

Jarski Paul
Sok Chanattan
LU2IN013

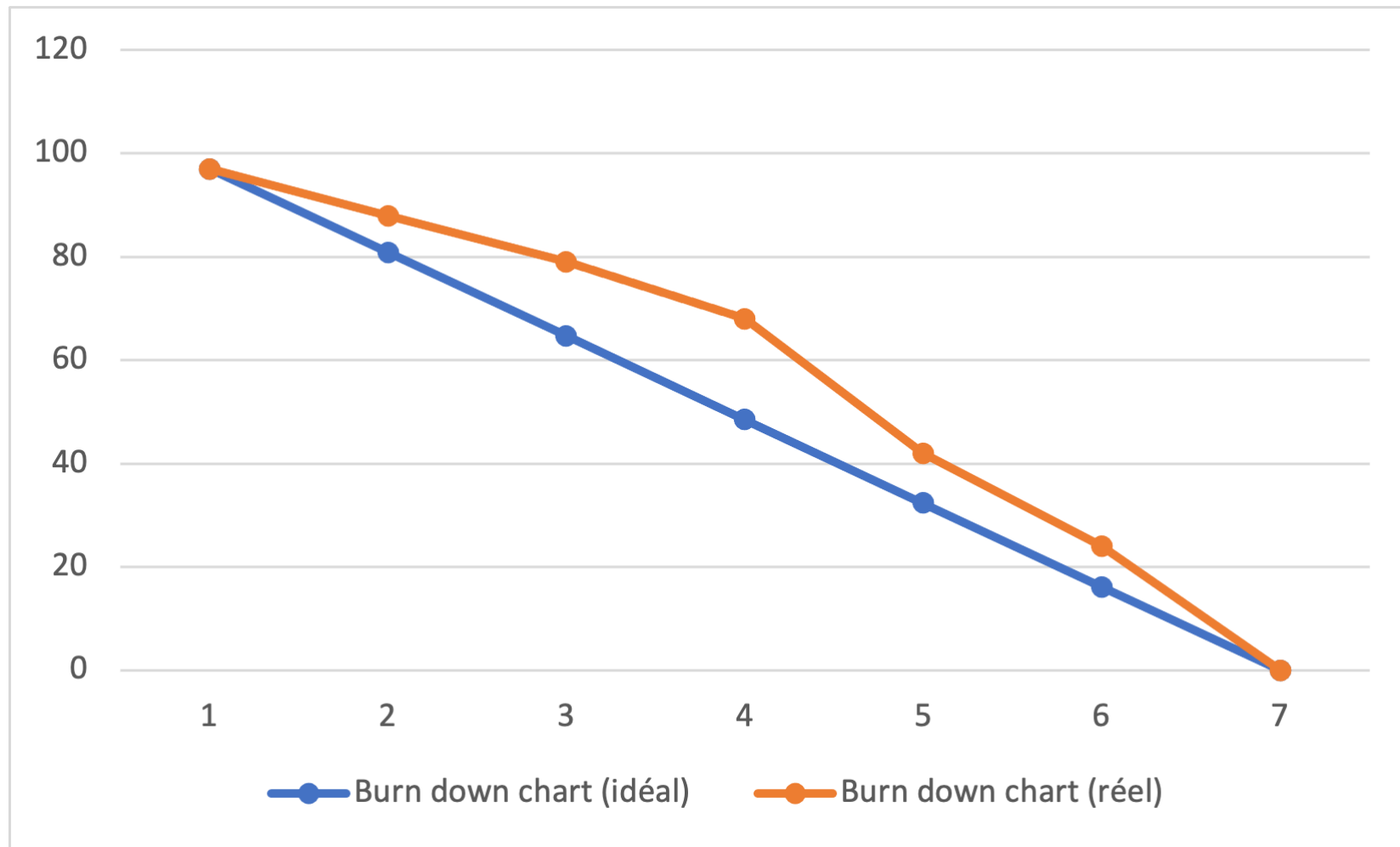
Titre du Sprint: Sprint #4 : proche de la ligne d'arrivée

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