

Knapsack, détails d'implémentation du sprint 2: gagner des caps.

- Date début : 02 avril
- Date de revue (démonstration) : le mercredi 23 avril

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	M
Enigma, gagner des caps : Résoudre une énigme de manière aléatoire. L'énigme est tirée de manière aléatoire, la difficulté est aléatoire. Énigme difficile → 200 caps Énigme moyen → 100 caps Énigme facile → 50 caps	M
Knapsack, augmenter ses points de vie en mangeant et en se soignant Le nombre de points de vie d'une nourriture est entre 1 et 5. Le nombre de points de vie pour les médicaments est entre 5 et 10 La nourriture et les médicaments ont une utilité de 1.	M
Knapsack, vendre un item Lorsque le sac à dos est lourd ou que le joueur le souhaite, alors le joueur peut vendre un item pour le magasin. Le prix de vente est 60% de sa valeur initiale.	S
Enigma, gagner encore plus de caps : Résoudre une énigme en choisissant la difficulté. Le joueur peut choisir la difficulté, l'énigme est aléatoire. Énigme difficile → 200 caps Énigme moyen → 100 caps Énigme facile → 50 caps Lorsque le joueur a répondu successivement à 3 énigmes difficiles il gagne 1000 caps.	S
Knapsack : Augmenter le capital du joueur (admin). L'admin peut augmenter le capital du joueur comme suit : La première fois : 300 caps La 2ème fois 200 caps La 3ème fois 100 caps.	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 mercredi le 02 avril.** 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.

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

