

# 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 en 2D sous JAVA, 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	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		

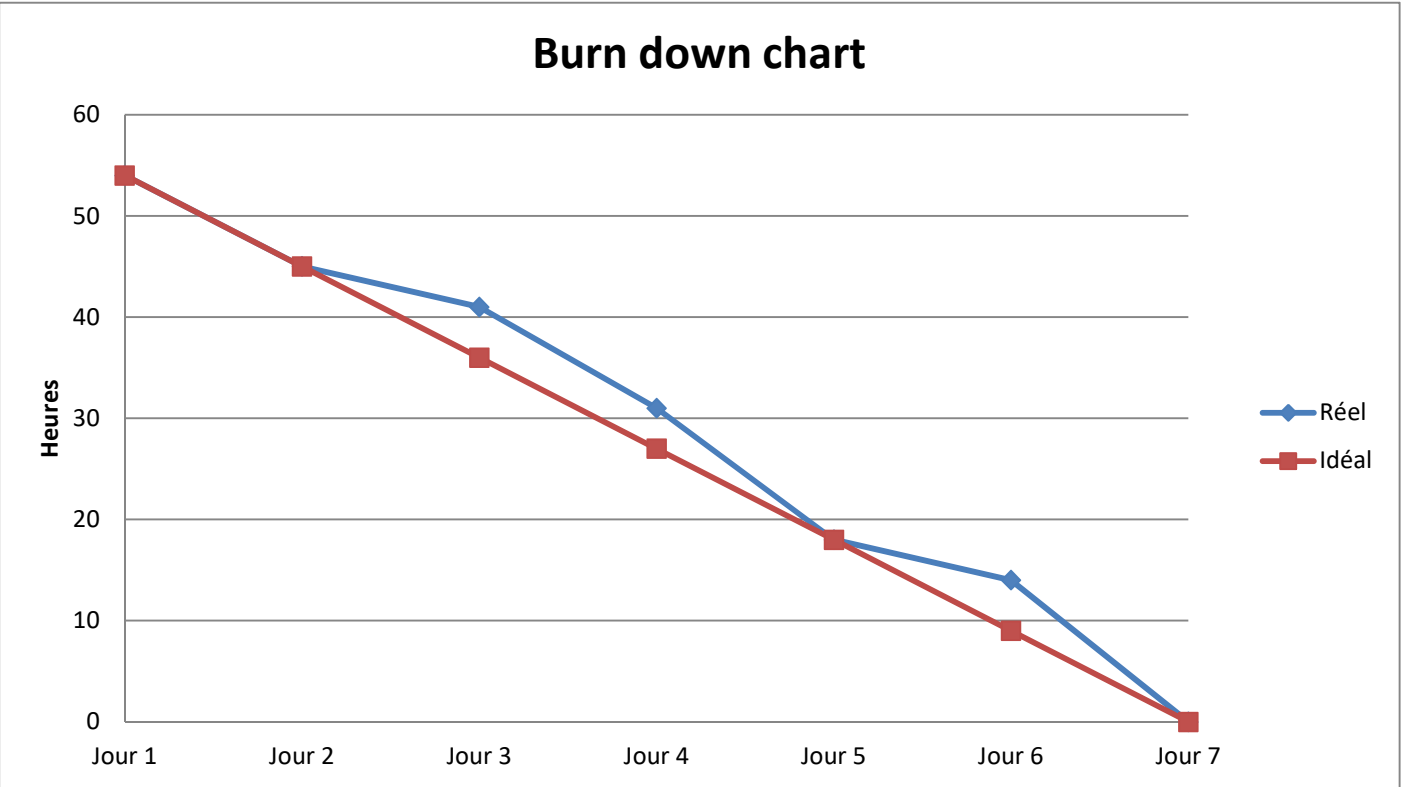
### **Sprint backlog :**

Users stories	Tâches	Jour 1	Jour 2	Jour 3	Jour 4	Jour 5	Jour 6	Jour 7	En attente	Prête	Terminée
L'utilisateur veut voir le 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
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 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 le 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 visibles. Des solutions existent mais ne sont pas des plus concluantes (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. Certaines tâches seront probablement dans les sprints suivants pour les peaufiner (comme les catastrophes naturelles).