

Projets de fin d'études collégiales

# Faster than Pixels

## Document de Planification

## Intro:

Nous utilisons Github pour le partage des fichiers, de plus nous utilisons Github Project pour gérer la gestion du projet, nous utilisons la méthode Kanban dans celle-ci avec différents labels sur nos issues. Les tâches ont certaines des sous-tâches. Le temps est calculé pour 1 personne qui fait toutes les tâches seule, il faut diviser par 2 la durée si on est en équipes de 2.

## Sprint 0 :

Le sprint 0 est la création des documents de planification, conception et mandat mais aussi le début du moteur. Pour savoir la structure du jeu, ce qu'on a besoin, on a besoin d'une première base, légère mais présente, voir comment on peut interagir, voir si nos idées d'architecture de logiciel sont de bonnes idées. Le code présent à cette étape est principalement du prototypage pour s'assurer que notre structure est fonctionnelle, que rien n'a été oublié et que ce qu'on veut faire est faisable. On peut aussi à la fin de ce sprint créer la structure du projet qui sera utilisée dans les autres sprints et s'assurer encore que nous n'avons rien oublié.

## Sprint 1 :

C'est le sprint avec le plus de contenu, on va commencer à créer tout le contenu du jeu, que ce soit les menus ou les mécaniques de jeu principales. À la fin de ce sprint, tout l'affichage des menus doit être fait, et le jeu doit être jouable au moins en mode entraînement facile.

Nombre de issues: 6

Temps total requis environ : 3 semaines

(6 semaine si seul)

Difficulté : 35

Temps disponible : 3 semaine

## Sprint 2 :

Ce sprint ajoute au projet tous les modes de jeu disponibles, et amène le jeu à un stade où il est jouable à 100%, Le sprint précédent étant très chargé, nous savons qu'il peut y avoir du retard. De ce fait, nous prévoyons une petite marge pour celui-ci.

Temps disponible : 3 semaine

Nombre de issues: 4

Temps total requis environ : 3 semaines

Difficulté : 21

## Sprint 3 :

Ce dernier sprint est le plus important, nous avons voulu mettre le plus de travail dans les premiers sprints car nous savions que nous aurons besoin de beaucoup de temps pour fixer des bugs et optimiser le jeu le plus possible, mais aussi la forte probabilité de retard. Ce sprint là est prévu pour s'assurer que le projet corresponde à nos attentes avant la remise.

Temps disponible : 4 semaine

Nombre de issues: 4

Temps total requis environ : 4 semaine et 1 jour

Difficulté : 21

## Github Project :

Nous avons choisi le principe de Kanban en utilisant le Project board de Github dans ce projet pour suivre nos tâches respectives.

Lien vers le github project : <https://github.com/myami/Faster-than-pixels/projects/1>