

BABANAZAROVA Dilyara

CELIK Simay

KUDRYAVTSEVA Kristina

## Sprint 3

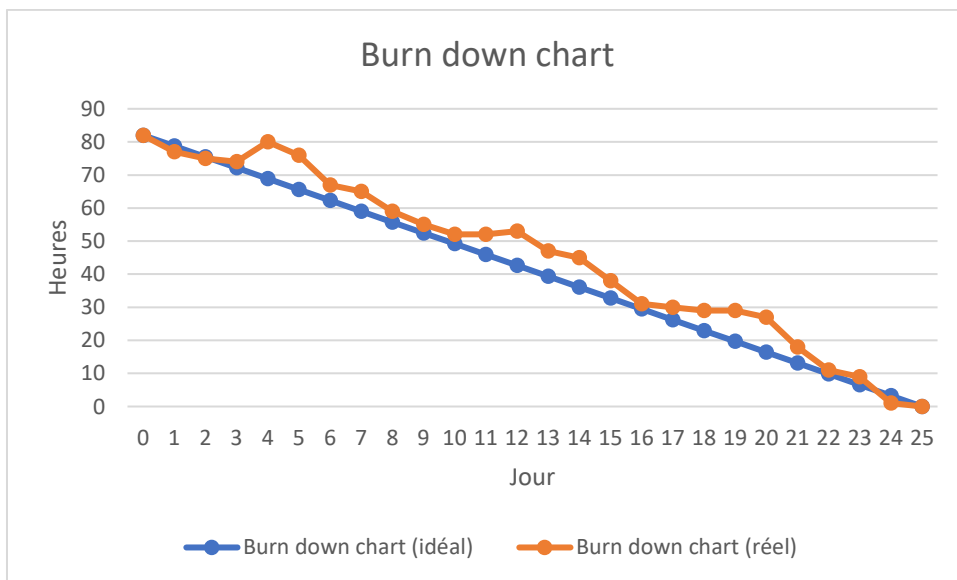
### Product Backlog

User stories	Estimation de la taille	Estimation de la priorité	En attente	Prêt	Terminée
Utilisateur veut voir le monde	15	1			X
Utilisateur veut voir les agents	15	2			X
Utilisateur veut voir l'interaction entre les agents	15	4			X
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	Jour 10	Jour 11	Jour 12	Jour 13	Jour 14	Jour 15	Jour 16	Jour 17	Jour 18	Jour 19	Jour 20	Jour 21	Jour 22	Jour 23	Jour 24	Jour 25	En attente	Prête	Terminée		
Utilisateur veut voir le monde	Etudier 2D	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0			X	
	Etudier 3D	2	1	1	1	2	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0			X	
Utilisateur veut voir les agents	Coder l'initialisation aléatoire d'environnement	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	2	0	0			X	
	Coder les caractéristiques des zombies et des humains	4	2	1	0	2	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0			X	
	Fixer les images des agents	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0			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	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	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	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0			X	
	Coder la reproduction des agents	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0			X	
	Coder la probabilité de se faire mordre ou se protéger	3	3	3	3	3	3	2	2	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0			X	
	Coder le mécanisme de food drops (food-static agent)	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	4	3	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0			X	
	Coder le mécanisme de gun drops (gun-static agent)	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0			X	
	Coder les probabilités concernant les drops	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0			X	
	Coder le mécanisme de cure d'immunité	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	0	0	0	0			X	
	Coder les extrémités de la quantité des objets dans l'environnement	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	0	0	0			X	
	Fixer les images des objets	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0			X
	Coder les objets statiques dans l'environnement aléatoire	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	1	1	1	0	0	0	0	0			X	
	Coder structures créées par des objets (immeubles, lake etc.)	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	6	6	4	4	4	4	3	1	0	0	1	0	0			X
Utilisateur veut voir les changements des agents	Coder les changements des agents pour chaque tour	8	8	8	8	8	8	7	7	5	4	3	3	3	3	3	2	2	1	2	2	2	2	2	0	0	0	0			X	
Utilisateur veut voir l'interaction entre les agents et l'environnement	Coder les règles de objets x agents	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0			X	
Utilisateur veut voir les changements des objets (environnement)	Coder les objets dynamiques	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	3	1	1	0	0			X	
	Coder le changement d'environnement (jour/nuit/météo)	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	2	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0			X	
	Coder les changements des objets pour chaque tour	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	1	0	0			X	

## Burn down chart



## SPRINT REVIEW

- On a fait :
  - Finir les structures dans l'environnement
  - Avoir un environnement aléatoire
  - Ajouter cure

- Ajouter les objets dynamiques
  - Major bug fix
  - Etudier toutes les probabilités de simulation
  - Changement des objets chaque tour et finir le changement des agents
  - Finir le code
- A faire :
  - Tester le code plusieurs fois et écrire un rapport sur les fonctions
  - Si nécessaire quelques bug fixes

## SPRINT RETROSPECTIVE

- Dans cette dernière étape, on était plus vite qu'avant car tout le monde connaît le code par cœur.
- Nous avons annulé quelques idées du code pour pouvoir finir et nous nous sommes concentrées sur finir le code et fixer des bugs.
- Il y avait quelques problèmes de complexité sur le temps mais on a décidé de continuer avec cette version pour éviter de tarder.
- La fonction marche et comme nous sommes 3 , nous avons pu coder plusieurs principes dans le simulation.
  - On a des objets dynamiques (nuage)
  - On a des agents interagissant entre eux
  - On crée un environnement aléatoirement pour chaque exécution etc...