

## Knapsack détails d'implémentation du sprint 3: Pts de vie, dextérité et commentaires

Date début : semaine du 24 avril . Date remise et revue lundi 12 mai.

Énoncé des fonctionnalités	Priorité
Dettes du sprint 2. Vous fiez à mes remarques lors de la revue du sprint 2	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>Reprendre de la dextérité : (nouvelle story)</b> Lorsque le joueur mange, il regagne de la dextérité jusqu'à atteinte de la dextérité maximale initiale. (100) . À chaque fois qu'un joueur mange, sa dextérité augmente de 2.	M
Consulter les évaluations des items (lors de la recherche d'item)	S
Un admin peut retirer un commentaire d'un joueur(Admin)	S
Afficher le pourcentage de personnes ayant évalué un item un certain nombre d'étoiles : Soignez l'affichage. (Voir exemple plus bas). 	C
Évaluer et commenter un item <b>acheté</b> par un joueur	C
Un joueur peut retirer son commentaire	C
Modifier le profil du joueur	C
Jeter un item pour récupérer de la dextérité	C
<b>À ne pas implémenter sauf si c'est déjà fait</b>	
Ajouter des Items dans la BD (Admin)	W
Ajouter des Énigmes et les réponses (Admin)	W
Statistiques d'un joueur dans Enigma	W

Vous devez d'abord donner le **backlog du sprint 3** dûment testé et estimé .Les tests d'acceptation doivent être détaillés. **Pour cette tâche, vous devez utiliser Trello ou Jira .**

**Date de remise est le lundi le 28 avril. La correction se fera sur place**

Vous devez donner aussi un tableau d'au moins 20 tests unitaires pour le sprint 3. Vous devez soit prévoir ces tests d'avance (c'est mieux) ou les écrire au fur et à mesure.