Sheet1

| ID | Names | Importance | Who | How to demo | Points de Charge |
|---|--|------------|---------------------|---|------------------|
| Arborescence | Arborescence d'histoires et Non pas une timeline | 10 | Caroline | Manipuler une formules Et vérifier sur l'application Les changements | 8 |
| Saisie clavier | Saisie au clavier de l'expression Pour remplacer une variable | 90 | Timothée, Romain | Cliquer sur une variable Et la remplacer au clavier | 10 |
| Drag'n drop | Pour manipuler des expression ($x = y+z \rightarrow x-y=z$) | 80 | Timothée Romain | Cliquer sur une variable et la Glisser de l'autre côté De l'équation | 25 |
| Pause | Cache la formule et arrête le timer | 50 | Adrien | Cliquer sur pause et vérifier que La formule est cachée, et le timer Arrété. Vérifier qu'à la resprise Le time reprend | 5 |
| Implémenter les parenthèses | Priorité sur les opérations Entre parenthese | 100 | Adrien, Caroline | Vérifier que la priorité s'effectue Sur des exemples précis | 40 |
| Règles-algorithmiques | Pour remplacer des expression Par des régles (A* B -> #mult(A,B)) | 30 | Adrien | Vérifier que mult(A,B) donne Bien le résultat attendu | 10 |
| Sauvegarde | Sauvegarde d'une partie sur le serveur | 40 | Romain | Lancer une partie, la sauvergader et vérifier dans le serveur si celle Ci est bien stockée | 7 |
| Chargement | Charger une partie sur le serveur | 35 | Romain | Charger une partie et vérifier qu'elle est bien identique A la sauvegarde | 7 |
| Amélioration de l'interface graphique (GUI) | Modifier certains aspects de l'application afin de la rendre Plus agréable | 10 | Timothée | Ouvrir l'application | 10 |
| Nettoyage du Code | Code propre pour facilité la maintenance ou l'amélioration de l application | 20 | Tous | | 4 |