

Langage : JAVA

## Rapport Scrum

Martineau : Environnement

CAO : Agent

User story	Estimation de la taille	Estimation de la priorité	En attente	Prêt	Terminé
L'utilisateur veut voir le monde	10	1			x
L'utilisateur veut voir des feux de forêts	10	2			x
L'utilisateur veut voir des écoulements de lave	10	2			x
L'utilisateur veut voir un système proie prédateur (cycle)	20	3			x
L'utilisateur veut voir différents type d'agents	50	3			x
L'utilisateur veut pouvoir changer de climat	30	4			x
L'utilisateur veut voir des saisons	5	5			x
L'utilisateur veut avoir des mouvements fluides	10	6			x
L'utilisateur veut voir des éléments de jeu	20	7		x	

L'utilisateur veut  
voir l'ombre  
causés par les  
nuages

30

7

x

L'utilisateur veut  
voir le vent

15

8

# SPRINT n°1

TERMINE

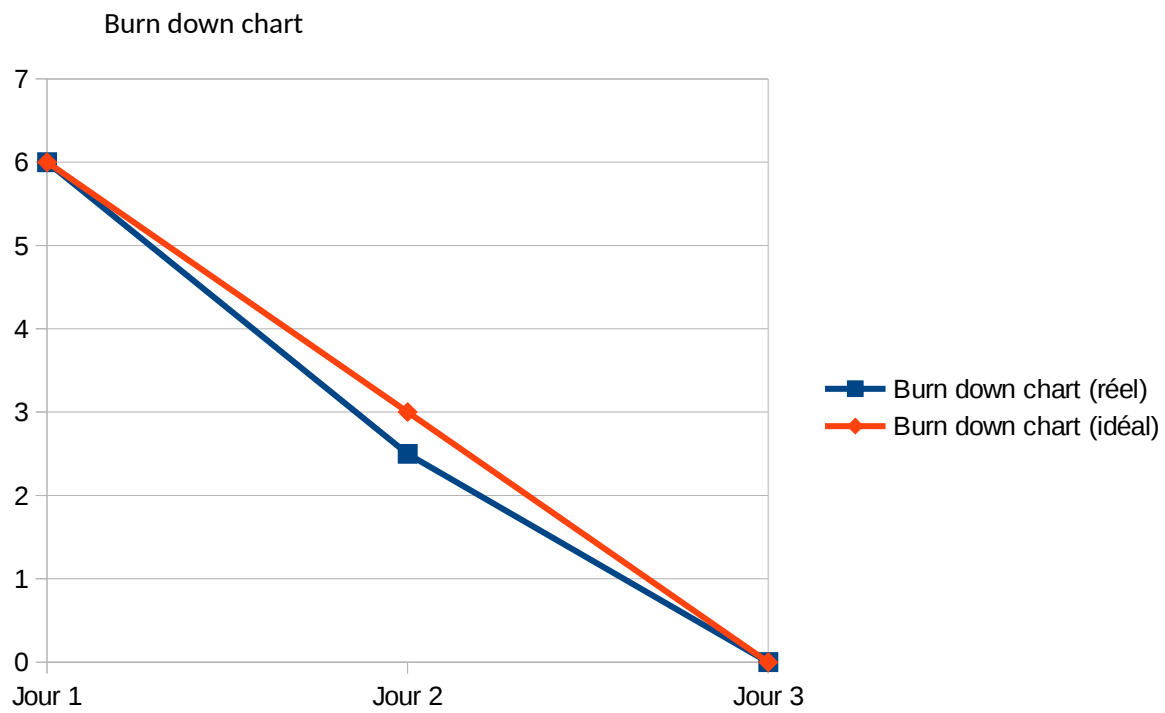
21/02/2019, CAO Gabriel MARTINEAU Remi

Sprint goal: choix de la librairie graphique

Date: 21/02/2019 – 23/02/2019

Sprint backlog :

User Stories	Taches	jour 1	jour 2	jour 3	En attente	Prête	Terminée
L'utilisateur veut voir le monde	Étudier l'option java 2D isométrique	0.25	0	0			x
	Étudier l'option java 2D sprite	2	0	0			x
	Écrire une démo graphique	0.25	0	0			x
L'utilisateur veut voir des feux de forêts	Coder la génération de la forêt	0.5	0.5	0			x
	Coder l'affichage des arbres	1	0	0			x
	Coder la probabilité de mise à feu	1	1	0			x
	Coder les règles de voisinage	1	1	0			x



Sprint review:  
Rien à signaler.

Sprint retrospective :  
Rien à signaler.

## SPRINT n°2

TERMINE

28/02/2019, CAO Gabriel MARTINEAU  
Remi

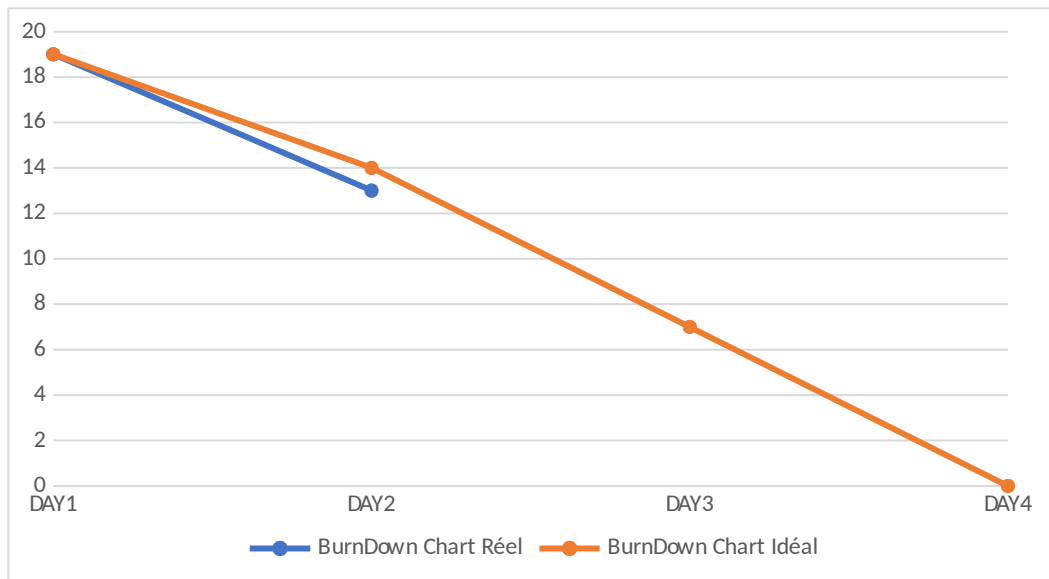
Sprint goal: Creer un monde dynamique

Date: 28/02/2019 - 03/03/19

Sprint backlog :

USER STORY	TACHES	DAY 1	DAY 2	DAY3	DAY 4	WAITING	READY	DONE
on veut un environnement vivant et stable	générer une carte d'altitude	2	0	0	0			x
	bruit de Perlin	5	5	2	0			x
	générer des écoulements d'eau	1	0	0	0			x
on veut un système proies/prédateurs	définir les différents agents	1	0.5	0	0			x
	définir les comportements de chaque agent	2	1.5	0	0			x
	implémenter les agents	8	6	0	0			x

Burn down chart



Sprint review :

Fluidité des graphismes à améliorer

Système proie prédateur simpliste, à améliorer

Clarifier le code

Sprint restrospective :

# SPRINT n°3

TERMINE

21/03/2019, CAO Gabriel MARTINEAU  
Remi

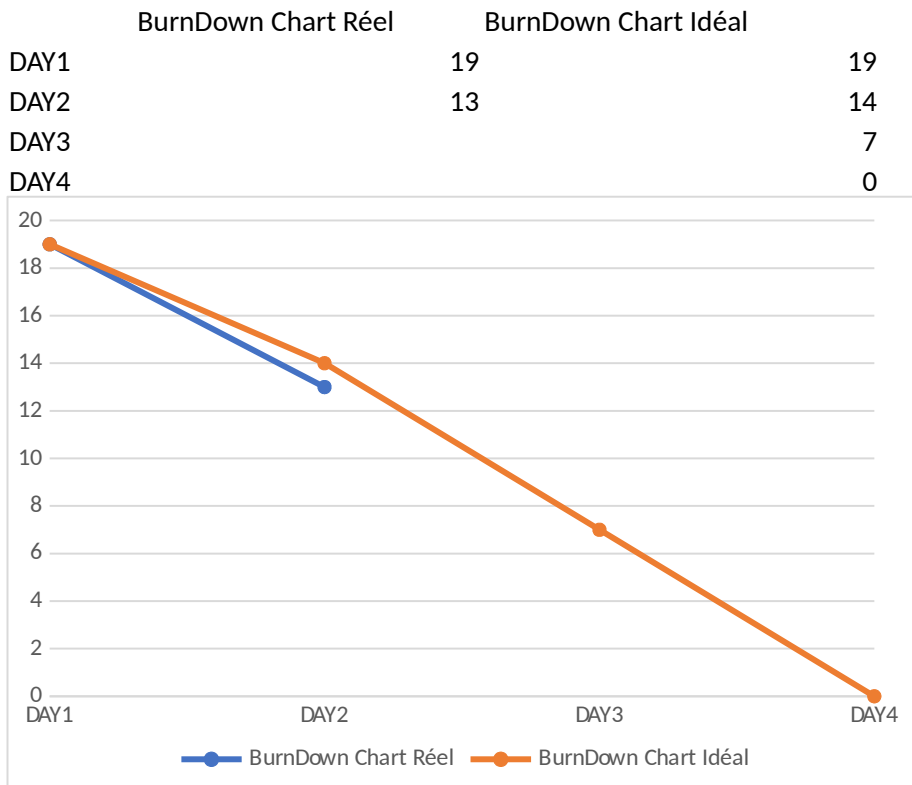
Sprint goal: Creer un monde dynamique

Date: 21/02/2019 – 25/03/19

Sprint backlog :

USER STORY	TACHES	DAY 1	DAY 2	DAY3	DAY 4	WAITING	READY	DONE
L'utilisateur veut voir des écoulements de lave	Changement des écoulements d'eau en écoulements de lave	0.5	0	0	0			x
	implémentation d'un nouvel algorithme pour l'écoulement de la lave (avec voisinage de Moore)	1	0.5	0	0			x
L'utilisateur veut voir des saisons	Définition 4 saisons	2	0	0	0			x
	Adaptation des images aux saisons	4	0	0	0			x
L'utilisateur veut pouvoir changer de climat	Implémentation de la pluie dans le monde	4	4	3	0			x
	Implémentation de la montée de l'eau à cause de la pluie	2	2	2	0			x
L'utilisateur veut voir un système proie prédateur (cycle)	Implémentation d'un nouvel algorithme de poursuite	2	1	0	0			x
L'utilisateur veut avoir des mouvements fluides	Implémentation d'une mise à jour des agents pixels par pixels	2	1	1	0			x

## Burn down chart



Choix d'un écoulement de lave à la place de l'écoulement de l'eau pour un souci de cohérence et pour augmenter la présence de forêt.

L'implémentation du système de proies prédateurs est meilleur que la précédente cependant la proie échappe difficilement au prédateur.

Bug : La proie et le prédateur interchangent leur position quand ils sont côte à côte. Ne pas résoudre ce bug

Sprint rétrospective : Manque de synchronisation due au manque de partage de code.



# SPRINT n°4

TERMINE

21/03/2019, CAO Gabriel MARTINEAU  
Remi

Sprint goal: Creer un monde dynamique

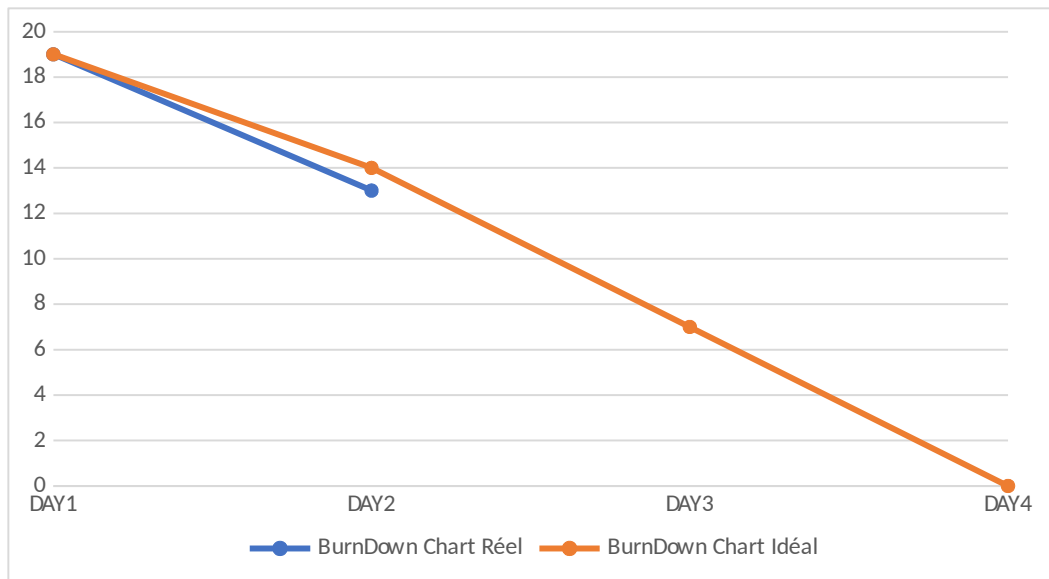
Date: 04/04/2019 – 07/04/19

Sprint backlog :

USER STORY	TACHES	DAY 1	DAY 2	DAY3	DAY 4	WAITING	READY	DONE
L'utilisateur veut voir l'ombre causés par les nuages	Création des nuages par bruit de Perlin	5					x	
L'utilisateur veut voir le vent	Implémentation de l'orientation des feux de forêts	2					x	
	Implémentation du mouvement des nuages	1				x		

L'utilisateur veut voir des éléments de jeu

Burn down chart



Sprint review :

Fluidité des graphismes à améliorer

Système proie prédateur simpliste, à améliorer

Clarifier le code

Sprint retrospective :