# Back log

## T019

|  |  |
| --- | --- |
| Ticket | T019a |
| Rubrique | Modification objet |
| Intitulé | Modifier l’objet tour – ajout attribut semaine |
| Objet  modifié | Tour |
| Description | Attributs simples :  semaine – int – ajout de l’indicateur de semaine RG 19\_1 |
| RG | RG 19\_1 : 0 si le tour n’est pas en cours  1 pour un tour en cours – 1ere semaine jouée  2 pour un tours en cours – 2e semaine jouée |
| Reprise de données | Oui – T019b |

|  |  |
| --- | --- |
| Ticket | T019b |
| Rubrique | Reprise de données |
| Intitulé | Alimenter la nouvelle colonne semaine de l’objet Tour |
| Tables modifiées | Tour |
| Description | Alimenter la nouvelle colonne avec la valeur 0 sauf pour la ligne ou encours est true |

|  |  |
| --- | --- |
| Ticket | T019c |
| Rubrique | Modification écran |
| Intitulé | Modifier l’écran – Accueil |
| Objets utilisés | Tour |
| Accès | Accès depuis :   * Aucun changement |
| Description de la modification | Champs affichés :  Tour  semaine – ajout d’une liste déroulante (valeur 1 ou 2) – « Semaine en cours »  Actions :  « Modifier » ajouté à droite de la liste déroulante : Au clic sur le bouton le tour en cours est mis à jour avec la valeur de la liste déroulante.  Liens :  - |
| RG | - |
| Commentaires | - |

|  |  |
| --- | --- |
| Ticket | T019d |
| Rubrique | Action sur Tour |
| Intitulé | Gestion de l’indicateur semaine |
| Objets modifiés | Tour |
| Accès | Accès depuis :   * Accueil |
| Ecran associé | * Tour suivant |
| Scénario | Scénario 1 :  Mise à jour du tour en cours – modification de la valeur de semaine (mettre à 0) avant l’enregistrement en base  Mise à jour du nouveau tour – modification de la valeur de semaine (mettre à 1) avant l’enregistrement en base |
| RG | -- |
| Commentaires | -- |

## T020

|  |  |
| --- | --- |
| Ticket | T020a |
| Rubrique | Création écran |
| Intitulé | Créer l’écran – Couple planner |
| Objets utilisés | Famille – sim – Classe – TBD |
| Accès | Accès depuis :   * Barre de navigation > Sim > Couple planner |
| Description | Informations affichées :  Liste des couples existants :  Sim 1 :  Prénom Nom – Héritier – Classe – Famille – Famille Origine  Sim 2 :  Prénom Nom – Héritier – Classe – Famille – Famille Origine  Liste des couples créés :  Sim 1 :  Prénom Nom – Héritier – Classe – Famille – Famille Origine  Sim 2 :  Prénom Nom – Héritier – Classe – Famille – Famille Origine  Actions :  Planification incrémentale : planification pour les sims non fiancés seulement. Les sims fiancés ne sont pas modifiés – T020b  Planification complète : planification pour tous les sims non mariés seulement. Les couples des sims fiancés sont remis à 0 avant la planification – T020c  Planification manuelle : planification manuelle pour tous les sims non mariés seulement. Les couples des sims fiancés sont remis à 0 avant la planification. Redirection vers l’écran de planification manuelle– Txxx  Valider : valider la planification générée et enregistrer les modifications en base.  Liens :  -- |
| RG | -- |
| Commentaires | -- |

|  |  |
| --- | --- |
| Ticket | T020b |
| Rubrique | Action sur Sim |
| Intitulé | Planification incrémentale des couples (héritage seulement) |
| Objets modifiés | Sim |
| Accès | Accès depuis :   * Couple planner |
| Ecran associé | * Aucun écran |
| Scénario | Scénario 1 :  Liste de tous les sims célibataires – RG 20\_1  Pour chaque héritier :  Liste les célibataires possibles pour un héritier – RG 20\_2  Calcul des scores avec les célibataires possibles – RG 20\_3  Créer le couple avec le meilleur score – RG 20\_4  Afficher le résultat obtenu  Valider la planification – RG 20\_5 |
| RG | RG 20\_1 : charge tous les sims dont couple est vide et héritier est true dans la liste héritier. Charge tous les sims dont couple est vide et héritier est false dans la liste célibataire. Les listes sont classées par ordre de classe décroissant.  RG 20\_2 : crée une liste à partir de célibataire avec les sims du bon genre et de la bonne orientation : f-é > h-é, f-o > f-o, h-é > f-é, h-o > h-o ; et dont la classe est la classe sup, même classe ou la classe inf. Les classes paysan + illégitime sont inéligibles.  RG 20\_3 : A COMPLETER (même système de scoring que la génération de starter).  RG 20\_4 : Dans la liste des scores obtenu, conserver le couple qui a le meilleur et l’enregistrer dans la liste couple. Le sim célibataire de ce couple est retiré de la liste célibataire.  RG 20\_5 : Pour chaque élément de la liste couple, les deux sims sont mis à jour et enregistrés en base. La liste couple est vidée puis la page est remise à jour. |
| Commentaires | -- |

|  |  |
| --- | --- |
| Ticket | T020c |
| Rubrique | Action sur Sim |
| Intitulé | Planification complète des couples (héritage seulement) |
| Objets modifiés | Sim |
| Accès | Accès depuis :   * Couple planner |
| Ecran associé | * Aucun écran |
| Scénario | Scénario 1 :  Liste de tous les sims fiancés – RG 20\_6  Mise à jour des sims fiancés – RG 20\_7  Liste de tous les sims célibataires – RG 20\_1  Pour chaque héritier :  Liste les célibataires possibles pour un héritier – RG 20\_2  Calcul des scores avec les célibataires possibles – RG 20\_3  Créer le couple avec le meilleur score – RG 20\_4  Afficher le résultat obtenu  Valider la planification – RG 20\_5 |
| RG | RG 20\_6 : charge tous les sims dont couple n’est pas vide dans la liste fiance.  RG 20\_7 : pour chaque fiancé : couple devient null et enregistrement en base |
| Commentaires | -- |

## T021

|  |  |
| --- | --- |
| Ticket | T021a |
| Rubrique | Création objet |
| Intitulé | Créer l’objet Profession |
| Objet  créé | Profession |
| Description | Attributs simples :  Libelle – String – Libellé de la profession |
| RG |  |
| Reprise de données | Oui |

|  |  |
| --- | --- |
| Ticket | T021b |
| Rubrique | Reprise de données |
| Intitulé | Alimentation de la table profession |
| Tables modifiées | Profession |
| Description | Alimenter la table profession avec la liste des métiers disponibles |

|  |  |
| --- | --- |
| Ticket | T021c |
| Rubrique | Modification objet |
| Intitulé | Modifier l’objet Sim |
| Objet  modifié | Sim |
| Description | Attributs complexes :  Profession – Profession – \*\_1 – Ajout de l’attribut profession pour les sims |
| RG | -- |
| Reprise de données | Non |

|  |  |
| --- | --- |
| Ticket | T021d |
| Rubrique | Modification écran |
| Intitulé | Modifier l’écran – Détail d’un sim |
| Objets utilisés | Sim – Profession – xxx ? |
| Accès | Accès depuis :   * Aucun changement |
| Description de la modification | Champs affichés :  Sim  Profession (lDer)  Actions :  Modifier : A droite de la liste déroulante profession. Permet d’enregistrer en base la modification de profession du sim |
| RG | -- |
| Commentaires | - |

## T022

|  |  |
| --- | --- |
| Ticket | T022 |
| Rubrique | Reprise de données |
| Intitulé | Alimentation de la table devoir |
| Tables modifiées | Devoir |
| Description | Alimenter la table devoir avec la liste déjà existante |

## T023

|  |  |
| --- | --- |
| Ticket | T023 |
| Rubrique | Reprise de données |
| Intitulé | Alimentation de la table droit |
| Tables modifiées | Droit |
| Description | Alimenter la table droit avec la liste déjà existante |

## T024

|  |  |
| --- | --- |
| Ticket | T024a |
| Rubrique | Création objet |
| Intitulé | Créer l’objet Liaison Profession Classe |
| Objet  créé | LiaisonPRCL |
| Description | Attributs complexes :  Profession – Profession - \*\_\* - profession autorisée  Classe – Classe - \*\_\* - classe habilitée |
| RG | -- |
| Reprise de données | Oui – T024b |

|  |  |
| --- | --- |
| Ticket | T024b |
| Rubrique | Reprise de données |
| Intitulé | Alimentation de la table liaison Profession Classe |
| Tables modifiées | Liaison Profession Classe |
| Description | Création d’une ligne pour chaque classe et pour chaque profession autorisée pour cette classe |

|  |  |
| --- | --- |
| Ticket | T024c |
| Rubrique | Modification écran |
| Intitulé | Modifier l’écran – Détail sim |
| Objets utilisés | Sim - xxx |
| Accès | Accès depuis :   * Aucun changement |
| Description de la modification | Champs affichés :  Prise en compte des classes autorisées pour la classe du sim lors de la sélection de la profession – RG 24\_1  Sim  Profession |
| RG | RG 24\_1 : La liste déroulante est alimentée avec les professions dont la liaisonPRCL existe avec la classe du sim modifié |
| Commentaires | - |

## T025

|  |  |
| --- | --- |
| Ticket | T025 |
| Rubrique | Modification écran |
| Intitulé | Modifier l’écran – Détail classe |
| Objets utilisés | Classe – Famille - xxx |
| Accès | Accès depuis :   * Aucun changement |
| Description de la modification | Informations affichées :  Ajout de la liste des familles de la classe – RG 25\_1  Famille  Nom  Chef de famille  Liens :  Détails : Pour chaque ligne de la liste des familles, lien vers la page détail famille |
| RG | RG 25\_1 : La liste est alimentée par toutes les familles dont la classe est la classe actuelle |
| Commentaires | - |

## T026

|  |  |
| --- | --- |
| Ticket | T026 |
| Rubrique | Création écran |
| Intitulé | Créer l’écran – Détail famille |
| Objets utilisés | Famille - xxx |
| Accès | Accès depuis :   * Détail classe |
| Description | Cf écran accueil |
| RG | RG x : Cf écran accueil |
| Commentaires | -- |

## T027

|  |  |
| --- | --- |
| Ticket | T027 |
| Rubrique | Correction de bug – Cinématique – Txxx |
| Intitulé | Erreur dans la cinématique d’attribution des groupes de starter |
| Objets utilisés | Starter |
| Ecrans impactés | * Aucun écran |
| Description | A analyser |
| RG | A analyser |
| Commentaires | - |

## T028

|  |  |
| --- | --- |
| Ticket | T028 |
| Rubrique | Correction de bug – Cinématique – T001 |
| Intitulé | L’action se marier sur la page Détail d’un sim ne marie pas le conjoint |
| Objets utilisés | Sim |
| Ecrans impactés | * Détail d’un sim |
| Description | Vérifier que le conjoint a une couple cohérent et marier les deux sims |
| RG | RG 28\_1 : Un sim est marié uniquement si le couple\_id entre lui et son conjoint sont cohérent.  RG 28\_2 : Si un sim est marié son conjoint est automatiquement marié. |
| Commentaires | - |

## T029

|  |  |
| --- | --- |
| Ticket | T029 |
| Rubrique | Correction de bug – Cinématique – xx |
| Intitulé | Un prêt ne peut pas être fermé au même tour que le remboursement. Prendre en compte que le prêt peut être fermé lors du calcul du fin de tour. |
| Objets utilisés | Prêt |
| Ecrans impactés | * Gérer finances |
| Description | Pouvoir fermer le prêt pendant un tour si le remboursement a été versé durant le tour |
| RG | RG 29\_1 : Si la somme à rembourser a été versée pendant un tour, alors la demande de clôture est acceptée. |
| Commentaires | - |

# EPICs

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Catégorie | Epic | Priorité |
| Tour | Ajouter l’indicateur semaine | 1 (T019) |
| Sim | Ajouter le couple making | 1 (T020) |
| Sim | Ajout de l’attribut profession | 2 (T021) |
| Devoir | Création du contenu devoir | 3 (T022) |
| Droit | Création du contenu droit | 3 (T023) |
| Sim | RG choix de profession selon règles | 3 (T024) |
| Classe | Affichage de la liste des familles par classe | 4 (T025) |
| Famille | Création du détail famille | 4 (T026) |

# Retours

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Starter | Attribution des groupes lors de la génération | 4 (T027) |
| Sim | Action se marier ne marie pas le couple | 1 (T028) |
| Prêt | Un prêt ne peut pas être fermé au même tour que le remboursement | 1 (T029) |

# Terminé

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Catégorie | Epic | Type |
| Classe | Créer écran détail classe | Evol |
| Famille | Valider condition de passage | Evol |
| Passage | Créer conditions | Evol |
| Passage | Créer condition | Evol |
| Passage | Créer écran liste conditions | Evol |
| Passage | Ajouter LCOFA ? sur l’accueil famille | Evol |
| Passage | Créer écran détail passage | Evol |
| Starter | Attribution des groupes lors de la génération | Retour |
| Starter | Non enregistrement des traits lors de la création d’enfants | Retour |
| Droit | Créer ecran liste de droit | Evol |
| Devoir | Créer écran liste devoir | Evol |
| Sim | Passage enfant adulte | Evol |
| Sim | Mort | Evol |
| Famille | Changer génération | Evol |
| Famille | Changer de classe | Evol |
| Sim | Compléter les traits/ slt | Evol |
|  |  |  |

# ARCHIVE

## TEMPLATES

### Création d’écran :

|  |  |
| --- | --- |
| Ticket | Txxx |
| Rubrique | Création écran |
| Intitulé | Créer l’écran – {nom de l’écran} |
| Objets utilisés | {Liste des objets utilisés dans l’écran} |
| Accès | Accès depuis :   * {Ecran/composant déjà créé} * {Ecran/composant non créé} |
| Description | Informations affichées :  {Liste des champs non modifiables affichés dans l’écran}  {Nom de l’objet}  {Champ 1}  Champs affichés :  {Liste des champs modifiables affichés dans l’écran}  {Nom de l’objet}  {Champ 1}  Actions :  {Liste des boutons d’action affichés dans l’écran}  {Libellé du bouton/nom de l’action} : {Description de l’action}  Liens :  {Liste des boutons de redirection affichés dans l’écran}  {Libellé du bouton/nom de la redirection} : {Ecran de destination} |
| RG | RG x : {Description de la RG} |
| Commentaires | -- |

### Modification d’écran :

|  |  |
| --- | --- |
| Ticket | Txxx |
| Rubrique | Modification écran |
| Intitulé | Modifier l’écran – {Nom de l’écran} |
| Objets utilisés | {Liste des objets utilisés dans l’écran} |
| Accès | Accès depuis :   * Aucun changement * {Ecran/composant déjà créé} * {Ecran/composant non créé} |
| Description de la modification | Informations affichées :  {Liste des champs non modifiables ajoutés/supprimés/modifiés dans l’écran}  {Nom de l’objet}  {Champ 1}  Champs affichés :  {Liste des champs modifiables ajoutés/supprimés/modifiés dans l’écran}  {Nom de l’objet}  {Champ 1}  Actions :  {Liste des boutons d’action ajoutés/supprimés/modifiés dans l’écran}  {Libellé du bouton/nom de l’action} : {Description de l’action}  Liens :  {Liste des boutons de redirection ajoutés/supprimés/modifiés dans l’écran}  {Libellé du bouton/nom de la redirection} : {Ecran de destination} |
| RG | RG x : {Description de la RG ajoutée/supprimée/modifiée } |
| Commentaires | - |

### Création d’objet :

|  |  |
| --- | --- |
| Ticket | Txxx |
| Rubrique | Création objet |
| Intitulé | Créer l’objet {Nom de l’objet} |
| Objet  créé | {Nom de l’objet} |
| Description | Attributs simples :  {Nom de l’attribut} – {Type objet} – {Description}  Attributs complexes :  {Nom de l’attribut} – {Nom de l’objet} – {Type de liaison} – {Description} |
| RG | RG x : {Description de la RG} |
| Reprise de données | {Oui - Txxx/Non} |

### Modification d’objet :

|  |  |
| --- | --- |
| Ticket | Txxx |
| Rubrique | Modification objet |
| Intitulé | Modifier l’objet {Nom de l’objet} |
| Objet  modifié | {Nom de l’objet} |
| Description | Attributs simples :  {Nom de l’attribut ajouté/supprimé/modifié} – {Type objet} – {Description}  Attributs complexes :  {Nom de l’attribut ajouté/supprimé/modifié} – {Nom de l’objet} – {Type de liaison} – {Description} |
| RG | RG x : {Description de la RG} |
| Reprise de données | {Oui - Txxx/Non} |

### Action sur objet :

|  |  |
| --- | --- |
| Ticket | Txxx |
| Rubrique | Action sur {Nom de l’objet} |
| Intitulé | {Description de l’action} |
| Objets modifiés | {Liste des objets modifiés} |
| Accès | Accès depuis :   * Aucun écran * {Ecran/composant déjà créé} * {Ecran/composant non créé} |
| Ecran associé | * Aucun écran * {Ecran/composant déjà créé} * {Ecran/composant non créé} |
| Scénario | {Description des scénarios et liste des RG associées}  Scénario x :  {Description de l’étape} – RG x |
| RG | RG x : {Description de la RG} |
| Commentaires | -- |

### Reprise de données :

|  |  |
| --- | --- |
| Ticket | Txxx |
| Rubrique | Reprise de données |
| Intitulé | {Description de la reprise de données} |
| Tables modifiées | {Liste des objets impactés} |
| Description | {Description de la modification} |

### Correction de bug :

|  |  |
| --- | --- |
| Ticket | Txxx |
| Rubrique | Correction de bug – {Type d’erreur} – {Txxx ticket associé} |
| Intitulé | {Description de l’erreur} |
| Objets utilisés | {Liste des objets impactés} |
| Ecrans impactés | * Aucun écran * {Ecran/composant déjà créé} |
| Description | {Description des modifications à faire} |
| RG | {RG x n° de RG existante ou nouveau n° } : {Description de la RG à ajouter/supprimer/modifier} |
| Commentaires | - |

## V1.1.0

|  |  |
| --- | --- |
| Ticket | T001 |
| Rubrique | Création écran |
| Intitulé | Créer l’écran – détail d’un sim |
| Objets utilisés | Famille – sim – liaisonSITR – trait – souhait |
| Accès | Accès depuis :   * L’écran d’accueil * Page famille (non créée) |
| Description | Informations affichées :  Champs sim (couple si marié – promis(e) - célibataire  (Champs starter si starter)  Traits  Souhaits  Liste enfants  Informations famille  Information résidence  Actions :  Marier  Fiancer  Créer un enfant  Adopter un enfant  Déclarer la mort  Liens :  Famille,  Epoux(se)  Enfants |
| Commentaires | - |

|  |  |
| --- | --- |
| Ticket | T002 |
| Rubrique | Action sur sim |
| Intitulé | Modifier le statut des sims – créer un enfant |
| Objets modifiés | Famille – sim |
| Accès | Accès depuis :   * Détail sim |
| Ecran associé | Ecran créer enfant |
| Scénario | Sélection deuxième parent  Affichage du formulaire  Remplir les infos de base  Sélection du/des traits hérités  (Sélection slt)  Déterminer enfant légitime  Valider la création et sauvegarde en base |
| RDG | Sélection du deuxième parent :   * Le sim sélectionné est affiché * A droite du sim sélectionné une liste déroulante contenant tous les sims vivants de l’autre sexe. * Si le sim est marié et est htr – l’époux(se) est présélectionnée * A droite de la liste déroulante – un bouton OK pour confirmer le parent   Remplir les infos :   * Une fois le deuxième parent sélectionné la liste déroulante et le bouton OK sont grisé et le reste du formulaire apparait * Espèce (lder) * Nom (ztxt) : par défaut le nom du premier parent * Prénom (ztxt) * Sexe (lder) * Orientation (lder)   Données Non renseignées :   * marié – réalisé – mort (false) * famlle – famille origine (illégitime si illégitime coché sinon famille du sim) * couple (vide) * parent1 – parent2 (sims sélectionnés)   Sélection du/des traits :   * les traits des parents sont affichés dans un tableau * trait 1 (lder) et hrité à droite (non modifiable) * trait 2 (lder) et hrité à droite (non modifiable) * le texte à droite est mis à jout à chaque maj de la liste déroulante : oui si trait d’un parent, non sinon * si le souhait est sélectionnable alors lder sur le souahit   Illégitime :   * case à cochée : cochée par défaut si le sim n’est pas marié ou le deuxième parent n’est pas l’époux(se)   Valider :   * Bouton Valider pour confirmer la création du sim. |
|  | Scénario à revoir avec cinématique du jeu |

|  |  |
| --- | --- |
| Ticket | T003 |
| Rubrique | Création écran |
| Intitulé | Créer l’écran – liste des passages |
| Objets utilisés | Passage |
| Accès | Accès depuis :   * Barre de navigation |
| Description | Informations affichées :  Liste des passages en base avec :  Catégorie  Libellé  Précision  (Commentaire à voir)  Actions :  -  Liens :  Détail d’un passage  Créer un passage |
| Commentaires | - |

|  |  |
| --- | --- |
| Ticket | T004a |
| Rubrique | Création écran |
| Intitulé | Créer l’écran – créer un passage |
| Objets utilisés | Passage |
| Accès | Accès depuis :   * Barre de navigation * Ecran passage |
| Description | Informations affichées :  Formulaire de création :  Catégorie (lder)  Nouvelle catégorie (ztxt)  Libellé (ztxt)  Précision (ztxt)  Commentaire (ztxt)  Actions :  Valider (créer le passage)  Liens :  - |
| Commentaires | - |

|  |  |
| --- | --- |
| Ticket | T004b |
| Rubrique | Action sur passage |
| Intitulé | Créer un passage |
| Objets modifiés | Passage |
| Accès | Accès depuis :   * Passages |
| Ecran associé | Ecran créer passage |
| Scénario | La catégorie peut être sélectionnée dans la liste déroulante (cat déjà en base) ou nouvelle (ztxt)  Tous les champs sont obligatoires (un sur les deux pour la catégorie)  S’ils sont tous remplis au clic sur le bouton le passage est créé et redirection vers détail du passage  Sinon affichage d’un message d’erreur |
| RDG | Sélection de la catégorie :   * La liste des catégories déjà existante est chargée à l’ouverture de la page   Valider   * Au clic sur le bouton vérification que la liste ou le champ n’est pas vide. * Si les deux sont remplis prio à la liste * Vérification également des trois autres champs * Si oui création et redirection vers la page détail * Si non modification du message d’erreur. |
| Commentaire | - |

|  |  |
| --- | --- |
| Ticket | T005 |
| Rubrique | Création écran |
| Intitulé | Créer l’écran – Détail d’un passage |
| Objets utilisés | Passage – Classe - Condition |
| Accès | Accès depuis :   * Barre de navigation * Ecran passage * Action créer un passage |
| Description | Informations affichées :  Information du passage :  Catégorie  Libellé  Précision  Commentaire  Tableau avec la liste des conditions :  Classe  Valeur Min  Valeur Max  Actions :  Créer une condition  Modifier une condition  Supprimer un passage  Liens :  - |
| Commentaires | - |

|  |  |
| --- | --- |
| Ticket | T006 |
| Rubrique | Création écran |
| Intitulé | Créer l’écran – liste des classes |
| Objets utilisés | Classe |
| Accès | Accès depuis :   * Barre de navigation |
| Description | Informations affichées :  Liste des classes en base avec :  Libellé  Quartier  Classe Sup  Classe Inf  Actions :  -  Liens :  Détail d’une classe |
| Commentaires | - |

## V1.2.0

|  |  |
| --- | --- |
| Ticket | T007 |
| Rubrique | Création écran |
| Intitulé | Créer l’écran – Détail d’une classe |
| Objets utilisés | Passage – Classe – Condition – Quartier - Famille |
| Accès | Accès depuis :   * Liste des classes |
| Description | Informations affichées :  Information de la classe :  Libellé  Quartier  Classe Supérieure  Classe Inférieure  Tableau avec la liste des familles :  Nom  Tableau avec la liste des conditions :  Passage (catégorie – libellé – précisions)  Valeur Min  Valeur Max  Actions :  -  Liens :  Détail famille  Détail Passage |
| Commentaires | - |

|  |  |
| --- | --- |
| Ticket | T008a |
| Rubrique | Modification d’objet |
| Intitulé | Modifier l’objet sim – intégrer les strings en énumération |
| Objets modifiés | sim |
| Ecran(s) associé(s) |  |
| Description | Description |
| RDG | Liste des RDG |
| Reprise de données | Remplacer les valeurs des attributs suivant pour correspondre au énumérations concernées (T008b) |

|  |  |
| --- | --- |
| Ticket | T008b |
| Rubrique | Reprise de données |
| Intitulé | Modifier les données de la table sim pour correspondre aux énumération de l’objet (T008a) |
| Tables modifiées | sim |
| Description | Remplacer les valeurs de la tables des attributs concernés pour correspondre à leur équivalent en énumération |

|  |  |
| --- | --- |
| Ticket | T009 |
| Rubrique | Correction de bug - Action sur sim |
| Intitulé | Non enregistrement des traits lors de la création d’enfants |
| Objets utilisés | Sim – Trait – LiaisonSITR |
| Ecran | * Créer un enfant |
| Commentaires | - |

|  |  |
| --- | --- |
| Ticket | T010 |
| Rubrique | Correction de bug – Action sur starter |
| Intitulé | Erreur d’attribution des groupes lors de la génération des starters |
| Objets utilisés | Starter – Trait – LiaisonSITR |
| Ecran | * Générer des starters |
| Commentaires | - |

|  |  |
| --- | --- |
| Ticket | T011a |
| Rubrique | Action sur famille |
| Intitulé | Afficher les conditions sur la page accueil |
| Objets modifiés | Famille, lCOFA |
| Accès | -- |
| Ecran associé | Ecran accueil |
| Scénario | Lors de la création de la famille un set de lCOFA est créé pour la famille sur la classe pauvre  L’ensemble des lCOFA sont affichées avec leur condition sur l’écran accueil |
| RDG |  |
| Commentaire | - |

|  |  |
| --- | --- |
| Ticket | T011b |
| Rubrique | Création écran |
| Intitulé | Créer l’écran – Modifier la lCOFA |
| Objets utilisés | Passage – Condition – Famille |
| Accès | Accès depuis :   * Accueil |
| Description | Informations affichées :   * Informations du passage * Informations de la condition   Champs affichés :   * Informations de la lCOFA.   Actions :   * Modifier : modification en base et redirection vers la page d’accueil |
| Commentaires | - |

|  |  |
| --- | --- |
| Ticket | T012 |
| Rubrique | Action sur sim |
| Intitulé | Compléter les traits et le souhait à long terme d’un sim existant |
| Objets modifiés | Sim, lSITR |
| Accès | -- |
| Ecran associé | Ecran détail sim |
| Scénario | xxx |
| RDG |  |
| Commentaire | - |

|  |  |
| --- | --- |
| Ticket | T013 |
| Rubrique | Création écran |
| Intitulé | Créer l’écran – Liste des droits |
| Objets utilisés | Droits |
| Accès | Accès depuis :   * Barre de navigation |
| Description | Informations affichées :   * Tableau avec les infos des droits   + Catégorie   + Libellé   + Précisions   + Commentaire   Champs affichés :  Actions :   * Détails : lien vers le détail du droit (et ses liaisons drcl) |
| Commentaires | - |

|  |  |
| --- | --- |
| Ticket | T014 |
| Rubrique | Création écran |
| Intitulé | Créer l’écran – Liste des devoirs |
| Objets utilisés | Devoirs |
| Accès | Accès depuis :   * Barre de navigation |
| Description | Informations affichées :   * Tableau avec les infos des devoirs   + Catégorie   + Libellé   + Précisions   + Commentaire   Champs affichés :  Actions :   * Détails : lien vers le détail du devoirs (et ses liaisons dvcl) |
| Commentaires | - |

|  |  |
| --- | --- |
| Ticket | T015a |
| Rubrique | Modification d’objet |
| Intitulé | Modifier l’objet sim – ajouter l’attribut age |
| Objets modifiés | sim |
| Ecran(s) associé(s) | - |
| Description | Description |
| RDG | Liste des RDG |
| Reprise de données | Alimenter la nouvelle colonne age pour les sims déjà existants (starter = adulte, non starter = enfant) (T015b) |

|  |  |
| --- | --- |
| Ticket | T015b |
| Rubrique | Reprise de données |
| Intitulé | Modifier les données de la table sim pour alimenter la colonne age |
| Tables modifiées | sim |
| Description | Alimenter la nouvelle colonne age pour les sims déjà existants (starter = adulte, non starter = enfant) |

|  |  |
| --- | --- |
| Ticket | T015c |
| Rubrique | Action sur sim |
| Intitulé | Changer l’âge d’un sim existant de enfant à adulte |
| Objets modifiés | Sim |
| Accès | -- |
| Ecran associé | Ecran détail sim |
| Scénario | xxx |
| RDG |  |
| Commentaire | - |

Hhhh

|  |  |
| --- | --- |
| Ticket | T016a |
| Rubrique | Action sur sim |
| Intitulé | Décès d’un sim |
| Objets modifiés | Sim |
| Accès | -- |
| Ecran associé | Ecran détail sim |
| Scénario | Bouton « Déclarer le décès » |
| RDG |  |
| Commentaire | - |

|  |  |
| --- | --- |
| Ticket | T017a |
| Rubrique | Action sur famille |
| Intitulé | Changer de génération |
| Objets modifiés | Famille, Sim |
| Accès | -- |
| Ecran associé | Accueil  Ecran détail famille |
| Scénario | Changer de génération  Sur l’écran,  Clic sur le bouton « Changer de génération »  Redirection sur l’écran de choix de l’héritier. |
| RDG |  |
| Commentaire | - |

|  |  |
| --- | --- |
| Ticket | T017b |
| Rubrique | Création écran |
| Intitulé | Créer l’écran – Choix du prochain héritier |
| Objets utilisés | Famille, sim |
| Accès | Accès depuis :   * Accueil * Détail Famille |
| Description | Informations affichées :   * Tableau avec les héritiers possibles   + Nom   + Prénom   + Nom conjoint   + Prénom conjoint   Champs affichés :  Actions :   * Sélectionner :   supprime l’ancien chef de famille et son conjoint  met l’héritier choisit avec son conjoint dans ce statut  incrémente le numéro de génération de 1 |
| Commentaires | - |

|  |  |
| --- | --- |
| Ticket | T018a |
| Rubrique | Action sur famille |
| Intitulé | Changer de classe |
| Objets modifiés | Famille |
| Accès | -- |
| Ecran associé | Accueil  Ecran détail famille |
| Scénario | Changer de classe  Sur l’écran,  Clic sur le bouton « Changer de classe »  Redirection sur l’écran de changement de classe. |
| RDG |  |
| Commentaire | - |