Planification des taches

GP01: Nous avons estimé 5h30 pour l’équipe au complet. La tache consiste a analyser les demandes du client, débuter la rédaction des usecases et diagramme de classe et diviser les taches à accomplir pour la semaine. Nous avons mis beaucoup de temps sur cette tache afin de tous avoir une vue d’ensemble du fonctionnement de l’application. Il était important pour nous d’être tous sur la même longueur d’onde sur les méthodes à utiliser pour le développement de l’application ainsi que le nom de variable/fonction.

GP02: Planification de rencontre client : 2h. Maxime a entré en communication avec le client et céduler une rencontre pour la semaine prochaine.

GP04: Génération du terrain: 4h. Exploration et test de développement du monde où évolueront les lulus.

GP05: Interface utilisateur: 21h. Conception d'un form permettant à l'utilisateur d'entrer les données nécessaire pour qu'il puisse lancer une simulation personnalisé. Afin qu'il puisse visualiser les résultats de la simulation, le form intégrera un graphique contenant les résultats de la simulation. La tâche a été estimé à 21h puisque nous avons appris le fonctionnement de python de plus la validation peu prendre quand même beaucoup de temps afin de n'oublier aucun scénario, de plus nous n'avions aucune idée des technologies que nous allions utiliser. Autant pour la conception du graphique que pour le form.

GP06: Développement des graphiques: 21h. En lien avec l’interface utilisateur, la tache avait pour but de trouver une librairie python pour le développement de graphique. Il était important que la librairie puisse communiquer avec la librairie de l’interface utilisateur pour permettre d’afficher les graphiques avec des boutons etc.

GP07: Librairie Manim: 2h. Librairie Pygame: 11h. Apprentissage et intégration d’une librairie pour la simulation. Il fallait trouver une librairie assez rapide pour produire la simulation malgré les centaines de mouvements qui risque d’avoir. C’est pourquoi Manim a été abandonné pour trouver une librairie plus adéquate.

GP08: Développement du simulation manager: 7h, estimé 2h au sprint 2. Il s’agit d’une classe globale qui fait les appels à toute les autres classes et méthode. La tache a aussi inclus le développement des méthodes run, moveAll et la modification des méthodes de création de Map et Lulu.

GP09: Mouvement des Lulu : 35h. Développement des méthodes reliés au mouvement des lulus. Il s’agit de la principale action de la simulation. La tache demande de bien réfléchir au développement et à la logique des méthodes et de la simulation. Plusieurs cas ont du être réfléchi et il reste encore quelques ajustements à faire avant de terminer la tâche. Nous estimons environ 10h supplémentaire pour terminer les petits ajustements.

GP10: Classe de l’application: 4h. Développement des classes de Lulu, territoire etc. Modification des classes suite à la décision d’utiliser un dictionnaire au lieu d’un tableau.

GP11: Développement des méthodes lié à la reproduction des Lulus: 4h.

GP12: Développement de la méthode dayResultLulu: 0h30. Méthode validant les résultats pour chaque lulus (quantité de nourriture mangé).

GP13: Meeting avec le client : Estimé 30 min. Meeting avec le client le 6 février à midi d’une durée estimé de 30 min.

GP14: Planification des sprints : 5h. Recueillir toutes les informations sur les taches accomplis dans le sprint 1 et ceux estimé pour le sprint 2 et les regrouper dans le document.

GP15: Planification des tests : 1h + Estimé 2h. Prendre en note tous les tests nécessaire pour le bon fonctionnement de l’application. Compte tenu du grand nombre de « random » dans le fonctionnement de l’application, nous considérons qu’il va être important de bien tester. C’est pourquoi cette tache est essentiel et a pour but de réfléchir et noter dans un document tous les tests liés aux méthodes déjà développer.

GP16: Planification de la rencontre client : Estimé 30 min. Planification de la rencontre pour avoir des questions et ne pas faire perdre du temps à notre client.