# Revue de Sprint n°7

Projet S501 - Nao



# **TABLES DES MATIERES**

Liste des sprints et dates prévisionnelles	
Contenu du sprint	
Sprint global	3
Liste des tâches	4
SPRINT 7	4
Explication des tâches nécessitant plus de clarté	5
Avancement global du Projet	5
Rétrospective de sprint	6

# LISTE DES SPRINTS ET DATES PREVISIONNELLES

Nom	Date
Initiale	02/09/2024 au 08/09/2024
1	09/09/2024 au 21/09/2024
2	22/09/2024 au 04/10/2024
3	05/10/2024 au 18/10/2024
4	19/10/2024 au 14/11/2024
5	18/11/2024 au 29/11/2024
6	02/12/2024 au 13/12/2024
Consolidation (7)	06/01/2024 au 14/01/2024





## Contenu du sprint

### **SPRINT GLOBAL**

Lors de ce dernier sprint, nous nous sommes chargés de finaliser l'assemblage. Cet assemblage impliquait d'ajouter de nouvelles fonctionnalités permettant de corriger différents bugs et mal fonctions de NAO. Parmi ces fonctionnalités, on retrouve l'orientation de la tête de NAO avant chaque analyse de jeu afin que les fonctionnalités de repérage visuel fonctionnent correctement. Nous avons également rajouté la fonctionnalité permettant de répéter à la suite de la création du bouton dans l'application. Ce sprint a également été l'occasion de revoir le dossier d'analyse et de le corriger en fonctions des recommandations que nous avions obtenu au préalable lors du sprint précédent. Enfin, ce dernier sprint a consisté en la préparation à la présentation finale. Nous avons donc créé notre support, finaliser notre vidéo, nous permettant ainsi de nous entraîner avant l'oral final.

- 1. Assemblage
- 2. Nouvelles fonctionnalités & Corrections de bugs
- 3. Présentation



### **LISTE DES TACHES**

### **SPRINT 7**

<ul> <li>□ Fonction répétition de NAO en anglais et en français</li> <li>#137 · created 5 days ago by Van Den Brande Niels  Sprint Final - Finalisation et Présentation  1</li> <li>Fait Mouvements &amp; Sons</li> </ul>	Closed (a closed 5 days
	7.2 Closed 5 days
☐ Intégration de l'application #135 : created 5 days ago by Van Den Brande Niels Sprint Final - Finalisation et Présentation △ 3  Fait	7.1 Closed 41 minutes
<ul> <li>Correction Dossier Analyse</li> <li>#134 - created 5 days ago by Van Den Brande Niels</li></ul>	7.3 Closed ® closed 5 days
	7.3 Closed 5 days
Montage edit équipe     #132 · created 5 days ago by Van Den Brande Niels    ♦ Sprint Final - Finalisation et Présentation	7.3 Closed 5 days
	7.3 Closed 5 days
Céation de l'application d'intéraction #130 · created 5 days ago by Van Den Brande Niels ♦ Sprint Final - Finalisation et Présentation ★ 5  Fait	7.1 Closed Closed 5 days
☐ Identification de la suppression de pion #62 · created 3 months ago by Van Den Brande Niels ◇ Sprint Final - Finalisation et Présentation △ 4  Fait Repérage Visuel	7.2 Closed 5 days
☐ Identification d'un Roque lors d'un changement #61 - created 3 months ago by Van Den Brande Niels Sprint Final - Finalisation et Présentation	7.2 Closed © closed 41 minutes

### Légende:

Dossier: Gestion

Équipe Mouvements & Sons:

Mouvements & Sons









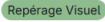








Équipe Repérage Visuel : Repérage Visuel









Tâches reportées du sprint 2/3 :

Les autres labels permettent de donner des indications sur l'objectif de la tâche.



### Les "grandes tâches" du contenu de Sprint sont représentées par les insignes :

4.1, 3.1 (sprint).(numéro de liste)

### **EXPLICATION DES TACHES NECESSITANT PLUS DE CLARTE**

La tâche concernant l'ajustement de position de NAO consiste en un changement d'orientation de la tête de NAO afin qu'il puisse toujours avoir le plateau de jeu dans son champ de vision. Cela permet également d'assurer l'efficacité de la vision durant une partie.

Les tâches de montage contenant les termes "edit" ont pour but la création de montage avec des animations particulières afin de présenter notre équipe ainsi que NAO durant la vidéo de présentation.

### **AVANCEMENT GLOBAL DU PROJET**



Sprints réalisés : 118/118 soit 100% du projet réalisé



# **RETROSPECTIVE DE SPRINT**

Keep / Garder	La dynamique de groupe, la bonne ambiance et notre efficacité.	
Improve / Améliorer	х	
Start / Commencer	х	
Stop / Arrêter	x	

