

Modèle Trello

Modèle recommandé d'utilisation de
Trello dans un cadre Agile pour le
développement d'un jeu vidéo

<https://trello.com/b/yn3KjGvV/mod%C3%A8le-trello-8inf960>

Backlog de projet

Histoires en cours

Bugs et améliorations

Terminé (archive)

Backlog de sprint (à faire)

Histoires à tester

Terminé (sprint courant)

The image shows a Trello board for a project named "Exemple Mario". The board is organized into several columns, each with a label above it. The columns and their contents are:

- Backlog de projet:** A list of 15 items, each with a progress bar and a description: "(S) Avoir les niveaux sur une carte du monde", "(S) Avoir un monde de base", "(S) Avoir un ennemi simple (1)", "(S) Attaquer un ennemi", "(S) Avoir un nombre de vies limité", "(S) Se téléporter avec des tuyaux", "(S) Avoir un ennemi simple (2)", "(S) Avoir des niveaux sous-marin it1", "(S) Avoir des blocs destructibles", "(S) Avoir des niveaux sous-marin it2", "(S) Avoir un ennemi projectile (1)", "(S) Avoir des blocs cachés", "(S) Avoir plusieurs sorties pour un niveau", "(S) Avoir un pointage".
- Backlog de sprint (à faire):** Three cards: "(S) Sauter", "Rédiger le compte rendu", "Faire une réunion de brainstorm".
- En cours:** One card: "(S) Se déplacer".
- À tester / à valider:** One card: "(B) animation de course incorrecte".
- Bugs / Améliorations:** Two cards: "(B) crash au saut", "(A) améliorer son de marche".
- Terminé (sprint):** One card: "+ Ajouter une carte".
- Terminé archive:** One card: "+ Ajouter une carte".

The background of the board features a Mario-themed scene with figurines of Mario, Luigi, a Piranha Plant, a Goomba, a Koopa, and several blocks (question mark blocks and brick blocks).

Exemple Mario

Personnel

Privé



Inviter

Backlog de projet

- (S) Avoir les niveaux sur une carte du monde
- (S) Avoir un monde de base
- (S) Avoir un ennemi simple (1)
- (S) Attaquer un ennemi

(S) Avoir un nombre de vies limité

(S) Se téléporter avec des tuyaux

(S) Avoir un ennemi simple (2)

(S) Avoir des niveaux sous-marin it1

(S) Avoir des blocs destructibles

(S) Avoir des niveaux sous-marin it2

(S) Avoir un ennemi projectile (1)

(S) Avoir des blocs cachés

(S) Avoir plusieurs sorties pour un niveau

(S) Avoir un pointage

+ Ajouter une autre carte

Backlog de sprint

- (S) Sauter

Rédiger le compte rendu

Faire une réunion de brainstorm

+ Ajouter une autre carte

En cours

- (S) Se déplacer

+ Ajouter une autre carte

À tester / à valider

- (B) animation de course incorrecte

+ Ajouter une autre carte

Bugs / Améliorations

- (B) crash au saut
- (A) améliorer son de marche

+ Ajouter une autre carte

Backlog de projet

- Contient toutes les histoires utilisateur

Backlog de projet

- (S) Avoir les niveaux sur une carte du monde
- (S) Avoir un monde de base
- (S) Avoir un ennemi simple (1)
- (S) Attaquer un ennemi
- (S) Avoir un nombre de vies limité
- (S) Se téléporter avec des niveaux
- (S) Avoir un ennemi simple (2)
- (S) Avoir des niveaux sous-marin it1
- (S) Avoir des blocs destructibles
- (S) Avoir des niveaux sous-marin it2
- (S) Avoir un ennemi projectile (1)
- (S) Avoir des blocs cachés
- (S) Avoir plusieurs sorties pour un niveau
- (S) Avoir un pointage

Backlog de sprint

- (S) Sauter
- Rédiger le compte rendu
- Faire une réunion de brainstorm

En cours

- (S) Se déplacer

À tester / à valider

- (B) animation de course incorrecte

Bugs / Améliorations

- (B) crash au saut
- (A) améliorer son de marche

Backlog de projet

- Contient toutes les histoires utilisateur
- Triées par ordre de priorité
- Couleurs pour lisibilité

ÉTIQUETTES

- P4 - Wish
- P3 - Nice to have
- P2 - Need
- P1 - Must
- Besoin plus d'info
- Nouveau
- Pas à faire

Backlog de projet

- (S) Avoir les niveaux sur une carte du monde
- (S) Avoir un monde de bas
- (S) Avoir un ennemi simple (1)
- (S) Attaquer un ennemi
- (S) Avoir un nombre de vies limité
- (S) Se téléporter avec des tuyaux
- (S) Avoir un ennemi simple (2)
- (S) Avoir des niveaux sous-marin it1
- (S) Avoir des blocs destructibles
- (S) Avoir des niveaux sous-marin it2
- (S) Avoir un ennemi projectile (1)
- (S) Avoir des blocs cachés
- (S) Avoir plusieurs sorties pour un niveau
- (S) Avoir un pointage

+ Ajouter une autre carte

Backlog de sprint

- (S) Sauter

Rédiger le compte rendu

Faire une réunion de brainstorm

+ Ajouter une autre carte

En cours

- (S) Se déplacer

1 0/44

+ Ajouter une autre carte

À tester / à valider

- (B) animation de course incorrecte

+ Ajouter une autre carte

Bugs / Améliorations

- (B) crash au saut
- (A) améliorer son de marche

+ Ajouter une autre carte

Backlog de projet

- Contient toutes les histoires utilisateur
- Triées par ordre de priorité
- Couleurs pour lisibilité
- Nouvelles idées y sont ajoutées puis priorisées

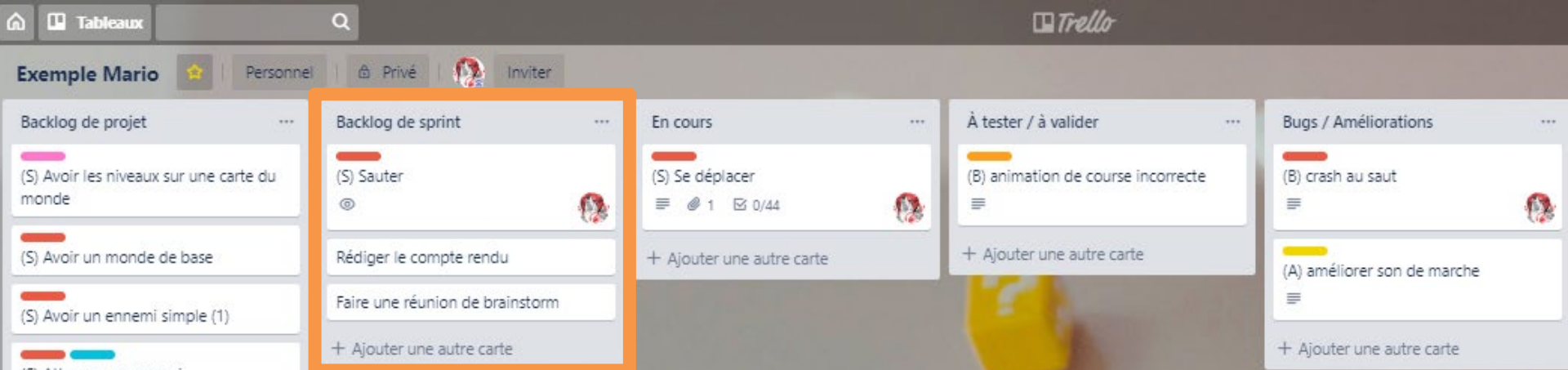
The screenshot shows a Trello board with five columns:

- Backlog de projet**: A list of 11 user stories (S) with progress bars of various colors (pink, red, cyan, orange, yellow, green, dark blue). The stories are: "Avoir les niveaux sur une carte du monde", "Avoir un monde de base", "Avoir un ennemi simple (1)", "Attaquer un ennemi", "Avoir un nombre de vies limité", "Se téléporter avec des tuyaux", "Avoir un ennemi simple (2)", "Avoir des niveaux sous-marin it1", "Avoir des blocs destructibles", "Avoir des niveaux sous-marin it2", "Avoir un ennemi projectile (1)", "Avoir des blocs cachés", "Avoir plusieurs sorties pour un niveau", "Avoir un pointage".
- Backlog de sprint**: Contains two tasks: "Sauter" and "Rédiger le compte rendu".
- En cours**: Contains one task: "Se déplacer".
- À tester / à valider**: Contains one task: "animation de course incorrecte".
- Bugs / Améliorations**: Contains two tasks: "crash au saut" and "améliorer son de marche".

Backlog de projet

- Contient toutes les histoires utilisateur
- Triées par ordre de priorité
- Couleurs pour lisibilité
- Nouvelles idées y sont ajoutées puis priorisées

Truc pratique : (S) pour identifier une Story



Backlog de sprint (to do)

- Contient toutes les histoires utilisateur à faire pendant le sprint en cours
- Peut contenir des tâches non liées aux histoires utilisateur si pertinent

Exemple Mario



Personnel

Privé



Inviter

Backlog de projet

- (S) Avoir les niveaux sur une carte du monde
- (S) Avoir un monde de base
- (S) Avoir un ennemi simple (1)
- (S) Attaquer un ennemi
- (S) Avoir un nombre de vies limité
- (S) Se téléporter avec des tuyaux
- (S) Avoir un ennemi simple (2)
- (S) Avoir des niveaux sous-marin it1
- (S) Avoir des blocs destructibles
- (S) Avoir des niveaux sous-marin it2
- (S) Avoir un ennemi projectile (1)
- (S) Avoir des blocs cachés
- (S) Avoir plusieurs sorties pour un niveau
- (S) Avoir un pointage

+ Ajouter une autre carte

Backlog de sprint

- (S) Sauter

Rédiger le compte rendu

Faire une réunion de brainstorm

+ Ajouter une autre carte

En cours

- (S) Se déplacer

1 0/44

+ Ajouter une autre carte

À tester / à valider

- (B) animation de course incorrecte

+ Ajouter une autre carte

Bugs / Améliorations

- (B) crash au saut
- (A) améliorer son de marche

+ Ajouter une autre carte

En cours

- Contient les histoires utilisateur qui sont commencées

Exemple Mario

Personnel Privé Inviter

Backlog de projet

- (S) Avoir les niveaux sur une carte du monde
- (S) Avoir un monde de base
- (S) Avoir un ennemi simple (1)
- (S) Attaquer un ennemi
- (S) Avoir un nombre de vies limité
- (S) Se téléporter avec des tuyaux
- (S) Avoir un ennemi simple (2)
- (S) Avoir des niveaux sous-marin it1
- (S) Avoir des blocs destructibles
- (S) Avoir des niveaux sous-marin it2
- (S) Avoir un ennemi projectile (1)
- (S) Avoir des blocs cachés
- (S) Avoir plusieurs sorties pour un niveau
- (S) Avoir un pointage

Backlog de sprint

- (S) Sauter
- Rédiger le compte rendu
- Faire une réunion de brainstorm

En cours

- (S) Se déplacer

À tester / à valider

- (B) animation de course incorrecte

Bugs / Améliorations

- (B) crash au saut
- (A) améliorer son de marche

À tester / À valider

- Contient les histoires utilisateur qui sont « terminées » mais qui doivent être testées pour les bugs ou valider pour le comportement attendu

En cours

(S) Se déplacer

+ Ajouter une autre carte

À tester / à valider

(B) animation de course incorrecte

+ Ajouter une autre carte

Bugs / Améliorations

(B) crash au saut

(A) améliorer son de marche

+ Ajouter une autre carte

Terminé (sprint)

+ Ajouter une carte

Terminé archive

+ Ajouter une carte

Bugs / Améliorations

- Liste des bugs à régler
- Priorisés selon l'impact
 - Ex.: crash vs esthétique
- Liste les améliorations suggérées
 - Ex.: « Serait plus lisible si ... »
- Truc pratique : (B) pour un Bug
(A) pour une Amélioration

The screenshot shows a Trello board with five columns. The 'Terminé (sprint)' column is highlighted with an orange border. The columns contain the following cards:

- En cours:** (S) Se déplacer (1 comment, 0/44 attachments)
- À tester / à valider:** (B) animation de course incorrecte
- Bugs / Améliorations:** (B) crash au saut, (A) améliorer son de marche
- Terminé (sprint):** (Empty)
- Terminé archive:** (Empty)

Histoires et Bugs terminés

- Pour le sprint courant
- Y sont placées lorsque toutes les conditions de réussites sont atteintes
- Sert à l'évaluation du sprint

The screenshot shows a Trello board with five columns. The 'Terminé archive' column is highlighted with an orange border. The columns are:

- En cours**: (S) Se déplacer. 1 comment, 0/44 attachments. + Ajouter une autre carte.
- À tester / à valider**: (B) animation de course incorrecte. + Ajouter une autre carte.
- Bugs / Améliorations**: (B) crash au saut. (A) améliorer son de marche. + Ajouter une autre carte.
- Terminé (sprint)**: + Ajouter une carte.
- Terminé archive**: + Ajouter une carte.

Terminé archive

- Les cartes validées y sont déplacées après le build review
- Permet de voir plus clairement les objectifs du nouveau sprint sans perdre les anciennes cartes

Modèle Histoire Utilisateur

- (S) – préfixe
- Nom de la story (court)
- Toutes les personnes impliquées dans l'histoire
- Priorité, autres étiquettes

(S) Modèle Story

Dans la liste [En cours](#)

MEMBRES

ÉTIQUETTES



P1 - Must



Description

Modifier

RESPONSABLE : **Personne(s) responsable(s)**

Nom officiel de la story

Description du comportement attendu

Paramètres :

Variables devant être modifiables pour l'équilibrage du jeu

Use case :

Détails du comportement et de tous les cas qui peuvent arriver



Pièces jointes



mockup mario.png ↗

Ajouté il y a une heure - [Commenter](#) - [Supprimer](#) - [Modifier](#)

 [Choisir comme image de couverture](#)

Ajouter une pièce jointe



Assets à fournir

Supprimer

Modèle Histoire Utilisateur

- Le ou les responsables
- Nom complet de la story
- Description sommaire du comportement attendu
- Variables nécessaires pour faire l'équilibrage

(S) Modèle Story

Dans la liste [En cours](#)

MEMBRES

ÉTIQUETTES



PI - Must



Description

Modifier

RESPONSABLE : Personne(s) responsable(s)

Nom officiel de la story

Description du comportement attendu

Paramètres :

Variables devant être modifiables pour l'équilibrage du jeu

Use case :

Détails du comportement et de tous les cas qui peuvent arriver



Pièces jointes



mockup mario.png ↗

Ajouté il y a une heure - [Commenter](#) - [Supprimer](#) - [Modifier](#)

 [Choisir comme image de couverture](#)

Ajouter une pièce jointe



Assets à fournir

Supprimer

Modèle Histoire Utilisateur

Use case :

- Description détaillées du comportement attendu
- Inclus tous les cas possibles
- Important d'inclure les feedbacks attendus

- Ex.: Frapper sur l'ennemi, frapper sur un mur, frapper dans le vide

(S) Modèle Story

Dans la liste [En cours](#)

MEMBRES ÉTIQUETTES



PI - Must



Description Modifier

RESPONSABLE : **Personne(s) responsable(s)**

Nom officiel de la story

Description du comportement attendu

Paramètres :

Variables devant être modifiables pour l'équilibrage du jeu

Use case :

Détails du comportement et de tous les cas qui peuvent arriver

Pièces jointes



mockup mario.png ↗

Ajouté il y a une heure - [Commenter](#) - [Supprimer](#) - [Modifier](#)

 [Choisir comme image de couverture](#)

Ajouter une pièce jointe

Assets à fournir

Supprimer

Modèle Histoire Utilisateur

- Toutes références qui peuvent servir à mieux définir l'histoire
 - Image de référence
 - Mockup
 - Vidéo d'intention
 - Document

(S) Modèle Story

Dans la liste [En cours](#)

MEMBRES ÉTIQUETTES



PI - Must



Description [Modifier](#)

RESPONSABLE : **Personne(s) responsable(s)**

Nom officiel de la story

Description du comportement attendu

Paramètres :

Variables devant être modifiables pour l'équilibrage du jeu

Use case :


Détails du comportement et de tous les cas qui peuvent arriver

Pièces jointes



mockup mario.png ↗

Ajouté il y a une heure - [Commenter](#) - [Supprimer](#) - [Modifier](#)

 [Choisir comme image de couverture](#)

[Ajouter une pièce jointe](#)

Assets à fournir

[Supprimer](#)

Modèle Histoire Utilisateur

- Liste de tous les éléments qui seront à fournir
- Modèles, animations, interfaces, sons, etc
- Possible d'y assigner des gens si nécessaire

Assets à fournir

0%

asset à fournir 1

Ajouter un élément

Tâches à faire

0%

P- tâche de programmation (temps estimé en h) @**personne** assignée

A- tâche artistique (temps estimé en h) @**personne** assignée

D- tâche de design (temps estimé en h) @**personne** assignée

Ajouter un élément

Conditions de réussite

0%

Chose ou comportement à valider au build review

Ajouter un élément

Modèle Histoire Utilisateur

- Tâches pour compléter l'histoire
- Préfixe pour le département
 - P – programmation
 - A – artistique
 - D – design
- Temps estimé en heure
- Personne assignée

- Toujours tenter de fragmenter le plus possible les tâches, aide à avoir une meilleure vue d'ensemble

Assets à fournir

0%

- asset à fournir 1

Ajouter un élément

Tâches à faire

0%

- P- tache de programmation (temps estimé en h) @**personne** assignée
- A- tache artistique (temps estimé en h) @**personne** assignée
- D- tache de design (temps estimé en h) @**personne** assignée

Ajouter un élément

Conditions de réussite

0%

- Chose ou comportement à valider au build review

Ajouter un élément

Modèle Histoire Utilisateur

- Livrables
- En se basant sur le use case, lister toutes les choses à vérifier pour considérer l'histoire comme terminée

Assets à fournir

0%

- asset à fournir 1

Ajouter un élément

Tâches à faire

0%

- P- tache de programmation (temps estimé en h) @**personne** assignée
- A- tache artistique (temps estimé en h) @**personne** assignée
- D- tache de design (temps estimé en h) @**personne** assignée

Ajouter un élément

Conditions de réussite

0%

- Chose ou comportement à valider au build review

Ajouter un élément

Étiquettes

- Couleurs pour lisibilité rapide
- Utiliser pour les priorités
- Possible d'ajouter d'autres étiquettes selon les besoins

ÉTIQUETTES

P4 - Wish



P3 - Nice to have



P2 - Need



P1 - Must



Besoin plus d'info



Nouveau



Pas à faire



Recommandations

- **Priorité 1- Must**
Doit absolument être dans le jeu
- **Priorité 2 – Need**
Est nécessaire mais pas indispensable
- **Priorité 3 – Nice to have**
Serait bien mais on peut vivre sans
- **Priorité 4 – Wish**
Optionnelle
- **Besoin plus d'info**
Indique que la description n'est pas suffisante
- **Nouveau (optionnel)**
Voir rapidement les histoires à prioriser
- **Pas à faire (optionnel)**
Une histoire qui n'est pas prévue d'être faite mais qu'on veut garder comme archive

ÉTIQUETTES

P4 - Wish



P3 - Nice to have



P2 - Need



P1 - Must



Besoin plus d'info



Nouveau



Pas à faire



Exemple de bug

- (B) – préfixe
- Titre du bug
- Assigné à
- Priorité
- Description
 - Problème
 - Comportement attendu
 - Étape pour reproduire

- Possible d'avoir des images ou vidéo si nécessaire

(B) Nouveau bug

Dans la liste [Bugs / Améliorations](#)

MEMBRES



+

ÉTIQUETTES

P1 - Must

+



Description

Modifier

Description du problème, détaillée selon le besoin

Repro :

Décrire les étapes pour reproduire le bug, avec image ou vidéo si nécessaire.



(B) crash au saut

Dans la liste [Bugs / Améliorations](#)

MEMBRES



+

ÉTIQUETTES

P1 - Must

+



Description

Modifier

Lorsque le joueur saute sur l'ennemi type 2, le jeu crash.

Repro :

Dans le niveau 3, sauter sur l'ennemi type 2 sur la plateforme.

Exemple de description d'histoire utilisateur

RESPONSABLE : Louise

En tant que joueur, je veux pouvoir me déplacer dans le monde

Le joueur peut se déplacer dans le monde de gauche à droite, sur un plan 2D horizontal. Il marche par défaut et peut courir en tenant le bouton course enfoncé. Un son est joué pour accompagner l'animation. Un layout des boutons dans l'interface s'adapte en fonction de l'action

Contrôles :

Manette : dpad et joystick pour déplacement, X pour courir

Clavier : flèches gauche / droite, ctrl pour courir

Paramètres :

Vitesse de marche

Vitesse de course

Temps transition

Use case :

Par défaut, le personnage ne bouge pas

- Si le joueur appuie pour se déplacer :
 - o s'il était à l'arrêt, il accélère pendant "temps transition" jusqu'à sa vitesse de marche
 - o il avance à vitesse constante tant que la touche est appuyée
 - o un son de marche est joué
 - o l'animation de marche est jouée
 - o le bouton marche est mis en surbrillance dans l'interface
 - o s'il rencontre un obstacle, la vitesse tombe à 0 et l'animation de marche s'arrête
- Si le joueur cesse d'appuyer pour se déplacer :
 - o la vitesse diminue jusqu'à 0 en fonction du temps de transition
 - o une fois la vitesse à 0, retour à l'animation idle
 - o le bouton marche n'est plus en surbrillance dans l'interface
 - o le son de marche s'arrête
- Si le joueur appuie sur les 2 flèches en même temps, on considère qu'il s'arrête
- Si le joueur appuie sur le bouton course sans bouger, rien ne se passe
- Si le joueur appuie sur le bouton course et commence à bouger, comportement identique à marche sauf la vitesse, l'animation et le son de course
- Si le joueur appuie sur le bouton course alors qu'il marche :
 - o il y a une accélération "temps transition" entre les 2 vitesses
 - o l'animation et le son de course commencent dès que le bouton est appuyé
- Si le joueur relâche le bouton course mais continue de se déplacer :
 - o il y a une décélération "temps transition" entre les 2 vitesses
 - o l'animation et le son de marche commencent dès que le bouton est appuyé
- Quand le joueur court, de la poussière est levée derrière le personnage
- S'il n'y a plus de sol sous les pieds du joueur pendant qu'il se déplace, il tombe en suivant une courbe physique logique (animation continue)

Exemple – Asset à fournir

Assets à fournir

Supprimer

0%

- Animation idle
- Animation marche
- Animation course
- Effet poussière
- Son marche
- Son course
- Bouton interface normal
- Bouton interface enfoncé

Exemple – Tâches à faire

Tâches à faire

Supprimer

0%

- P- intégrer le personnage (0.5h) @[louisepotvin1](#)
- P- configurer les contrôles
- P- déplacer le personnage
- P- faire un tutoriel sur les animations
- P- intégrer les animations
- P- faire les transitions de vitesse
- P- intégrer l'interface
- P- mettre l'effet poussière
- P- logique obstacle
- P- intégrer les sons
- P- validation de la mécanique
- P- Tester stabilité
- P- merge dans develop
- A- chercher des références visuelles
- A- faire un placeholder d'animation
- A - créer le personnage
- A- texturer le personnage
- A- rig du personnage
- A- animation de marche
- A- animation de course
- A- animation idle
- A- boutons interface
- A- trouver les sons
- A- faire effet poussière
- D- déterminer les vitesses
- Faire essayer le jeu à l'équipe

Exemple – Conditions de réussite

Conditions de réussite

Supprimer

0%

- Se déplace vers la gauche et la droite
- Animation de marche / course
- Son de marche / course
- Présence de poussière
- Transition entre les vitesses
- Vitesses de déplacement satisfaisantes
- Animation idle quand pas en déplacement
- Tomber
- Rencontrer un obstacle
- Interface change d'état correctement