

Compte rendu de réunion du Sprint 2

Backlog

- (Adham) - Trouver 2 textures pour piège et effet magie, si possible 2 images qui se ressemblent comme 2 fioles par exemple mais qu'on peut différencier car une donne un effet positif et une un effet négatif
- (Clément) - Amélioration de l'utilisation des textures (au niveau des paths)
- (Adham) - Affichage de la vie du personnage et de l'effet ramassé par le personnage dans l'interface graphique
 - > Affichage vie
 - > Affichage nom effet en cours + quand il se termine
 - > Message de fin
- Ajout des monstres basiques avec des déplacements aléatoires
 - (Adèle)--> Refactor PacmanCharacter
 - (Clément)--> Création MonsterCharacter
 - (Adèle)--> Passage de Ghost du PacMan pour une stratégie
 - (Clément)--> Stratégie default des monstres
- Ajout des fantômes (qui sont des monstres basiques mais qui peuvent traverser les murs)
 - (Raphaël)--> Stratégie fantôme des monstres
- (Adèle) - Résoudre bug fin de partie
- (Raphaël) - Résoudre bug collision (bug fantôme (0,0), bug case effet)

Sprint review sprint 2

(Adham) - Trouver 2 textures pour piège et effet magie, si possible 2 images qui se ressemblent comme 2 fioles par exemple mais qu'on peut différencier car une donne un effet positif et une un effet négatif

FAIT

(Clément) - Amélioration de l'utilisation des textures (au niveau des paths)

FAIT

(Adham) - Affichage de la vie du personnage et de l'effet ramassé par le personnage dans l'interface graphique

--> Affichage vie

FAIT

--> Affichage nom effet en cours + quand il se termine

FAIT

--> Message de fin

FAIT

- Ajout des monstres basiques avec des déplacements aléatoires

(Adèle)--> Refactor PacmanCharacter

FAIT

(Clément)--> Création MonsterCharacter

FAIT

(Adèle)--> Passage de Ghost du PacMan pour une stratégie

FAIT

(Clément)--> Stratégie default des monstres

FAIT

- Ajout des fantômes (qui sont des monstres basiques mais qui peuvent traverser les murs)

(Raphaël)--> Stratégie fantôme des monstres

FAIT

(Adèle) - Résoudre bug fin de partie

FAIT

(Raphaël) - Résoudre bug collision (bug fantôme (0,0), bug case effet)

FAIT

Sprint rétrospective

→ Problèmes rencontrés :

- La conception du sprint 2 a inclus des éléments inutilement complexes, et a produit une grosse duplication de code au niveau des stratégies. Nous avons donc dû faire une réunion pour reprendre la conception afin de régler ces problèmes.
- Réunion de fin de sprint réalisée trop tard, le jour même du rendu.

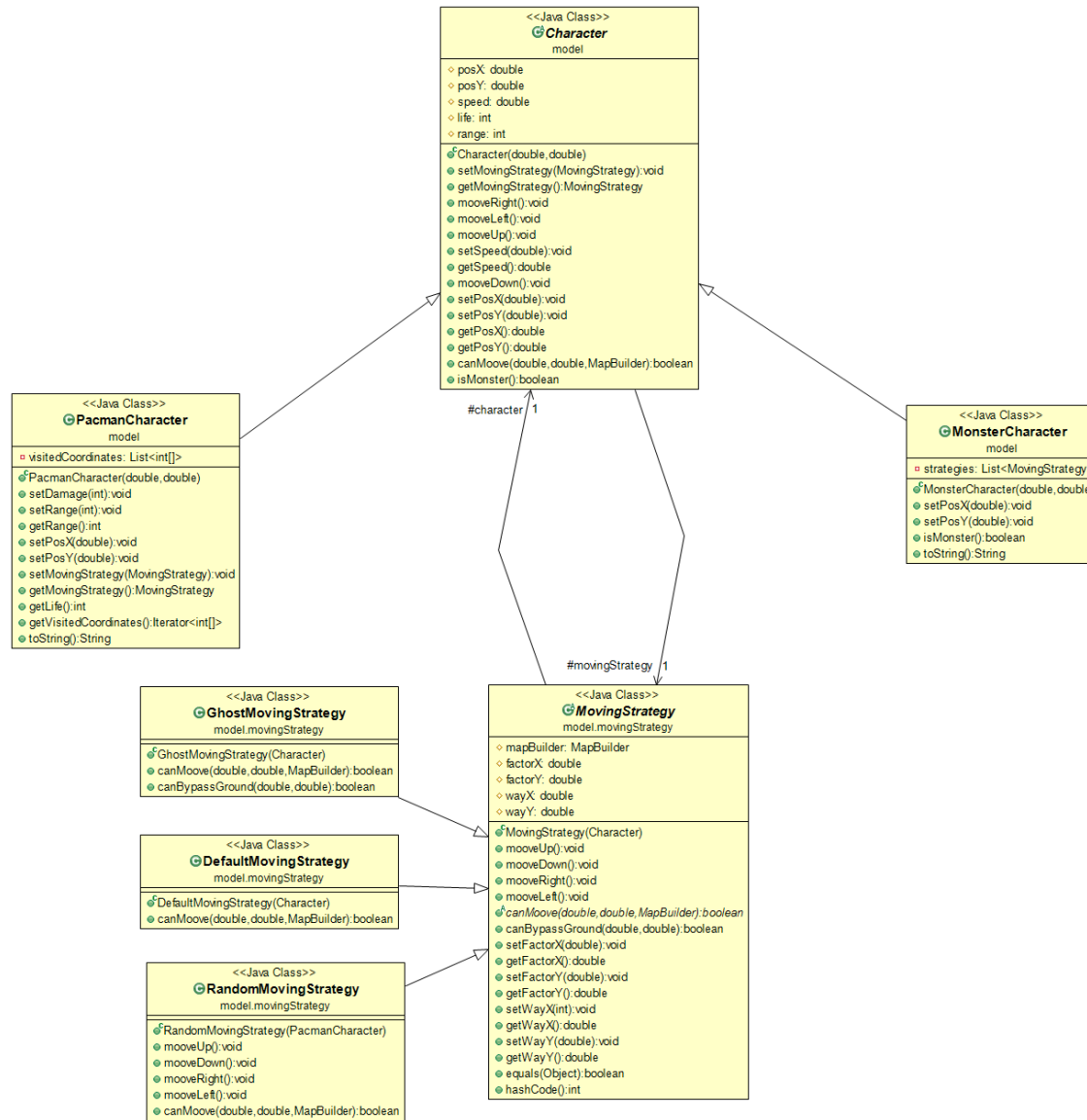
→ Points positifs :

- Meilleure organisation qu'au sprint 1, toutes les fonctionnalités ont été implantées à temps.
- Meilleure estimation du temps pour chaque tâche.
- Meilleure répartition des tâches.
- Meilleur développement des fonctionnalités, ne produit pas de bug.
- Jeux de tests nombreux, utiles et fonctionnels.
- Le sprint 1 a pris beaucoup de temps pour développer des fonctionnalités, mais comme ça a été bien fait, le sprint 2 et 3 se font sur des bases saines, plus rapidement et plus efficacement.

→ Comment résoudre les problèmes qu'on a eu :

- Ne pas chercher à faire une conception trop complexe.
- Se forcer à terminer entièrement le projet et la réunion de rendu au plus tard la veille du rendu.

Conception



GESTION DES STRATEGIES

GESTION DES IMAGES

