

Jarski Paul  
Sok Chanattan  
LU2IN013

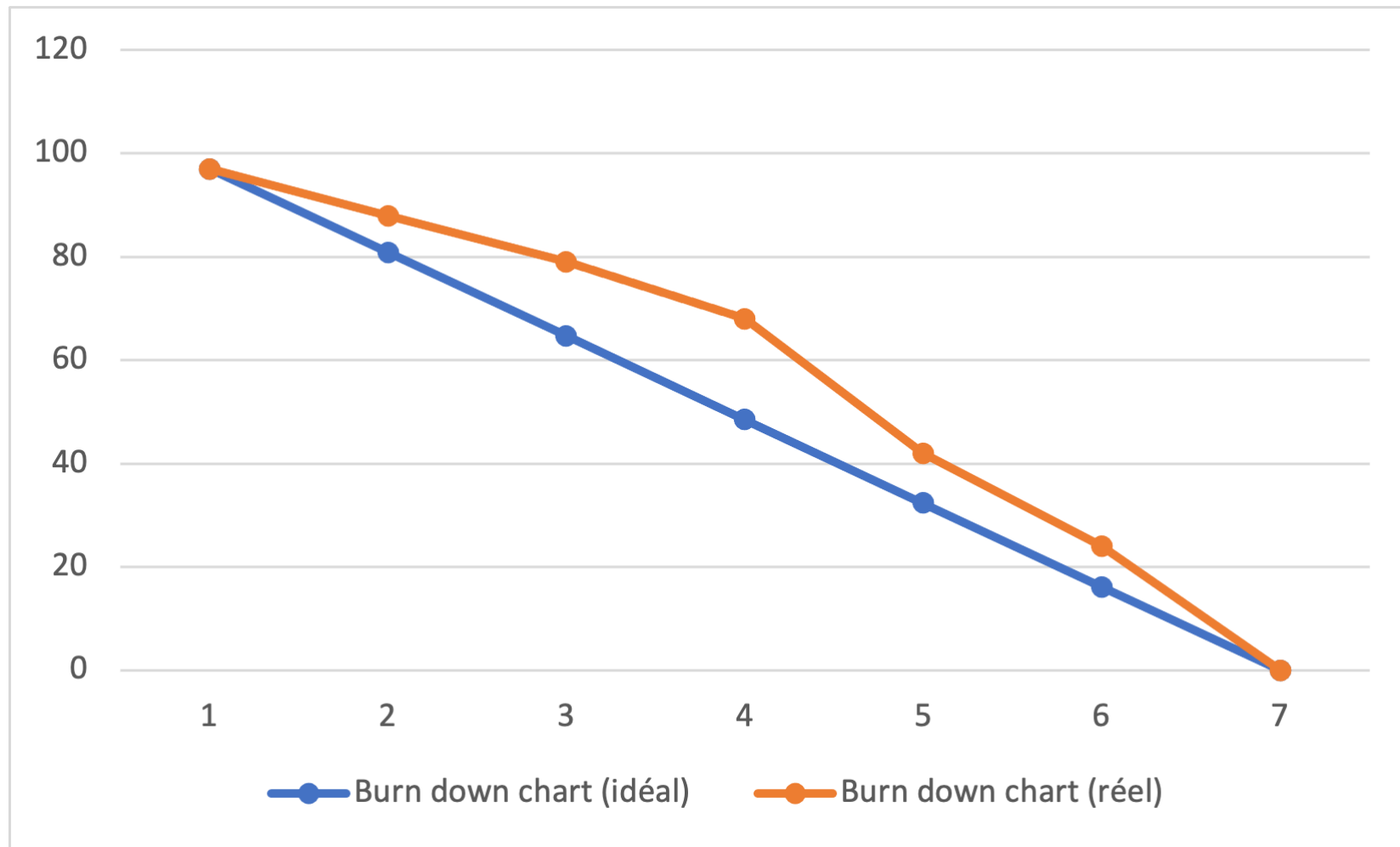
**Titre du Sprint:** Sprint #3: maquette qui avance petit à petit

**Sprint Backlog :**

User stories	Tâches	Jour 1	Jour 2	Jour 3	Jour 4	Jour 5	Jour 6	Jour 7	En attente	Prête	Terminée
L'utilisateur veut voir plusieurs agents	Donner aux agents des comportements prédateurs	4	0	0	0	0	0	0			X
	Donner aux agents des comportements proies	4	2	1	0	0	0	0			X
	Empêcher les agents de faire un bond jusqu'au sommet d'une falaise	4	4	4	4	2	0	0			X
	Implémenter la reproduction sexuée des prédateurs	8	8	6	6	5	3	0			X
	Coder les classes Pool	8	8	8	5	3	2	0			X
L'utilisateur veut voir des comportements de fuite/chasse	Implémenter vision des prédateurs	6	6	6	6	6	2	0			X
	Implémenter vision des proies	8	8	8	8	6	6	0			X
	Mettre un arbre de décision dans la fonction step() des prédateurs	2	2	2	2	2	2	0			X
	Mettre un arbre de décision dans la fonction step() des proies	2	2	2	2	2	1	0			X

L'utilisateur veut que les agents mangent	Créer des plantes (champignons) comestibles	20	20	20	16	10	6	0			X
L'utilisateur veut voir pousser des plantes	Dessiner les plantes	3	2	0	0	0	0	0			X
L'utilisateur veut voir des modifications du paysage	Coder le temps qui passe	15	13	10	7	3	0	0			X
	Changer la couleur du ciel en fonction du temps	3	3	3	3	0	0	0			X
	Ajouter un soleil et coder son déplacement	6	6	6	6	3	2	0			X
L'utilisateur veut se déplacer dans le monde	Coder le déplacement selon l'axe z	4	4	3	3	0	0	0			X

**Burn-down chart :**



### **Sprint Review :**

On a un monde beaucoup plus riche maintenant avec de nouvelles couleurs et des agents plus vifs. Nous avons ajouté beaucoup de tâches et au product backlog et au sprint actuel.

### **Sprint Retrospective :**

L'équipe prend de plus en plus plaisir de ce travail. C'est bien de comprendre le code, ce qui nous a permis d'avancer et de se sentir libre à explorer et créer. Le projet prend de l'ampleur et nous avons une certaine base. Nous avançons vers les vrais détails du projet.

Product increment : a19cc560bd0bb25ca0f5aeb64187acc36b0f54be