

Darquest, détails d'implémentation du sprint 1, acheter des items

Date début : semaine du 09 mars. Date de revue et remise : le 30 mars

Liste des fonctionnalités : Voici la liste des fonctionnalités attendues pour le sprint 1. (ce sont les fonctionnalités et non des user-stories. Pour les US, referez-vous à votre Backlog de sprint :

Vous devez modifier votre backlog de sprint 1 en fonction des fonctionnalités ci-dessous :

Énoncé des fonctionnalités	Priorité
Afficher tous les items avec les tris demandés	M
Rechercher des items selon un critère avec les tris demandés	M
Voir le détail d'un item	M
Inscription d'un joueur et connexion de celui-ci	M
Ajouter un item au panier	M
Supprimer un item du panier	M
Modifier la quantité d'un item dans panier	M
Consulter son panier	M
Payer son panier <ul style="list-style-type: none"> Mise à jour du solde du joueur Mise à jour de l'inventaire du joueur Mise à jour de la quantité en inventaire. (Items) Vider le panier 	M
Consulter l'inventaire du joueur	M
Rechercher des items selon plusieurs critères (critères combinés)	S

À considérer :

- Le prix d'un item est de l'ordre de 1 à 100 pièces d'or.
- Le montant initial d'un joueur est :
 - 1000 pièces d'or
 - 1000 pièces d'argent
 - 1000 pièces de bronze
- Une pièce d'or vaut : 10 pièces d'argent. Une pièce d'argent vaut 10 pièces de bronze.

Stories techniques	Détails
Vérifier la connexion au serveur PHP (***)	Chaque membre de l'équipe doit faire le test qu'il peut bien transférer une page sur le serveur
Créer et peupler la base de données	Au moins : 5 joueurs. Au moins 5 items de chaque type. (voir exemple de procédure stockée pour simplifier l'insertion)
Configurer GitHub (***)	Chaque membre de l'équipe doit avoir un compte GitHub Un membre de l'équipe sera chargé de créer le dépôt dans son propre compte GitHub et doit inviter les membres de son équipe.
Créer son tableau de tâches verticales pour le sprint 1. → Post-it au mur. (***) Outils en dehors de la classe : Jira ou Trello.	Même principe. Un membre va créer le Trello pour le sprint 1 et invite les co-équipiers.

Note : (***) doit déjà être faites. On teste en classe.

Les tests : À titre d'indication, voici un ensemble non exhaustif de tests unitaires qui seront réalisés pour Darquest-sprint1.

Test unitaires, le compte du joueur

- Validation de tous les champs.
- L'alias est unique.
- Le courriel est unique s'il y a lieu
- Afficher les cas d'erreur (connexion multiple, alias dupliqué etc..)
- Connexion réussie : afficher les infos pertinentes du joueur.
- Connexion non réussie : afficher le message erreur

Test unitaires, recherches d'item

- Aucun critère
- Tous les critères
- Recherche selon un critère : Exemple Potion. Tous les critères seront testés
- Recherche selon deux critères. Exemple Potion et Arme. Toutes les combinaisons seront testées
- Recherche selon trois critères. Toutes les combinaisons seront testées
- Afficher les détails pertinents pour un item
- Trier le résultat de la recherche.
- Interface conviviale et intuitive. Facilité de navigation

Test unitaires, le panier

- Ajouter un item au panier : Quantité disponible, le montant s'affiche. Le montant total du panier s'affiche
- Modifier la quantité d'un item : Quantité disponible, le montant est mis à jour. Le montant total du panier est mis à jour
- Supprimer un item du panier : le montant total du panier se met à jour
- Ajouter un item au panier, quantité non disponible
- Modifier la quantité du panier, quantité non disponible
- Payer son panier : le joueur a le montant.
 - o Le nombre de pièces d'or, d'argent, et de bronze est mis à jour
 - o L'inventaire du joueur est mis à jour
 - o Le magasin (la boutique) ou l'item est mis à jour.
 - o Le panier est vidé.
- Payer son panier : le joueur n'a pas le montant : indiquer que le joueur n'a pas le solde pour payer.
- Acheter sans se connecter. --> erreur
- Acheter un sort si le joueur n'est pas mage. --> erreur

Test unitaires, l'inventaire du joueur

- Aucun critère : on affiche tous les items.
- (optionnel) afficher selon un critère : Exemple Potion. Tous les critères seront testés
- (optionnel) afficher selon des critères combinés

Grille de correction du sprint 1

Éléments évalués	Notes		Remarques
Backlog du sprint 1 : ici soit vous avez 0 ou vous avez 8. Il faudra remettre un backlog du sprint 1, en tenant compte de l'ensemble des remarques faites au sprint 0 → Date de remise le 09 mars.	/	8	
Préparation à la revue (Démonstration, réponse aux questions)	/	7	
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	/	40	Également voir note 2 plus bas.
Éléments de conception (interface, BD)	/	15	Également voir note 2 plus bas.
Total note commune sur 70		70	
Participation au développement du sprint : Tâches réalisées, qualité du travail livré.	/	15	Également voir note 1 plus bas.
Participation aux rencontres d'équipe.	/	10	
Évaluation par les pairs	/	5	
Total	/	100	

Extrait du plan de cours :

Note 1 : Certaines parties de cette évaluation sont individuelles. La participation aux scrums quotidiens est obligatoire pour justifier votre participation au travail en cours. Un nombre minimum de participation sera exigé et vous sera communiqué au début de chaque sprint.

Note 2 : L'objectif de la PFI étant : « *Utiliser une méthode de gestion agile de projet afin de concevoir, en équipe, une application* » Le projet et la gestion de projet sont évalués comme un tout.