

BABANAZAROVA Dilyara

CELIK Simay

KUDRYAVTSEVA Kristina

24/02/2022

- PRODUCT BACKLOG

User stories	Estimation de la taille	Estimation de la priorité	En attente	Prêt	Terminée
Utilisateur veut voir le monde	10	1			
Utilisateur veut voir le combat entre les zombies et les humains	15	2			
Utilisateur veut voir l'interaction entre les agents et l'environnement	10	3			
Utilisateur veut voir les changements d'environnement	7	4			

- Sprint #1: première maquette

User Stories	To do	Jour 1	Jour 2	Jour 3	Jour 4	Jour 5	Jour 6	Jour 7	Jour 8	En attente	Prête	Terminée
Utilisateur veut voir le monde	Etudier 2D	2	1	1	0	0	0	0	0			X
	Etudier 3D	4	4	3	0	0	0	0	0			X
Utilisateur veut voir le combat entre les zombies et les humains	Coder les caractéristiques des zombies et des humains	4	2	2	0	0	0	0	0			
	Coder le déplacement des humains	10	8	8	6	4	1	1	1			

	et des zombies											
	Coder le déroulement du combat entre les humains et les zombies	10	10	10	10	8	4	1	1			
	Coder la probabilité de se faire mordre ou se protéger	4	4	4	2	2	0	0	0			
Utilisateur veut voir les changements d'environnement	Coder le mécanisme de food drops	5	5	5	5	5	4	2	0			
	Coder la probabilité de food drops	2	2	2	2	2	1	0	0			
Utilisateur veut voir l'interaction entre les agents et l'environnement	Coder les règles de objects x human	5	5	5	5	5	5	5	4			
	Coder les règles de objects x zombie	5	5	5	5	5	5	5	4			

- REVIEW
 - On a fait des changements sur les images
 - On a écrit la fonction reproduction pour les humains
 - On a ajouté l'héritage
 - TO DO
 - On doit coder les changements d'environnement (matin et le nuit)

- On doit discuter et faire des changements pour que les agents peuvent monter ou descendre sur le map
 - EVALUATION
 - On a refait le partage du travail
- SPRINT RETROSPECTIVE