

Gestion de projets

Settlers II

Objectifs & phases

Objectifs

L'objectif est de vaincre les Nubiens.

- Atteindre la porte.
- Vaincre tous les ennemis.
- (opt) Obtenir 5 généraux.



Proposition

Phase de planning

Proposition

Phase de planning

- **Diagramme de Gantt**
 - Analyse du chemin critique.
- **Carte de déploiement**
 - Géolocalisation des baraquements.
 - Géolocalisation des entrepôts.
- **Tableau des ressources**

Phase de suivi

- **Diagramme de valeur acquise**
 - Mise à jour toutes les 15 minutes.

Les Nubiens

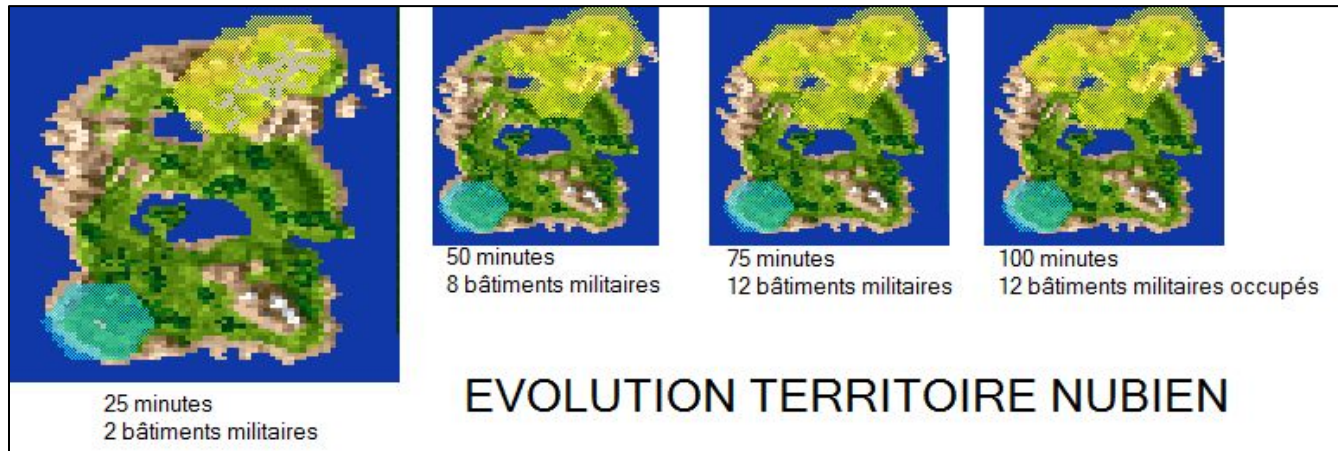
Force ennemie

L'armée nubienne est constituée de 10 à 15 soldats (tireurs).



Evolution du territoire nubien

- Exemple d'évolution typique du territoire nubien.
- L'organisation chaotique nubienne semble empêcher une croissance soutenue de leur territoire.



Nouveaux batiments

Atelier



Tour de garde



Citadelle



Entrepôt



Description de l'environnement

Constituer une armée

Créer un soldat exige :

1. 1 épée
2. 1 bouclier
3. 1 tonneau de bière

Fonderie

- Consomme: 1 charbon et 1 minerai de fer
- Produit du fer (une enclume)

Forge

- Consomme: 1 charbon et 1 fer (enclume)
- Produit: 1 épée OU 1 bouclier

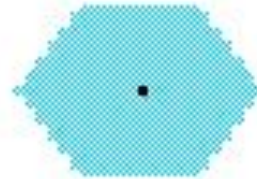
Brasserie

- Consomme: 1 eau et 1 céréale
- Produit: 1 tonneau de bière

Carte



Baraquement



Forteresse

- ▣ Or
- Charbon
- Fer
- ▣ Granit
- ▣ Pierre

Plan:

- × Salle des gardes
- × Tour de garde
- × Forteresse

Ordre de construction

Attention : tous les bâtiments peuvent désormais
être construit sans ordre particulier !



Objectifs & phases

Méthodologie Agile

Pour la deuxième mission, nous allons suivre une méthodologie agile.

1. Créer un projet sur Trello.
2. Créer une carte par tâche à réaliser.
3. Faire une estimation de temps pour chacune des tâches.
 - Utiliser le Power-Up "Planning Poker".
4. Réaliser un release plan.
 - Utiliser un code couleur avec une étiquette par itération.

Méthodologie Agile

- **Sprint de 15 minutes.**
 - Durant les sprints on ne peut réaliser uniquement les tâches définies pour le sprint.
- **Sprint Review et Rétrospective** entre les sprints (durée totale : **15 minutes**)
 - Durant ce moment là, le jeu doit être en pause.
 - Ré-évaluer les estimations et planning.
 - Démonstration de ce qui a été produit et de ce qui sera réalisé lors du prochain sprint.