

Jarski Paul
Sok Chanattan
LU2IN013

Titre du Sprint: Sprint #5: à la ligne d'arrivée

Sprint Backlog :

[illegible]

proies											
L'utilisateur veut voir une meilleure apparence des agents	Coder l'affichage des agents comme des pions d'échecs	4	4	0	0	0	0	0			X
L'utilisateur veut voir Godzilla	Coder l'affichage d'une énorme dame d'échecs	8	8	8	7	7	6	6		X	
	Coder la fonction atomicBreath qui tue tout ce qui est dans la portée	6	6	6	6	6	6	6	X		
	Coder la fonction step pour rendre Godzilla dynamique	4	4	4	4	4	4	4	X		
	Coder des fonctions qui permettent à l'utilisateur de faire apparaître/disparaître Godzilla	2	2	2	2	2	2	2	X		
L'utilisateur veut voir des plantes qui brûlent	Coder l'apparence des plantes en flammes et brûlées	3	3	3	3	3	3	3	X		
L'utilisateur veut pouvoir spawner de nouveaux agents à volonté	Coder des fonctions de spawn	2	2	2	2	2	2	2	X		
	Stocker les coordonnées des cases selon altitude à la création du monde (meilleur algo que les boucles while dont la terminaison n'est pas garantie)	1	1	1	1	1	1	1	X		
L'utilisateur veut voir des modifications du paysage	Modifier l'apparence des agents/arbres/plantes	7	7	6	6	6	6	5		X	
	Modifier l'apparence des montagnes	3	2	0	0	0	0	0			X
	Ajouter le sable selon la hauteur	3	3	0	0	0	0	0			X
	Modifier l'apparence des arbres	6	6	6	6	6	6	6	X		
	Coder l'apparence des ananas	12	10	6	4	0	0	0			X
	Implémenter les lignes de neige/arbres	2	2	0	0	0	0	0			X
	Coder la pluie	5	5	5	5	5	5	5	X		
	Coder la neige	3	3	3	3	3	3	3	X		
	Coder les nuages	10	5	3	0	0	0	0			X
	Coder le volcan	20	15	10	5	3	0	0			X

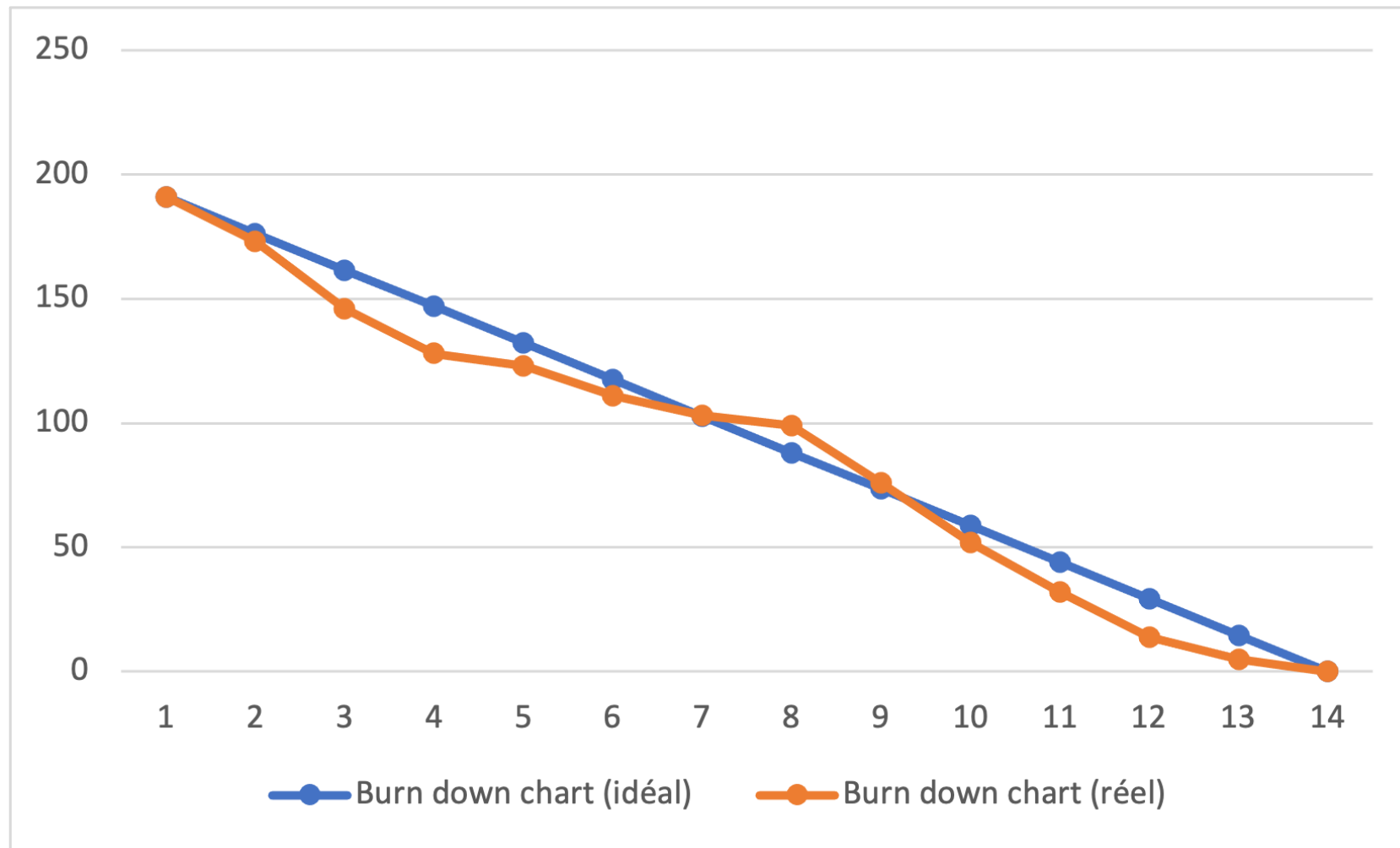
[illegible]

User stories	Tâches	Jour 8	Jour 9	Jour 10	Jour 11	Jour 12	Jour 13	Jour 14	En attente	Prête	Terminée
L'utilisateur veut voir une propagation	Utiliser la lave et les incendies pour mettre feu aux agents	8	4	0	0	0	0	0			X
	Implémenter la propagation de feu des agents et plantes aux cases dans le voisinage	8	4	0	0	0	0	0			X
	Implémenter les arbres qui prennent feu par la lave et gérer les collisions graphiques entre les deux automates cellulaires	4	3	3	2	0	0	0			X
L'utilisateur veut voir le monde tourner à une vitesse normale	Re-coder l'arbre de décision des prédateurs pour le rendre plus efficace	2	2	2	0	0	0	0			X
	Re-coder l'arbre de décision des proies pour le rendre plus efficace	2	2	2	0	0	0	0			X
	Re-coder les nouveaux arbres pour être moins couteux	4	3	0	0	0	0	0			X
L'utilisateur veut voir des champignons plus réalistes (pas des carrés)	Re-coder les champignons en forme octagonale	0	0	0	0	0	0	0			X
L'utilisateur veut voir la reproduction asexuée des proies	Coder la reproduction des proies	4	4	3	1	1	0	0			X
L'utilisateur veut voir une meilleure apparence des agents	Coder l'affichage des agents comme des pions d'échecs	0	0	0	0	0	0	0			X
L'utilisateur veut voir Godzilla	Coder l'affichage d'une énorme dame d'échecs	6	6	4	3	0	0	0			X
	Coder la fonction atomicBreath qui tue tout ce qui est dans la portée	6	4	2	2	0	0	0			X
	Coder la fonction step pour rendre Godzilla dynamique	4	2	2	2	0	0	0			X

[illegible]

	Prolonger les incendies pour augmenter les chances de propagation (par les agents)	4	4	4	4	2	0	0			X
L'utilisateur veut pouvoir voir les arbres et les ananas, quelle que soit la machine qui exécute le programme	Implémenter deux versions différentes des fonctions drawLeaves et drawLeaves2 et permettre l'utilisateur de changer entre les deux.	1	1	1	1	1	1	0			X

Burn-down chart :



Sprint Review :

Toutes les tâches de base sont terminées et nous avons entamés des détails plus approfondis sur le projet. Le projet touche à sa fin.

Sprint Retrospective :

La date limite est atteinte pour le projet et nous avons faits tout ce que nous avons pu ! Nous sommes fiers de vous présenter Wonderland.
Le travail peut encore être continué en tant que projet libre. Notamment sur un déplacement plus libre et des interactions avec les agents plus poussées.

Product increment : 5f3227625550dc85f35f1e05e3e1fc9639cc288b