

BABANAZAROVA Dilyara - 28709428

CELIK Simay – 28713301

Sprint 2

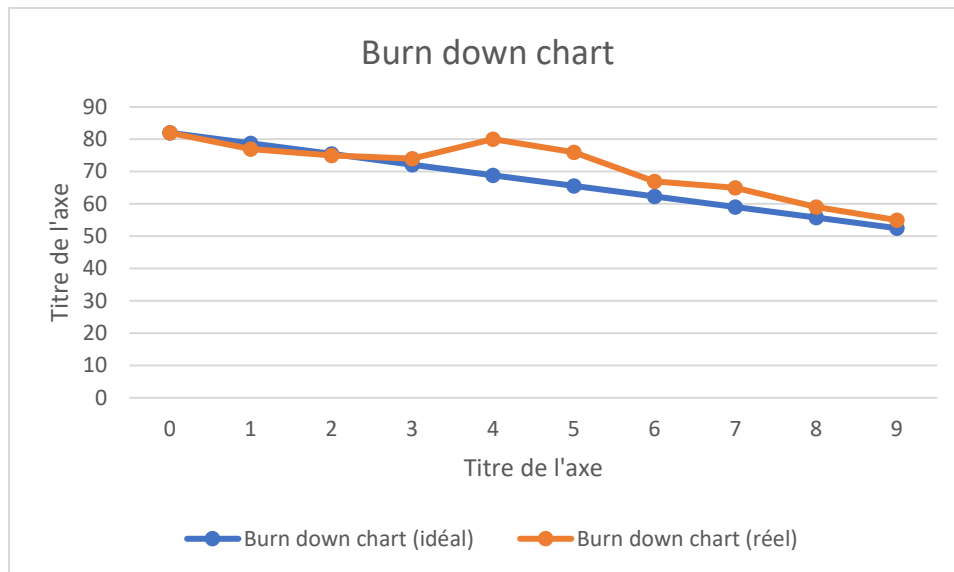
Product Backlog

User stories	Estimation de la taille	Estimation de la priorité	En attente	Prêt	Terminée
Utilisateur veut voir le monde	15	1			
Utilisateur veut voir les agents	15	2			
Utilisateur veut voir l'interaction entre les agents	15	4			
Utilisateur veut voir l'environnement	20	3	X		
Utilisateur veut voir l'interaction entre les agents et l'environnement	8	5	X		
Utilisateur veut voir les changements des objets (environnement)	10	6	X		
Utilisateur veut voir les changements des agents	10	7	X		

Sprint Backlog

User Stories	To do	Jour 0	Jour 1	Jour 2	Jour 3	Jour 4	Jour 5	Jour 6	Jour 7	Jour 8	Jour 9	En attente	Prête	Terminée
Utilisateur veut voir le monde	Etudier 2D	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0			X
	Etudier 3D	2	1	1	1	2	2	0	0	0	0			
	Coder l'initialisation aléatoire d'environnement	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	X		
Utilisateur veut voir les agents	Coder les caractéristiques des zombies et des humains	4	2	1	0	2	1	0	0	0	0		X	
	Fixer les images des agents	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	X		
Utilisateur veut voir l'interaction entre les agents	Coder le déplacement des humains et des zombies	6	5	4	4	6	4	3	1	0	0		X	
	Coder le déroulement du combat entre les humains et les zombies	6	6	6	6	6	6	4	4	2	0		X	
	Coder la reproduction des agents	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	X		
	Coder la probabilité é de se faire mordre ou se protéger	3	3	3	3	3	3	2	2	1	0			
	Coder le mécanisme de food drops (food=static agent)	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	X		
	Coder le mécanisme de gun drops (gun=static agent)	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	X		
	Coder les probabilités concernant les drops	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	X		
	Coder le mécanisme de cure/ d'immunité	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	X		
	Coder les extrémités de la quantité des objets dans l'environnement	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	X		
	Fixer les images des objets	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	X		
Utilisateur veut voir l'environnement	Coder les objets statiques dans l'environnement aleatoire	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	X		
	Coder structures créées par des objets (immeubles, lake etc.)	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	X		
	Coder les changements des agents pour chaque tour	8	8	8	8	8	8	7	7	5	4			
	Coder les règles de objets x agents	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1			
Utilisateur veut voir les changements des objets (environnement)	Coder les objets dynamiques	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	X		
	Coder le changement d'environnement (jour/nuit/météo)	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	X		
	Coder les changements des objets pour chaque tour	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	X		

Burn down chart



SPRINT REVIEW

- On a changé l'environnement et on a passé de Java à Python (Jour 4)
- On a fait :
 - On a choisi le sujet du projet
 - On a étudié les codes fournis en Java
 - On a décidé sur les caractéristiques des agents
 - On a codé les déplacements des agents
 - On a codé le combat entre les zombies et les humains
 - On a commencé à coder le stepAgents (le changement des agents pour chaque itération)
- A faire :
 - Finir le code pour les agents
 - Implémenter le reste des agents (food et gun drops, peut être cure)
 - Coder la reproduction pour les humains
 - Se concentrer sur l'environnement et les objets
 - Coder le changement d'environnement et des objets dynamiques
 - Avoir un environnement aléatoire

SPRINT RETROSPECTIVE

- Nous avons trouvé les éléments nécessaires pour notre monde et donc la seule chose à faire est de coder ces éléments et peut être ajouter/enlever des éléments de la liste.
- A un moment donné on a décidé que l'environnement Python est plus optimal pour notre projet que Java et on a passé vers Python pour faire mieux.
- Comme on a changé l'environnement, on est un peu en arrière du plan (jours 4 et 5) et donc on doit continuer à coder en autonomie pour la plupart.