

# Sprint Retrospective

Groupe MOSS

Michelle, Orane, Suzy, Sabri

La classe Labyrinthe n'a pas encore été développée, car la recherche d'une interface graphique et son adaptation au format du jeu nous ont pris beaucoup de temps. De plus, nous avons eu des difficultés à bien structurer le début du jeu. Cependant, maintenant que le début du jeu est bien structuré, nous pouvons nous concentrer davantage sur la classe Labyrinthe, principalement parce que nous sommes plus familiers avec le fonctionnement de l'interface graphique du jeu.

La raison pour laquelle nous n'avons pas fait de backlog produit complet est que nous voulions nous concentrer sur la fonctionnalité dans le premier Sprint. Cependant, le fait de ne pas savoir ce que l'on attend de la version finale du jeu nous a empêchés de faire avancer le code. Ainsi, le backlog produit complet sera fait pour avoir une meilleure direction dans le prochain sprint.