

Compte rendu de réunion du Sprint 3

Backlog

- Déplacements intelligents des fantômes
 - > (Clément) SmartMovingStrategy (déplacement Manhattan)
 - > (Adham) Nouvelles map + ouvertes
 - |> 1er niveau : monstres basiques qui se déplacent en random
 - |> 2eme niveau : monstres fantômes qui se déplacent en random
 - |> 3eme niveau et + : monstres fantômes qui se déplacent avec SmartStrategy
- Revue des tests
 - > (Raphaël) PacmanGameTest : diviser les méthodes par scénario
 - > (Adèle) EffectTrap : utiliser mock, réduire complexité
 - > (Clément) Nouvelles fonctionnalités : tests SmartMoving
 - > (Adèle, Raphaël) Trap + Magic : une classe de test par classe
- (Adèle) Arrêt des effets lors du changement de niveau
- Refactor dans Mapbuilder
 - > (Adham) Passer List de String (path) dans constructeur pour chaque niveau

Sprint review sprint 3

- Déplacements intelligents des fantômes
 - > (Clément) SmartMovingStrategy (déplacement Manhattan) **FAIT**
 - > (Adham) Nouvelles map + ouvertes **FAIT**
 - |> 1er niveau : monstres basiques qui se déplacent en random
 - |> 2eme niveau : monstres fantômes qui se déplacent en random
 - |> 3eme niveau et + : monstres fantômes qui se déplacent avec SmartStrategy
- Revue des tests
 - > (Raphaël) PacmanGameTest : diviser les méthodes par scénario **FAIT**
 - > (Adèle) EffectTrap : utiliser mock, réduire complexité **FAIT**
 - > (Clément) Nouvelles fonctionnalités : tests SmartMoving **FAIT**
 - > (Adèle, Raphaël) Trap + Magic : une classe de test par classe **FAIT**
- Refactor dans Mapbuilder
 - > (Adham) Passer List de String (path) dans constructeur pour chaque niveau **FAIT**

Sprint rétrospective

→ Problèmes rencontrés :

- Nous avions prévu d'utiliser des mocks pour les tests, mais ce n'était pas possible, donc nous ne les avons pas utilisés.

→ Points positifs :

- Les fonctionnalités à implanter étaient plus simples à implanter donc elles ont été plus rapides à développer.
- Projet très stable, pas de bug découvert.
- Difficulté croissante au fur et à mesure des niveaux.

→ Comment résoudre les problèmes que nous avons rencontrés :

- Mieux réfléchir à une nouvelle technologie qu'on veut utiliser (ici Mocks) avant de prévoir des tâches l'utilisant.

