

## Compte rendu de réunion du Sprint 1

### Backlog

- (Adèle) Passage à la version ligne de commande à graphique
- (Clément) Chargement du niveau à partir d'un fichier texte
- (Raphaël) Ajout des murs (super classe sol + sous classe avec héritage mur)
- (Adham) Ajout des textures sur le sol, le personnage, et les murs
- (Adèle) Ajout de la vie au personnage
- (Adham) Ajout du trésor : le personnage gagne s'il arrive sur la case trésor
- (Adèle) Ajout de poisons : le personnage boit un poison, soit le personnage perd de la vie, soit il est ralenti, soit il est étourdi (les touches de déplacements sont inter-changées) s'il marche sur la case
- (Raphael) Ajout de potion magique : le personnage boit une potion magique, l'effet affecté est tiré au hasard parmi : effet vitesse, effet fantôme (traverser les murs)
- (Clément) Ajout de la case passage : si le personnage marche sur la case passage il est téléporté vers l'autre passage
- (Adham) Terminer de mettre les textures sur le reste des éléments du jeu

### Sprint review sprint 1

- (Adèle) Passage à la version ligne de commande à graphique  
FAIT
- (Clément) Chargement du niveau à partir d'un fichier texte  
FAIT
- (Raphaël) Ajout des murs (super classe sol + sous classe avec héritage mur)  
FAIT
- (Adham) Ajout des textures sur le sol, le personnage, et les murs  
FAIT
- (Adèle) Ajout de la vie au personnage  
FAIT mais le nombre de points de vie est seulement affiché dans le terminal, sera visible dans l'interface au sprint prochain
- (Adham) Ajout du trésor : le personnage gagne s'il arrive sur la case trésor  
FAIT mais affichage uniquement sur terminal, le personnage peut continuer de se déplacer

- (Adèle) Ajout de poisons : le personnage boit un poison, soit le personnage perd de la vie, soit il est ralenti, soit il est étourdi (les touches de déplacements sont inter-changées) s'il marche sur la case

FAIT mais le nom de l'effet est seulement affiché dans le terminal, sera visible dans l'interface au sprint prochain

- (Raphael) Ajout de potion magique : le personnage boit une potion magique, l'effet affecté est tiré au hasard parmi : effet vitesse, effet fantôme (traverser les murs)

FAIT mais le nom de l'effet est seulement affiché dans le terminal, sera visible dans l'interface au sprint prochain

- (Clément) Ajout de la case passage : si le personnage marche sur la case passage il est téléporté vers l'autre passage

FAIT

- (Adham) Terminer de mettre les textures sur le reste des éléments du jeu (Passage, effet magie et effet piège)

FAIT mais pas pour tous les types de sols

## Sprint rétrospective

### → Problèmes rencontrés :

- Sous-estimation de la complexité du travail sur le développement des effets magiques et poison.

- On s'est rendu compte qu'il manquait des classes dans notre conception que nous avons dû ajouter après coup (classes MapBuilder, AsyncEffect).

- On n'a pas assez réfléchi au comportement exact des effets (que se passe-t-il si l'effet Ghost prend fin lorsque le personnage est dans un mur ? Une fois un poison ou une potion magique consommés, sont-ils toujours au sol et accessibles, ou supprimés ?)

- La majorité de la conception et du développement s'est fait à 3, à cause du manque d'implication d'un membre du groupe.

### → Points positifs :

- Bonne organisation.

- Conception plutôt bonne.

- Bonne répartition des tâches.

- Bonne communication, problèmes réglés en équipe via des réunions vocales ou écrites.

### → Comment résoudre les problèmes qu'on a eu :

- Passer plus de temps à réfléchir au comportement exact du jeu et de chacune de ses fonctionnalités pour éviter d'avoir des problèmes pendant la phase de développement (détailler plus chaque use-case).

- Préférer une version stable, mieux réfléchir à la complexité des tâches dans la phase de pré-développement (conception) afin de déterminer un équilibre dans le backlog et la répartition des tâches.

**EDIT :** après réflexion le jour suivant de la part de l'ensemble des membres le jour suivant, nous avons tout d'abord privilégié la correction de la version précédente (des bugs majeurs) plutôt que d'entamer en même temps le développement des nouvelles fonctionnalités qui pourraient entraîner une dégradation du sprint suivant (que ce soit au niveau de la conception, du retard). Par conséquent, la v5.1 a corrigé beaucoup de bugs parmi lesquels :

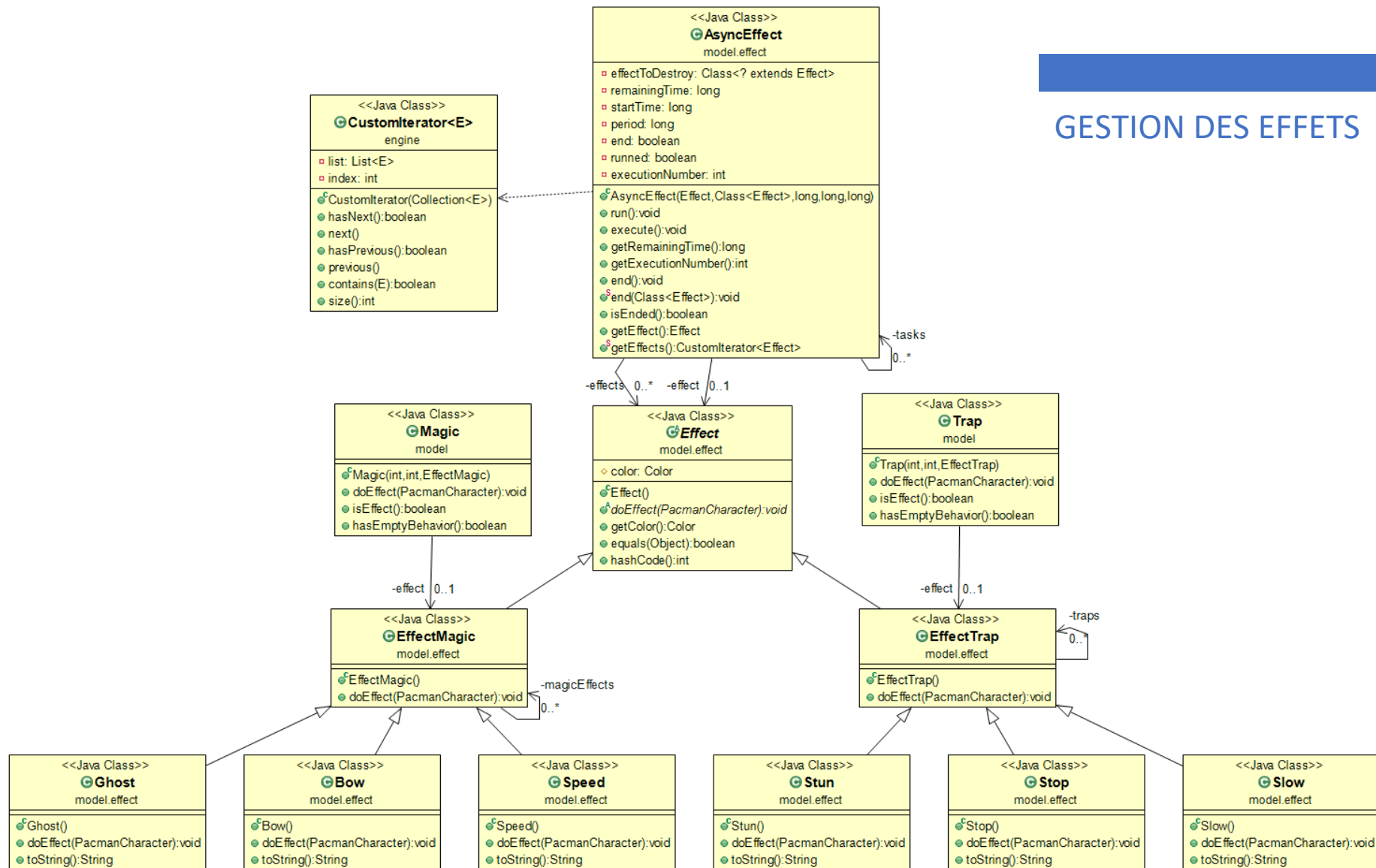
- Bugs de collision
- Bugs d'animation
- Bugs avec des données différentes dans le fichier décrivant la map du jeu

Le jeu est désormais plus stable et les membres peuvent continuer de travailler sur une version fonctionnelle.

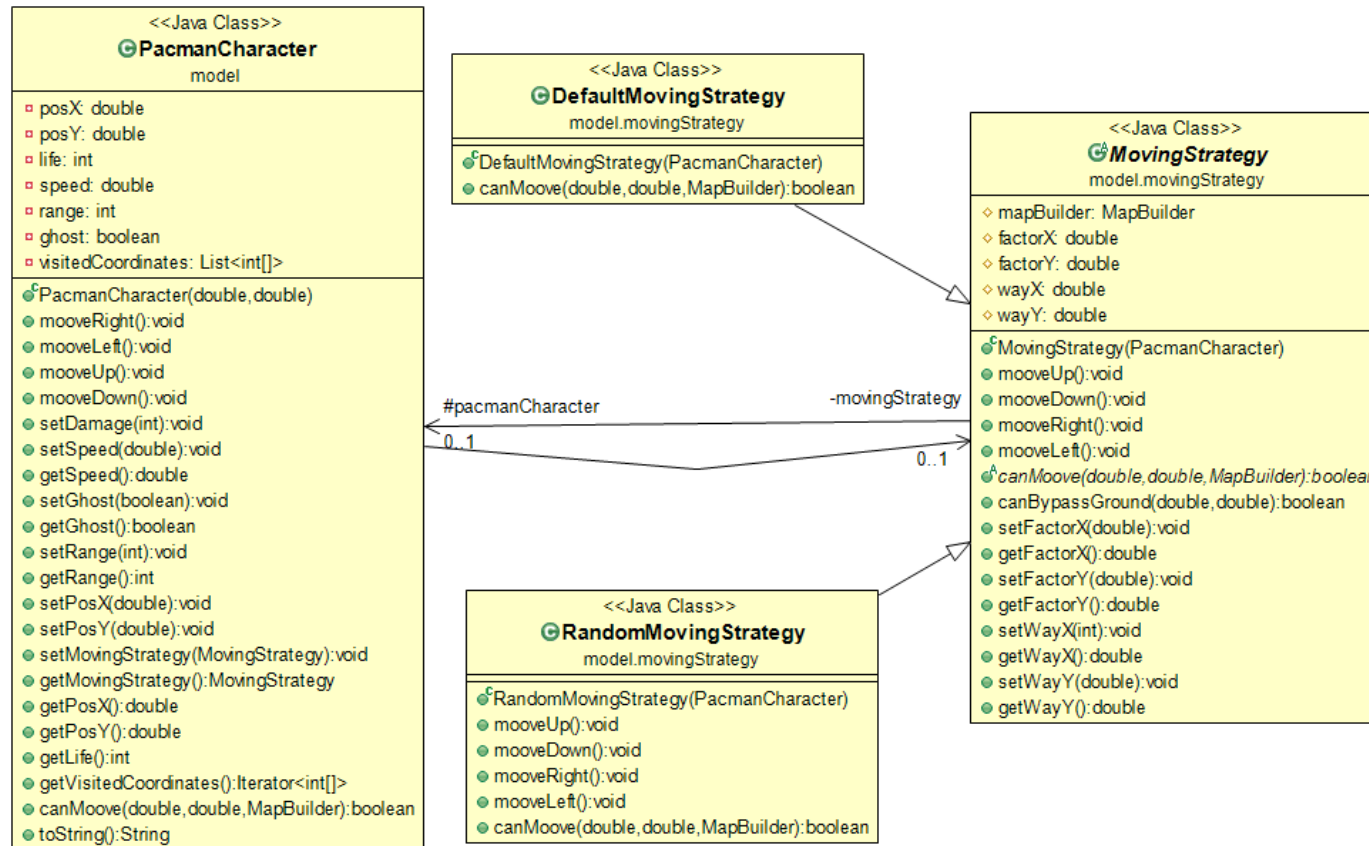
L'avancement décrit dans la partie « Sprint review » est préliminaire à la décision qui a été prise.

## Conception

## GESTION DES EFFETS



## STRATEGIES DE DEPLACEMENT



## GESTION DES IMAGES

