

Compte rendu réunion Sprint 1

Backlog sprint 1

- (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
- Chaque fonctionnalité a été implémentée sans bug et fonctionne parfaitement

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).

