

BABANAZAROVA Dilyara

CELIK Simay

KUDRYAVTSEVA Kristina

Sprint 2

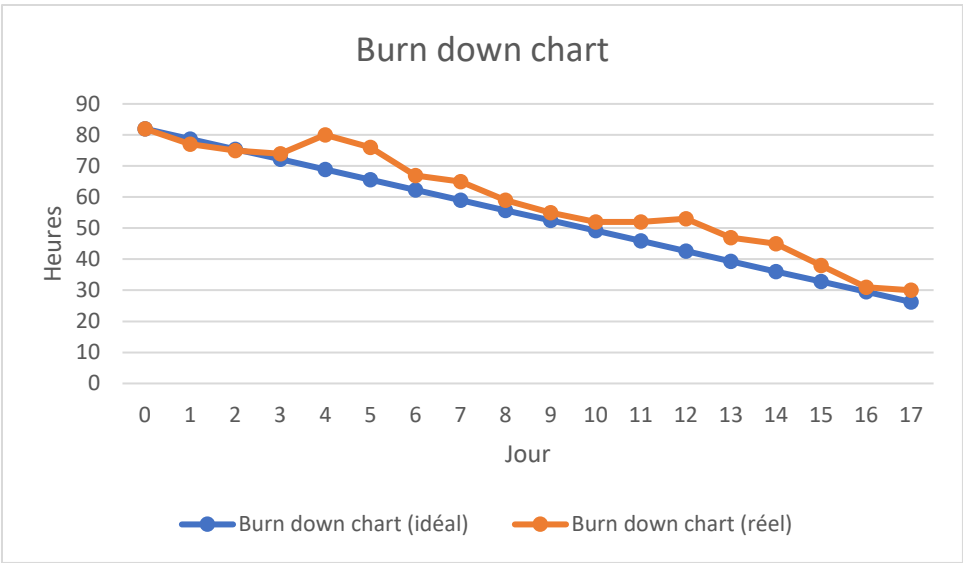
Product Backlog

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			
Utilisateur veut voir les changements des objets (environnement)	10	6	X		
Utilisateur veut voir les changements des agents	10	7			

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	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	1	0	0	0			X
	Etudier 3D	2	1	1	1	2	2	0	0	0	0	0	0	0	0	2	1	0	0			X
	Coder l'initialisation aléatoire d'environnement	4	4	4	4	4	4	4	4	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	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	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		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		X	
	Coder la reproduction des agents	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	0	0		X	
	Coder la probabilité é 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			
	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		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		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		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	X		
Utilisateur veut voir l'environnement	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	X		
	Fixer les images des objets	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	X		
	Coder les objets statiques dans l'environnement aleatoire	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2			
	Coder structures créées par des objets (immeubles, lake etc.)	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	6	6	4	4			
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			
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	1	0	1	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	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		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	X		

Burn down chart



SPRINT REVIEW

- On a un nouveau membre dans l'équipe (Bonjour Kristina)
- On a fait :
 - Coder les food drops
 - Coder les gun drops
 - Coder le jour et le nuit (pas encore fini)
 - Coder la reproduction des humains
 - On a implémenté l'héritage sur les agents
 - Implémenter sex des humains (quelques changements sur les caractéristiques des humains)
 - Commencer a coder les objets et les structures
- A faire :
 - 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

SPRINT RETROSPECTIVE

- Etant donné qu'on a un nouveau membre, on a repris quelques étapes
- On est toujours un peu en arrière du plan mais les implémentations faites vont faciliter le déroulement au futur. Et nous sommes 3 personnes donc on a plus de chance de finir tous plus facilement.
- Les codes pour les agents sont presque finis et donc il nous reste à finir les codes pour l'environnement.
- On a fait un partage de travail pour mieux s'organiser.