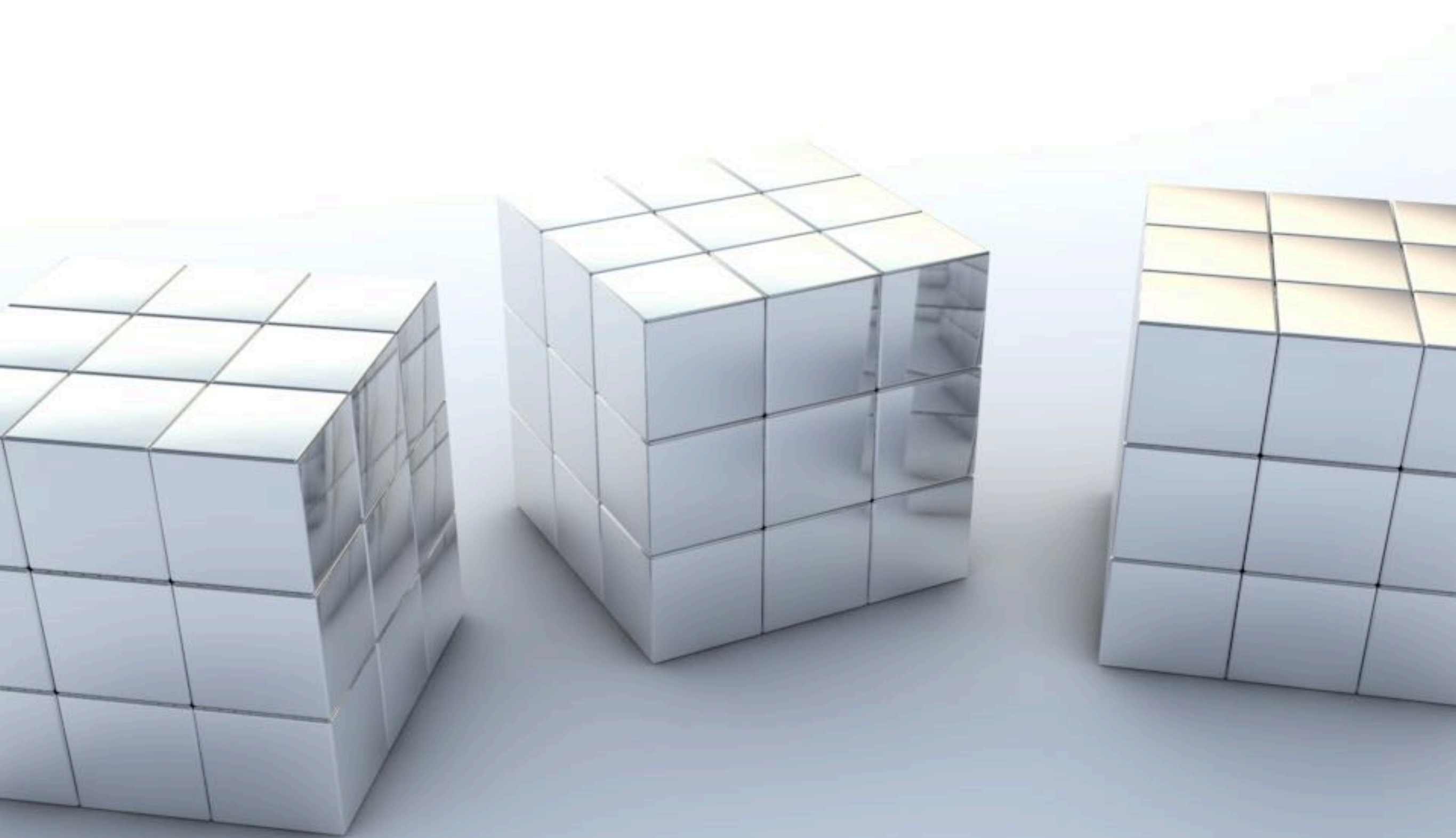


Task-based Development With



Philippe Collet

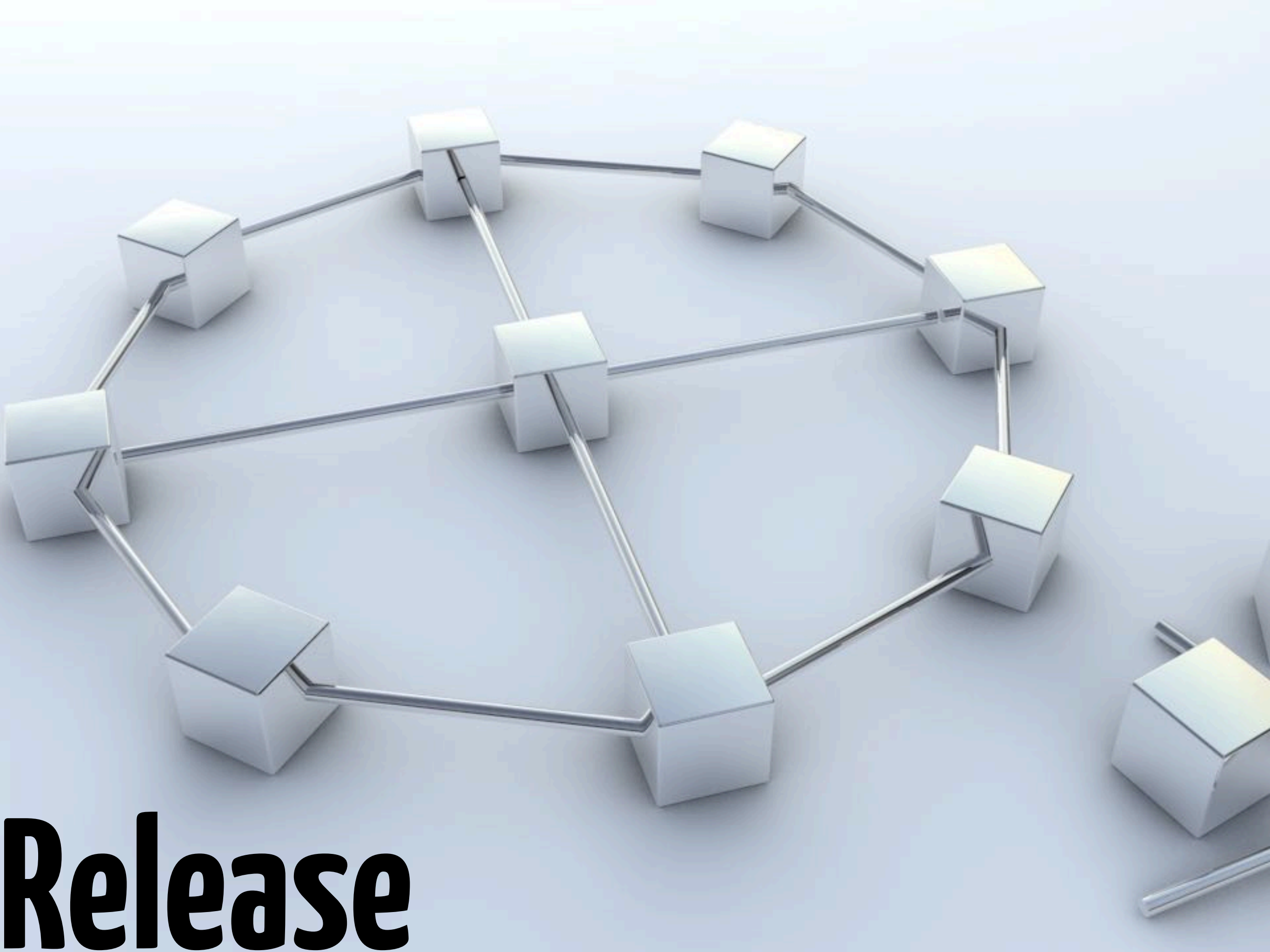




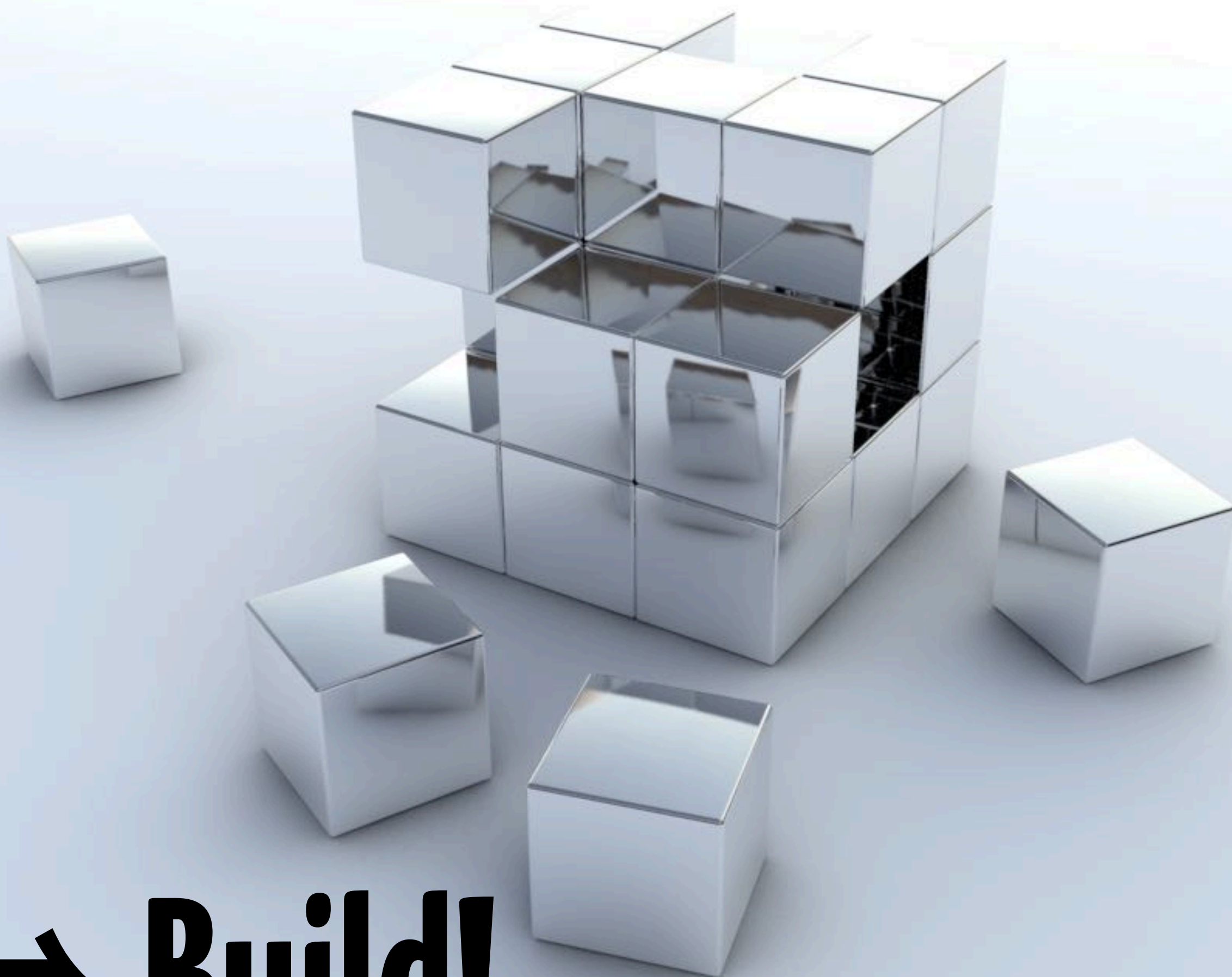
Achievements



Tasks



Release



⇒ **Build!**

Maximize

Minimalism!



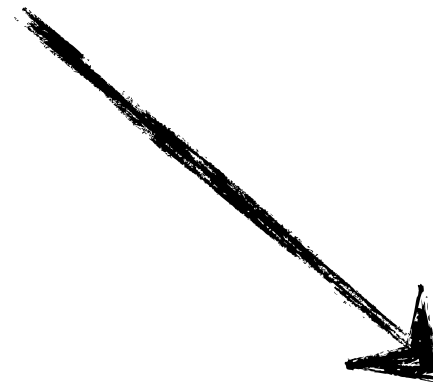
Organizing the task flow

"Haaave you met Kanban?"

To Do



In Progress



Done

To Do



Chosen



Development



Tests



Delivery

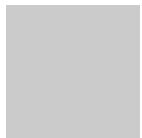
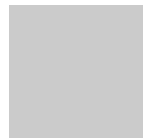


Done

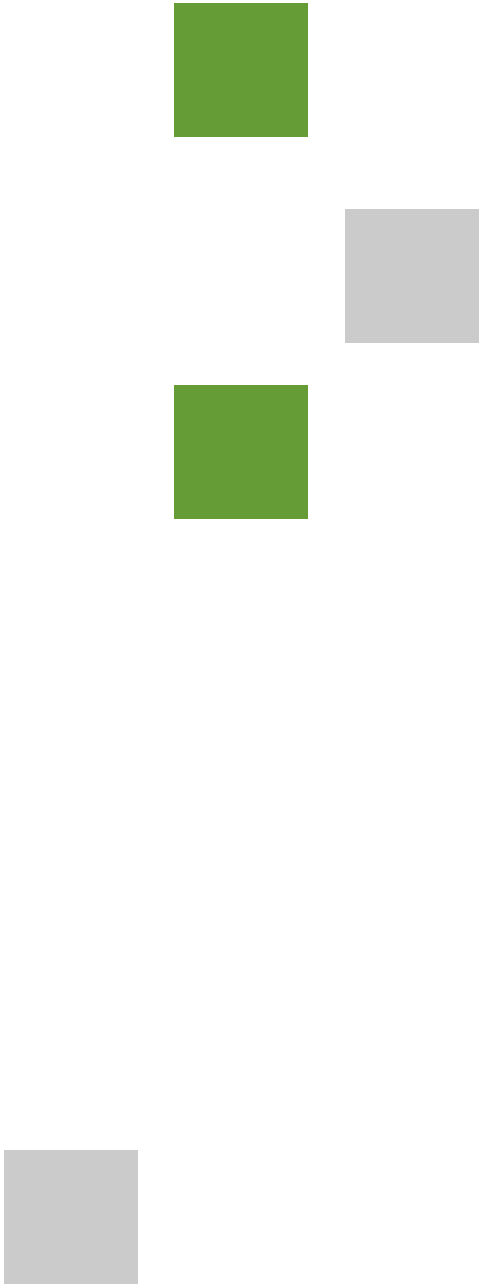
To Do

In Progress

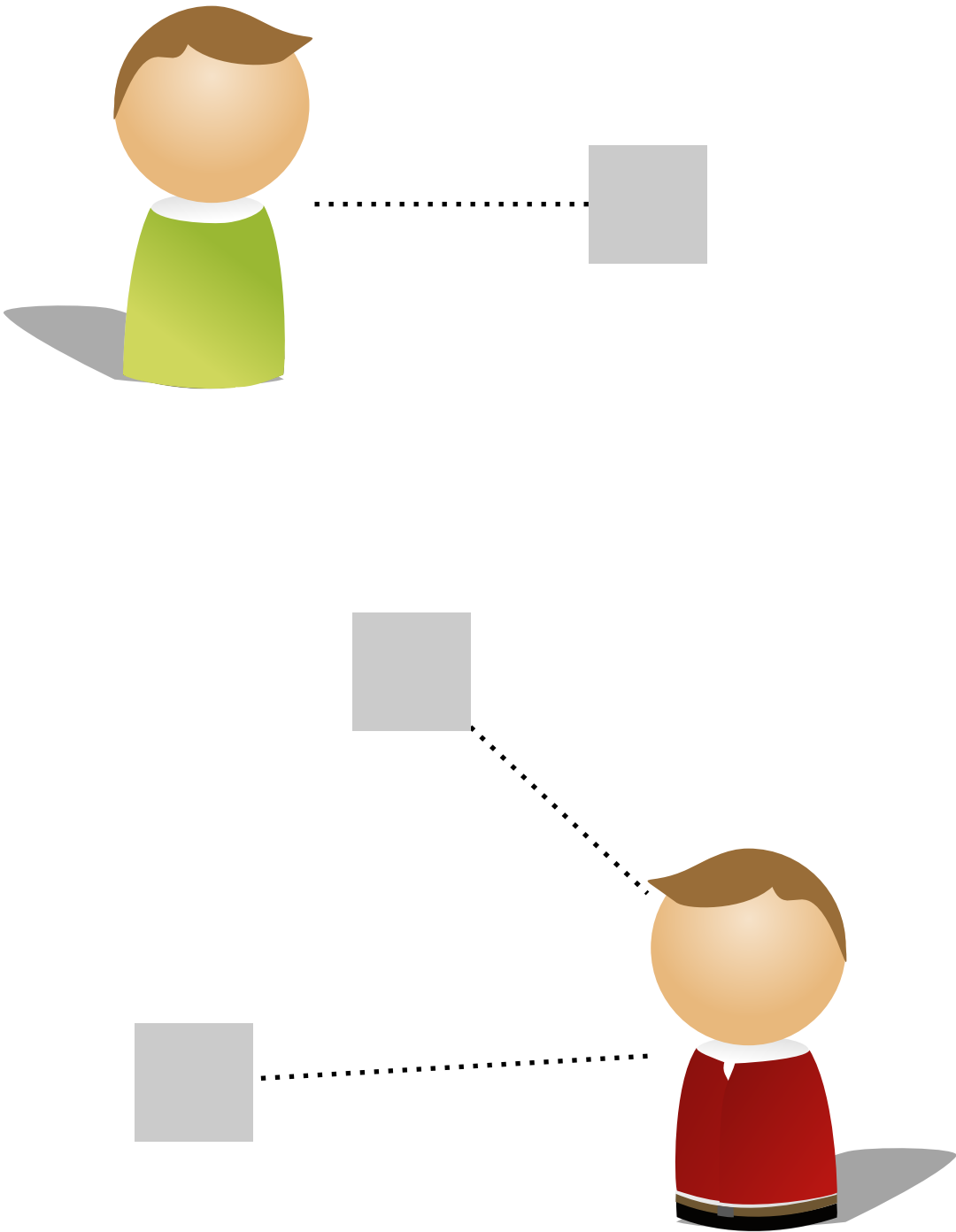
Done



To Do



In Progress

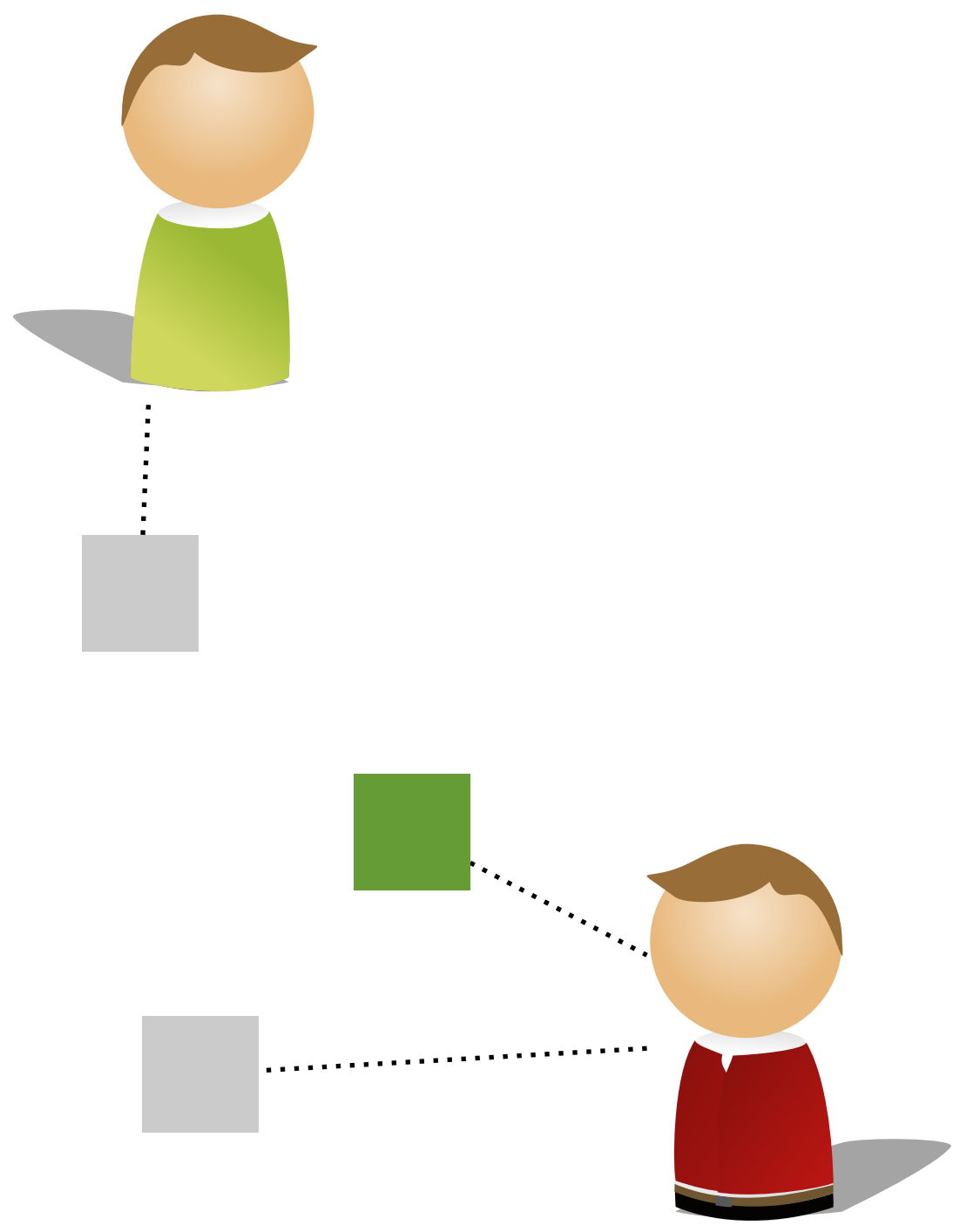


Done

To Do



In Progress



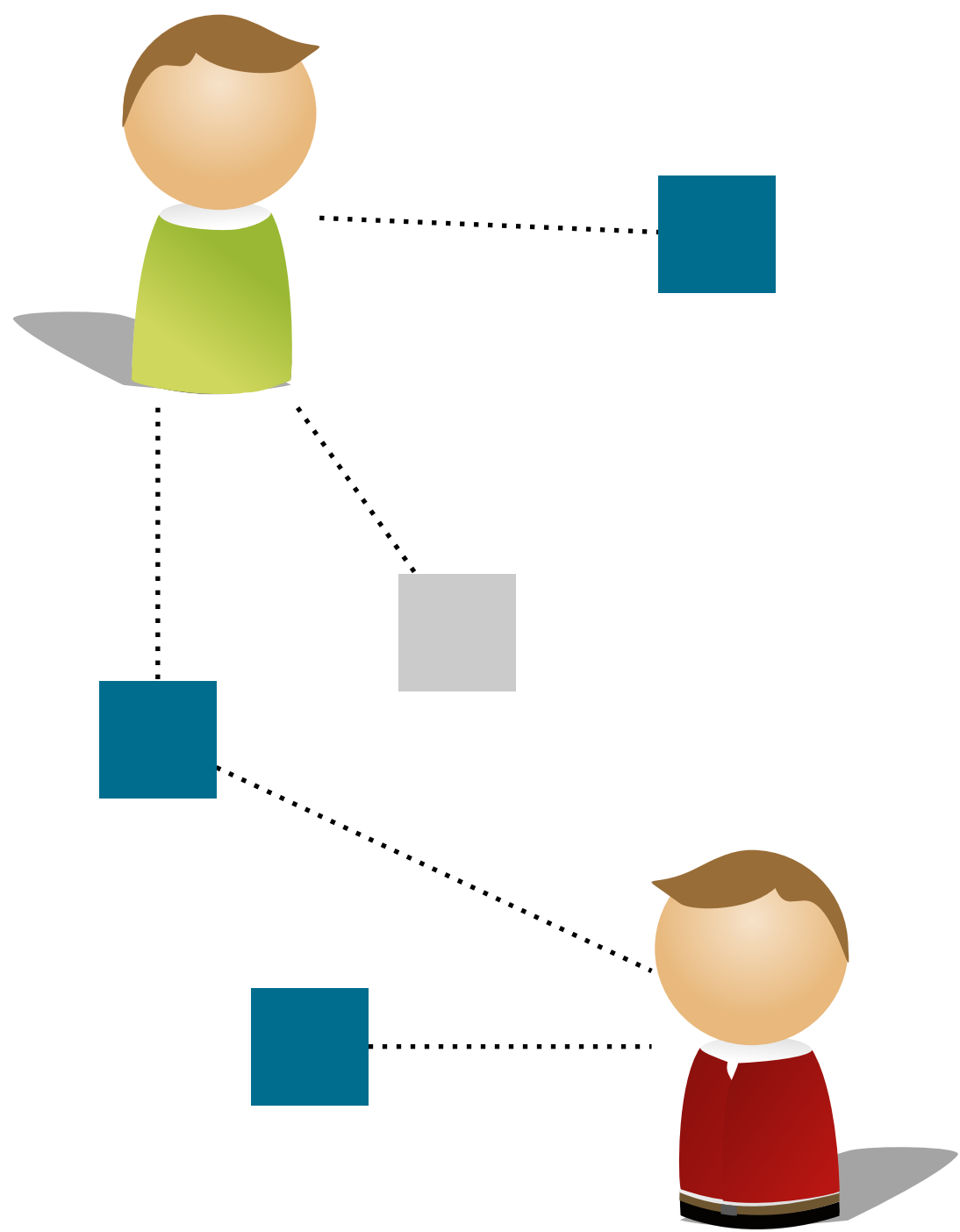
Done



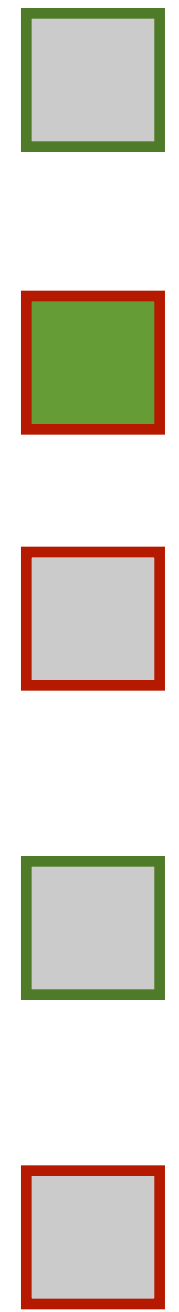
To Do



In Progress



Done



🔒 BreakingCodeTakenoko

Updated on 8 Jan

🔍 Filter cards

+ Add cards 🖥 Fullscreen

0 To do

+ ...

0 In progress

+ ...

51 Done

+ ...

✅ Implémentation d'un bot avec IA liée à des poids ...

#39 opened by FernandesWilliam

🔗 Système de lancement de parties en ...



✅ Recréer un certain nombre de tests ...

#54 opened by AntoineDesanti

🔗 Objectif 5 janvier - Tests et fixes



✅ Redécoupage des méthodes du bot 1 ...

#56 opened by AntoineDesanti

🔗 Objectif 5 janvier - Tests et fixes



✅ Dé face (?) ...

#44 opened by AntoineDesanti

🔗 Optimisation et ajout des dernières fo...

✅ Le jardinier et le panda peuvent franchir ou terminer leur mouvement sur la tuile spéciale étang. ...

#45 opened by AntoineDesanti

🔗 Optimisation et ajout des dernières fo...



✅ Réparer partie qui ne s'arrête pas ...

#53 opened by AntoineDesanti

🔗 Objectif 5 janvier - Tests et fixes



✅ Ajouter laying out dans objectifs panda ...

#42 opened by AntoineDesanti

🔗 Optimisation et ajout des dernières fo...

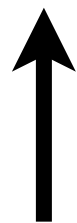
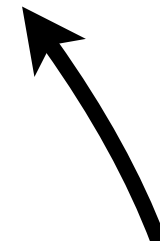
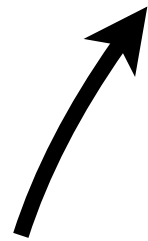
Produit

Technique

Acceptation

Expertise

Client



How to build a vehicle?



1



2



3



4



1

2

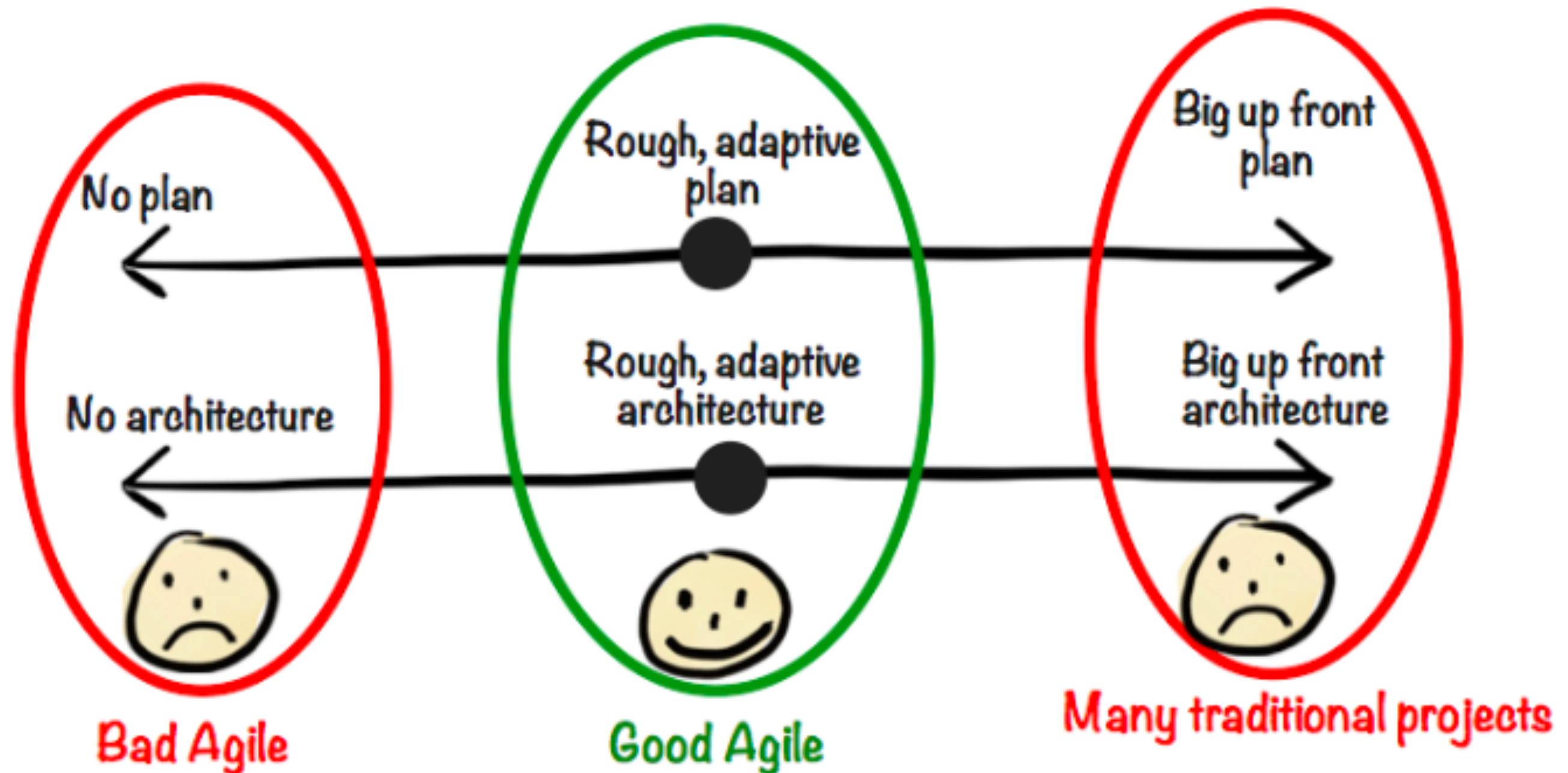
3

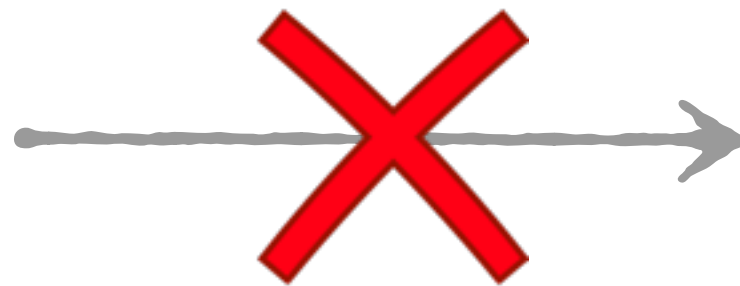
4

Client Satisfaction?

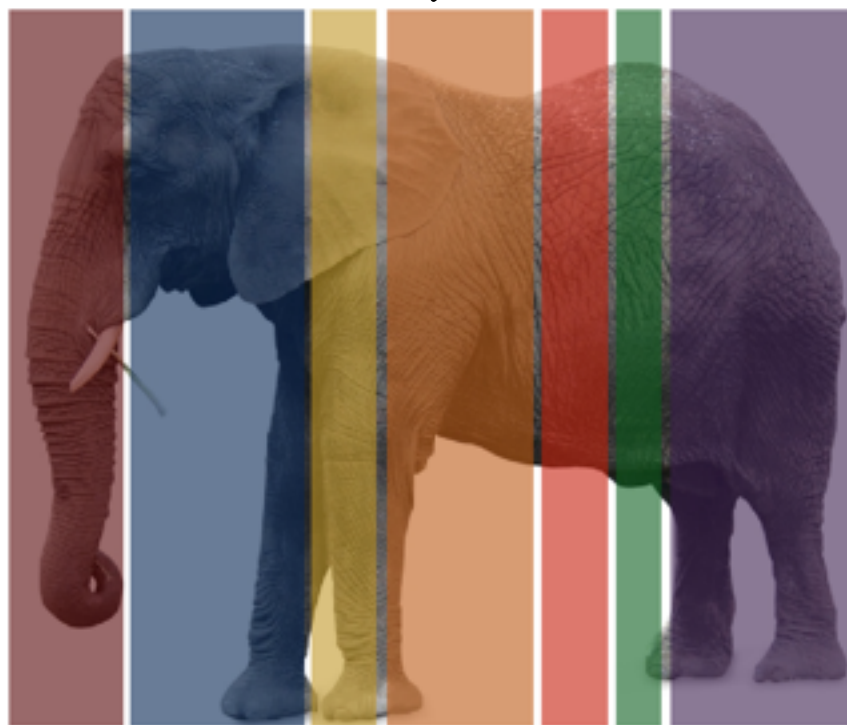
Minimal Viable Product

Don't go overboard with Agile!

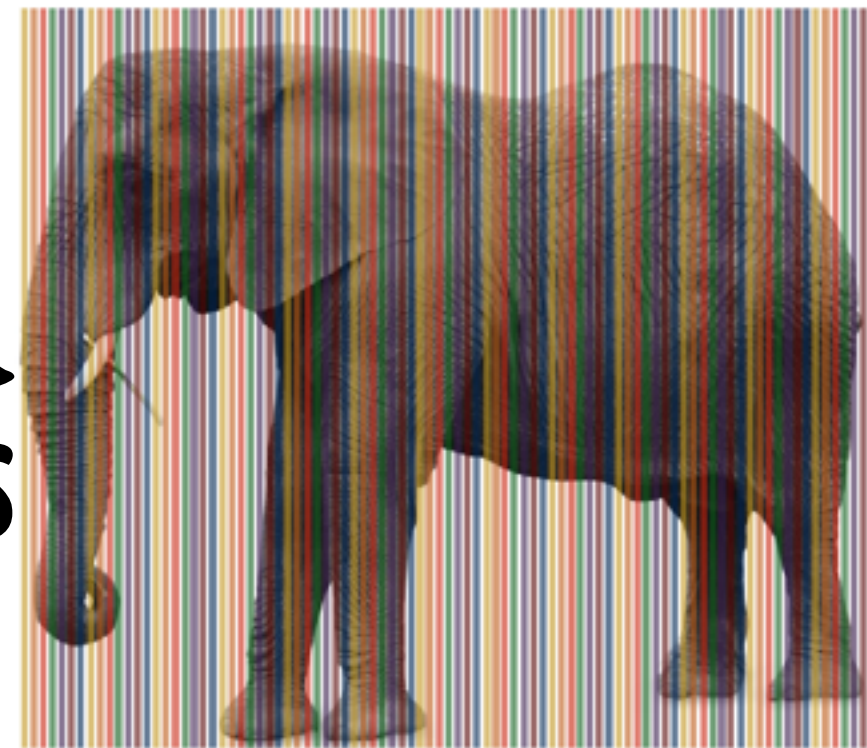




identify large slices (features)



**refine into
smaller slices
(Issues)**



(Inspired by Alistair Cockburn's elephant carpaccio workshop)

Basic Architecture

Slice

**Robot
Player**

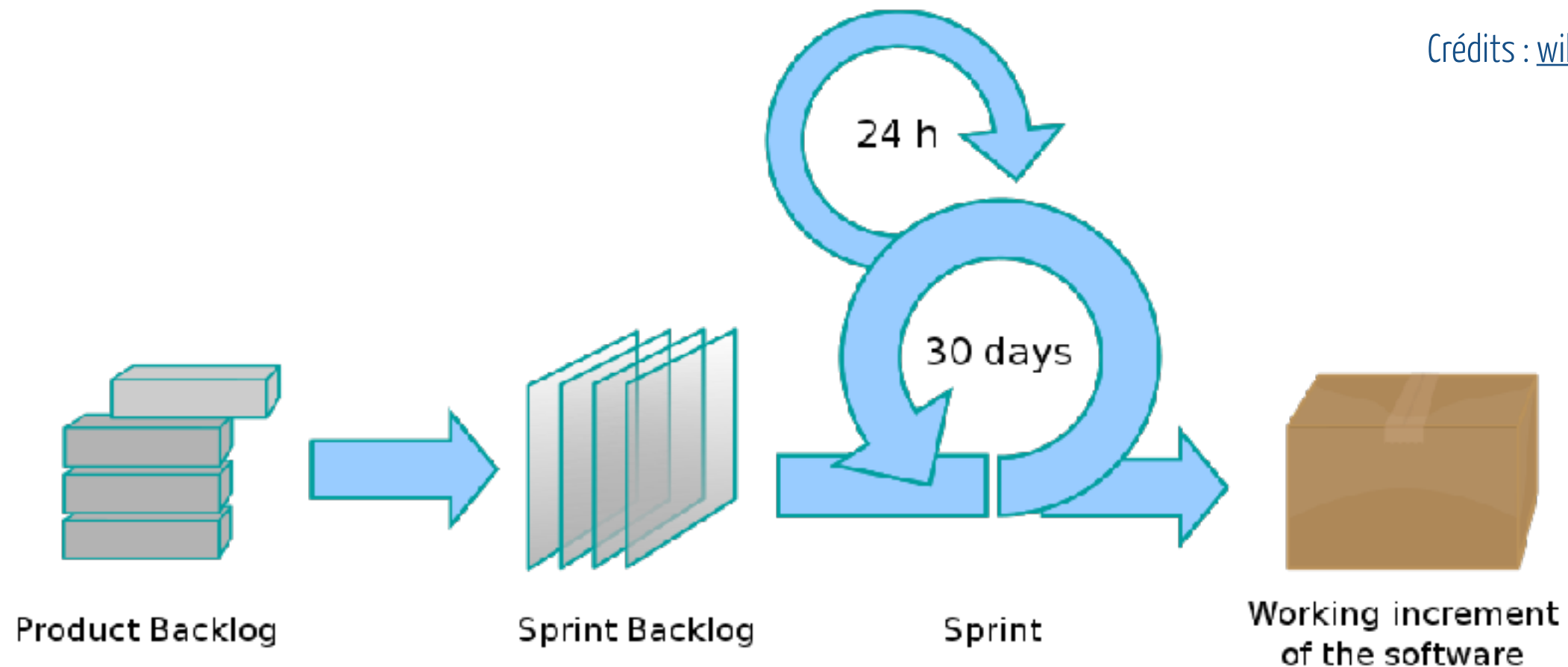
**Game
Traces**

Game engine

Game representation

Sprints... (1 par semaine pour vous)

Crédits : [wikimedia.org](https://www.wikimedia.org/)



1 par semaine pour vous
= **milestone** dans GitHub

Labels

Milestones

New milestone

0 Open ✓ 8 Closed

Sort ▾

3) Irrigation partielle + pions complets + objectif panda + nouvelles actions

Closed on 2 Dec 2020 ⌚ Last updated 11 months ago

Résumé des fonctionnalités : 5 actions disponibles (poser parcelle...[\(more\)](#))

100% complete 0 open 5 closed

[Edit](#) [Reopen](#) [Delete](#)

1) Mise en place du jeu plateau + IA au hasard

Closed on 18 Nov 2020 ⌚ Last updated 11 months ago

Résumé des fonctionnalités : Système tour par tour, 1 action dispo...[\(more\)](#)

100% complete 0 open 7 closed

[Edit](#) [Reopen](#) [Delete](#)

2) Modification parcelle et objectifs + amélioration IA + Mode Histoire

Closed on 2 Dec 2020 ⌚ Last updated 11 months ago

Résumé des fonctionnalités : 1 action disponible (poser une parcelle...[\(more\)](#))

100% complete 0 open 5 closed

[Edit](#) [Reopen](#) [Delete](#)

4) Système irrigation complet + pions complets + objectif jardinier+ action : piocher une irrigation

Closed on 8 Dec 2020 ⌚ Last updated 11 months ago

Résumé des fonctionnalités : 5 actions disponibles (poser parcelle...[\(more\)](#))

100% complete 0 open 5 closed

[Edit](#) [Reopen](#) [Delete](#)

5) Météo : 2 faces du dé + 1 type d'aménagement intégré aux parcelles

Closed on 16 Dec 2020 ⌚ Last updated 11 months ago

Résumé des fonctionnalités : 5 actions disponibles (poser parcelle...[\(more\)](#))

100% complete 0 open 9 closed

[Edit](#) [Reopen](#) [Delete](#)

6) 2 faces du dé météo supplémentaires + 1 type d'aménagement supplémentaires + action : placer un aménagement

Closed on 4 Jan ⌚ Last updated 10 months ago

Résumé des fonctionnalités : 5 actions disponibles (poser parcelle...[\(more\)](#))

100% complete 0 open 4 closed

[Edit](#) [Reopen](#) [Delete](#)

Labels

Milestones

Edit milestone

New issue

Milestone

3) Irrigation partielle + pions complets + objectif panda + nouvelles actions

Closed on 2 Dec 2020 100% complete

Résumé des fonctionnalités :

- 5 actions disponibles (poser parcelle, bouger panda, bouger jardinier, seulement piocher irrigation, piocher objectif),
- 2 nouveaux pions (panda et jardinier) qui se déplacent comme dans le vrai jeu,
- 1 IA rudimentaire (ajout de méthodes),
- 2 joueurs possibles,
- 2 types d'objectifs : parcelles, panda (avoir le bambou demandé),
- CO...

Show more

Issues incluses dans le milestone

0 Open 5 Closed

Piocher un objectif

#38 by danlux18 was closed on 2 Dec 2020



Objectif panda

#37 by danlux18 was closed on 1 Dec 2020



1

Piocher une irrigation

#40 by danlux18 was closed on 1 Dec 2020



1

Création des pions + action panda + action jardinier

#36 by danlux18 was closed on 1 Dec 2020



1

Irrigation des tuiles autour de l'étang

#35 by leopourcelot was closed on 1 Dec 2020



1

Issue (= ticket) = 1 SLICE ou une tâche technique

<> Code Issues Pull requests Actions Projects Wiki Security Insights Settings

Piocher un objectif #38

← Numéro unique

Personne en charge

danlux18 commented on 27 Nov 2020

Ajout de l'action qui permet au bot de piocher un objectif (le bot choisit le type d'objectif voulu)

Description

danlux18 added this to the 3) Irrigation partielle + pions qui se téléportent + objectif jardinier + action : piocher un objectif milestone on 27 Nov 2020

danlux18 assigned Vincent-Turel on 27 Nov 2020

danlux18 added this to To do in Milestone 3 via automation on 27 Nov 2020

danlux18 assigned danlux18 and unassigned Vincent-Turel on 27 Nov 2020

Vincent-Turel closed this on 2 Dec 2020

Milestone 3 automation moved this from To do to Done on 2 Dec 2020

danlux18 changed the title Action+piocher un objectif Piocher un objectif on 2 Dec 2020

Assignees

danlux18

Labels

None yet

Projects

No open projects
1 closed project

Milestone

3) Irrigation partielle + pions compl...

Linked pull requests

Successfully merging a pull request may close this issue.

None yet

Notifications

Subscribe

You're not receiving notifications from this thread.

5)Météo : 2 faces du dé + 1 type d'aménagement intégré aux parcelles

Closed on 16 Dec 2020 100% complete

Résumé des fonctionnalités :

- 5 actions disponibles (poser parcelle, bouger panda, bouger jardinier, piocher irrigation, piocher objectif),
- 1 action non principale (poser une irrigation),
- 2 faces du dé météo possibles(Soleil et Pluie),
- 1 type d'aménagement intégré directement sur les tuiles(Bassin),
- 2 pions qui se comportent comme dans le vrai jeu (panda et jardinier),
- 1 IA rudimentaire,
- 1 IA semi-smart,
- 2 à 4 joueurs possibles,
- 3 types d'objectifs : parcelles, panda, jardinier,
- condition d'arrêt (arrêt si partie infinie),
- condition d'égalité (si même score ET même nombre d'objectifs panda accomplis),
- mode histoire (affichage pas à pas de la partie).

Show less ^

Pensez à définir un produit viable entre regroupant des SLICES cohérentes dans un milestone

0 Open 9 Closed

☑ Ajout aménagement dans le deck + système de météo

#56 by danlux18 was closed on 16 Dec 2020

🐛 correction bug potentiel meteo ✓ bug

#89 by DigrandeArduino was merged on 16 Dec 2020 · Approved

🐛 Adaptation obj jardinier ✓ enhancement

#67 by DigrandeArduino was merged on 15 Dec 2020 · Approved

☑ Modification objectif jardinier

#78 by danlux18 was closed on 15 Dec 2020

🐛 Improvements (as of current milestone) ✓

#88 by leopourcelot was merged on 12 Dec 2020

☑ Création de la météo + 2 premiers effets

#55 by danlux18 was closed on 12 Dec 2020

🐛 System meteo ✓ enhancement

#64 by DigrandeArduino was merged on 12 Dec 2020 · Approved

☑ Création d'un type d'aménagement

#64 by danlux18 was closed on 12 Dec 2020

☑ Changement des conditions de l'égalité

#72 by danlux18 was closed on 12 Dec 2020

Adaptation du jardinier et du panda aux nouveaux aménagements #36

[Edit](#)[New Issue](#)**Closed**

Laurie-Fernandez opened this issue on 15 Dec 2020 · 0 comments

Lien à l'issue dans le commit 🤖



Laurie-Fernandez commented on 15 Dec 2020

*No description provided.*Laurie-Fernandez added this to the **Construction du nouveau robot et ajout d'aménagement** milestone on 15 Dec 2020

Laurie-Fernandez self-assigned this on 15 Dec 2020

Laurie-Fernandez added this to To do in **BreakingCodeTakenoko** via **automation** on 15 Dec 2020

Laurie-Fernandez added a commit that referenced this issue on 15 Dec 2020

Ajout de Javadoc #36

65ad39f



Laurie-Fernandez added a commit that referenced this issue on 15 Dec 2020

Adaptation du panda #36

33de273



Laurie-Fernandez added a commit that referenced this issue on 15 Dec 2020

Modification de la méthode grows de Bamboo #36

fee99d1



Laurie-Fernandez added a commit that referenced this issue on 15 Dec 2020

Tests méthode grows + adaptation gardener #36

d5db882



Laurie-Fernandez added a commit that referenced this issue on 15 Dec 2020

Modification de l'appel à askToGrow dans la classe Player #36

e227a12

Clic ?

Assignees

Laurie-Fernandez

Labels

None yet

Projects

BreakingCodeTakenoko

Done ▾

Milestone

Construction du nouveau robot et ajou...

Linked pull requests

Successfully merging a pull request may close this issue.

None yet

Notifications

[Customize](#) [Subscribe](#)

You're not receiving notifications from this thread.

1 participant



Lock conversation

Pin issue ⓘ

Navigation vers le commit 🤖

pns-si3-projects / projet2-ps5-20-21-takenoko-2021-breakingcode Private

Watch 0

Star 0

Fork 0

generated from collet/ps5-template

Code

Issues

Pull requests

Actions

Projects 1

Wiki

Security

Insights

Settings

Modification de l'appel à askToGrow dans la classe Player #36

Browse files

master
v1.3 FINAL

Laurie-Fernandez committed on 15 Dec 2020

1 parent a509bac commit e227a12cc10946306f1303618d3fb733b49347bc

Showing 1 changed file with 1 addition and 1 deletion.

Split Unified

src/main/java/player/Player.java

@@ -385,7 +385,7 @@ protected void rollDice(){

```
385     protected boolean growBamboo(int selectedParcel){
386         if(bamboosReadyToGrow().size()>selectedParcel)
387         {
```

```
388 -         if(bamboosReadyToGrow().get(selectedParcel).getBamboo().askToGrow())
```

```
388 +         if(bamboosReadyToGrow().get(selectedParcel).getBamboo().askToGrow(bamboosReadyToGrow().get(selectedParcel).isFastGrowing()))
```

```
389         return true;
```

```
390     }
```

```
391     return false;
```

Et navigation vers l'issue 🤖

0 To do

+ ...

0 In progress

+ ...

51 Done

+ ...

Kanban avec drag & drop

Issue

✓ Implémentation d'un bot avec IA liée à des poids ...

#39 opened by FernandesWilliam

🔧 Système de lancement de parties en ...

✓ Recréer un certain nombre de tests ...

#54 opened by AntoineDesanti

🔧 Objectif 5 janvier - Tests et fixes

✓ Redécoupage des méthodes du bot 1 ...

#56 opened by AntoineDesanti

🔧 Objectif 5 janvier - Tests et fixes

✓ Dé face (?) ...

#44 opened by AntoineDesanti

🔧 Optimisation et ajout des dernières fo...

✓ Le jardinier et le panda peuvent franchir ou terminer leur mouvement sur la tuile spéciale étang. ...

#45 opened by AntoineDesanti

🔧 Optimisation et ajout des dernières fo...

✓ Réparer partie qui ne s'arrête pas ...

#53 opened by AntoineDesanti

🔧 Objectif 5 janvier - Tests et fixes

✓ Ajouter laying out dans objectifs panda ...

#42 opened by AntoineDesanti

🔧 Optimisation et ajout des dernières fo...

TODO

Créer l'équipe sur classroom

Setup technique de tout le monde sur
le repo (template maven fourni)

TODO

Créer un automatic kanban

Configurer les labels

Effectuer un premier découpage
en milestones

[Labels](#)[Milestones](#)[New label](#)

10 labels

Sort ▼

bug

Something isn't working

[Edit](#) [Delete](#)

documentation

Improvements or additions to documentation

[Edit](#) [Delete](#)

duplicate

This issue or pull request already exists

[Edit](#) [Delete](#)

enhancement

New feature or request

[Edit](#) [Delete](#)

good first issue

Good for newcomers

[Edit](#) [Delete](#)

help wanted

Extra attention is needed

[Edit](#) [Delete](#)

invalid

This doesn't seem right

[Edit](#) [Delete](#)

optimisation

All code simplifications, refactoring, indentation correction and warnings removal

[Edit](#) [Delete](#)

question

Further information is requested

[Edit](#) [Delete](#)

wontfix

This will not be worked on

[Edit](#) [Delete](#)

TODO

Créer les premières slices

Les répartir dans les premiers milestones (les 2 premiers...)

Détailler les slices (task list)

Enable hierarchical planning with issues on GitHub #735

Edit

New issue

Open

4 of 6 tasks

monalisa opened this issue on Mar 16 · 1 comment



monalisa commented on Mar 16 · edited

Beta task lists! Give feedback

Overview

Issues can be nested in task lists of other issues as a new way to group work related to the same theme, feature, or objective. This new directional relationship will include additional experiences that make it easier to follow progress, discuss product changes, and track ideas at a higher level of fidelity.

Intended Outcome

Help teams organize and track their issues based on the goals or thematic outcomes they want to achieve.

Features

- ☒ ☒ Improve the MD editing experience to speed up task creation #736
- ☒ ☒ Create directional relationships between two issues #737
- ☒ ☒ Show progress and parent information on the issue page #738
- ☒ ☒ Convert text into issues #739
- ☐ ☒ Keep issue state and checkboxes in sync #740
- ☐ Add delight to the experience when all tasks are complete 🎉

References

- Design wireframes
- Research report
- Previous explorations

Assignees

No one—assign yourself

Labels

epic

Projects

None yet

Milestone

No milestone

Linked pull requests

Successfully merging a pull request may close this issue.

None yet

Notifications Customize

Unsubscribe

You're receiving notifications because you were assigned.

1 participant

TODO

Lier les commits aux issues

Cela fera partie de

l'évaluation de qualité



Références

- Création d'un automatic kanban dans l'onglet "Projects" sur github :
 - <https://help.github.com/articles/creating-a-project-board/>
 - <https://help.github.com/articles/about-automation-for-project-boards/>
 - <https://help.github.com/articles/linking-a-repository-to-a-project-board/>
- 1 issue par tache ou slice : <https://help.github.com/articles/creating-an-issue/>
 - issue "feature" (car vous pouvez renommer les labels) pour les slices ou fonctionnalités de manière générale <https://help.github.com/articles/labeling-issues-and-pull-requests/>
 - issue "task" pour le reste (refactoring, etc.)
 - Si vous avez besoin d'organiser des sous-tâches ou des todos dans une issue, utilisez les task lists : <https://help.github.com/articles/about-task-lists/>
- Utilisation de la notion de milestone pour regrouper toutes les taches livrées sur une semaine
- Lien entre chaque commit et l'issue en référence : <https://help.github.com/articles/autolinked-references-and-urls/>