Sprint goal : Commencer à élaborer le monde WorldOfCells

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 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 |  |  |  |  |  |  |  | X |
|  | Préparer une démonstration graphique | 2 | 0 |  |  |  |  |  |  |  | X |
| L’utilisateur veut voir plusieurs agents | Créer de nouveaux agents | 8 |  |  |  |  |  |  |  | X |  |
|  | Donner aux agents des comportements prédateurs | 6 |  |  |  |  |  |  | X |  |  |
|  | Donner aux agents des comportements proies | 6 |  |  |  |  |  |  | X |  |  |
|  | Donner aux agents des déplacements aléatoires | 2 |  |  |  |  |  |  | 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 | 10 |  |  |  |  |  |  | X |  |  |
|  | Coder la probabilité de mise à feu | 2 |  |  |  |  |  |  | X |  |  |
|  | Coder la génération du terrain | 10 |  |  |  |  |  |  | X |  |  |