

420-KBE-LG - Projet dirigé : Détails d'implémentation sprint 3

Voici les dernières consignes concernant sprint 3 de votre projet

Du 09 au 30 mai

Énoncé des fonctionnalités	Priorité
Dettes du sprint 2	M
Enigma est une application Web adaptative.(adaptée pour un cellulaire) : (a) Piger une énigme de manière aléatoire. (l'énigme e est aléatoire, la difficulté est aléatoire) Ou bien (a) Choisir le degré de difficulté de l'énigme (l'énigme est aléatoire dans une difficulté choisie. Exemple, si un joueur veut gagner plus de caps, il va choisir une énigme difficile) Valider la bonne réponse pour l'énigme et augmenter le capital du joueur	M
Modifier son profil	C
Voir les statistiques d'un joueur pour Enigma	W
Consulter l'inventaire des joueurs par l'admin	W
Rechercher un item selon la moyenne des évaluations	W

Pour Enigma :

- Une question de degré de difficulté : facile donnent 600 caps
- Une question de degré de difficulté : moyen donnent 800 caps
- Une question de degré de difficulté : Difficiles donnent 1000 caps

Notez que durant ce sprint, vous avez un examen final.

Pour piger une énigme l'équipe peut décider de faire (a) ou bien (b) ou le deux.