**« Backlog » de sprint #001**

Produit : Hitit

Conçu par : La Classe Manteau

## Nom des membres :

Vincent Boulet (Leader), Frédérick Bonnelly (Assurance-qualité), Tanahel Huot-Roberge (Tests), Tommy Montreuil (Secrétaire).

## Éch**é**ancier (période):

Du 9 février au 23 février.

## Légende :

* Vert, indique que ces items sont réalisés.
* Jaune, indique que ces items sont en cours de réalisation.
* Rouge, problème ou questionnement important qui demande une rencontre d’équipe.
* Aucune couleur, indique que ces items ne sont pas encore faits ou commencés, **on peut toujours les enrichir mais il faut le consentement de toute l’équipe**.

## « Backlog » de sprintw

|  |  |
| --- | --- |
| **2** | |
| Acteur ou rôle : | Professeur |
| Scénario ou story : | En tant que professeur, je veux pouvoir choisir parmi plusieurs projectiles différents. |
| Détail et description des **items** à faire : | 1. FXML : Mettre en place le choix des projectiles à l’aide de « radio-boutons ». (Boutons Sphère, Cube, Flèche). Les radios boutons seront positionnés dans un titledpane. 2. Programmer une méthode qui lie le projectile choisie au lanceur. 3. Programmer les méthodes suivantes (Voir vpp).      * Ajouter les méthodes de validation des attributs pour chacun des projectiles. * Méthodes : validerMasse() : entre.1 kg et 1000kg . ValiderTaille() dans la classe interface : entre 0 et 1000 pour le rayon et 0 et 500 m pour les côtés du cube. * FXML : Mettre en place le titledpane des paramètres donc à l’aide de labels et text fields. (Paramètres : Masse, Rayon). |
| Tests d’acceptation : | JUnits : tester le fonctionnement de chaque méthode programmé ci-haut. S’assurer que l’on peut bien entrer des données dans l’interface et que les sections se grisent quand on sélectionne un type de projectile. |
| Complexité : | Simple |
| Effort : | Modéré |
| Commentaires : | N/A |

|  |  |
| --- | --- |
| **2** | |
| Acteur ou rôle : | Professeur |
| Scénario ou story : | En tant que professeur, je veux pouvoir choisir parmi différents lanceurs. |
| Détail et description des **items** à faire : | 1. FXML : Mettre en place le choix des lanceurs à l’aide de « radio-boutons ». (Canons, ressort). Les radios boutons seront positionnés dans un titledpane. 2. Programmer les méthodes suivantes (Voir vpp). 4. Ajouter les méthodes de validation :   ValiderPositionsIni(pos x(min 0 et max 300) , pos y(0 a 300)), validerAngle( entre 0 et 90 exlclus), validerVitesse( 0 a 1000 m/s) validerCRappelRessort(0 de a 1000 N­­/m). ValiderEtirement(0 à 5m).validerEnergie 0 a 50 Kj).   1. FXML : s’assurer que lorsque l’on choisis un type de lanceur, le bon type de projectile disponible devient accessible au choix. |
| Tests d’acceptation : | JUnits : tester le fonctionnement de chaque méthode programmé ci-haut. S’assurer que l’on peut bien entrer des données dans l’interface et que les types de projectiles de grisent lorsque l’on choisis un lanceur précis. |
| Complexité : | Modéré |
| Effort : | Modéré |
| Commentaires : | N/A |

|  |  |
| --- | --- |
| **3** | |
| Acteur ou rôle : | Professeur |
| Scénario ou story : | Pouvoir choisir selon plusieurs cibles différentes. |
| Détail et description des **items** à faire : | 1. Classe modèle cible (interface) 2. Lier la vue aux paramètres de la cible. |
| Tests d’acceptation : | S’assurer que l’on peut bien choisir un type de cible et lui appliquer différents paramètres. |
| Complexité : | Simple |
| Effort : | Peu |
| Commentaires : | N/A |

|  |  |
| --- | --- |
| **4** | |
| Acteur ou rôle : | Professeur |
| Scénario ou story : | Programmer le fonctionnement de base de l’application. |
| Détail et description des **items** à faire : | 1. Classe Contrôleur à programmer.  2. Classe vue |
| Tests d’acceptation : | S’assurer que l’application ouvre et qu’il y a une page d’accueil qui mène aux modes ainsi que les boutons principaux fonctionnent. |
| Complexité : | Modéré |
| Effort : | Modéré |
| Commentaires : | Cette tâche est plus complexe que les 3 autres, ainsi les 3 autres coéquipiers pourront aider à compléter cette tâche s’ils ont terminé la leur. |