

Rapport d'itération

Composition de l'équipe

Nom	Code Permanent	Role
Wajih Alaoui	ALAM05129904	
Tristan Delort	DELT22019904	Scrum Master
Hugo Deniau	DENH23099907	
Loïs Deniau	DENL25019903	
Lucien Mocrette	MORL07049908	

Bilan de l'itération précédente

Le jeu prend enfin forme et c'est encourageant pour la suite du projet.
 Les lignes de dialogues ne sont pas assez nombreuses et il y a de la redondance. Nous avons donc choisi de remettre la Story de l'écriture des dialogues dans chaque sprint pour s'assurer qu'il y ait un maximum de dialogues à la fin du prototype.

Liste des User Stories terminées

Nom	User story	Avancement
Wajih Alaoui & Loïs Deniau	En tant que joueur, je veux avoir des dialogues intéressants et non-redondants avec les usagers. <input checked="" type="checkbox"/> Des lignes de dialogues sont écrites pour les passagers lambdas <input checked="" type="checkbox"/> Des lignes de dialogues sont écrites pour les passagers spéciaux	100 %
Tristan Delort	En tant que joueur, je vais rencontrer des usagers ayant un comportement spécial et clé à l'histoire du jeu <input checked="" type="checkbox"/> Une spécialisation des passagers normaux qui permet l'ajout de dialogue et comportements spéciaux	100 %
Hugo Deniau	En tant que joueur, je veux avoir un menu de départ clair dans lequel je peux me repérer sans souci selon ce que je veux faire dans le jeu <input checked="" type="checkbox"/> Différents boutons : Continuer, Nouvelle Partie, Options, Crédits, Quitter <input checked="" type="checkbox"/> Implémentation de la logique pour chaque bouton	100 %
Lucien Mocrette	En tant que joueur, je veux un environnement avec différents graphismes, lieux, dans lequel mon personnage va évoluer. <input checked="" type="checkbox"/> Graphismes de la rame de métro <input checked="" type="checkbox"/> Graphismes pour le fond qui va défiler derrière le métro <input type="checkbox"/> Graphismes des différents papiers (passeport, ticket) et objets (montre, machine à contraventions)	67%

Nom	User story	Avancement
Hugo Deniau	En tant que joueur, je veux un menu qui m'indique la délimitation entre les niveaux pour m'aider à ne pas me perdre. <input checked="" type="checkbox"/> Création du menu <input checked="" type="checkbox"/> Implémentation de la logique pour le menu	100%
Hugo Deniau	En tant que joueur, je veux pouvoir mettre la partie en pause et la reprendre quand je le désire, modifier les options de jeu, quitter la partie en cours, sauvegarder <input checked="" type="checkbox"/> Création du menu <input type="checkbox"/> Implémentation du système de pause	50%

Titre des nouvelles User Stories





- En tant que joueur, je veux avoir un récapitulatif de mon aventure
 - ☐ Système de sauvegarde de l'avancement dans le jeu
 - ☐ Affichage du score, des choix effectués, et de l'orientation (pro-parti, résistant, etc) à la fin du jeu
- En tant que joueur, je veux être guidé dans mon apprentissage du jeu pour ne passer à côté d'aucun aspect important de ma partie
 - ☐ Créer un niveau 0 avec des règles simplifiées
 - ☐ Informer le joueur des différents contrôles et mécanismes du jeu
- En tant que joueur, je veux être capable d'écouter les musiques et sons durant le jeu
 - ☐ Création / Téléchargement des musiques et sons
 - ☐ Ajout des musiques et sons dans le jeu
- En tant que joueur, je veux pouvoir modifier le volume de mon jeu, le langage et la résolution, ou autres options diverses
 - ☐ Création du menu
 - ☐ Implémentation de la logique pour le menu
- En tant que joueur, je veux avoir des dialogues intéressants et non-redondants avec les usagers.
 - ☐ Des lignes de dialogues sont écrites pour les passagers lambdas
 - ☐ Des lignes de dialogues sont écrites pour les passagers spéciaux

Confiance

Taux de confiance de l'équipe dans l'itération suivante

				
Wajih	.	.	X	.
Tristan	.	.	.	X
Hugo	.	.	X	.
Loïs	.	.	X	.
Lucien	.	.	X	.

Taux de confiance de l'équipe pour la réalisation du projet

				
Wajih	.	.	X	.
Tristan	.	.	X	.
Hugo	.	.	X	.
Loïs	.	.	X	.
Lucien	.	.	X	.