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



## Burn down chart

## SPRINT REVIEW

* On a fait :
  + 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
  + 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
  + On crée un environnement aléatoirement pour chaque exécution etc…