Projet Genie Logiciel

OTrain

Par

Allemand Adrien, Amrani Kamil, Guidoux Vincent, Krug Loyse

Rapport

Version 6 : 18.05.2018

Table des versions

Version	Date
1	13.04.2018
2	27.04.2018
3	30.04.2018
4	04.05.2018
5	11.05.2018
6	18.05.2018

Table des matières

Introduction 4
Descriptif du jeu 4
Fonctionnement général 4
Déplacement de train 4
Extraction de ressources 4
Fabrication d'objets 4
Commerce 4
Un jeu sur la durée 5
Les acteurs 5
Fonctionnalités secondaires 5
Mockup de l'interface utilisateur 6
Descriptions des scénarios possibles 7
Se connecter 7
S'inscrire 7
Changer de gare 7
Placer une offre 7
Achat 7
Miner 7
Fabriquer 7
Améliorer train 8
Donner ressources 8
Bannir un joueur 8
Ajouter une gare 8
Supprimer une gare 8
Schema des cas d'utilisation 9
Client-Serveur 9
Responsabilités client-serveur 9
Responsabilité client 9

Responsabilité serveur 9
Lancement et arret du jeu 9
Protocole d'échange client serveur 10
Modèle de domaine 12
Base de données 12
Distribution des rôles 13
Backlogs de produit 14
Stories IceScrum 14
Plan d'itérations 15
1er Sprint 15
Objectif 15
Stories à faire 15
Tasks 15
Tests d'acceptation 15
Sprints à venir .... **Erreur ! Signet non défini.**
Sprint 2 17
Objectifs 17
Sprint 3 20
Objectifs 20
Sprint 4 25
Objectifs 25
Sprint 5 27
Objectifs .... **Erreur ! Signet non défini.**
Sprint 6 27
Objectifs .... **Erreur ! Signet non défini.**
Sprint 7 28
Objectifs .... **Erreur ! Signet non défini.**
Conclusion 29

Introduction

Dans le cadre du cours de Génie Logiciel, il nous est demandé de réaliser un projet de programmation par groupe de 4 personnes. Il doit proposer un moyen de se connecter et aussi être assez important pour pouvoir utiliser les techniques de gestion de groupe et de travail vues en cours. Le logiciel doit avoir une base de données, deux programmes, un serveur et un client communiquant par Internet – sockets. Nous devons utiliser nos connaissances GIT et JUnit comme ciment à la maison qu'est notre projet. Nous avons décidé de faire un jeu de gestion avec une interface graphique textuelle.

Descriptif du jeu

OTrain consiste en un jeu de gestion de trains-usine dans un univers post-apocalyptique où la collaboration est de mise pour survivre et atteindre l'apogée des technologies de manufacture et d'extraction de matière première.

Fonctionnement général

OTrain se veut un jeu à interface graphique simple (O Game like), genre tableau de bord, avec des boutons d'action, du texte et d'éventuelles images illustratives.

le joueur pourra lancer des commandes qui auront une influence sur ses ressources et son usine. Ses actions pourront faire partie d'une des catégories suivantes : déplacement du train vers une autre gare, extraction de ressource, fabrication d'objets, commerce avec d'autres joueurs.

Déplacement de train

Un joueur peut demander le déplacement d'une gare à une autre après avoir récupéré la liste des gares alentours. Son déplacement une fois validé, un compte à rebours est lancé pour lui indiquer sa progression vers sa destination. Un joueur se déplace de gare en gare dans l'objectif d'y trouver toujours de meilleures ressources.

Extraction de ressources

A chaque gare, une certaine quantité de ressources est disponible et les trains s'y trouvant peuvent l'extraire. Pour récupérer de la matière première destinée à alimenter les machines, fabriquer de nouveaux objets ou améliorer son train. Une ressource est minée sur un certaine durée et le joueur peut voir dans la durée sa quantité de minerais augmenter.

Fabrication d'objets

Avec ses ressources disponibles, le joueur peut décider de fabriquer des objets plus complexes. Cette fabrication consume des ressources et prends un certain temps pendant lequel le joueur peut lancer d'autres processus. L'objectif de fabrication d'objet est de pouvoir utiliser dans la durée des technologies de plus en plus puissantes pour faire évoluer son train.

Commerce

Les ressources n'étant pas disponibles partout, un joueur seul pourra avoir de la peine à atteindre les technologies les plus évoluées. Pour cette raison, un espace de commerce central regroupe toutes les offres ou demandes qu'un joueur pourrait formuler. La monnaie du jeu est le Scrum

Un jeu sur la durée

Au cours du temps et avec l'évolution des technologies, les actions du joueur voient leur durée augmenter drastiquement. Ainsi, il s'agit d'un jeu se déroulant sur la durée, demandant une connexion pour lancer une commande ou observer l'état de ses ressources. Une fois le joueur déconnecté, le serveur continue à traiter les requêtes qui ont été lancées, jusqu'à leur terminaison.

Le jeu se passe dans un univers pseudo-infini et ainsi ne connait ni niveaux, ni fin, l' « objectif » étant d'enrichir son train et l'améliorer sans cesses.

L'idée de OTrain est de favoriser la collaboration, ainsi un joueur avancera plus vite s'il se concentre principalement sur une activité (miner ou manufacturer) et qu'il utilise les mécanismes de commerce pour recevoir des ressources qu'il n'extrait ou ne fabrique pas lui-même.

Les acteurs

Joueur

Un joueur est un utilisateur de l'application pour y avoir un train-usine à gérer. Ses actions sont limitées par les règles du jeu. Pour joueur, il doit posséder un compte. Il a la possibilité s'inscrire en tout temps.

Admin

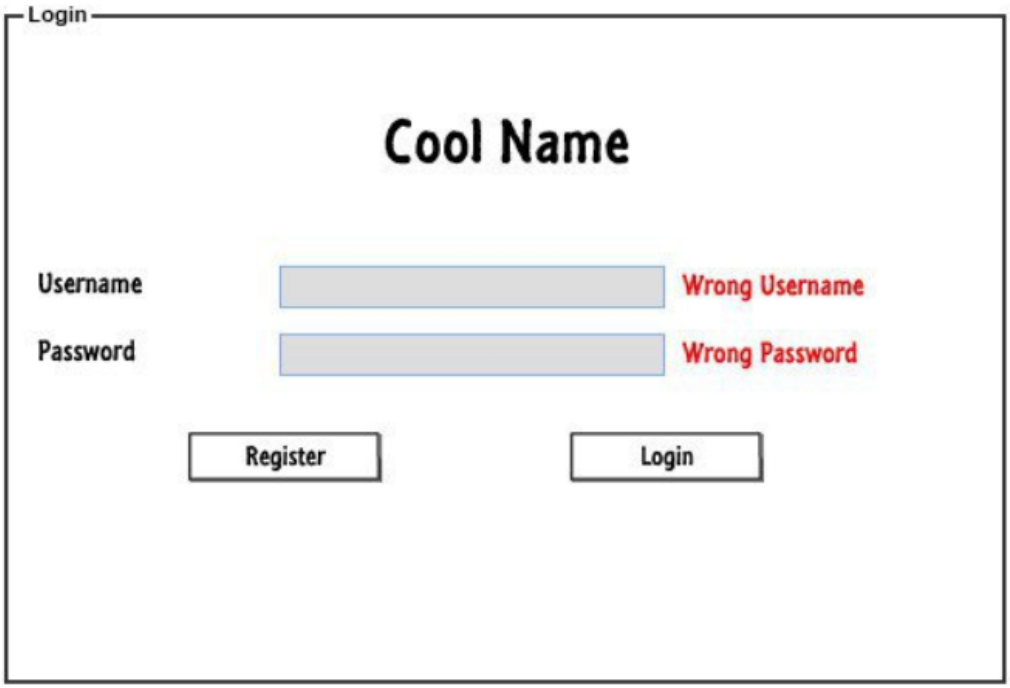
Un admin doit se connecter au compte administrateur du serveur. Il peut gérer les différents éléments du jeu : les gares, les ressources et les joueurs.

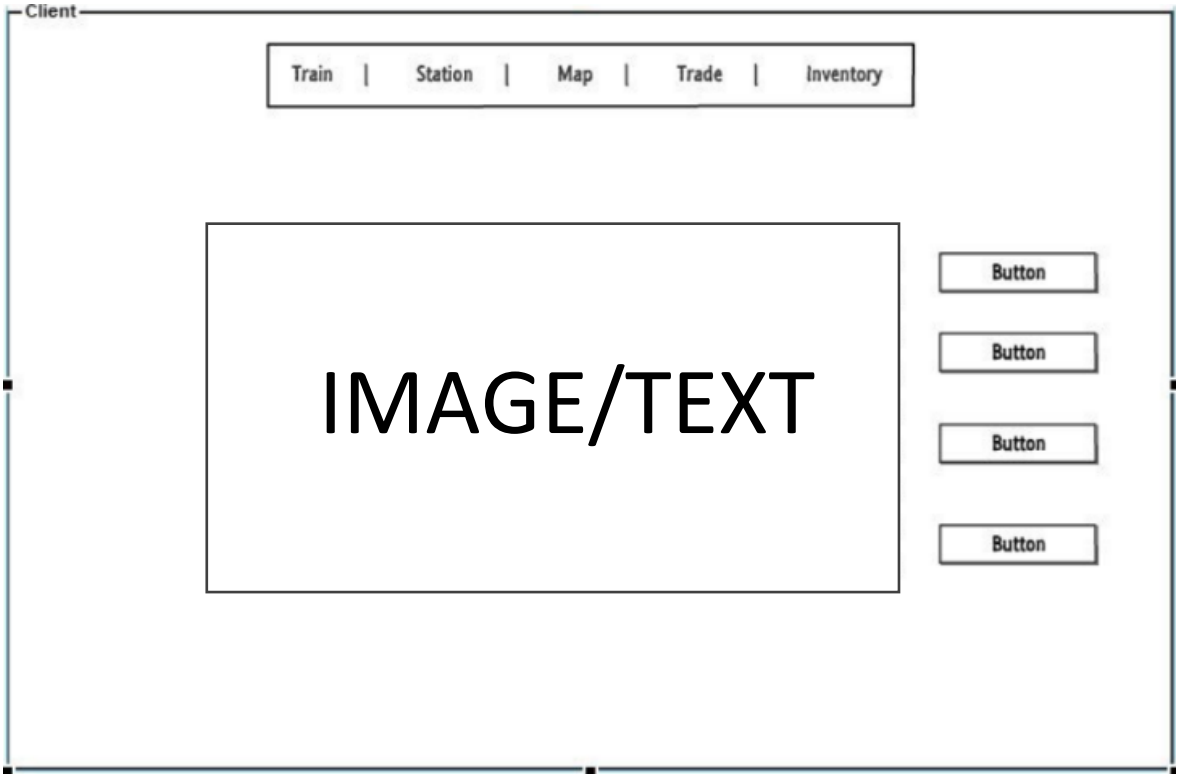
Fonctionnalités secondaires

Ce jeu comporte des fonctionnalités de plusieurs degré d'importance. Les fonctionnalités principales sont celles décrites dans le fonctionnement général du jeu. Il sera néanmoins possible d'ajouter des éléments pour le diversifier, une fois sa première version terminée.

- Le joueur a une vue restreinte des gares autour de lui, plus elles sont proches de lui, plus il en connaît les détails
- Ajout d'éléments aléatoires ayant lieu lors des déplacements en train
- Création d'un marché propre à chaque gare, pour inviter au déplacement
- Les gares sont des points d'intérêts proposant de temps à autre des « missions » aux joueurs
- Des fabrications d'objets en plusieurs étapes. Un objet complexe demande la fabrication de petits objets au préalable. Si un joueur lance la production d'un objet complexe, c'est tout son processus de production qui est lancé (du clou à la loco). Le joueur pourrait alors demander un arrêt de fabrication et conserve les objets déjà créés et les ressources pas encore utilisées. (Système Factorio like)
- Permettre aux serveurs de se multiplier

Mockup de l'interface utilisateur





Descriptions des scénarios possibles

Se connecter

- L'utilisateur va sur la page de login
- Il entre son nom d'utilisateur et son mot-de-passe
- Si son authentification fonctionne (il a un compte et son mot de passe est correct), il se retrouve envoyé sur son tableau de bord.

S'inscrire

- Le joueur va sur la page de sign up
- Il entre ses données (nom d'utilisateur et mot de passe)
- Si ses informations sont acceptées, son compte est créé et il est envoyé sur la page de login pour se connecter.

Changer de gare

- Un joueur demande la liste des gares au serveur
- Il choisit la gare à laquelle il veut se déplacer
- Si son mouvement est validé (une place dans la nouvelle gare lui est réservée) il entame son trajet.
- Au bout d'un certain temps, il arrive à destination.

Placer une offre

- Un joueur consulte la liste de ses ressources (sur son tableau de bord)
- Il place une offre sur le marché central du jeu (un objet ou une ressource qu'il voudrait vendre)
- Si son offre est validée, le contenu de l'offre est retiré des ressources du joueur pour être placé dans une zone tampon.
- Si le joueur retire son offre avant sa vente, ses ressources lui sont rendues

Achat

- Un joueur consulte la liste des offres sur le marché central du jeu
- Il fait une demande d'achat sur une offre
- Si sa demande est validée le contenu de l'offre est ajouté aux ressources du joueur
- Le prix de l'offre est retiré du budget du joueur
- Le prix de l'offre est ajouté au joueur qui a placé l'offre

Miner

- Un joueur consulte la liste des ressources disponibles dans sa gare courante
- Il lance une demande de minage d'une ressource
- Si sa demande est acceptée, il commence à extraire la matière première
- Le serveur indique combien de ressources ont été minées après un certain laps de temps (cette information est renouvelée régulièrement pendant le minage)
- Les ressources extraites sont ajoutées aux ressources du joueur
- Les ressources extraites sont retirées de la gare

Fabriquer

- Un joueur consulte la liste des objets qu'il peut fabriquer
- Il demande la fabrication d'un objet
- Si sa demande est validée, le processus de fabrication est enclanché
- Les ressources nécessaires à la fabrication sont retirées des ressources du joueur
- Après un certain temps l'objet est terminé et est ajouté aux ressources du joueur

Améliorer train

- Un joueur consulte la liste des améliorations possibles de son train
- Il demande une amélioration d'une partie de son train.
- Si la demande est acceptée Les ressources nécessaires à l'amélioration sont retirées des ressources du joueur
- Après un certain temps, l'amélioration est terminée et est ajoutée au train

Donner ressources

- Un admin consulte la liste des joueurs/gares
- Il sélectionne un joueur ou une gare
- Il indique la ressource à donner et sa quantité
- Les ressources sont ajoutées au joueur/à la gare

Bannir un joueur

- Un admin consulte la liste des joueurs
- Il sélectionne le joueur à bannir
- Le compte du joueur est supprimé

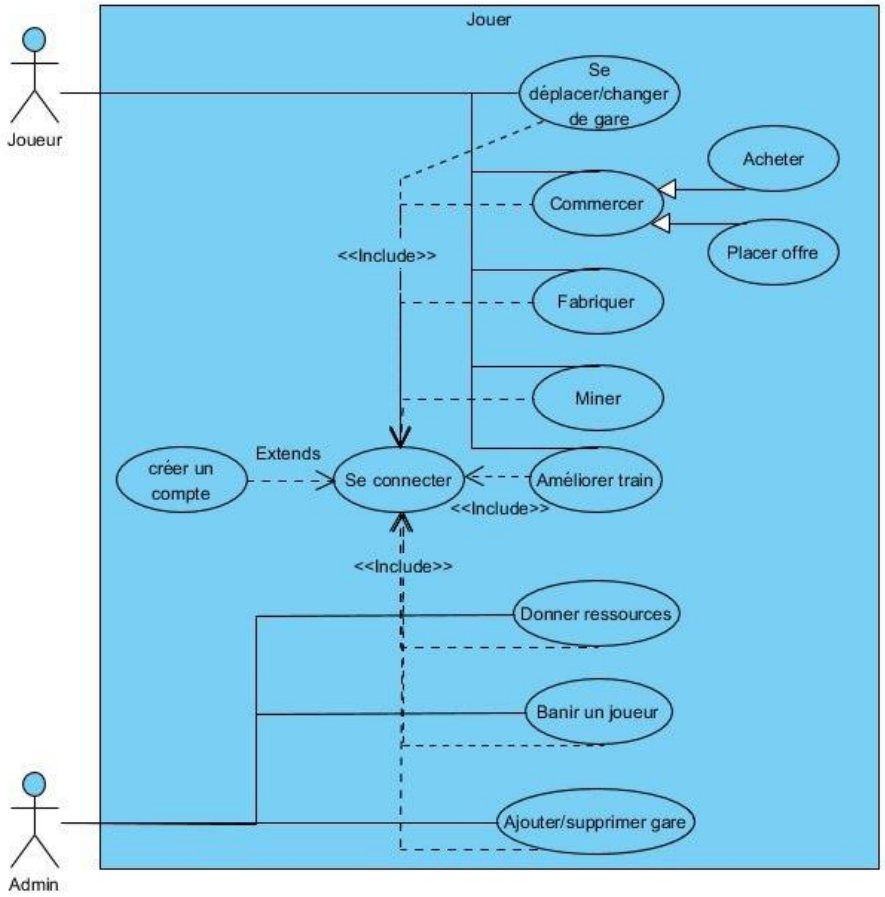
Ajouter une gare

- Un admin va sur la page de création de gare
- Il entre les infos de la nouvelle gare
- La nouvelle gare est ajoutée à la liste des gares

Supprimer une gare

- Un admin consulte la liste des gares du jeu
- Il sélectionne la gare à supprimer
- La gare est retirée de la liste des gares existantes

Schema des cas d'utilisation



Client-Serveur

Responsabilités client-serveur

Responsabilité client

Le client est un observateur contrôleur du serveur. Il va récupérer des informations et envoyer des requêtes pour effectuer des actions avec son train.

Responsabilité serveur

Le serveur récupère et valide les requêtes du client. Il s'occupe de faire tous les calculs et contrôles. Il est le seul à avoir accès à la base de données.

Lancement et arret du jeu

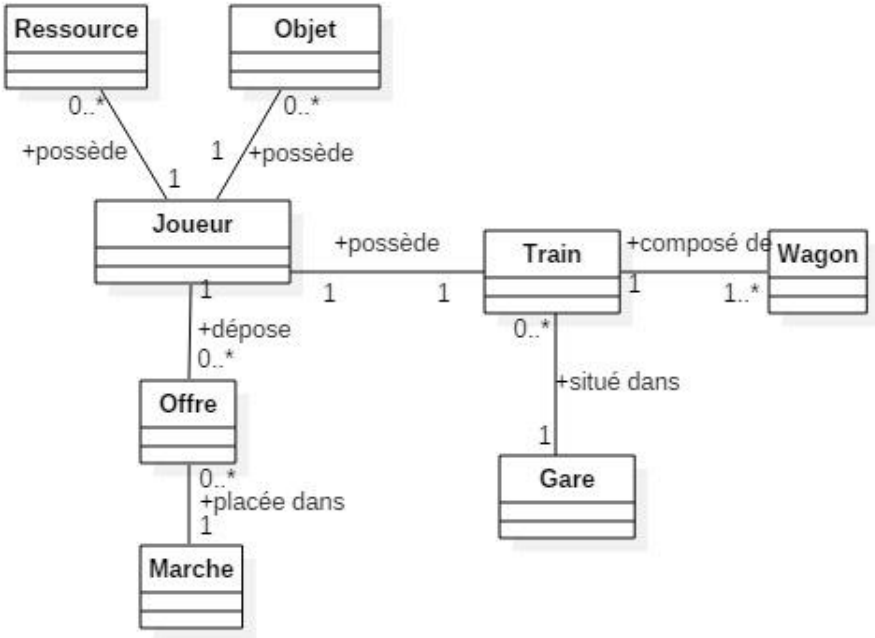
Un client démarre le jeu côté client en se connectant, et le quitte en se déconnectant. Du coté serveur le jeu tourne en continu, tant que le serveur est lancé.

Protocole d’échange client serveur

No	Description CLI	Client Command	Server Answer	Description SRV
		Changer de Gare		
1	Demander les gares disponibles	GET_GARES		
2			JSON<Gares>	Une liste de gare Jsonifiées
3	La gare de destination	GO_TO <id gare>		
4			SUCCESS ||FAILURE	Si la demande est valide, le serveur initie le déplacement et réponds SUCCESS, sinon il réponds FAILURE
		Etat du train		
1	Demander l'état du train	GET_TRAIN_STATUS		
2			AT_STATION JSON <la gare actuelle>	Si le train est a une gare sans etre partis la gare ou il est
			ON_THE_WAY <temps restant en secondes>	si le train est en route le temps avant l'arrivée
			ARRIVED JSON<Evenement>	Si le train est arrivé a destination après un déplacement Le résultat du voyage
		Placer une offre		
1	Demander de placer une offre l'offre en question	SET_OFFRE JSON<Offre>		
2			SUCCESS ||FAILURE	Si la demande est valide, le serveur initie le placement de l'offre et réponds SUCCESS, sinon il réponds FAILURE
		Acheter une ressource		
1	Demander la liste des offres	GET_OFFRES		
2			JSON<Offres>	retourne la liste des offres
3	Choisir une offre a acheter	BUY_OFFRE <id offre>		

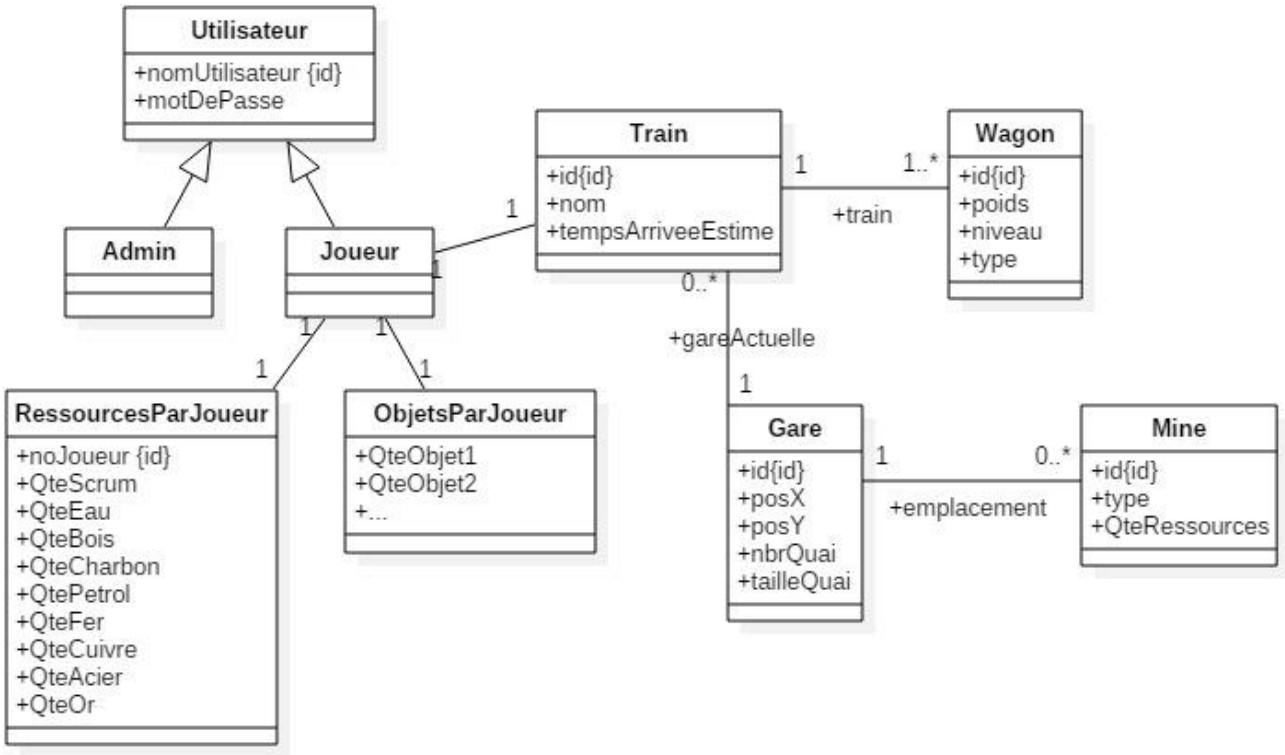
4			SUCCESS ||FAILURE	Si la demande est valide, le serveur transfert les ressources et réponds SUCCESS, sinon il réponds FAILURE
Consulter ses ressources				
1	Demande l'état de ses ressources	GET_RESSOURCES		
2			JSON<Ressources>	retourne la liste des offres
Miner				
1	Demande de démarrer le minage d'une ressource	MINE		
	la ressource qu'on désire miner	<id ressource>		
2			SUCCESS ||FAILURE	Reponse que le minage a pu être lancé
3	demande d'arrêter le minage	STOP_MINE		
4			SUCCESS ||FAILURE	Reponse que le minage a pu être arrêté
Fabrication				
1	Demande l'état de la queue de production			
2			JSON<Queue de production>	Retourne la queue de production
3	Demande l'ajout d'un craft	CRAFT <id objet> <quantité>		
4			SUCCESS ||FAILURE	Retourne si le craft a pu être ajouté à la queue
5	Demande l'annulation d'un craft	CANCEL_CRAFT <id groupe de prod>		
6			SUCCESS ||FAILURE	Retourne si le craft a pu être annulé
Connexion				
1	Demande de connection authentifiée	CONNECT <nom> <mdp>		
2			SUCCESS ||FAILURE	Retourne si la connection a fonctionné

Modèle de domaine



Base de données

La base de données du jeu devra contenir les informations sur les joueurs, les ressources et les objets contenus dans le jeu. Elle doit permettre au serveur d'aller vérifier l'état d'un joueur avant de lui autoriser une action. C'est également dans la base de données que seront contenu les informations destinées à l'authentification du joueur.



Distribution des rôles

Membres de l'équipe : Allemand Adrien, Amrani Kamil, Guidoux Vincent, Krug Loyse

Scrum master : Kamil Amrani

Project Owner : Vincent Guidoux

Equipe de développement : Allemand Adrien, Amrani Kamil, Guidoux Vincent, Krug Loyse

Testeurs : Allemand Adrien, Amrani Kamil, Guidoux Vincent, Krug Loyse

Backlogs de produit

Stories IceScrum

Rank	Name	description	type
1	Se connecter	Le joueur va sur la page de login, entre son nom d'utilisateur et son mot de passe pour se connecter. Si ses identifiants sont corrects il est envoyé sur son tableau de bord	Technique
2	Changement de gare	Le joueur demande à se déplacer jusqu'à une gare. Si c'est possible, le déplacement est lancé, sinon, il reste où il est.	Utilisateur
3	Consulter ses ressources	Le joueur peut voir ses ressources sur un tableau de bord	Utilisateur
4	Miner	Le joueur déploie son materiel de minage et commence à extraire une ressource dans la gare où il se trouve. Son minage s'arrête quand la ressource est épuisée ou s'il a donné l'ordre d'arrêt	Utilisateur
5	Fabriquer	Le joueur crée de nouvelles ressources à partir de ses ressources actuelles	Utilisateur
6	Améliorer son train	Le joueur peut utiliser des ressources pour améliorer des parties de son train.	Utilisateur
7	Ajouter une gare	L'administrateur peut ajouter une gare dans la partie	Utilisateur
8	Supprimer une gare	l'admin peut supprimer un gare du jeu	Utilisateur
9	Donner des ressources	l'administrateur donne des ressources à un joueur ou à une gare	Utilisateur
10	Bannir un joueur	L'administrateur peut bannir un joueur du jeu	Utilisateur
11	Placer une offre	Le joueur pose une offre sur le marché	Utilisateur
12	Acheter des ressources	Le joueur peut voir la liste des offres et en acheter, s'il en a les moyens.	Utilisateur

Plan d'itérations

1er Sprint

Objectif

Pouvoir se connecter au serveur

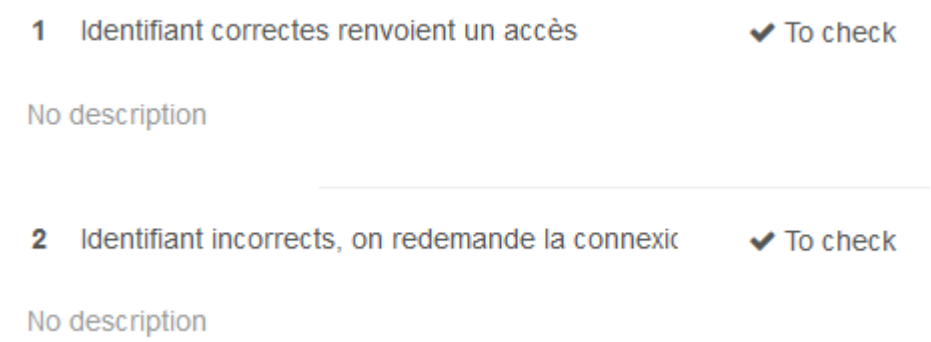
Stories à faire

Se connecter

Tasks

VG : Vincent Guidoux, KA : Kamil Amrani, AA : Adrien Allemand, LK : Loyse Krug

Tests d'acceptation



Estimation par tâche [heure/personne] :

No tâche	30	2	1	3	4
Durée[heure/personne]	0.5	4	3	3	4

Bilan d'itération

Bilan Scrum master

Bilan de terminaison des histoires

Toutes les histoires prévues ont été terminées

Vélocité du sprint

8 points d'histoire

Replanification

Pour le 2ème sprint, il faudra lier la base de données à l'application. De plus on ajoute une story pour la création d'une interface graphique permettant de s'inscrire dans la base de données et de se connecter.

La story de changement de gare est déplacée au sprint 3 pour donner le temps de finaliser la connexion avec la base de données.

Commentaire général

Le projet avance bien.

Autocritique

-

Bilan personnels

Adrien Allemand

Temps prévu: 4h pour réaliser le protocole

Temps réalisé : 1h30

Commentaire : -

Kamil Amrani

Temps prévu: 4h pour réaliser l'implémentation du serveur

Temps réalisé : environ 4h

Commentaire : Beaucoup de debug à la fin du sprint

Vincent Guidoux

Temps prévu: 4h pour réaliser l'implémentation du client - 0.5h pour la mise en place du projet

Temps réalisé : envrion 2h

Commentaire : Merci à Kamil pour l'aide

Loyse Krug

Temps prévu: 3h pour réaliser la base de donnée

Temps réalisé : 2h30

Commentaire : -

Sprint 2

Objectifs

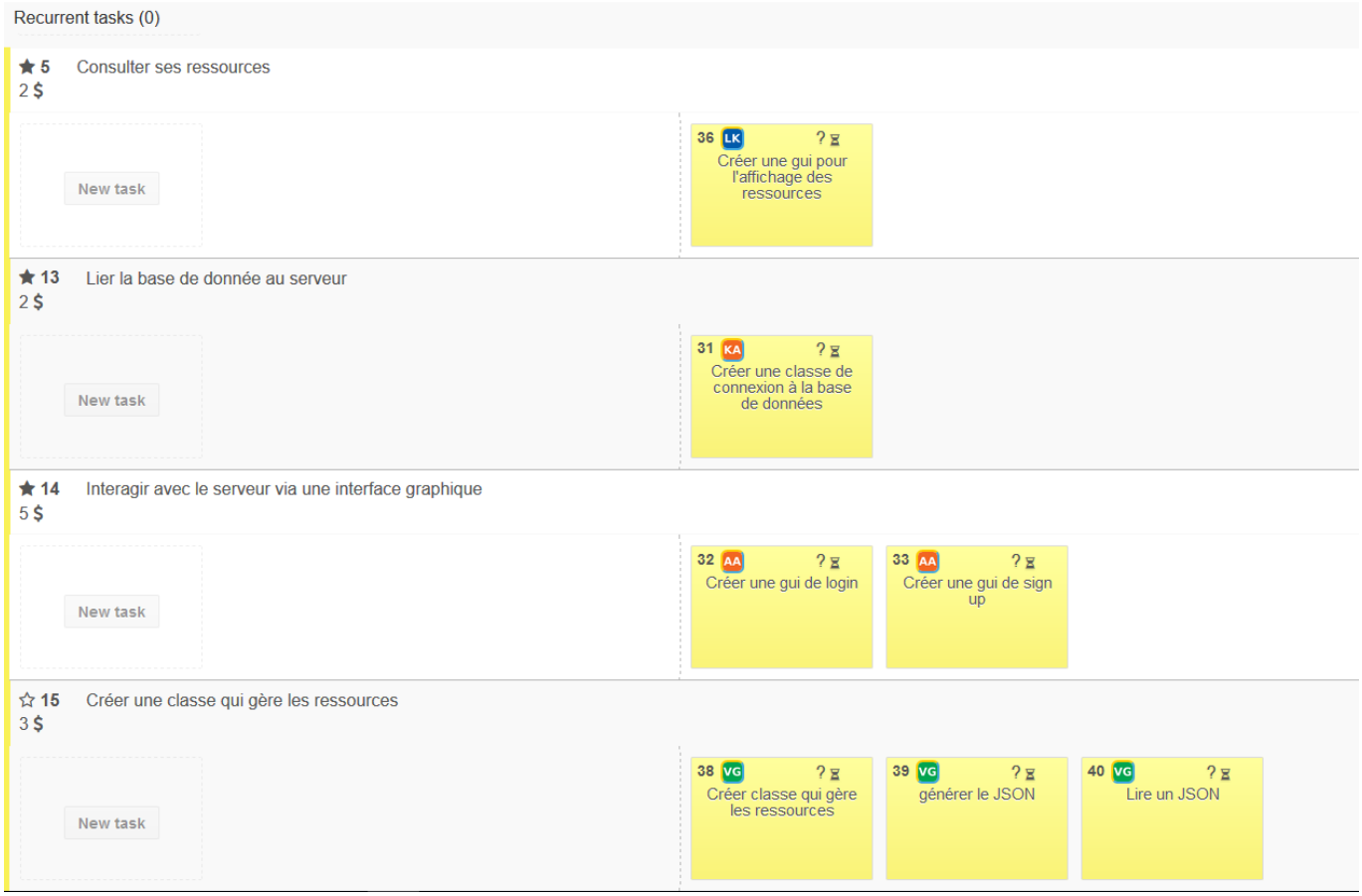
Pouvoir changer de gare et consulter ses ressources

Stories à faire

Consulter ses ressources, lier la base de données avec le serveur, interagir avec le serveur via une interface graphique

Tasks

VG : Vincent Guidoux, KA : Kamil Amrani, AA : Adrien Allemand, LK : Loyse Krug



Tests d'acceptation

Consulter ses ressources :

Lier la base de données au serveur :

37 le lancement de la fonction de connexion renv ✔ To check

No description

Interagir avec ke serveur via une interface graphique :

38 Voir l'interface graphique de login ✔ To check

No description

39 voir l'interface graphique de sign up ✔ To check

No description

40 Login-entrer un nom d'utilisateur absent de l ✔ To check

No description

41 Login --entrer un nom d'utilisateur et un mau ✔ To check

No description

42 Login - entrer un nom d'utilisateur et le bon r ✔ To check

Given
When
Then

43 Sign up - entrer un nom d'utilisateur deja exi ✔ To check

No description

44 Sign-up entrer un nom d'utilisateur et mot de ✔ To check

No description

Créer une classe qui gère les ressources :

46 Pouvoir ajouter/enlever des ressources — To check

No description

47 Afficher les ressources — To check

Given être connecté
When Demander les ressources
Then Affiche correctement les ressources et les quantités

48 générer le JSON — To check

No description

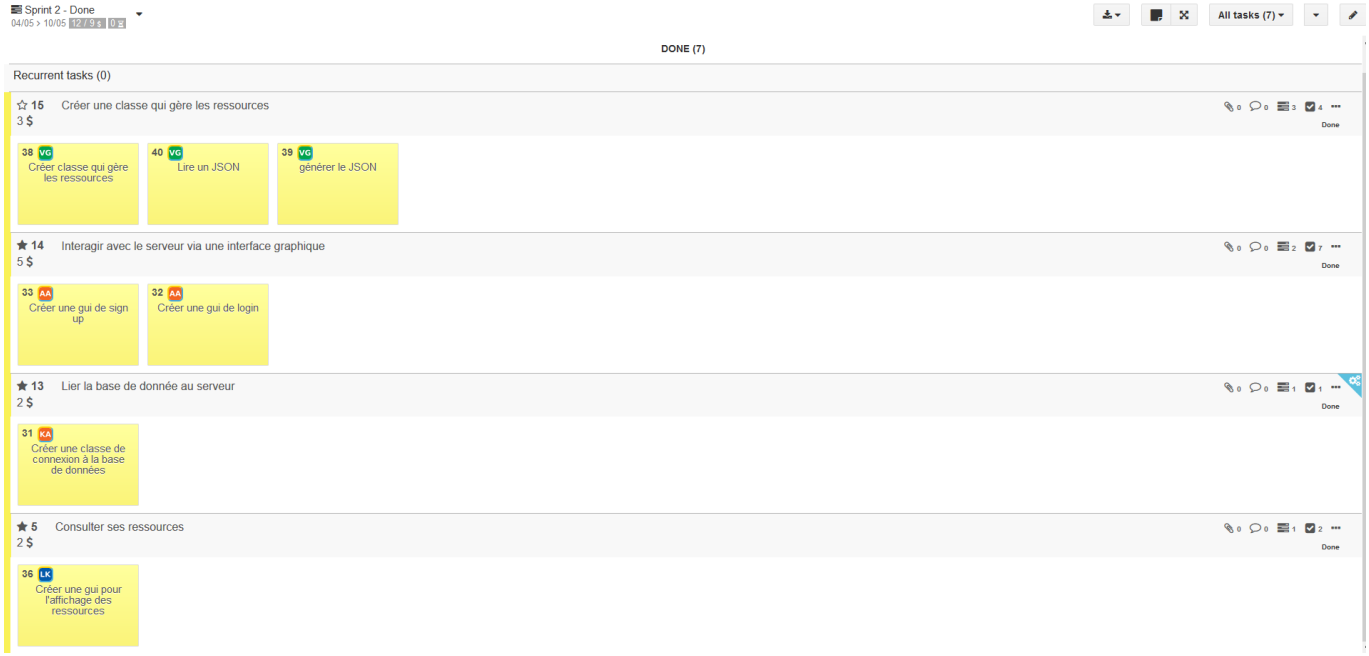
49 Lire un JSON — To check

No description

Estimation par tâche [heure/personne] :

No tâche	36	31	32	33	38	39	40
Durée[h/p]	3	3	2	1	1	1	1

Bilan d'itération



Bilan Scrum master

Bilan de terminaison des histoires

Toutes les histoires prévues ont été terminées

Vélocité du sprint

12 points d'histoire

Replanification

Pour le 3ème sprint nous avons ajouté une story pour la finalisation de la GUI

Commentaire général

On a bien travaillé pour ce sprint, on a fini légèrement en avance.

Autocritique

-

Bilan personnels

Adrien Allemand

Temps prévu: 3h pour la gui du login et du sign up

Temps réalisé : 3

Commentaire : -

Kamil Amrani

Temps prévu: 3h pour créer une classe de connexion à la base de données

Temps réalisé : 3h

Commentaire :

Vincent Guidoux

Temps prévu:3h pour la classe qui gère les ressources, lire un JSON et générer un GSON

Temps réalisé : envrion 3h

Commentaire :

Loyse Krug

Temps prévu: 3h pour la création de la GUI de l'affichage des ressources

Temps réalisé : 3h

Commentaire : -

Sprint 3

Objectifs

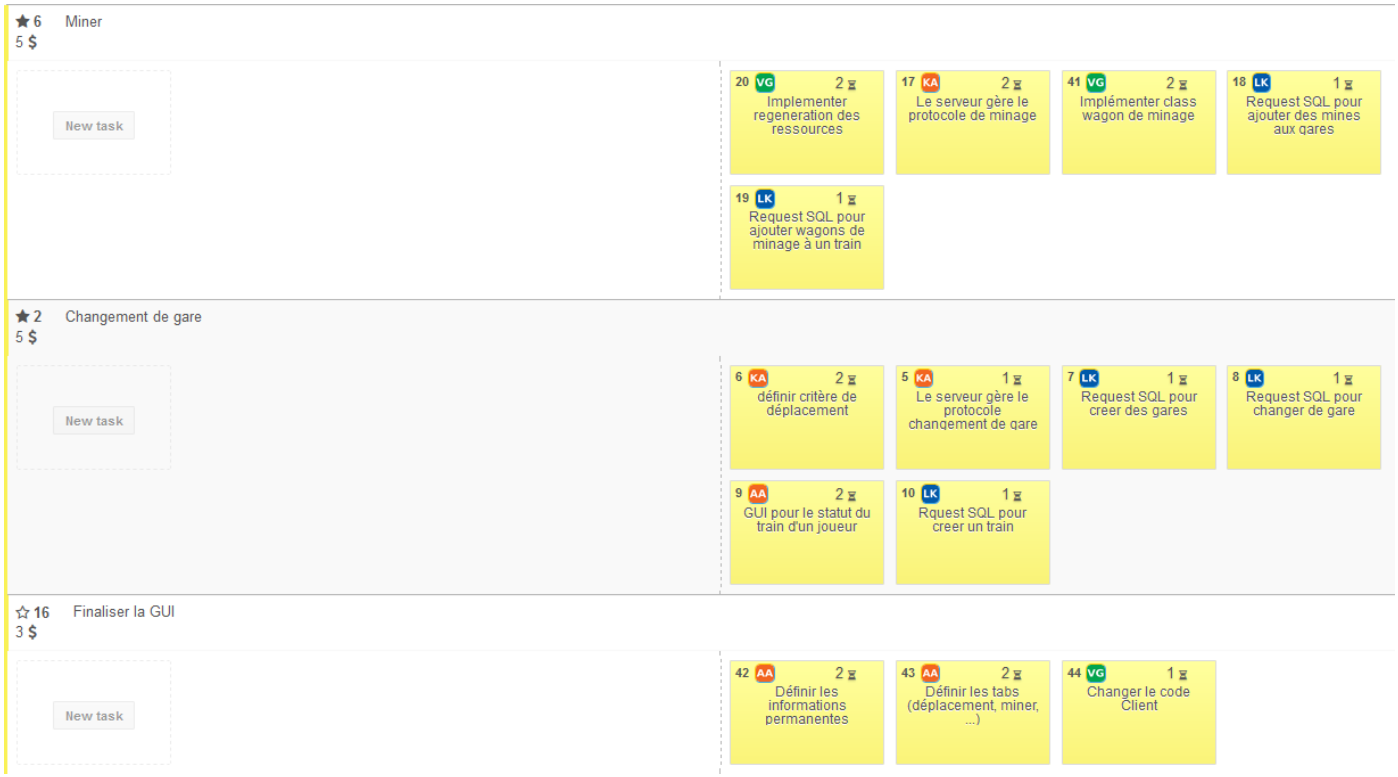
Pouvoir miner/récolter des ressources

Stories à faire

Miner, Changement de gare, Finaliser la GUI

Tasks

VG : Vincent Guidoux, KA : Kamil Amrani, AA : Adrien Allemand, LK : Loyse Krug



Miner

19 Les resources sont retirées de la gare

Given Un joueur est dans une gare
When Le joueur mine
Then Ce qui est miné par le joueur est retiré de la gare

20 Les resources sont ajoutees au joueur

Given Un joueur est dans une gare
When Le joueur mine
Then Ce qui est miné par le joueur lui est ajouté

21 Autoriser le minage

Given Un joueur est dans une gare
When Le joueur vaut miner
Then Le serveur l'autorise

22 arret après capacité max atteinte

Given Un joueur mine dans une gare
When Le train du joueur n'a plus de place
Then Le minage est arrêté

23 arret si ressources epuisées

Given Un joueur mine dans une gare
When La gare n'a plus de ressources
Then Le minage est arrêté

Changement de gare

3 Test récupération de la gare où on est le joueur ✔ To check

Given Le joueur est à dans une gare
When Le joueur veux savoir où il est
Then le serveur lui envoie la gare ou il est

4 Test récupération des autres gares ✔ To check

Given Le joueur est à dans une gare
When Le joueur veux choisir un gare où aller
Then Le serveur lui envoie les informations sur tous les gares

5 Test validation requête de déplacement ✔ To check

Given Le jouer peux changer de gare
When Demande un changement de gare
Then Le serveur valide le changement

6 Test refus requête de déplacement ✔ To check

Given Le jouer ne peux pas changer de gare
When Demande un changement de gare
Then Le serveur refuse le changement

7 Changement a-t-il été effectué ✔ To check

No description

8 Demande d'info durant le trajet ✔ To check

Given Le joueur est en déplacement
When Le joueur veux savoir où il en est (il vient de se connecter)
Then Le serveur lui dit de où à où il va et quand il arrivera

9 Reserver un slot dans une gare ✔ To check

Given Le jouer peux changer de gare
When Demande un changement de gare
Then Le serveur réserve un slot (quai) dans la gare pour le joueur

Finaliser la GUI

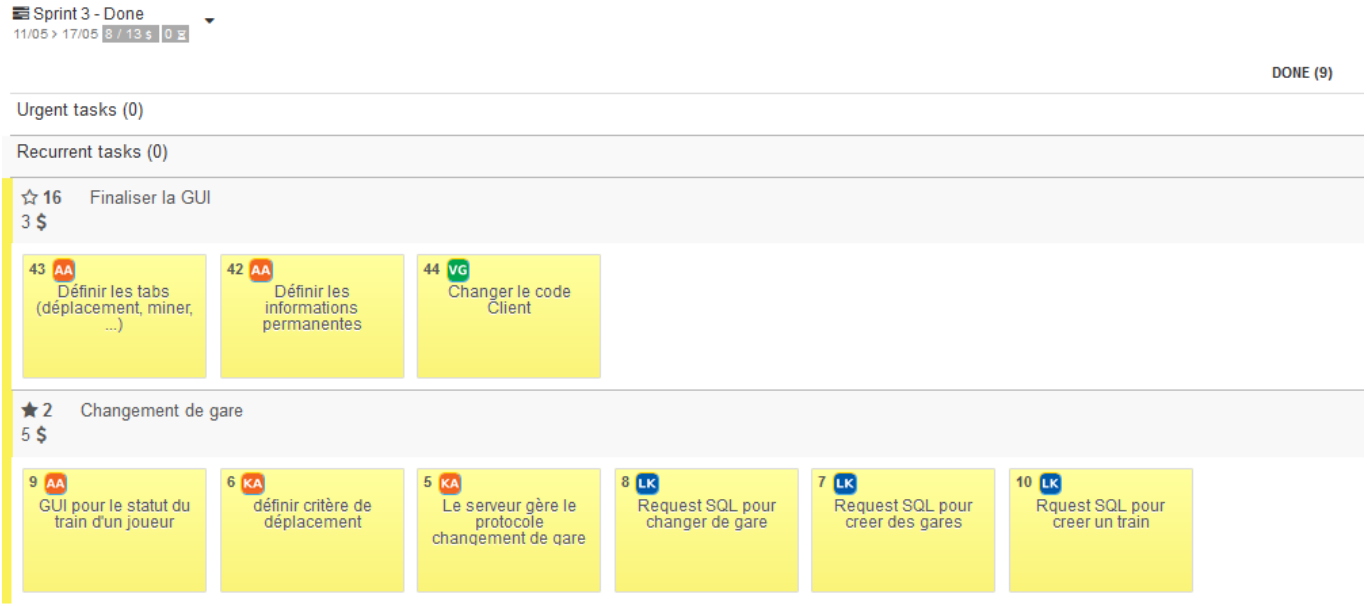
50 changer d'affichage sans recharger la fenêtre ✔ To check

Given Le joueur est connecté
When Le joueur change de tab
Then La fenêtre n'est pas rechargée

Estimation par tâche [heure/personne] + bilan personnel

Numéro de tache	Personne assignée	Durée prévue [heure/homme]	Durée effective [heure/homme]	Commentaire
17	Kamil	2	0	Pas effectuée
18	Loyse	1	1	Requête écrite, mais pas encore de tests
19	Loyse	1	1	Requête écrite, mais pas encore de test
20	Vincent	2	0	Pas effectué
41	Vincent	2	0	Pas effectué
5	Kamil	1	3	Gestion du JSON en plus
6	Kamil	2	2	Ajout d'un contrôler
7	Loyse	1	1	Modification de la DB pour ajouter les gares
8	Loyse	1	1	Passé comme prévu
9	Adrien	2	1	Moins de travail que prévu
10	Loyse	1	1	Passé comme prévu
42	Adrien	2	1	-
43	Adrien	2	1	-
44	Vincent	1	3	Plus de temps que prévu (apprentissage swing)

Bilan d'itération



Bilan de terminaison des histoires

Histoires terminées :

- 16 : Finaliser GUI
- 2 : Changement de gare

En cours :

- 6 : Miner

Vélocité du sprint

8 points d'histoire

Replanification

L'histoire 6 (Miner) est déplacée au sprint suivant. L'histoire 7 (Fabriquer) est maintenue.

Commentaire général

A cause du travail des autres branches, nous n'avons pas pu terminer toutes les histoires. Nous avons enrichi la structure de la base de données. Nous n'avons pas implémenté suffisamment de tests.

Autocritique

Même si nous avions eu du temps supplémentaire, le planning était un peu ambitieux. Nous avons chacun pu travailler sur nos parties et avons réussi à les intégrer au projet sans trop de problèmes.

Sprint 4

Objectifs

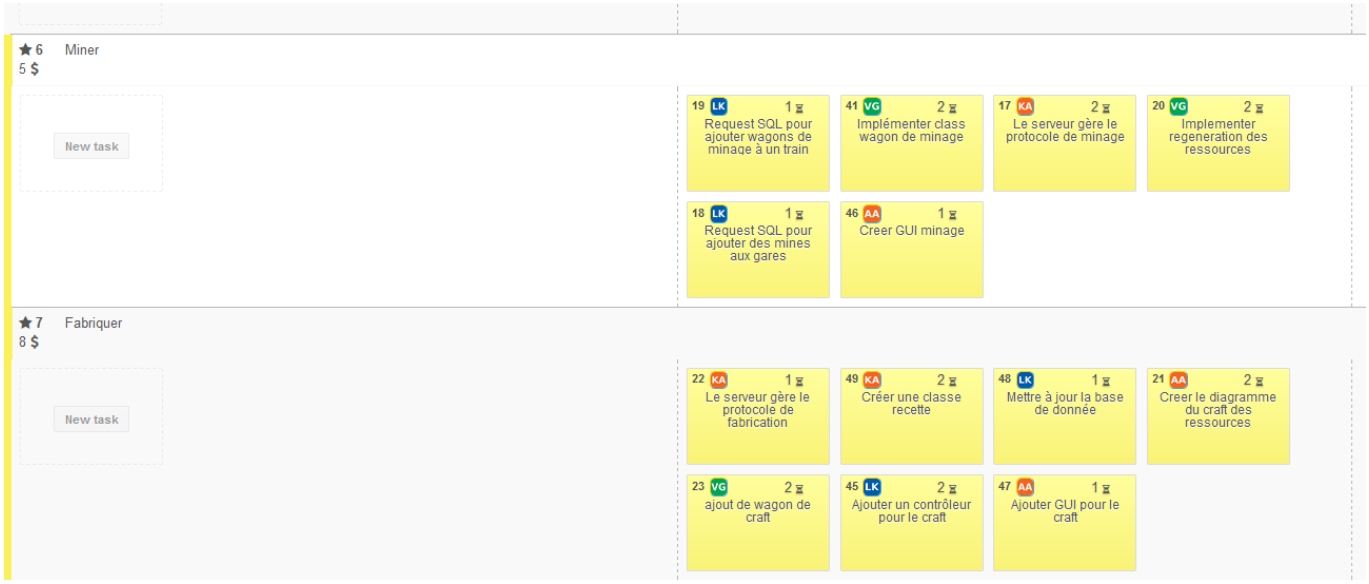
Implémenter le minage et la fabrication d'objets

Stories à faire

6 :Miner , 7 : Fabriquer

Tasks

VG : Vincent Guidoux, KA : Kamil Amrani, AA : Adrien Allemand, LK : Loyse Krug



Test d'acceptation

Miner :

19 Les resources sont retirées de la gare ✔ To check

Given Un joueur est dans une gare
When Le joueur mine
Then Ce qui est miné par le joueur est retiré de la gare

20 Les resources sont ajoutees au joueur ✔ To check

Given Un joueur est dans une gare
When Le joueur mine
Then Ce qui est miné par le joueur lui est ajouté

21 Autoriser le minage ✔ To check

Given Un joueur est dans une gare
When Le joueur vaut miner
Then Le serveur l'autorise

22 arret après capacité max atteinte ✔ To check

Given Un joueur mine dans une gare
When Le train du joueur n'a plus de place
Then Le minage est arrêté

23 arret si ressources epuisées ✔ To check

Given Un joueur mine dans une gare
When La gare n'a plus de ressources
Then Le minage est arrêté

51 regenegation des ressources ✔ To check

Given mines n'est pas pleine
When attendre un moment et personne ne mine
Then la mine contient plus de ressources

Fabriquer :

24 Retrait des ressources utilisées ✔ To check

Given Le joueur a de quoi fabriquer un objet
When Le joueur lance la fabrication d'un objet
Then Les ressources sont retiré du joueur

26 Ajout de la ressource créée ✔ To check

Given Le joueur à lancé la création d'un objet
When La fabrication est terminée
Then L'objet est ajouté au joueur

52 Liste des recettes disponibles ✔ To check

Given un joueur avec des ressources
When il ouvre la table de craft
Then il voit toutes les recettes qu'il peut crafter

Estimation par tâche [heure/personne] + bilan personnel

Numéro de tache	Personne assignée	Durée prévue [heure/homme]	Durée effective [heure/homme]	Commentaire
17	Kamil	2		
18	Loyse	1		
19	Loyse	1		
20	Vincent	2		
21	Adrien	2		
22	Kamil	1		
23	Vincent	2		
41	Vincent	2		
45	Loyse	2		
46	Adrien	1		
47	Adrien	1		
48	Loyse	1		
49	Kamil	2		

Bilan d'itération

Bilan de terminaison des histoires

Vélocité du sprint

Replanification

Commentaire général

Autocritique

Sprint 5

Objectifs

Stories à faire

Tasks

VG : Vincent Guidoux, KA : Kamil Amrani, AA : Adrien Allemand, LK : Loyse Krug

Test d'acceptation

Estimation par tâche [heure/personne] + bilan personnel

Bilan d'itération

Bilan de terminaison des histoires

Vélocité du sprint

Replanification

Commentaire général

Autocritique

Sprint 6

Objectifs

Stories à faire

Tasks

VG : Vincent Guidoux, KA : Kamil Amrani, AA : Adrien Allemand, LK : Loyse Krug

Test d'acceptation

Estimation par tâche [heure/personne] + bilan personnel

Bilan d'itération

Bilan de terminaison des histoires

Vélocité du sprint

Replanification

Commentaire général

Autocritique

Sprint 7

Objectifs

Stories à faire

Tasks

VG : Vincent Guidoux, KA : Kamil Amrani, AA : Adrien Allemand, LK : Loyse Krug

Test d'acceptation

Estimation par tâche [heure/personne] + bilan personnel

Bilan d'itération

Bilan de terminaison des histoires

Vélocité du sprint

Replanification

Commentaire général

Autocritique

Sprints à venir

Conclusion

Cette étape nous a permis de mettre en place les fondations de notre petite maison que sera le logiciel final, mettre d'accord tout le monde sur le fil rouge principal et surtout, effacer le mirage que nous avions en tête pour la fin du projet par une image plus claire mais qui va sûrement changer en cours de route. Les rôles se forment gentiment dans le groupe, nous nous connaissions déjà alors la moitié du travail de collaboration est déjà fait. Nous avons fait cette étape assez efficacement en utilisant les techniques agiles vues en cours. Tout c'est bien déroulé et dans un temps raisonnable.