

Sprint 1

Groupe :

04/03/2019

DIEP Richard

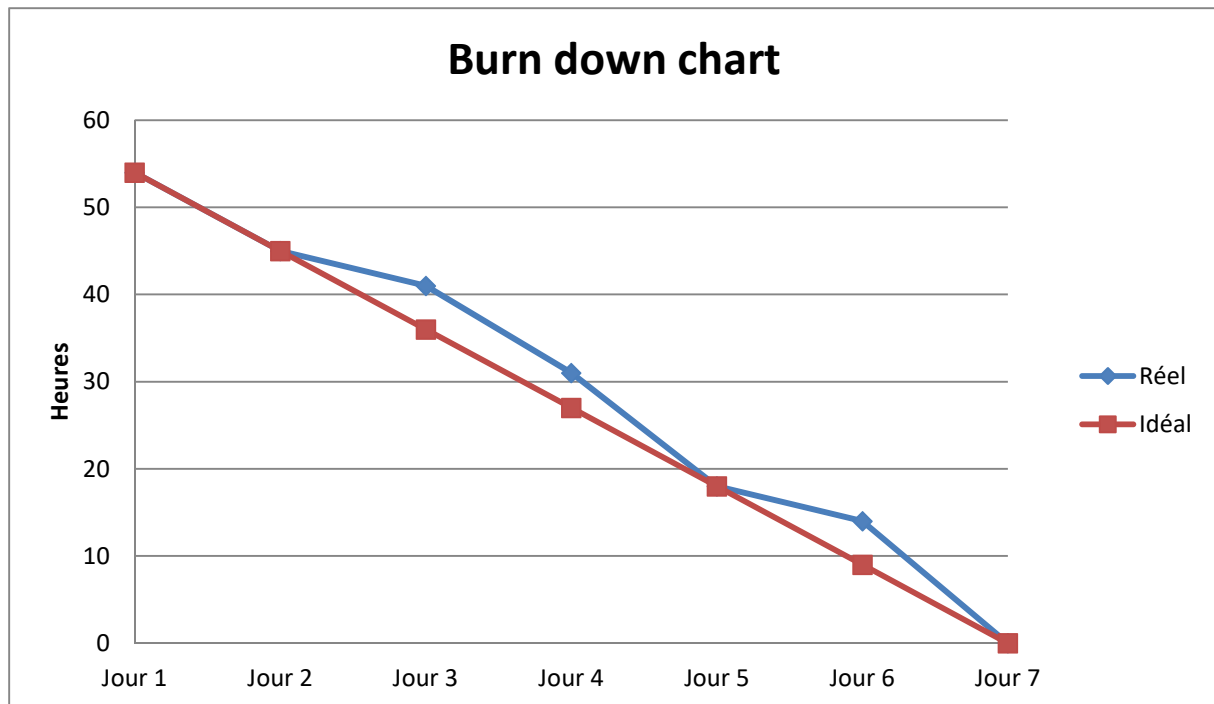
EL GHAZZI Sarah

Sprint Backlog		Durée en heures									
Users stories	Tâches	Jour 1	Jour 2	Jour 3	Jour 4	Jour 5	Jour 6	Jour 7	En attente	Prête	Terminée
Observation du monde	Terrain	3	0	0	0	0	0	0			x
	Coder les arbres	3	0	0	0	0	0	0			x
	Coder les forêts	3	3	3	3	3	3	0	x		
	Affichage des arbres	3	0	0	0	0	0	0			x
	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
Observation 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	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
Changement de climat	Catastrophes naturelles	5	5	5	4	4	4	0		x	

Total d'heures/jour	54	45	41	31	18	14	0
Burn down chart ideal	54	45	36	27	18	9	0

Nombre de jours sans compter J1	6
Nombre d'heures par jour à faire	9

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



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 le jour 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.

Le graphisme en 2D a été utilisé 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).