# 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 supprimes ?)

- 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).

