

## Sprint Backlog N°1

### 1. Liste des fonctionnalités (items)

- Implémentation des primitives pour le moteur graphique. (Id : 3).
- Réalisation d'une couche intermédiaire entre le moteur graphique et le moteur jeu. (Id : 1).
- Implémenter un système multi thread pour gérer les différents moteurs (Id : 2).

### 2. Liste des tâches

- Refonte du moteur graphique en JavaFX.
- Implémentation des primitives graphiques en couleur.
- Mise en place du système de multi-threading.

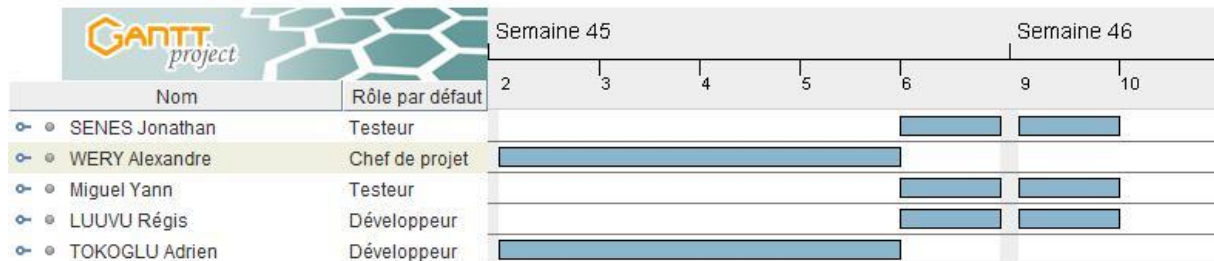
### 3. Livrables

Le product backlog ainsi que le Sprint Backlog N°1 sont attendus par le client en début de semaine prochaine, dernier délai. A cela s'ajoute un avancement significatif du moteur graphique en JavaFX.

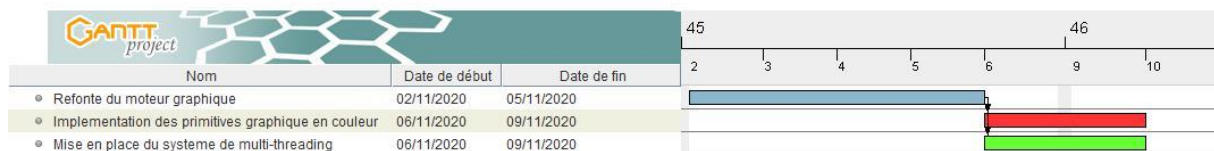
### 4. Planification et affectation des tâches

Id	Nom de la tâche	Date de début	Date de fin	Acteur principal	Acteur secondaire	Etat de la tâche
1	Refonte du moteur graphique.	02/11/20	02/11/20	Alexandre Wery	Adrien Tokoglou	Terminé
2	Implémentation des primitives graphique en couleur.	02/11/20	06/11/20	Alexandre Wery	Adrien Tokoglou	Terminé
3	Mise en place du système de multi-threading.	06/11/20	10/11/20	Alexandre Wery	Adrien Tokoglou	En cours

## 5. Diagramme de Gantt prévisionnel



## 6. Diagramme de Gantt réel



## 7. Commentaires

A la suite d'une mauvaise compréhension des attentes, le moteur graphique a premièrement été implémenté avec la bibliothèque de jeux LWJGL alors que Java SWING ou JavaFX sont les bibliothèques que nous sommes autorisés à utiliser. Avant d'aller plus loin, une refonte du moteur graphique est donc nécessaire. Nous avons opté pour JavaFX.