

Que faut-il remettre au sprint 2?

1. Rétrospective de sprint 2. **5% de la note finale. Ici il faut vous referez au document : « rétrospective de sprint »**
2. Évaluation par les pairs : Vous devez remettre l'évaluation de votre co-équipier (co-équipière). Cette évaluation n'est pas forcément négative. Si cette évaluation n'est pas remise, vous avez zéro même si vos co-équipiers vous ont très bien évalué. Pendant qu'on évalue quelqu'un ,on pense à lui, on pense à son travail, à son implication. Faites-le. Le document d'évaluation est disponible sur le site Web du cours: Cette évaluation est individuelle et il faut la déposer dans Colnet. **Bien identifiée sinon zéro.**
3. Lorsque l'équipe juge que le travail n'est pas équitable, un document World contenant un tableau des tâches, **en équipe** indiquant la portion du travail effectué à l'intérieur du sprint 2. Ce tableau doit contenir la liste des tâches réalisées pour le sprint, le membre ou les membre ayant participé à la réalisation ainsi que le temps mis pour sa réalisation. (Voir exemple plus bas.)
4. Un fichier texte contenant le lien vers le code source de l'application. Si pas de lien, déposez les codes sources dans la boîte de remise.
5. La base de données doit être peuplée :
 - a. Au moins 15 énigmes. Il est recommandé de mettre plus d'énigmes en rapport avec l'alchimie(type Élément ou Potion) afin que je puisse tester que le joueur devient alchimiste après 3 bonnes réponses aux énigmes « Alchimie »
 - b. Au moins 4 joueurs Herboristes (pas alchimistes ou de niveau aucun)
 - c. Au moins 6 joueurs alchimistes :deux débutants, deux intermédiaires, deux experts ce qui me permettra de vérifier le changement de niveau après avoir concocter des potions.
 - d. L'inventaire du joueur doit :
 - Avoir des éléments en quantité suffisante pour pouvoir concocter au moins 4 potions différentes.
 - Un inventaire qui fera en sorte que je puisse tester que l'élément disparaît de l'inventaire du joueur si la quantité de l'élément est 0 (zéro) après avoir concocter une potion.

Grille de correction du sprint 2

Éléments évalués	Notes		Remarques
Préparation à la revue(Démonstration, réponse aux questions)	/	10	
Backlog du sprint 2	/	10	
Fonctionnement et robustesse : les éléments livrés fonctionnent bien. Ne plantent pas. L'application est bien testée. Fonctionnalités livrées : respect des fonctionnalités livrées pour le sprint en cours Dettes du sprint 1 complétées avec succès	/	35	
Éléments de conception (interface, BD)	/	20	
Total note commune sur 70	/	75	
Participation au développement du sprint : Tâches réalisées, qualité du travail livré.	/	10	
Participation aux rencontres d'équipe.	/	5	
Évaluation par les pairs	/	10	
Total	/	100	

Rétrospective de sprint 2: (5%)

Éléments évalués	Notes		Remarques
Rétrospective du sprint 2, en général : <ul style="list-style-type: none"> Quel est l'état des améliorations que vous aviez dégagés au sprint 1? Avez-vous concrétisé les améliorations que vous avez dégagé ? Quelles ont été les actions posées pour y arriver. Éléments identifiés dans le backlog, justification des retards, travail d'équipe, bons coups, les améliorations possibles pour le sprint 3. Dettes s'il y a lieu. Qualité de la documentation 	/	10	
Élément d'amélioration et les actions à faire pour réaliser l'amélioration .	/	5	
Total	/	15	

Exemple de tableau des tâches à remettre uniquement si le travail n'est pas équitable

Id	Tâches ou story ou Tâches	Membre de l'équipe	Nombre d'heures (approximatif)
1	En tant qu'admin, ajouter un item à l'inventaire afin d'avoir un inventaire varié	Yanick	5
2	En tant qu'admin, augmenter le capital du joueur afin de lui permettre de faire plus d'achat	Samuel et Nicolas	4
3	Écriture des procédures stockées pour : <ul style="list-style-type: none"> - ajouter un item - augmenter le capital 	Toute l'équipe	6
4	Améliorer l'interface pour ajouter une énigme.	Samuel	6