

Sprint retrospective — Sprint 1

Escape

Analyse du travail effectué :

Nous avons pour ce sprint respecté les bonnes pratiques pour les *merge requests*.

Les fonctionnalités bloquantes durant ce sprint ont été effectuées et fonctionnent. Il reste la fonctionnalité d'ajout des *sprites* qui n'a pas été réalisée, mais n'étant pas bloquante, ça n'empêchera pas le jeu de fonctionner, on aura des carrés colorés au lieu d'images. Malgré de multiples relances, l'état de cette tâche n'a pas évolué de tout le sprint.

Nous avons donc une interface graphique, on peut se déplacer (touches ZQSD) et les monstres (carrés violets) se déplacent vers le joueur (logo UL). De plus, il est toujours possible d'afficher les FPS en appuyant sur « ESPACE », ou d'afficher la grille en appuyant sur « G ». L'interface peut passer en plein-écran, et il est aussi possible de choisir la langue dans les réglages. La version en ligne de commande reste fonctionnelle, et l'affichage a été amélioré.

Quelques bugs ont été identifiés durant ce sprint. Un bug critique a été corrigé, et un autre est en attente.

Ce qui a bien fonctionné :

- L'organisation au sein de l'équipe, notamment avec les différentes branches sur GitHub, et la communication avec Discord.
- Le workflow GitHub et les tests (unitaires et à la main) nous ont garanti de ne pas avoir de régression de code.

Ce qui pourrait être amélioré :

- Les tâches sur Trello ne sont pas suffisamment à jour et le tableau ne reflète donc pas l'état d'avancement réel du projet pendant un sprint.
- La complexité/durée des tâches a mal été estimée lors de la création du backlog et de leur attribution. Cela a entraîné l'ajout d'une autre fonctionnalité en cours de sprint.
- Il faudra corriger les bugs qui ne le sont pas encore.

Ce que l'équipe s'engage à faire pour le sprint à venir :

- Continuer les bonnes pratiques des *merge requests*.
- Faire plus attention au Trello.