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



## 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 code 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.