

Mature Dragon

Master 1 Informatique – Génie Logiciel – Projet Phase 2

SCRUM & XP

Participants

Développeur(s)	Romain, Adrien, Caroline, Timothée
Scrum Master	Romain

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	20

Pause	Cache la formule et arrête le timer	50	Romain	Cliquer sur pause et vérifier que La formule est cachée, et le timer arrêté. Vérifier qu'à la reprise Le timer reprend	5
Implémenter les parenthèses	Priorité sur les opérations Entre parenthese	100	Adrien, Caroline	Vérifier que la priorité s'effectue Sur des exemples précis	20
Règles-algorithmiques	Pour remplacer des expression Par des règles ($A * B \rightarrow \#mult(A,B)$)	30	Adrien	Vérifier que $mult(A,B)$ donne Bien le résultat attendu	15
Sauvegarde	Sauvegarde d'une partie sur le serveur	40	Romain	Lancer une partie, la sauvegarder et vérifier dans le serveur si celle Ci est bien stockée	15
Chargement	Charger une partie sur le serveur	35	Romain	Charger une partie et vérifier qu'elle est bien identique A la sauvegarde	15

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		5
Installation des outils nécessaires	Installer nodeJS, electron, gradle ...	100	Tous		10
Compréhension du code	Comprendre l'architecture du code	100	Tous		25
Organisation, répartition des tâches	Répartir les tâches à faire	100	Tous		5