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



## 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.