

# Sprint retrospective — Sprint 2

## Escape

### Analyse du travail effectué :

Nous avons continué de travailler sur l'interface graphique avec l'ajout de sprites. On peut aussi attaquer avec la touche "Entrée" et ramasser les cœurs avec la touche "R". Les monstres peuvent également attaquer le Héros. Des cases pièges ont aussi été ajoutées.

Il est maintenant possible de sauvegarder une partie et de lancer une partie sauvegardée. De plus, les réglages du jeu sont sauvegardés automatiquement.

Par manque de temps, nous avons décidé de reporter la fonctionnalité *Niveaux* au prochain sprint. Cependant, nous avons ajouté *Cartes JSON*. Suite au travail réalisé dans *Sauvegarde*, ce n'était pas très long et cela nous permettra d'être plus efficace sur les prochaines tâches. Nous pouvons désormais créer des cartes avec beaucoup plus de granularité sur les éléments qui la compose.

Divers bugs ont été corrigés durant ce sprint, notamment l'amélioration du pathfinding qui a eu un impact majeur sur la jouabilité (de 10 à 60 FPS sur une machine).

Nous avons relevé quelques éléments à optimiser dans la gestion des sprites.

Un bug a été identifié, lorsque le jeu est en pause, si un monstre est à côté du héros celui-ci perd de la vie.

De plus, il faudra optimiser les dégâts des monstres puisque le jeu en l'état actuel est impossible.

### Ce qui a bien fonctionné :

- L'organisation au sein de l'équipe avec Trello, GitHub et 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 :

- La complexité/durée des tâches, ainsi que ce qu'elles impliquent, a mal été estimée lors de la création du backlog et de leur attribution. Cela a entraîné le retrait d'une fonctionnalité en cours de sprint.

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

- Continuer à exploiter le workflow, les tests unitaires, le suivi de projet avec Trello.