

Chevaleresk, détails d'implémentation du sprint 2: des Écus et des potions.

- Date début : semaine du 08 avril
- Date de revue (démonstration) : le 25 avril ou le 26 avril (selon le groupe) 2024

Voici la liste des fonctionnalités attendues pour le sprint 2. **Enigma est une application Web adaptative.(adaptée pour un cellulaire)**

- Une énigme a 4 choix de réponses dont une seule bonne réponse. C'est une contrainte à respecter absolument. Concept plus simple à implémenter.
- Les énigmes portant sur les éléments et les potions , pourraient (ce n'est pas une obligation) être des énigmes difficiles.

Énoncé des fonctionnalité	Priorité
Dettes du sprint 1	M
Enigma, gagner des écus : Résoudre une énigme de manière aléatoire. L'énigme est tirée de manière aléatoire, la difficulté est aléatoire. Énigme difficile →200 écus Énigme moyen →100 Écus Énigme facile →50 écus	M
Enigma, devenir alchimiste Lorsqu'un joueur a résolu 3 quêtes en rapport avec l'alchimie (potions ou élément), il devient alchimiste. (Le joueur pourrait choisir le type de quête : P potion, E pour élément).	M
Panoramix, voir la liste des éléments avec les quantités pour concocter une potion donnée. En, d'autre mots , vérifier si nous avons les éléments avec les quantités pour concocter une potion	M
Panoramix, Concocter une potion et mettre à jour l'inventaire du joueur.	M
Enigma, gagner encore plus d'Écus : Résoudre une énigme en choisissant la difficulté. Le joueur peut choisir la difficulté, l'énigme est aléatoire. Énigme difficile →200 écus Énigme moyen →100 Écus Énigme facile →50 écus	S
Panoramix, monter de niveau : Le joueur monte de niveau lorsqu'il a concocté 3 potions. (simplifiée)	S

Vous devez faire un backlog de sprint 2 à partir de la liste des fonctionnalités plus haut. **La date de remise du backlog du sprint 2 est mardi le 09 avril.**

Pour les tests d'acceptation, ils doivent être détaillés. Vous devez tenir compte des remarques faites lors du sprint zéro.