

# Rapport intermédiaire

**Groupe :**

06/03/2019

DIEP Richard

EL GHAZZI Sarah

## Sprint n°1 : Premier affichage graphique du monde et des agents

**Sprint goal :** Choix du graphique, affichage d'un monde et des agents vivants

**Date : 21/02/2019 au 03/03/2019**

### Product backlog :

Users stories	TAILLE	Priorité	En attente	Prêt	Terminé
L'utilisateur veut voir le monde qui évolue	50	1			x
L'utilisateur veut voir des agents	40	2			x
L'utilisateur veut voir des changements de climat	4	3			x
L'utilisateur veut voir des avions et des bateaux (Optionnel)	10	4	x		

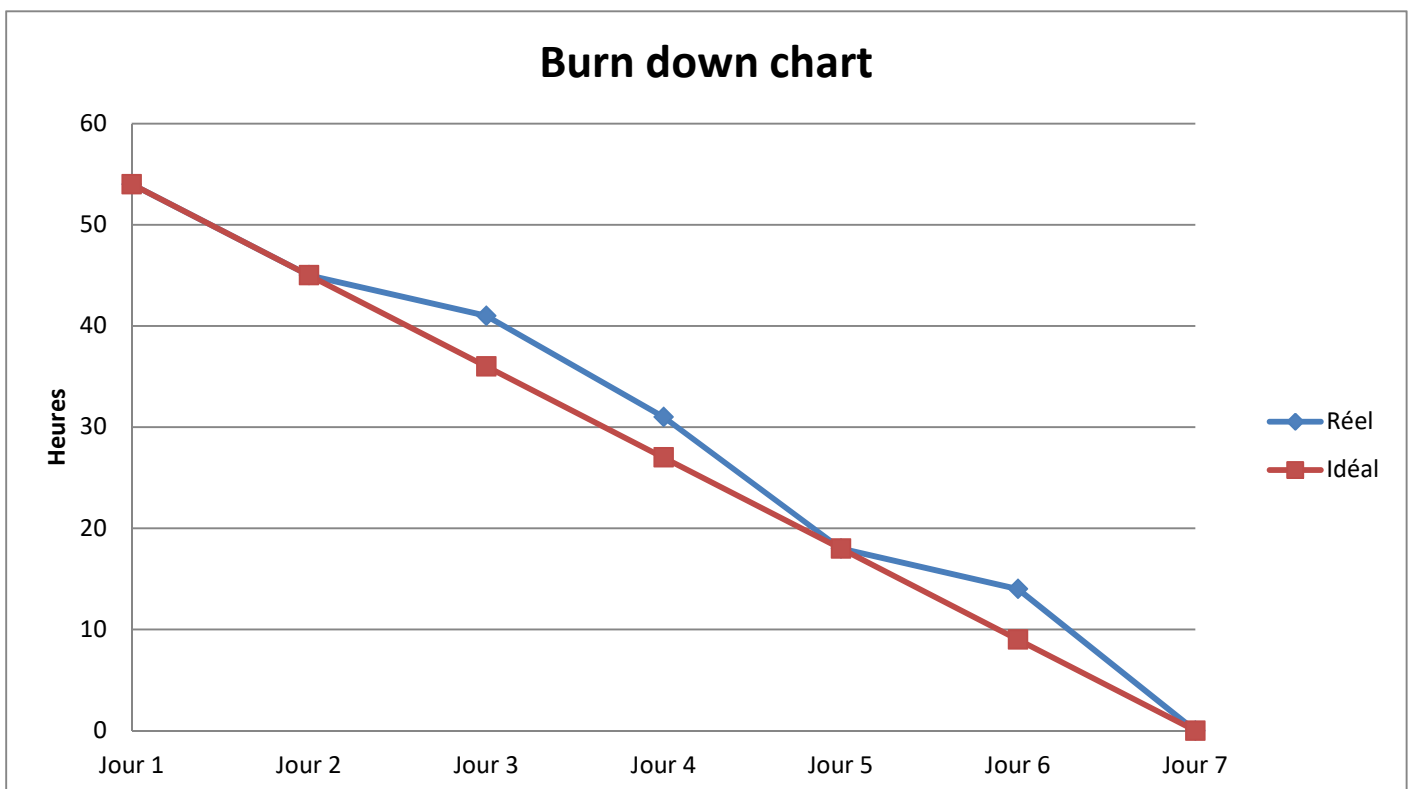
### Sprint backlog :

[illegible]

	Affichage des forêts	3	3	3	3	3	3	0	x		
	Coder les plantes	2	2	0	0	0	0	0			x
	Affichage des plantes	2	2	0	0	0	0	0			x
L'utilisateur veut voir des agents	Coder les agents (la classe)	4	4	4	0	0	0	0			x
	Afficher les agents	5	5	5	0	0	0	0			x
	Affichage fluide des agents	5	5	5	5	0	0	0			x
	Coder les humains	8	8	8	8	4	3	0			x
	Affichage des humains	2	2	2	2	2	1	0			x
	Déplacement des agents	6	6	6	6	2	0	0			x
L'utilisateur veut voir des changements de climat	Catastrophes naturelles	5	5	5	4	4	4	0			x

Les tâches bleues correspondent aux tâches de DIEP Richard et les tâches roses correspondent aux tâches d'EL GHAZZI Sarah.

**Burn-down chart :**



### **Sprint review :**

On peut voir sur le Burn down chart que la courbe réelle est assez proche de la courbe idéale, puisqu'en effet, seule les heures de travaux des jours 1 à 2 et des jours 4 à 5 ont été les plus importantes. Concernant les jours 5 à 7, quelques heures ont été consacrées et des choix ont été faits concernant certaines tâches qui sont abandonnées suite à une importance peu élevée. Ces tâches seront probablement ajoutées lorsque cela sera nécessaire ou lorsqu'il y aura du temps dans de prochain sprint. Dans l'ensemble, le sprint goal a été atteint. Les catastrophes naturelles et les forêts ont été abandonnées car ils ont été jugés comme non nécessaires.

Le graphisme en 2D en JAVA a été choisi pour pouvoir avoir une observation globale de l'évolution du monde que ce soit au niveau de l'environnement du terrain ou des agents présents. Cependant, avec cette approche, nous sommes parfois limités, par exemple si l'on souhaite observer un arbre évoluer en taille, les cases se trouvant derrière cet arbre ne seront plus visible. Des solutions existent mais ne sont pas des plus concluants (par exemple si l'on veut afficher un agent, on affiche par-dessus le graphisme de l'arbre).

### **Sprint retrospective :**

Nous avons chacun nos tâches à réaliser et pour ce premier sprint, les durées sont respectées, ainsi que l'importance de certaines tâches à réaliser sont faites. Les tâches sont données en fonction du désir de chaque membre de l'équipe et de leurs capacités à réaliser les tâches. Nous avons ainsi respecté les tâches à faire dans ce premier sprint et l'avons terminé.

# Sprint n°2 : Evolution du monde avec des prédateurs et des proies

**Sprint goal :** Le monde doit évoluer et les agents fuient ou chassent

**Date :** 04/03/2019 au 11/03/2019

**Product backlog (aucun ajout n'a été fait) :**

Users stories	TAILLE	Priorité	En attente	Prêt	Terminé
L'utilisateur veut voir le monde qui évolue	50	1			x
L'utilisateur veut voir des agents	40	2			x
L'utilisateur veut voir des changements de climat	4	3			x
L'utilisateur veut voir des avions et des bateaux (Optionnel)	10	4	x		

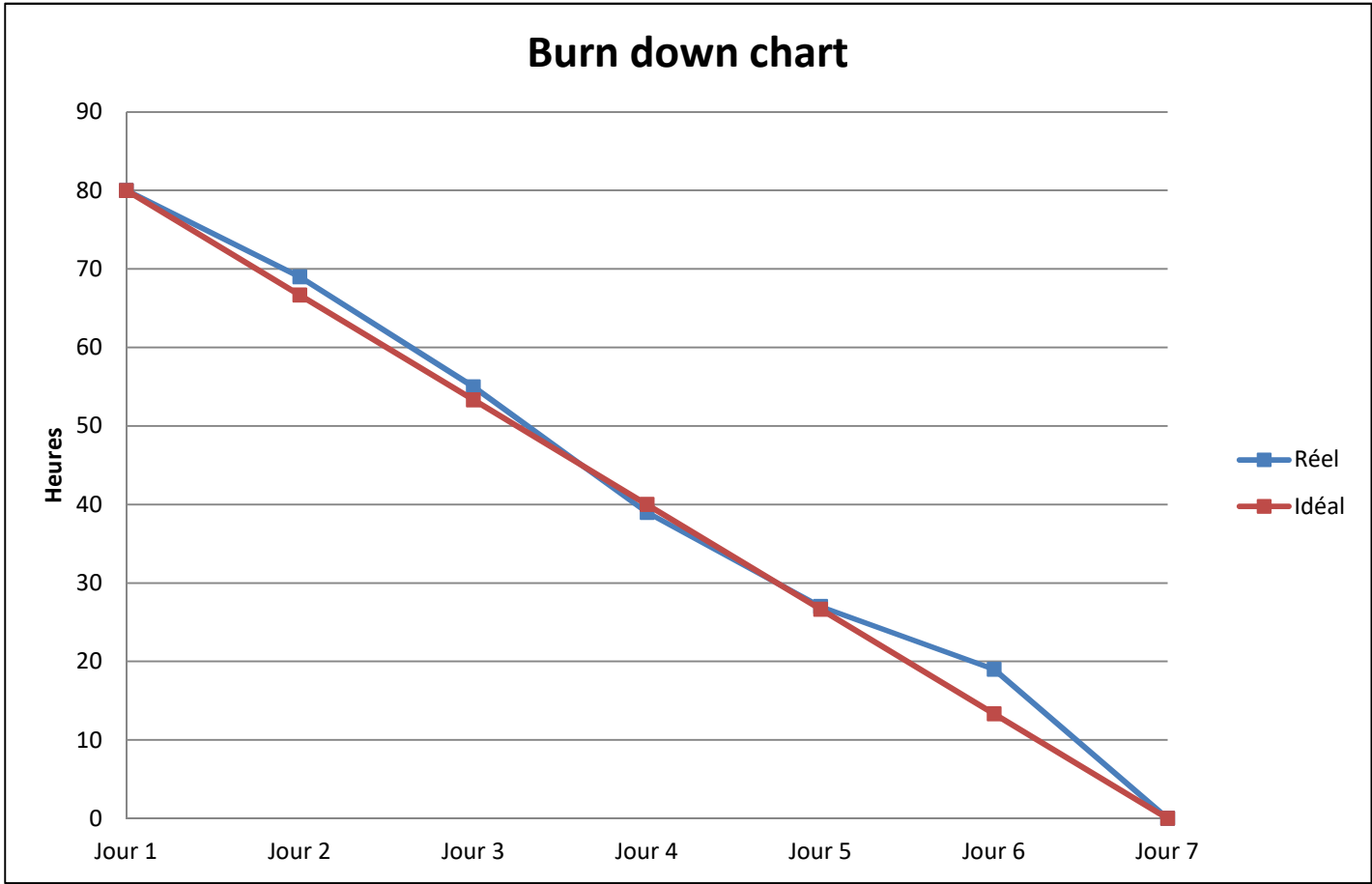
**Sprint backlog :**

Sprint Backlog		Durée en heures									
Users stories	Tâches	Jour 1	Jour 2	Jour 3	Jour 4	Jour 5	Jour 6	Jour 7	En attente	Prêt	Terminée
L'utilisateur veut voir le monde qui évolue	Coder les volcans	5	5	4	0	0	0	0			x
	Coder les laves	4	4	4	0	0	0	0			x
	Affichage des volcans et laves	3	3	2	0	0	0	0			x
	Coder l'obsidienne	4	4	4	4	0	0	0			x
	Affichage de l'obsidienne	2	2	2	2	0	0	0			x
	Coder la terre	1	1	1	0	0	0	0			x
	Affichage de la terre	1	1	1	0	0	0	0			x
	Coder le feu	5	5	0	0	0	0	0			x
	Affichage du feu	2	2	0	0	0	0	0			x
	Coder les villages (option)	8	8	8	8	8	8	0	x		
	Affichage des villages (option)	4	4	4	4	4	4	0	x		
	Agents en feu	2	2	0	0	0	0	0			x
	Affichage fluide du feu (agent en feu)	1	1	0	0	0	0	0			x
	Arbres et plantes en feu (et cactus)	2	2	0	0	0	0	0			x
	Arbres brûlés	2	2	2	0	0	0	0			x

	Cycle de vie (Tectonique des plaques et apparition de terrain)	8	8	8	8	2	0	0			x
	Dégâts de feu aux agents	2	2	2	0	0	0	0			x
L'utilisateur veut voir des agents	Coder les Animaux	6	0	0	0	0	0	0			x
	Affichage des animaux	3	0	0	0	0	0	0			x
	Coder les prédateurs et les proies	6	6	6	6	6	0	0			x
	Vérifier les affichages	2	0	0	0	0	0	0			x
L'utilisateur veut voir des changements de climat	Météo	3	3	3	3	3	3	0	x		
	Catastrophes naturelles	4	4	4	4	4	4	0	x		

Les tâches bleues correspondent aux tâches de DIEP Richard et les tâches roses correspondent aux tâches d’EL GHAZZI Sarah

Burn-down chart :



**Sprint review :**

La courbe réelle du burn down chart est proche de l'idéale suite à un abandon de la météo et des catastrophes naturelles, mais aussi des villages. Ces tâches seront pourront être reporté à aux sprints suivants.

Le sprint goal a été atteint avec succès et le résultat est satisfaisant. Cependant, en ce qui concerne le codage des prédateurs et des proies, quelques difficultés ont été rencontrées au niveau des prédateurs et dans le choix de la recherche de proies. Ainsi, il est possible d'envisager des améliorations à ce niveau.

**Sprint retrospective :**

Tous les lundis et jeudis où nous avons cours, nous faisons un point sur l'avancement des tâches, sur les difficultés rencontrées, ainsi que les tâches que nous choisissons de faire durant le sprint en fonction du niveau et de l'envie de réaliser certaines tâches.