**Sprint 2**: Rétrospective

Pour le sprint 2 , nous avons commencé par développer le labyrinthe; c’est à dire rajouter plus de cases, ajouter de différentes textures et ajouter des obstacles.

Dans le backlog 2, nous avons prévu de rajouter des monstres et rendre leur mouvement aléatoire. Nous avons donc rajouté des monstres et des fantômes mais leur déplacement pose encore problème. En effet, les fantômes se déplacent aléatoirement mais leur mouvement est trop rapide quant aux monstres leur mouvement n’est toujours pas aléatoire et ils traversent les murs.

Dans le rétrospective 1 , nous avons indiqué qu’il fallait régler les problèmes de déplacement en diagonale , des collisions des monstres avec le héros quand ce dernier se déplace rapidement et des murs traversables. Nous n’avons pas réussi à régler ces soucis.

Nous avons noté aussi que nous n’avons pas accordé une grande importance aux différents diagrammes de classes , séquences etc .. et que cela a affecté l’avancement de notre travail. Donc, lors de ce sprint nous avons essayé de réaliser les diagrammes et de les mettre à jour au fur et à mesure de que nous avançons dans le projet. Même si cela nous a aidé à clarifier certains points , nous n’avons pas beaucoup avancé lors de ce sprint et cela peut s’expliquer par notre mal organisation dès le début du projet et le manque de temps à cause de notre emploi du temps chargé.