|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 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 le monde | Faire tourner WorldOfCells sur nos machines personnelles | 20 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |  |  | X |
|  | Étudier l’option Isoworld | 5 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |  |  | X |
|  | Préparer une démonstration graphique | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |  |  | X |
| L’utilisateur veut voir plusieurs agents | Créer de nouveaux agents | 8 | 6 | 4 | 4 | 4 | 2 | 0 |  |  | X |
|  | Donner aux agents des comportements prédateurs | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 |  | X |  |
|  | Donner aux agents des comportements proies | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 |  | X |  |
|  | Donner aux agents des déplacements aléatoires | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |  |  | X |
|  | Empêcher les agents de marcher sur l’eau | 6 | 6 | 6 | 2 | 0 | 0 | 0 |  |  | X |
|  | Empêcher les agents de faire un bond jusqu’au sommet d’une falaise | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 |  | X |  |
| L’utilisateur veut voir des modifications au paysage | Modifier le nombre et/ou apparence des objets dans le monde. | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | X |  |  |
|  | Coder la génération de la forêt | 10 | 9 | 9 | 9 | 9 | 9 | 8 |  | X |  |
|  | Coder la probabilité de mise à feu | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | X |  |  |
|  | Coder la génération du terrain | 10 | 8 | 4 | 2 | 0 | 0 | 0 |  |  | X |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 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 le monde | Faire tourner WorldOfCells sur nos machines personnelles | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |  |  | X |
|  | Étudier l’option Isoworld | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |  |  | X |
|  | Préparer une démonstration graphique | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |  |  | X |
| L’utilisateur veut voir plusieurs agents | Créer de nouveaux agents | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |  |  | X |
|  | Donner aux agents des comportements prédateurs | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 |  | X |  |
|  | Donner aux agents des comportements proies | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 |  | X |  |
|  | Donner aux agents des déplacements aléatoires | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |  |  | X |
|  | Empêcher les agents de marcher sur l’eau | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |  |  | X |
|  | Empêcher les agents de faire un bond jusqu’au sommet d’une falaise | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 |  | X |  |
| L’utilisateur veut voir des modifications au paysage | Modifier le nombre et/ou apparence des objets dans le monde. | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | X |  |  |
|  | Coder la génération de la forêt | 8 | 8 | 8 | 8 | 8 | 8 | 8 |  | X |  |
|  | Coder la probabilité de mise à feu | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | X |  |  |
|  | Coder la génération du terrain | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |  |  | X |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| User stories | Tâches | Jour 15 | Jour 16 | Jour 17 | Jour 18 | Jour 19 | Jour 20 | Jour 21 | En attente | Prête | Terminée |
| L’utilisateur veut voir le monde | Faire tourner WorldOfCells sur nos machines personnelles | 0 |  |  |  |  |  |  |  |  | X |
|  | Étudier l’option Isoworld | 0 |  |  |  |  |  |  |  |  | X |
|  | Préparer une démonstration graphique | 0 |  |  |  |  |  |  |  |  | X |
| L’utilisateur veut voir plusieurs agents | Créer de nouveaux agents | 0 |  |  |  |  |  |  |  |  | X |
|  | Donner aux agents des comportements prédateurs | 6 |  |  |  |  |  |  |  | X |  |
|  | Donner aux agents des comportements proies | 6 |  |  |  |  |  |  |  | X |  |
|  | Donner aux agents des déplacements aléatoires | 0 |  |  |  |  |  |  |  |  | X |
|  | Empêcher les agents de marcher sur l’eau | 0 |  |  |  |  |  |  |  |  | X |
|  | Empêcher les agents de faire un bond jusqu’au sommet d’une falaise | 4 |  |  |  |  |  |  |  | X |  |
| L’utilisateur veut voir des modifications au paysage | Modifier le nombre et/ou apparence des objets dans le monde. | 10 |  |  |  |  |  |  | X |  |  |
|  | Coder la génération de la forêt | 8 |  |  |  |  |  |  |  | X |  |
|  | Coder la probabilité de mise à feu | 2 |  |  |  |  |  |  | X |  |  |
|  | Coder la génération du terrain | 0 |  |  |  |  |  |  |  |  | X |