

## Darquest, détails d'implémentation du sprint 2: gagner des pièces.

- Date début : 31 mars (selon le groupe)
- Date de revue (démonstration) : 21 avril (selon le groupe)

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.

Énoncé des fonctionnalités	Priorité
Dettes du sprint 1, (tenir compte des remarques lors de la revue du sprint 1)	M
<b>Enigma, gagner des pièces</b> : Résoudre une énigme de manière aléatoire. L'énigme est tirée de manière aléatoire, la difficulté est aléatoire. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Énigme difficile →10 pièces d'or</li> <li>• Énigme moyen →10 pièces d'argent</li> <li>• Énigme facile →10 pièces de bronze</li> </ul>	M
<b>Perte des points de vie : (nouvelle story)</b> Lorsqu'un joueur ne donne pas la bonne réponse à une énigme il perd des points de vie : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Énigme facile, il perd 3 pts de vie</li> <li>• Énigme moyenne, il perd 6 pts de vie</li> <li>• Énigme difficile, il perd 10 pts de vie</li> </ul>	M
<b>Darquest, augmenter ses points de vie en utilisant des sorts ou des potions (nouvelle story)</b> Le joueur peut utiliser les sorts pour reprendre des points de vie. Les points de vie à reprendre sont en fonction du type de sort. Un sort utilisé est soit supprimé de l'inventaire, soit sa quantité est réduite de 1. <b>Une potion peut donner au maximum 5 points de vie.</b> Idem pour la potion. (Une potion utilisée est soit supprimée de l'inventaire, soit sa quantité est réduite de 1.)	M
<b>Enigma</b> : Devenir « mage » Lorsqu'un joueur a résolu 3 quêtes en rapport avec la magie (Sorts), il devient mage.	M
<b>Darquest, vendre un item</b> Pour gagner des pièces d'or, le joueur peut vendre un item. Les items sont vendus 60 % de leur valeur initiale, sauf pour les sorts qui sont vendus selon leur rareté : rareté 1 : →100% du prix initial rareté 2 : →95 % du prix initial rareté 3 : →90 % du prix initial La vente se fera vers le magasin	S
<b>Enigma, gagner encore plus pièces</b> Résoudre une énigme en choisissant la difficulté. Le joueur peut choisir la difficulté, l'énigme est aléatoire. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Énigme difficile →10 pièces d'or</li> <li>• Énigme moyen →10 pièces d'argent</li> <li>• Énigme facile →10 pièces de bronze</li> </ul>	S

<ul style="list-style-type: none"> <li>Lorsque le joueur a répondu <b>successivement</b> à 3 énigmes difficiles il gagne 100 pièces d'or <b>(nouveau)</b></li> </ul>	
<b>Enigma</b> : Afficher les statistique du joueurs dans Enigma. Nombre de quêtes réussies/nombre de quêtes totales selon la difficulté de la quête.:	C
<b>Enigma</b> : Ajouter des énigmes et leurs réponses dans la BD (admin). <b>(nouvelle story)</b> .	C

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 la même journée que le début du sprint 2. Le backlog pourrait être vu comme la liste des post-it au mur.**

Pour les tests d'acceptation, ils doivent être détaillés. Vous devez tenir compte des remarques faites lors du sprint zéro. **Ces tests doivent-être à l'endo de la post-it**

Vous devez maintenir une batterie de tests unitaires pour le sprint en cours.