

Revue du sprint 2, grille de tests.

Obtenu : A : 100 à 90; B : 89 à 80; C : 79 à 70; D : 69 à 60; E <50

Liste des tests à effectuer	Obtenu
<p>Dettes du sprint 1 : selon l'équipe</p> <p>Enigma, résoudre des énigmes. L'énigme est tirée de manière aléatoire</p> <p>Question facile</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bonne réponse , le capital augmente de 10 pièces de bronze. - Mauvaise réponse perte de 3 pts de vie <p>Question moyenne</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bonne réponse , le capital augmente de 10 pièces de d'argent - Mauvais réponse perte de 6 pts de vie <p>Question difficile :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bonne réponse , le capital augmente de 10 pièces d'or - Mauvais réponse perte de 10 pts de vie - Mauvaise réponse , le capital ne change pas. - La bonne réponse n'est pas toujours au même endroit - Vérifier que la question ne sera pas tirée à nouveau (pendant la session) 	
<p>Darquest, augmenter ses points de vie en utilisant des sorts ou des potions</p> <ul style="list-style-type: none"> - Le sort utilisé : → <ul style="list-style-type: none"> o La quantité de l'inventaire diminue de 1 à chaque utilisation. o Le sort n'est plus dans l'inventaire si la quantité est complètement utilisée o Le nombre de pts de vie augmente en fonction du sort. - Une potion utilisée : → <ul style="list-style-type: none"> o La quantité de l'inventaire diminue de 1 à chaque utilisation. o Le sort n'est plus dans l'inventaire si la quantité est complètement utilisée o Le nombre de pts de vie augmente de 5 à chaque utilisation du sort. 	
<p>Enigma :Devenir mage</p> <ul style="list-style-type: none"> - Après 3 bonnes réponses de type sort le joueur devient mage. - Acheter un item de type sort. 	
<p>Enigma, résoudre des énigmes. L'énigme est choisie selon la difficulté : Le joueur peut choisir la difficulté de l'énigme, mais l'énigme est aléatoire</p> <p>Question facile</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bonne réponse , le capital augmente de 10 pièces de bronze. - Mauvaise réponse perte de 3 pts de vie <p>Question moyenne</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bonne réponse , le capital augmente de 10 pièces de d'argent - Mauvais réponse perte de 6 pts de vie <p>Question difficile :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bonne réponse , le capital augmente de 10 pièces d'or - Mauvais réponse perte de 10 pts de vie - Mauvaise réponse , le capital ne change pas. - La bonne réponse n'est pas toujours au même endroit - Vérifier que la question ne sera pas tirée à nouveau (pendant la session) <ul style="list-style-type: none"> - Si 3 bonnes réponses successives au énigmes difficile →100 pièces d'or. 	

<p>Darquest : vendre un item</p> <ul style="list-style-type: none"> - Après 5 bonnes réponses le joueur devient mage. - Acheter un item de type sort. 	
<p>Darquest, vendre un item</p> <ul style="list-style-type: none"> - L'inventaire du joueur est réduit ou l'item n'est plus dans l'inventaire selon la quantité - Le capitale du joueur est augmenté de 60 % du prix de n'importe quel item vendu sauf pour les sorts - Pour les sorts : <ul style="list-style-type: none"> o rareté 1 : →100% du prix initial o rareté 2 : →95 % du prix initial o rareté 3 :→90 % du prix initial - le magasin (la boutique) est mis à jour selon la quantité vendue. - Le capital du joueur est augmenté selon la quantité d'item vendue 	
<p>Enigma , Administrateur</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ajouter une énigme avec 4 choix de réponse dont une seule bonne réponse - Ajouter une énigme avec 3 choix de réponse - Ajouter une énigme avec 4 choix de réponse dont deux bonnes réponses - L'interface est adaptative. - Un joueur non-admin ne peut ajouter des énigmes. - Emplacement de la bonne réponse - Énigme sans réponses 	
<p>Enigma :</p> <p>Statistiques des joueurs dans Enigma</p>	
Interface adaptative : Obligation	
Interface conviviale et intuitive	
La BD des énigmes se réinitialise (option)	
En général	