

Sprint Goal

- Affichage d'un monde
- Déclenchement d'un Feu de Forêt
- Reproduction des agents
- Spreading d'un virus
- Briser la porte du mur qui séparent les humain des zombies
- La chasse et la fuite des agents
- Événement imprévu (peut être chute de Pluie)

Sprint Backlog

User stories	Taches	Jour 1	Jour 2	Jour 3	Jour 4	Jour 5	Jour 6	Jour 7	Jour 8	En attente	Prêt	Terminée
L'utilisateur veut voir le monde	Étudier l'option Java 3D	1	0	0	0	0	0	0	0			x
	Étudier l'option python 2D	6	2	0	0	0	0	0	0			x
	Coder la plateforme du monde	2	0	0	0	0	0	0	0			x
	Étudier le Design du monde	6	4	4	2	1	1	1	0			x
	Coder le mur qui sépare le monde	2	0	0	0	0	0	0	0			x
	Coder la lancement des flèches	5	5	5	1	0	0	0	0			x
L'utilisateur veut voir des feux de	Coder la génération de	6	6	2	0	0	0	0	0			x

User stories	Taches	Jour 1	Jour 2	Jour 3	Jour 4	Jour 5	Jour 6	Jour 7	Jour 8	En attente	Prêt	Terminée
forêt	la forêt											
	Coder l'affichage des arbres	4	4	2	1	1	1	0	0			x
	Coder la probabilité de mise à feu	8	8	2	0	0	0	0	0			x
	Coder les règles de voisinage	6	6	2	0	0	0	0	0			x
L'utilisateur veut voir les agents	Coder la génération des humains	6	5	0	0	0	0	0	0			x
	Coder la génération des zombies	6	5	0	0	0	0	0	0			x
	Coder l'affichage des humains	3	3	1	0	0	0	0	0			x
	Coder l'affichage des zombies	3	3	1	0	0	0	0	0			x

User stories	Taches	Jour 1	Jour 2	Jour 3	Jour 4	Jour 5	Jour 6	Jour 7	Jour 8	En attente	Prêt	Terminée
	Coder l'affichage des archers	3	3	3	0	0	0	0	0			x
L'utilisateur veut voir le comportement des agents	Coder le déplacement des agents	4	4	3	2	2	1	0	0			x
	Coder la chasse des agents	5	5	5	5	5	1	0	0			x
	Coder l'attaque vers le mur par les zombies	4	4	4	0	0	0	0	0			x
	Coder la fuite des agents	10	10	10	10	10	2	0	0			x
	Coder la reproduction des humains	6	6	6	6	6	6	2	0			x
	Les zombies brisent la porte du mur	6	6	6	4	0	0	0	0			x

User stories	Taches	Jour 1	Jour 2	Jour 3	Jour 4	Jour 5	Jour 6	Jour 7	Jour 8	En attente	Prêt	Terminée
L'utilisateur veut voir le speading de la maladie		4	4	4	4	4	0	0	0			x
L'utilisateur veut voir un évènement aléatoire	Coder la pluie	4	4	4	4	4	4	4	0			x

Sprint Review

On a réussi à atteindre presque tous ce qu'on visait à faire dans ce projet : feu de forêt, évènement aléatoire (chute de pluie), interaction entre les agents (la fuite, la chasse, le duel, chercher la nourriture, la reproduction). Ce qu'il nous restait à faire c'était peut être un écoulement d'eau (on peut tout de même considérer la pluie comme un :)).

Product increment :

initial commit : 45688cee2c3a00e5854b16f5b9f986b5a298e8cc

Première version : 18483fb8c95db5dc698ec111fdbf03b1cf36135f

Deuxième version : 370a2c7b2ca811465d47e9251db30c9d7fd43a25

Troisième version : d0e34ef0ebda7a5ec96309e026af5a7221f89d66

Quatrième version : 2023a8cd6829c8c4bfebb96facf7acde1944bf6b

Cinquième version : a3d3000f26c2a07c7a6ea037e38e37e3e2ac8996

Sixième version : b0e97b58f2f146c3f9614ceda6d4651b237fc6c8

Sprint Retrospective

C'était très amusant de faire ce projet. Même si que des fois, c'était un peu pénible de bloquer sur des choses très bêtes, mais on devait y passer par, pour y parvenir à ce qu'on a codé aujourd'hui. On s'attendait pas vraiment à réussir à faire certaines choses, mais on a parvenu quand même. Pour faire mieux, on aurait pu ajouter le dragon (comme dans Game of Thrones), mais on était en manque de temps, on a essayé de le faire en 3 heures, mais c'était pour rien, il faut lui consacrer plus du temps. On voulait aussi faire une chute de neige, mais lorsque on a pensé à ça, on a trouvé qu'il fallait aussi changer la plateforme au fur à mesure (changer l'environnement plus généralement), donc c'était pas si facile que ça et ça prend de même assez du temps, donc on s'est limité à la pluie.

Burn Down Chart

