

# Comptes Rendus de fin de Sprints

## Sprint 1 : 10/10/22 au 21/10/22

Objet : brainstorming + recherche d'idée + rendez vous 1 et 2 + 2 maquettes + déplacement maquette 1 + graphisme maquette 1

Lors de ce 1er sprint nous avons concentré la plus grande partie de notre temps à chercher une idée qui satisferait à la fois les consignes de la SAE, notre client et le groupe. Dans cette optique, nous avons pris un 1er rendez-vous avec notre client pour connaître ses besoins, et nous avons ensuite imaginé plusieurs idées pour la forme du serious game. Comme 2 idées semblaient convenir nous avons fini le sprint en essayant de faire une maquette par idée. La première idée est de faire un jeu qui ressemblerait un rpg pixel art vu du dessus tandis que la 2e idée est de faire un jeu photo-réaliste en utilisant des photos prises dans le département informatique pour faire les visuels du jeu.

Sprint 1		
Tâches	Avancement	Personnes assignés
Brainstorming	100%	Ethan, Aurélien, Thibault, Lucas
Répartition des rôles	100%	Ethan, Aurélien, Thibault, Lucas
Prendre en main Phaser	100%	Ethan, Aurélien, Thibault, Lucas
Apprendre JavaScript	100%	Ethan, Aurélien, Thibault, Lucas
Recherches d'idées	100%	Ethan, Aurélien, Thibault, Lucas
Rendez-vous n°1 avec le client	100%	Ethan, Aurélien, Thibault, Lucas
Faire le RDC maquette 1	100%	Aurélien
Faire un morceau de la maquette 2	100%	Ethan, Aurélien
Déplacement joueur maquette 1	50%	Ethan
Recherche nom du projet	20%	Ethan, Aurélien, Thibault, Lucas
Imagination du gameplay et/ou scénario	80%	Thibault, Lucas
Trouver des jeux de tuiles libre de droit	50%	Ethan, Aurélien
Gestion Trello	60%	Thibault, Aurélien
Rendez-vous n°2 avec le client	100%	Ethan, Aurélien, Thibault, Lucas

## Sprint 2 : 24/10/22 au 11/11/22

Objet : abandon de la deuxième idée pour cause difficulté et de temps + fin carte rez-de-chaussé

Lors de ce sprint nous avons pris la décision de nous concentrer sur la première idée et d'abandonner la deuxième idée car nous pensons que nous n'aurions pas le temps nécessaire et/ou pas les compétences requises. De plus, après un sondage réalisé auprès de quelques étudiants, la première maquette semblait plaire à plus de monde que la deuxième. Nous avons donc avancé la maquette de l'idée 1 pour pouvoir présenter notre idée finale à notre client et continué de recueillir ses besoins et ses idées.

Sprint 2		
Tâches	Avancement	Personnes assignés
Faire la carte du RDC	100%	Aurélien
Rédaction des QCM du RDC	25%	Aurélien
Implémentation du RDC (carte) dans le code	100%	Ethan
Trouver des jeux de tuiles libre de droit	70%	Ethan, Aurélien
Imagination du gameplay et/ou scénario	100%	Thibault, Lucas
Recherche nom du projet	40%	Ethan, Aurélien, Thibault, Lucas
Déplacement joueur	80%	Ethan
Gestion Trello	60%	Thibault, Aurélien

## Sprint 3 : 14/11/22 au 25/11/22

Objet : serveur web + carte étage 1 et 2

Lors de ce sprint nous avons séparé l'équipe en deux pour travailler sur deux tâches. La 1er équipe Aurélien et Ethan avait pour mission de se concentrer principalement sur le jeu et on achever les cartes des deux premiers étages. tandis que la deuxième équipe, Lucas et Thibault avait pour mission de faire des recherches sur quel serveur web utiliser pour le projet et d'en établir une première version.

Sprint 3		
Tâches	Avancement	Personnes assignés
Faire la carte du 1er étage	90%	Aurélien
Faire la carte du 2ème étage	60%	Aurélien
Réorganisation du code	100%	Ethan
Déplacement du joueur	100%	Ethan
Implémentation des collisions	100%	Ethan, Aurélien
Recherche nom du projet	90%	Ethan, Aurélien, Thibault, Lucas
Rédaction des QCM du RDC	100%	Aurélien
Gestion Trello	70%	Thibault, Aurélien
Création et/ou recherche de sprite	40%	Aurélien

Implémentation des sprites dans le code	40%	Ethan
Serveur Web	80%	Lucas
Rédaction des indices du RDC	100%	Aurélien

## Sprint 4 : 28/11/22 au 09/12/22

Objet : design prof + interface QCM + nom du jeu + 1ere version BD

Lors de ce sprint nous avons concentré nos efforts sur 3 points : continuer le développement du jeu, la partie design et faire une première version de la base de données. Pour la partie design nous avons choisi les visuels pour les personnages du jeu, l'interface principale du QCM et le nom du jeu qui sera : Aix'ploration.

Sprint 4		
Tâches	Avancement	Personnes assignés
Recherche nom du projet	100%	Ethan, Aurélien, Thibault, Lucas
Création sprite du 1er professeur	100%	Aurélien
Interface du QCM	100%	Ethan
Placement des portes, indices du RDC	100%	Ethan, Aurélien
Modification du README	100%	Ethan
Ajout d'un chrono	20%	Ethan
Création du logo	100%	Aurélien
Gestion Trello	80%	Thibault, Aurélien
Création de la base de données	100%	Lucas, Thibault
Rédaction des textes Introductifs	100%	Aurélien

## Sprint 5 : 12/12/22 au 06/01/23

Objet : update du serveur + finalisation du système de qcm + système d'avancement + différente apparence du personnage + 1<sup>er</sup> gestion du temps/score

Lors de ce sprint nous avons finis de nombreuses fonctionnalités que nous avons commencé dans les autres sprints comme le système de QCM et le système qui permet au joueurs de continuer dans le jeu quand il a terminé un qcm. Ensuite, nous avons fait des améliorations au niveau du serveur, mis en place un système pour changer l'apparence du joueur et un système de prise en compte du temps du joueur car c'est la donnée qui influencera son score final.

Sprint 5		
Tâches	Avancement	Personnes assignés
Finalisation du système de QCM	100%	Ethan

Rédaction des questions du 1er étage	100%	Aurélien
Rédaction des indices du 1er étage	100%	Aurélien
Ajout d'un chrono	100%	Ethan
Système d'ouverture de porte	100%	Ethan
Remplissage des données dans la BD	80%	Thibault
Création personnage féminin	100%	Aurélien
Gestion du score	80%	Ethan
Placement des porte, indice du 1er étage	100%	Aurélien
Création des sprites des profs du 1er étage	100%	Aurélien
Placement des profs du 1er étage	100%	Aurélien
Gestion du Trello	85%	Thibaut, Aurélien
Faire la carte du 1er étage	100%	Aurélien

## Sprint 6 : 09/01/23 au 16/01/23

Objet : interfaces d'intro et de fin + finalisation étages 1 et 2 + fin du remplissage de la BD

Lors de ce dernier sprint, nous avons essayé de peaufiner le jeu au maximum. Nous avons donc finalisé la page d'accueil, le choix d'un niveau de difficulté et les high scores. Puis, nous avons aussi ajouté un texte d'information avant que le jeu ne se lance, davantage d'informations et un écran final de félicitation quand le joueur finit une partie. Nous avons aussi finalisé l'implémentation des indices et des QCM dans les étages 1 et 2, préalablement ajoutés dans la base de données.

Sprint 6		
Tâches	Avancement	Personnes assignés
Faire la carte du 2ème étage	100%	Aurélien
Remplissage des données dans la BD	100%	Thibault, Aurélien
Gestion des scores	100%	Ethan
Ajout du favicon	100%	Aurélien
Placement des portes, indices du 2ème étage	100%	Aurélien
Création des sprites des profs du 2eme étage	100%	Aurélien
Placement des profs du 2eme étage	100%	Aurélien
Gestion du Trello	100%	Ethan
Implémentation de la scène du choix de skin	100%	Ethan
Implémentation de la scène de fin de partie	100%	Ethan
Implémentation de la scène des choix d'étages	100%	Ethan
Réalisation d'une nouvelle interface des QCM	100%	Aurélien

Implémentation de la scène des textes introductifs	100%	Ethan
Sécurisation de la base de données	95%	Ethan
Réglages de bugs	100%	Ethan, Aurélien
Ajout de commentaire et refactoring	100%	Ethan
Excel Compte Rendu de fin de sprint	100%	Aurélien
Doc Compte Rendu de fin de sprint	100%	Thibault, Aurélien