





Tableau 1: Présentation des membres de l'équipe

Benjamin Roy (BR)	Marc-Antoine Beaudoin (MAB)	Maxime Dupuis (MD)	Soukaina Nassib (SN)
			

Objectifs du projet

- Planifier la conception d'un logiciel
- Concevoir l'architecture d'un logiciel
- Mettre en pratique des standards de conception logicielle
- Concevoir un logiciel

ID Liste des activités Agile

- A** Configurer l'environnement de développement.
- B** Créer la documentation
- C** Discuter des récits utilisateurs
- D** Conception de l'architecture
- E** Tester l'application
- F** Remise du projet en fin de sprint.
- G** Recherche de librairies graphiques
- H** Ré-usinage de code

ID Liste des fonctionnalités

- 1** Afficher une interface
- 2** Afficher un labyrinthe
- 3** Afficher le score
- 4** Afficher du Pac-Man
- 5** Afficher les gommages et Pac-Gomme
- 6** Jouer des sons
- 7** Déplacement du Pac-Man
- 8** Gestion des collisions
- 9** Gestion des raccourcis clavier

État de l'avancement du projet – APP1 – Sprint 1 et 2

ID	Liste des tâches	Planifié	En cours	Complété
État de l'avancement du projet – APP2 – Sprint 1				
B	Conception du rapport. (Récits utilisateurs et description de l'architecture du programme)			BR, SN
B	Documenter les classes du code			MD
F	Remise du sprint 1.			BR
A	Configurer l'environnement de basse. (Eclipse, Git, etc.).			Tous
A	Configurer SonarQube.			SN
A	Configurer Jenkins/Travis CL.			SN
G	Rechercher des librairies graphiques.			SN
D	Créer un squelette MVC.			MD
5	Afficher des gommages et des pac-gommages dans le niveau.			MD
8	Manger des gommages et des Pac-Gommages.			MD
B	Faire le tableau de bord.			MAB
7	Déplacement du Pac-Man à gauche, à droite, en haut, en bas.			BR
A	Créer un Git privé.			SN
8	Gestion des collisions avec les murs.			MD
1	Faire le canevas de l'interface fixe à 800x600 pixels.			SN
1	Redimensionner de la fenêtre en gardant le ratio 4 :3.			MD
C	Discuter des récits utilisateurs.			Tous
2	Créer le modèle du labyrinthe.			MAB
2	Concevoir le niveau 1 de Pac-Man.			MAB

2	Cr��er les <i>sprites</i> pour les labyrinthes.			MAB
2	Concevoir la vue du labyrinthe.			MAB
9	Gestion des raccourcis pause (p), silence (m) et quitter (q).			MD
4	Cr��er le visuel de Pac-Man			BR
��tat de l'avancement du projet – APP2 – Sprint 2				
B	Mettre �� jour le tableau de bord.			MAB
	Am��liorer et ajouter de nouveau « Sprite » �� la feuille de sprites comme les fant��mes, les lettres et chiffres.			MAB
F	Remise du sprint 2.			SN
H	Impl��menter une interface pour les « Sprites »			BR
A	Ajouter la couverture de test dans SonarQube.			MD
1	Centrer la fen��tre du jeu et y ajouter un fond noir.			MD
6	Ajouter une musique d'ambiance continue.			BR
6	Ajouter des bruits au d��but de la partie et lorsque Pac-Man Mange des gomme��s.			BR
3	Ajouter un tableau de score.			SN
3	Mise �� jour du pointage quand des gomme��s sont mang��es.			SN

Burndown chart du projet pour les deux semaines de l'App

