## BABANAZAROVA Dilyara

**CELIK Simay** 

KUDRYAVTSEVA Kristina

# Sprint 3

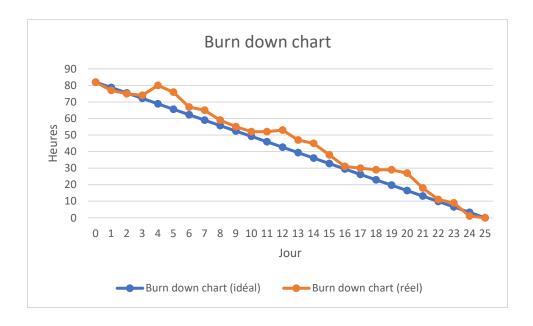
## Product Backlog

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

Subserview of Parlam 200			_																																	
Particular Particula	User Stories	To do	Jour 0	Jour 1	1 Je	our 2	Jour 3	3 Jou	ır 4 Je	our 5	lour 6	Jour 7	Jour 8	Jour 9	Jour 1	0 Jour	11 Je	our 12	Jour 13	Jour 14	Jour	15 Jour	16 Jo	our 17 J	our 18 .	Jour 19	Jour 20	Jour 2	1 Jour :	22 Joi	ur 23 J	our 24	Jour 2	25 En attente	Prête	Terminée
Enter 32	Utilisateur veut voir le monde								1												1															
Continent variabilities and expression of the second continent of the second c		Etudier 3D	- 1	2	1	1		1	2	2	0	0	(	)	0	0	0	0	0		2	1	0	0	0	0	0		0	0	0	0		0		X
Consider with well and expension of the region of the regi		Coder l'initialisation		1	4			4		4	4					4	4	4	4		4	4														
The ten ten ten service of the servi	Utilisateur veut voir	des zombies et des		1	2	1		0	2	1	0	0	(		0	0	0	0	0		0	0	0	0	0	0	0		0	0	0	0		0		x
Subsequence with Confessor and Successor and		Fixer les images des		ı	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
Transmissione Mode in degree service seed of a 5	Utilicatour yout your				_																		_													
Confirme from the number   Confirme from the n	l'interaction entre les agents	humains et des zombies		5	5	4		4	6	4	3	1	(	)	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0		0	0	1	0		0		х
Segret Se		combat entre les humains		5	6	6		6	6	6	4	4	2	2	0	0	1	0	0		0	0	0	0	0	0	0		0	0	0	0		0		x
Section Processor   Sect		agents	4	1	4	4		4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	4	4		4	3	0	0	0	0	0		0	0	1	0		0		X
Code le macaisses de long (sold-state)  September 1  Code le le spondabilité sold pres (sold-state)  September 2  September 3  September 4  September 3  September 4  September 3  September 4  September 4  September 4  September 4  Septembe		se faire mordre ou se	3	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		x
Code le sericiatione de la configuration de la		Coder le mécanisme de food drops (food=static		5	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		x
Code les probabilisés  Code les regignes des la		Coder le mécanisme de gun drops (gun=static	3	3	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		x
Coder le changement de la coder le changement de la coder les changements des la agents of Coder les changements des la gents of Coder les changements des Coder les changem		Coder les probabilités	:	2	2	2		2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2		1	1	1	1	1	1	1		1	1	1	0		0		x
Utilisateur veut voir unerweite seeds objects dame parties objects and unerweite solves objects and unerweite solves objects and unerweite solves of the solves of the solves of the solves objects and unerweite solves of the solves of the solves of the solves of the solves objects of the solves of the solves objects of the solves of the so		Coder le mécanisme de	-	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		х
Fixer les images des objets statiques depleted by the statement of the sta	Utilisateur veut voir l'environnement	quantité des objets dans		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
Administrative services   Administrative s		Fixer les images des objets		ı	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
par dee objetes (intervalles, lake ect.)    Coder les changements   Coder les		dans l'environnement		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
Utilisateur vert voir Coder les changements des les des agents pour chaque un de la					$\top$			-	$\neg$								$\neg$						$\neg$							$\top$						1
lies changements des des agents pour chaque    8		par des objets (immeubles, lake etc.)	8	3	8	8		8	8	8	8	8	8	3	8	8	8	8	8		6	6	4	4	4	3	1		0	0	1	0		0		х
Timeraction enter   Coder les règles de objets   2   2   2   2   2   2   2   2   2		des agents pour chaque	8	3	8	8		8	8	8	7	7	Ę	5	4	3	3	3	3	:	3	2	2	1	2	2	2		2	2	0	0		0		x
Eschalagements des   Coder les objets objets	Utilisateur veut voir l'interaction entre les agents et l'environnement	Coder les règles de objets	:	2	2	2		2	2	2	1	1	1	L	1	1	1	1	0		1	0	0	0	0	0	0		0	0	0	0		0		x
devisionsement   3   3   3   3   3   3   3   3   3		Coder les objets		7	7	7		7	7	7	7	7	5	,	7	7	7	7	7		7	7	7	7	7	7	7		3	1	1	0		0		x
Coder les changements des deples pour change 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3		d'environnement	3	3	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		x
		Coder les changements des objets pour chaque	3	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:
  - o Finir les structures dans l'environnement
  - o Avoir un environnement aléatoire
  - o Ajouter cure

- Ajouter les objets dynamiques
- Major bug fix
- o Etudier toutes les probabilités de simulation
- o Changement des objets chaque tour et finir le changement des agents
- o 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 connait 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
  - o On crée un environnement aléatoirement pour chaque exécution etc...