

Fonctionnalités de Battle of Life

Sprint 1 : Mise en place des données du jeu de la vie

- Fonctionnalité 1 : Représentation de l'univers avec plusieurs graines positionnées : **start.generate_universe.py** (semaine 1)
- Fonctionnalité 2 : Positionnement de graines dans l'univers : **start.generate_seed.py** (Lutèce 14/11)
- Fonctionnalité 3 : Configuration d'un ensemble d'amorces : **game_data.seeds.py** (Alexandre 14/11 → 16/11)

Sprint 2 : Simulation de la bataille de la vie à deux joueurs

- Fonctionnalité 4 : Configurer un ensemble de règles du jeu appliquées à une cellule : **game_data.survival.py** (Alexis, Alexandre 15/11 → 17/11)
- Fonctionnalité 5: Appliquer les règles du jeu de la vie à toutes les cellules de l'univers sur une génération : **simulate.generation.py** (Anthony 14/11)

Sprint 3 : Déclaration de fin partie

- Fonctionnalité 6 : Gestion des conditions de fin de partie : **end.game_finished.py** (Anthony 14/11)
- Fonctionnalité 7 : Comptage des blocs et déclaration de victoire : **end.game_end.py** (Anthony 16/11)

Sprint 4 : Interface graphique : mise en place de la partie

- Fonctionnalité 8 : Interface tkinter pour le démarrage et le choix du mode de jeu : **display.display.py** (Thomas, Thibault, 16/11)
(battle_of_life_minimal.initialize : initialize() ⇒ premiers jets avec interface console (Anthony, 15/11))
- Fonctionnalité 9 : Interface tkinter pour le placement des amorces par les joueurs : **display.battle_of_life.py** (Thomas, 14/11 → 17/11)

(battle_of_life_minimal.place_seeds : place_seeds() \Rightarrow premiers jets avec interface console
(Anthony, 15/11))

Sprint 5 : Interface graphique : Simulation de la bataille de la vie à deux joueurs

- Fonctionnalité 10 : Affichage de l'univers dans une fenêtre tkinter :
display.iterateTkinter.py (Alexis, 15/11)

- Fonctionnalité 11 : Affichage de la simulation dans tkinter :
display.iterateTkinter.py (Alexis, 15/11)

Sprint 6 : Interface graphique : Simulation de la partie entière

- Fonctionnalité 12 : Affichage d'une fenêtre tkinter pour la déclaration du gagnant et des scores : **end.end_game_of_life.py** (Lutèce, 16/11)
- Fonctionnalité 13 : Interface graphique pour le déroulement de la partie du début à la fin : **display.battle_of_life.py** (Thomas, Thibault 15/11 \rightarrow 17/11)