

Sprint Backlog

User stories	Taches	Jour 1	Jour 2	Jour 3	Jour 4	Jour 5	Jour 6
L'utilisateur veut voir le monde	Étudier l'option Java 3D	1	0	0	0	0	0
	Étudier l'option python 2D	6	2	0	0	0	0
	Coder la plateforme du monde	2	0	0	0	0	0
	Étudier le Design du monde	6	4	4	2	1	1
	Coder le mur qui sépare le monde	2	0	0	0	0	0
	Coder la lancement des flèches	5	5	5	1	0	0
L'utilisateur veut voir des feux de forêt	Coder la génération de la forêt	6	6	2	0	0	0
	Coder l'affichage des arbres	4	4	2	1	1	1
	Coder la probabilité de mise à feu	8	8	2	0	0	0
	Coder les règles de voisinage	6	6	2	0	0	0
L'utilisateur veut voir les agents	Coder la génération des humains	6	5	0	0	0	0
	Coder la génération des zombies	6	5	0	0	0	0
	Coder l'affichage des humains	3	3	1	0	0	0
	Coder l'affichage des zombies	3	3	1	0	0	0
	Coder l'affichage des archers	3	3	3	0	0	0
L'utilisateur veut voir le comportement des agents	Coder le déplacement des agents	4	4	3	2	2	1
	Coder la chasse des agents	5	5	5	5	5	1
	Coder l'attaque vers le mur par les zombies	4	4	4	0	0	0
	Coder la fuite des agents	10	10	10	10	10	2

User stories	Taches	Jour 1	Jour 2	Jour 3	Jour 4	Jour 5	Jour 6
	Coder la reproduction des humains	6	6	6	6	6	6
	Les zombies brisent la porte du mur	6	6	6	4	0	0
L'utilisateur veut voir le spreading de la maladie		10	10	10	10	10	0
L'utilisateur veut voir un évènement aléatoire	Coder la pluie	6	6	6	6	6	6