

Projet d'Intégration Sprint 2

Groupe 5

Sorn Hulsen - Cédric Lambin

Simon Mohimont - Quentin Puttemans

Florence Salpietro - Nathan Vanderdonck

1. Avancement technique :

Terminé :

- En tant que développeur, je veux les questions du quizz afin de les implémenter dans une base de données. (5points)
- En tant que développeur, je veux me renseigner sur les différents langages de programmation afin de créer une application android. (15points)
- En tant que développeur, je veux créer une base d'application afin de faire des tests de jeu. (25 points)

Pas terminé :

- En tant qu'entrepreneur, je veux faire une étude de marché afin de confirmer mes choix. (15points)
L'étude de marché a débuté. Nous avons créé trois questionnaires différents, un pour les jeunes, un pour les parents et un pour les entreprises. Car les trois catégories seront touchées par notre produit. Nous sommes en train de les distribuer aux personnes concernées et nous analyserons les résultats durant le prochain sprint.
- En tant qu'utilisateur, je veux une application avec un nom et un slogan sur un logo afin de la repérer plus facilement. (5points)
Nous avons décidé le nom, *Greenup*, nous avons plusieurs propositions de logo. Nous nous posons encore la question de l'utilité d'un slogan.
- En tant que développeur, je veux les informations nécessaires afin de documenter le site web. (5points)
Nous avons réalisé qu'il serait plus facile de donner les informations complètes lorsque les jeux seront plus avancés.

NB : Nous avons compris que nos user stories n'étaient pas rédigées sous la bonne forme, elles le seront pour le sprint suivant.

2. Méthodologie

Pour ce deuxième sprint on s'était fixé comme objectif de réaliser 70 points. Nous nous sommes rendu compte que l'objectif ne serait peut-être pas atteint.

On constate que nous avons terminé 45 sur les 70 points qui étaient prévus pour ce sprint.

Si on observe les points non terminés, on constate que l'étude de marché qui vaut 15 points est réalisée au 2/3 car il ne reste plus qu'à analyser les résultats que nous obtiendrons. On peut dire que dans les faits, nous avons réalisé 55 points sur les 70 souhaités.

Nous atteignons la moitié du projet, le sprint suivant sera le plus déterminant.

3. Sprint 3

Voici nos principales tâches pour le sprint suivant :

- Clôturer l'étude de marché
- Faire un choix définitif pour le logo
- En tant qu'utilisateur, je veux avoir un jeu fonctionnel afin de pouvoir le tester.
- En tant qu'utilisateur, je veux avoir des règles de jeu précises afin de les implémenter au mieux.
- En tant qu'utilisateur, je veux un site plus complet et plus travaillé afin que ce soit plus fonctionnel.
- Créer des images pour le jeu des erreurs.