

Que faut-il remettre au sprint 2?

1. Rétrospective de sprint 2. **3% de la note finale. Ici il faut vous referez au document : « rétrospective de sprint »**
2. Évaluation par les pairs : Vous devez remettre l'évaluation de votre co-équipier (co-équipière). Cette évaluation n'est pas forcément négative. Si cette évaluation n'est pas remise, vous avez zéro même si vos co-équipiers vous ont très bien évalué. Pendant qu'on évalue quelqu'un ,on pense à lui, on pense à son travail, à son implication. Faites-le. Le document d'évaluation est disponible sur le site Web du cours: Cette évaluation est individuelle et il faut la déposer dans Colnet. **Bien identifiée sinon zéro.**
3. Lorsque l'équipe juge que le travail n'est pas équitable, un document World contenant un tableau des tâches, **en équipe** indiquant la portion du travail effectué à l'intérieur du sprint 2. Ce tableau doit contenir la liste des tâches réalisées pour le sprint, le membre ou les membre ayant participé à la réalisation ainsi que le temps mis pour sa réalisation. (Voir exemple plus bas.)
4. Un fichier texte contenant le lien vers le code source de l'application. Si pas de lien, déposez les codes sources dans la boîte de remise.
5. La base de données doit être peuplée :
 - a. Au moins 20 énigmes. Vous devez mettre plus d'énigmes difficiles.
 - b. Au moins 5 énigmes en rapport avec la « magie », de type sort → pour devenir mage
 - c. Au moins 4 joueurs dont un mage.
 - d. Un administrateur.
 - e. L'inventaire du joueur un nombre suffisants d'items. Il doit contenir obligatoirement des items de type :Sorts et potions

Exemple de tableau des tâches à remettre uniquement si le travail n'est pas équitable

Id	Tâches ou story ou Tâches	Membre de l'équipe	Nombre d'heures (approximatif)
1	En joueur , résoudre une énigme en choisissant la difficulté	Yanick	5
2	En tant qu'admin, augmenter le capital du joueur afin de lui permettre de faire plus d'achat	Samuel et Nicolas	4
3	Écriture des procédures stockées pour : <ul style="list-style-type: none"> - ajouter un item - augmenter le capital 	Toute l'équipe	6
4	Améliorer l'interface pour ajouter une énigme.	Samuel	6