**« Backlog » de sprint #003**

Produit : T-Rex-800

Conçu par : Skynet

## Nom des membres :

Bénange Breton, Nicola Dionne, Vincent Girard.

## Éch**é**ancier (période):

9 février 2017 — 23 février 2017

## Légende :

* Vert, indique que ces items sont réalisés.
* Jaune, indique que ces items sont en cours de réalisation.
* Rouge, problème ou questionnement important qui demande une rencontre d’équipe.
* Aucune couleur indique que ces items ne sont pas encore faits ou commencés, **on peut toujours les enrichir mais il faut le consentement de toute l’équipe**.

## « Backlog » de sprint

|  |  |
| --- | --- |
| **1** | |
| Acteur ou rôle : | Programmeur d’AI (Vincent) |
| Scénario ou story : | En tant que programmeur, je veux mettre en place les entrants et sortants basique de l’intelligence. |
| Détail et description des **items** à faire : | Mettre en place les entrant et sortants de l’intelligence artificielle |
| Tests d’acceptation : |  |
| Complexité : | 5 |
| Effort : | 2.5h/homme |
| Commentaires : | Un neurone sorti (pour sauter) et un d’entré (la distance avec un obstacle) |

|  |  |
| --- | --- |
| **2** | |
| Acteur ou rôle : | Développeur AI (Nicolas) |
| Scénario ou story : | En tant que développeur, je veux relier mes entrées et sorties de l’AI par la structure basique des neurones. |
| Détail et description des **items** à faire : | Faire la structure de donnée des neurones |
| Tests d’acceptation : | Des tests simples avec des liens préconçus fonctionnent comme prévu. |
| Complexité : | 5 |
| Effort : | 5h/homme |
| Commentaires : | Prévoir le code pour pouvoir facilement supporter plus de neurones |

|  |  |
| --- | --- |
| **3** | |
| Acteur ou rôle : | Programmeur AI (Vincent) |
| Scénario ou story : | En tant que programmeur AI, je veux avoir un système de génération de neurones |
| Détail et description des **items** à faire : | Créer un générateur de cerveau  Ajouter des neurones selon des exemples donnés à la structure |
| Tests d’acceptation : | Création de la structure d’un cerveau contenant des neurones génériques ou déterminées selon ses exemples |
| Complexité : | 8 |
| Effort : | 7/homme |
| Commentaires : | Prévoir le code pour pouvoir générer des AI avec des entrées et sorties variables |

|  |  |
| --- | --- |
| **4** | |
| Acteur ou rôle : | Joueur (Nicolas) |
| Scénario ou story : | En tant que joueur, je veux pouvoir faire sauter le personnage |
| Détail et description des **items** à faire : | Faire monter et descendre le personnage |
| Tests d’acceptation : | Le personnage ne doit pas pouvoir monter trop haut ou descendre sous le sol |
| Complexité : | 5 |
| Effort : | 5h/homme |
| Commentaires : | Nécessite la mise en place du thread du jeu et l’event relié aux commandes |

|  |  |
| --- | --- |
| **5** | |
| Acteur ou rôle : | Joueur (Nicolas) |
| Scénario ou story : | En que joueur, je veux pouvoir faire afficher et déplacer des obstacles |
| Détail et description des **items** à faire : | Faire afficher et déplacer des obstacles |
| Tests d’acceptation : | Des obstacles apparaissent sur le terrain d’un côté de l’écran et le traversent à intervalles réguliers  Ils apparaissent à des hauteurs et vitesses différentes |
| Complexité : | 4 |
| Effort : | 4h/homme |
| Commentaires : | Requiers des obstacles de forme régulière pour simplifier l’usage des hitbox |

|  |  |
| --- | --- |
| **6** | |
| Acteur ou rôle : | Joueur (Bénange) |
| Scénario ou story : | En tant que joueur, je veux pouvoir traiter les collisions pour rendre le jeu intéractif. |
| Détail et description des **items** à faire : | Traiter les collisions |
| Tests d’acceptation : | Le score revient à zéro quand le personnage est touché  La partie s’arrête et requiers de peser à nouveau sur jouer pour recommencer  L’IA reçoit une indication de la collision avec des détails sur ce ui est arrivé |
| Complexité : | 3 |
| Effort : | 20min/homme |
| Commentaires : | Doit être flexible pour ne pas limiter les fonctions futures mais simple en soi. |

|  |  |
| --- | --- |
| **7** | |
| Acteur ou rôle : | Codeur (Bénange) |
| Scénario ou story : | En tant que codeur, je veux rendre notre code conforme avec le modèle MVC pour simplifier l’introduction des fonctions futures.. |
| Détail et description des **items** à faire : | Compléter le modèle MVC |
| Tests d’acceptation : | La structure de code est conforme au modèle MVC |
| Complexité : | 6 |
| Effort : | 3.5h/homme |
| Commentaires : | Doit être flexible pour ne pas limiter les fonctions futures mais simple en soi. |

|  |  |
| --- | --- |
| **8** | |
| Acteur ou rôle : | Programmeur interface |
| Scénario ou story : | En tant que programmeur interface, je veux pouvoir afficher la structure de mon réseau de neurone afin de voir le développement de mon IA |
| Détail et description des **items** à faire : | Afficher graphiquement la structure d’une IA |
| Tests d’acceptation : | Des IA différentes sont affichées différemment et toujours de la même façon. Dans un point dédié de l’interface |
| Complexité : | 6 |
| Effort : | 6h/homme |
| Commentaires : | Un graphique 2d serait à privilégier |