

420-KBE-LG - Projet dirigé : Détails d'implémentation du sprint 1

Date début : semaine du 21 mars

Date remise : Jeudi le 14 avril pour tous les groupes.

Le sprint 1 est un peu plus long à cause d'une éventuelle grève étudiante.

Liste des fonctionnalités : Voici la liste des fonctionnalités attendues pour le sprint 1.

Énoncé des fonctionnalité	Priorité
Rechercher des objets selon un ou plusieurs critères et voir le détail d'un objet	M
Inscription d'un joueur et connexion de celui-ci	M
Ajouter un objet au panier	M
Supprimer un objet du panier	M
Modifier la quantité du panier	M
Consulter son panier	M
Payer son panier <ul style="list-style-type: none">Mise à jour du solde du joueurMise à jour du sac à dos du joueur (poids, quantité, nouvel objet etc..)Mise à jour de sa dextérité (au besoin)Mise à jour de la quantité en inventaire.	M
Consulter son sac à dos (par le joueur)	S

De plus, pour que les équipes aient le même ordre de grandeur pour certaine valeur, voici quelques contraintes à respecter lors de l'implémentation et de la saisie de données pour le sprint 1.

Exemple : On ne souhaite pas qu'un joueur ait 10 000 caps , qu'il transporte 1000 livres alors que le prix d'un objet est entre 1 et 5, et que le poids d'un objet est entre 1 et 10

- Le prix d'un objet est entre 1 et 100 caps.
- Le poids maximal à transporter est 50 livres
- Le poids des objets est entre 1 et 20 livres
- Le montant initial d'un joueur est 1000 caps
- La dextérité initiale et maximale est de 100.