|  |
| --- |
| School Invaders |

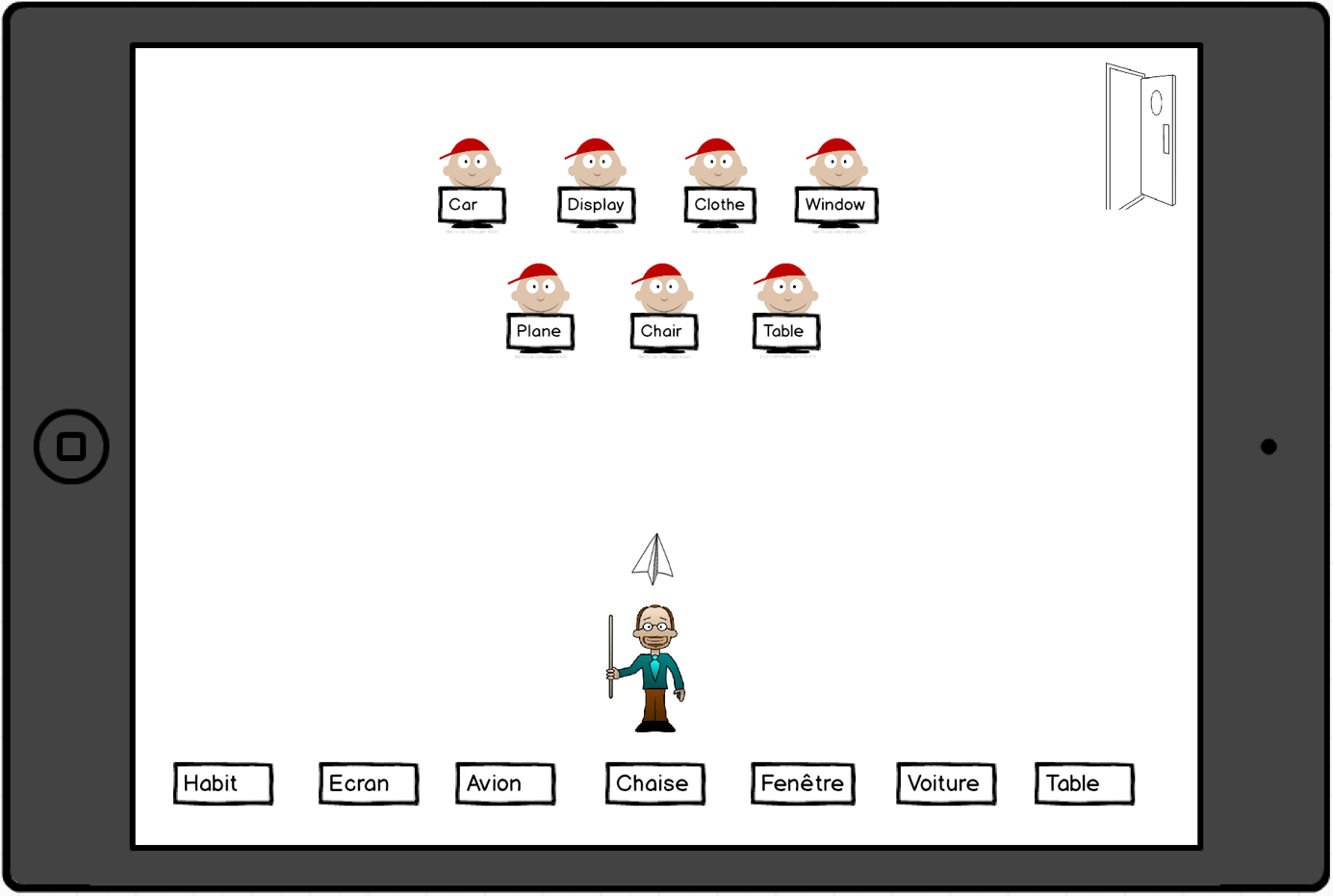


Table des matières

[1 Analyse préliminaire 3](#_Toc499021832)

[1.1 Introduction 3](#_Toc499021833)

[1.2 Objectifs 3](#_Toc499021834)

[1.3 Planification initiale 4](#_Toc499021835)

[2 Analyse / Conception 4](#_Toc499021836)

[2.1 Concept 4](#_Toc499021837)

[2.2 Stratégie de test 4](#_Toc499021838)

[2.3 Risques techniques 4](#_Toc499021839)

[2.4 Planification 4](#_Toc499021840)

[2.5 Dossier de conception 5](#_Toc499021841)

[3 Réalisation 5](#_Toc499021842)

[3.1 Dossier de réalisation 5](#_Toc499021843)

[3.2 Description des tests effectués 6](#_Toc499021844)

[3.3 Erreurs restantes 6](#_Toc499021845)

[3.4 Liste des documents fournis 6](#_Toc499021846)

[4 Conclusions 6](#_Toc499021847)

[5 Annexes 7](#_Toc499021848)

[5.1 Résumé du rapport du TPI / version succincte de la documentation 7](#_Toc499021849)

[5.2 Sources – Bibliographie 7](#_Toc499021850)

[5.3 Journal de travail 7](#_Toc499021851)

[5.4 Manuel d'Installation 7](#_Toc499021852)

[5.5 Manuel d'Utilisation 7](#_Toc499021853)

[5.6 Archives du projet 7](#_Toc499021854)

*NOTE L’INTENTION DES UTILISATEURS DE CE CANEVAS:  
Toutes les parties en italiques sont là pour aider à comprendre ce qu’il faut mettre dans cette partie du document. Elles n’ont donc aucune raison d’être dans le document final.*

*De plus, en fonction du type de projet, il est tout à fait possible que certains chapitres ou paragraphes n’aient aucun sens. Dans ce cas il est recommandé de les retirer du document pour éviter de l’alourdir inutilement.*

# Analyse préliminaire

## Introduction

Le but de ce projet est de réaliser un jeu sous IOS. Il s’agit d’un jeu à but pédagogique permettant au joueurs d’apprendre le vocabulaire d’une langue étrangère. Il est basé sur le célèbre jeu d’arcade Space Invaders. Le projet me permettra d’approfondir mes connaissances en développement Swift et pourras m’être utile dans le futur et dans la vie professionnelle. Comme préparation pour ce projet j’ai eu un à développer un Tetris lors du cours de préparation de TPI.

## Objectifs

**Lancement d’une partie**: La partie commence avec un menu ou il est possible de choisir la langue à apprendre et un bouton « Go ! » pour lancer la partie

**Exercer un langage** : Les élèves s’exerce à apprendre une langue avec des mots que leur prof leurs envoient, l’élève doit recevoir 3 fois la bonne traduction et ainsi il aura appris 3 nouveau mot, ce qui lui permettra d’aller en pause.

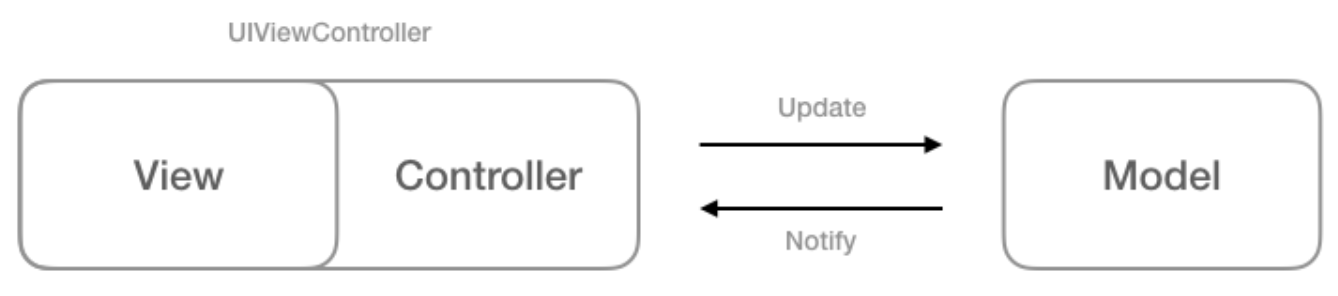
## Planification initiale

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Analyse | 15 mai 2018 |
| Sprint 1 | Création des sprites | 17 mai 2018 |
| Sprint 2 | Création des déplacements et animations prof + élèves | 23 mai 2018 |
| Sprint 3 | Création du « gameplay » | 29 mai 2018 |
| Sprint 4 | Création de la gestion du déroulement d’une partie | 1 juin 2018 |
| Sprint 5 | Intégration du web service | 5 juin 2018 |
|  | Livraison | 7 juin 2018 |

# Analyse / Conception

## Concept

### Vue d’ensemble



Le MCD n’est pas applicable pour ce projet

## Stratégie de test

## Risques techniques

## Planification

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Sprint | 17.05 | Résultat | Date effective |
| Sprint 1 |  |  | 17.05 |

## Dossier de conception

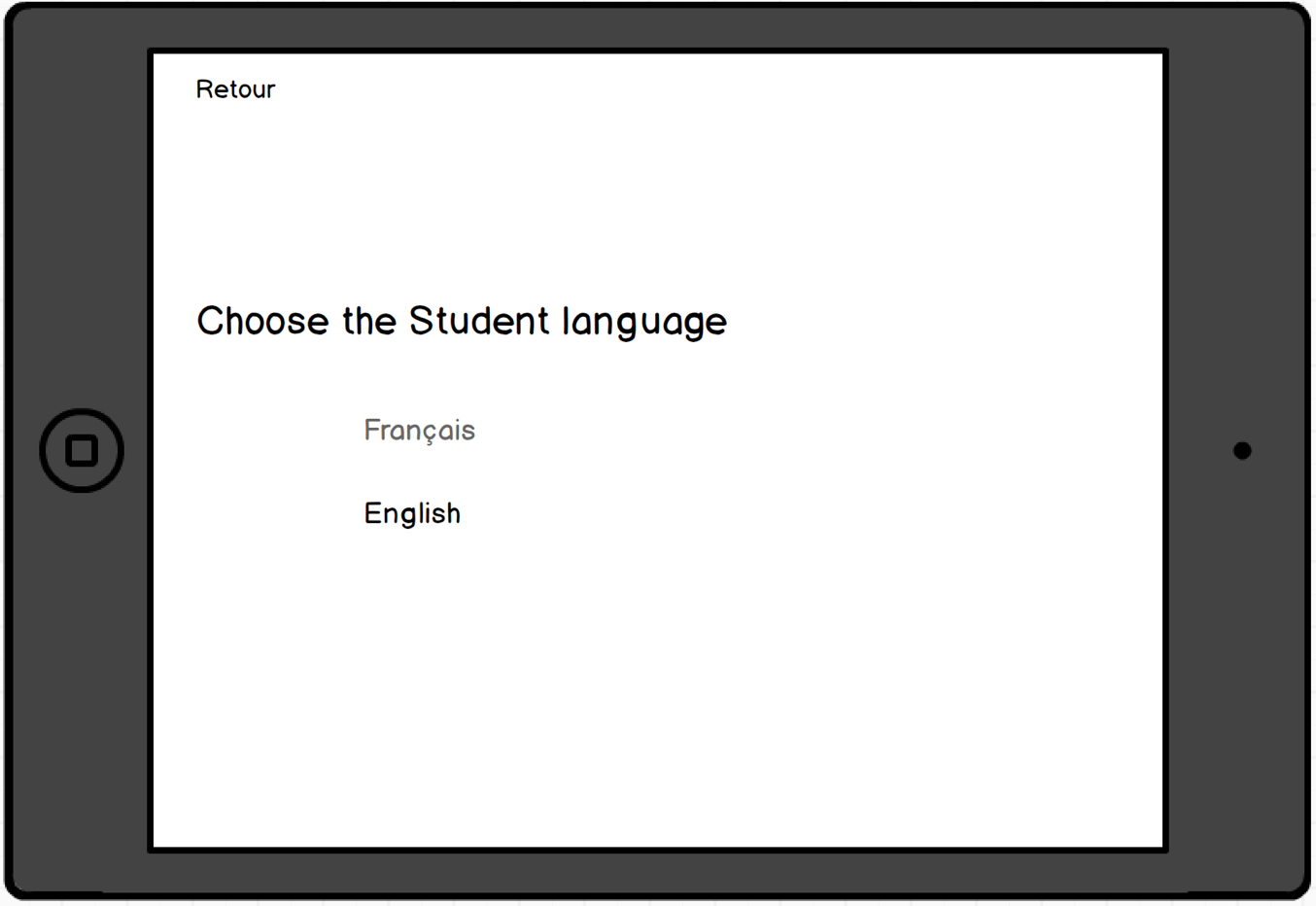
### Maquettes / Use cases / Scénarios

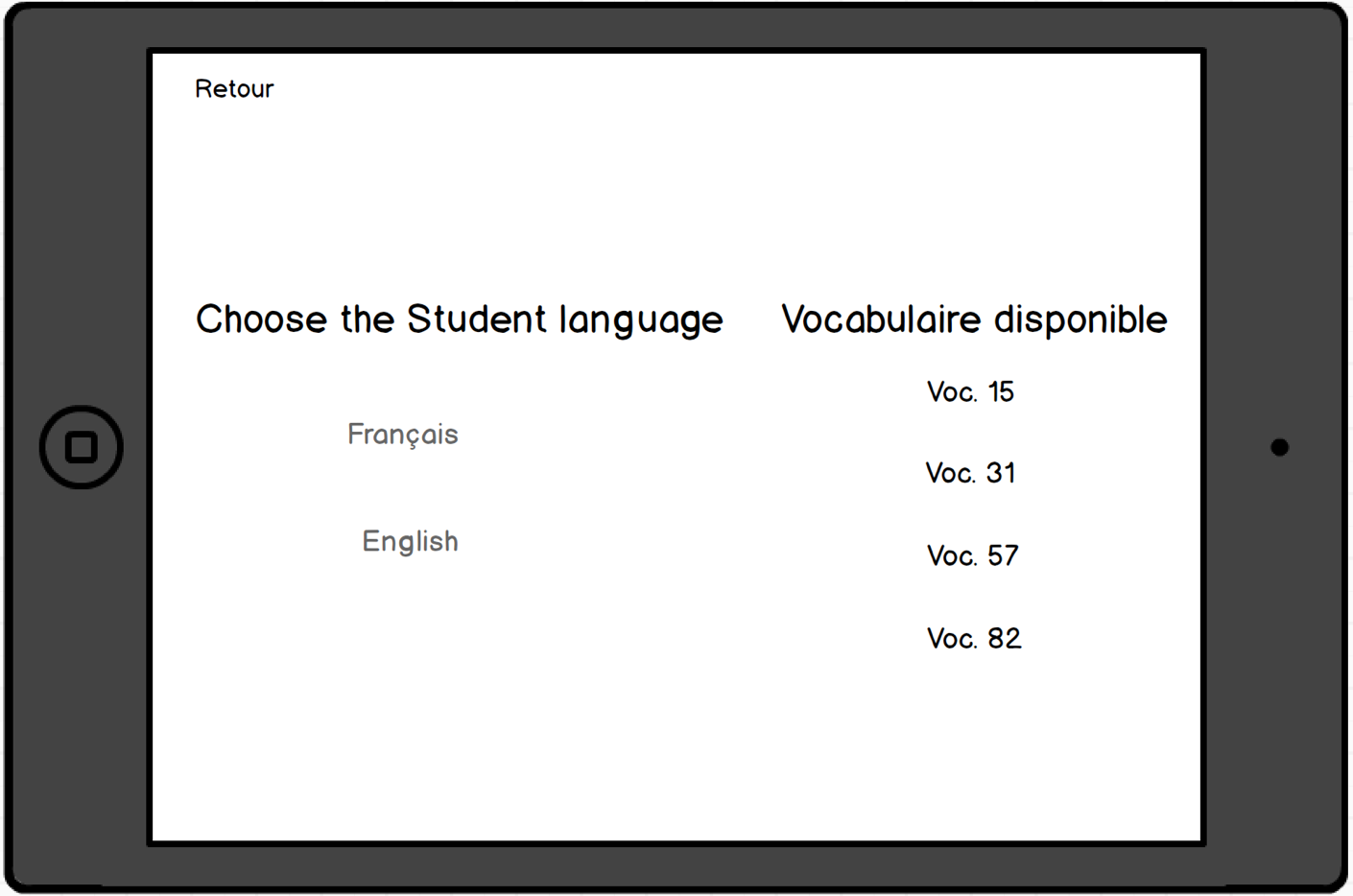
## 

Menu 0

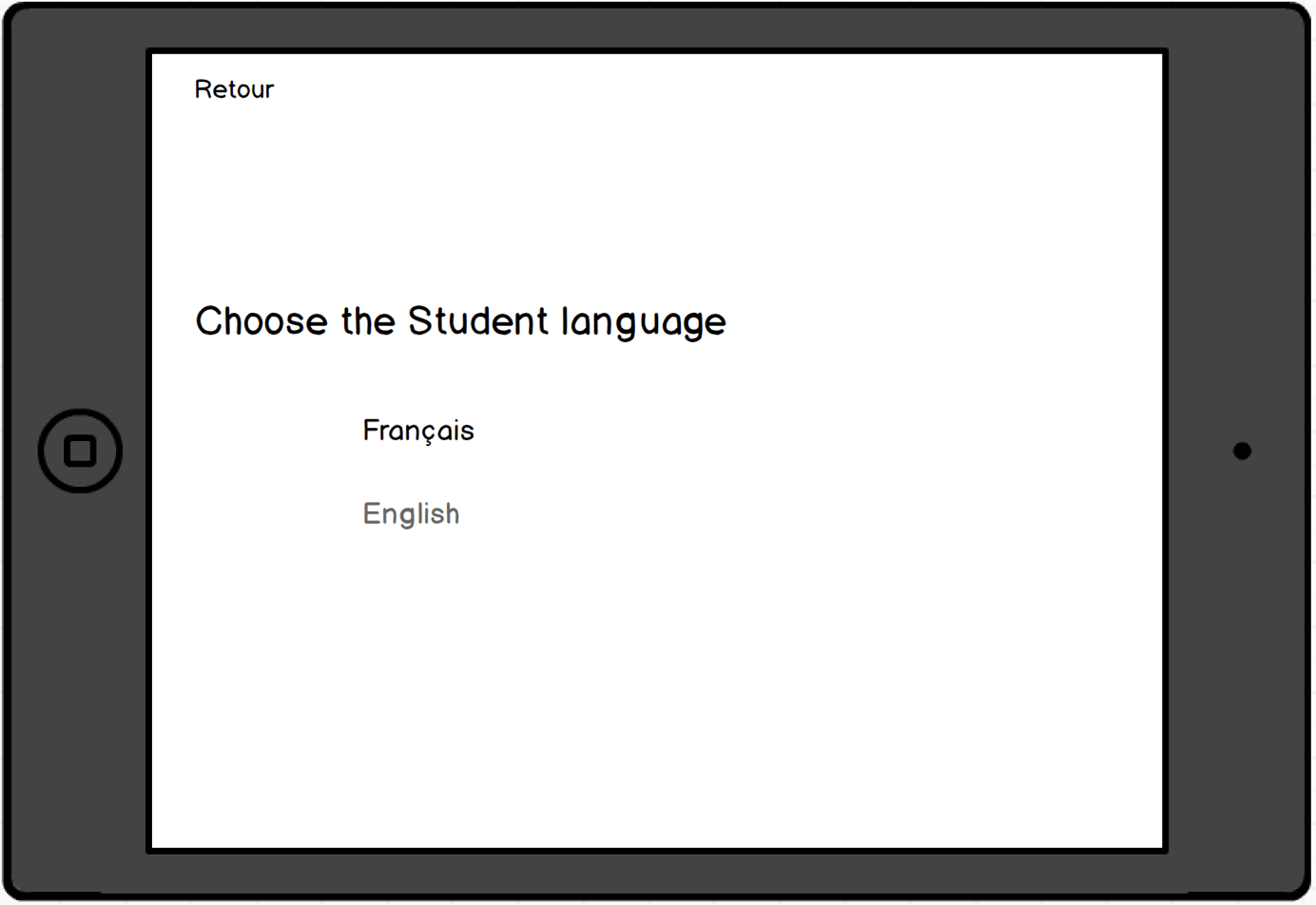
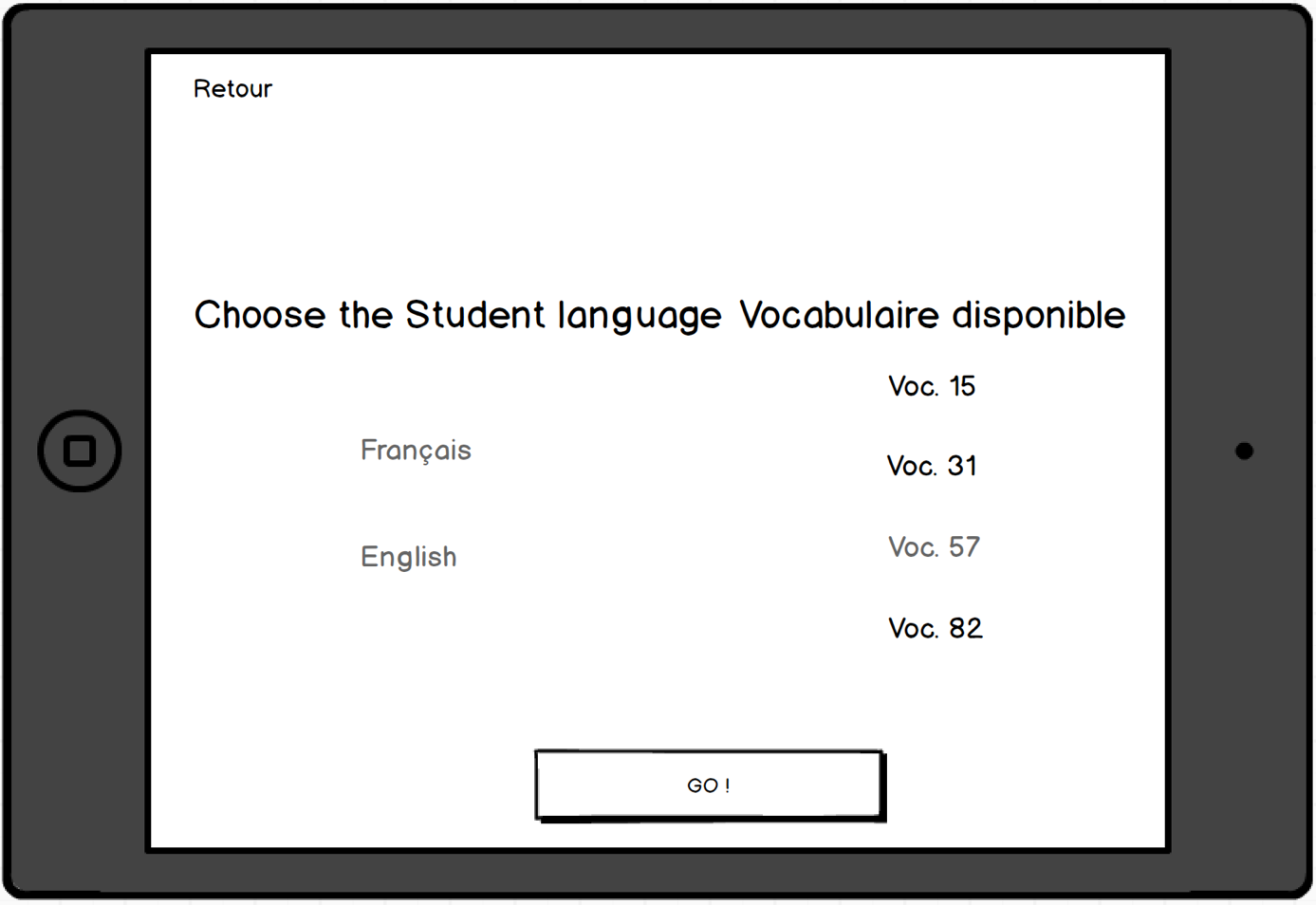
Menu 1

Menu 2



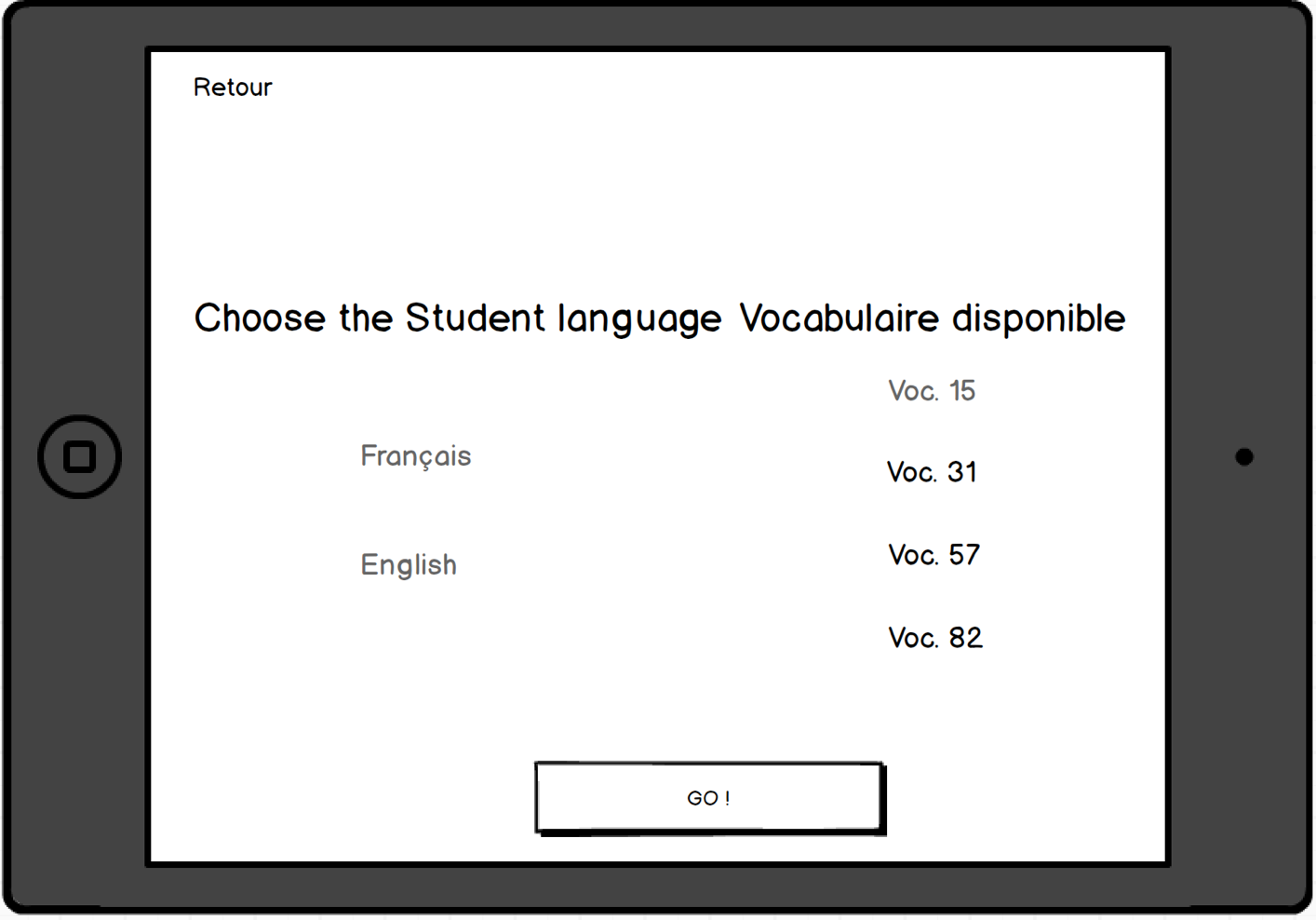


Menu 3

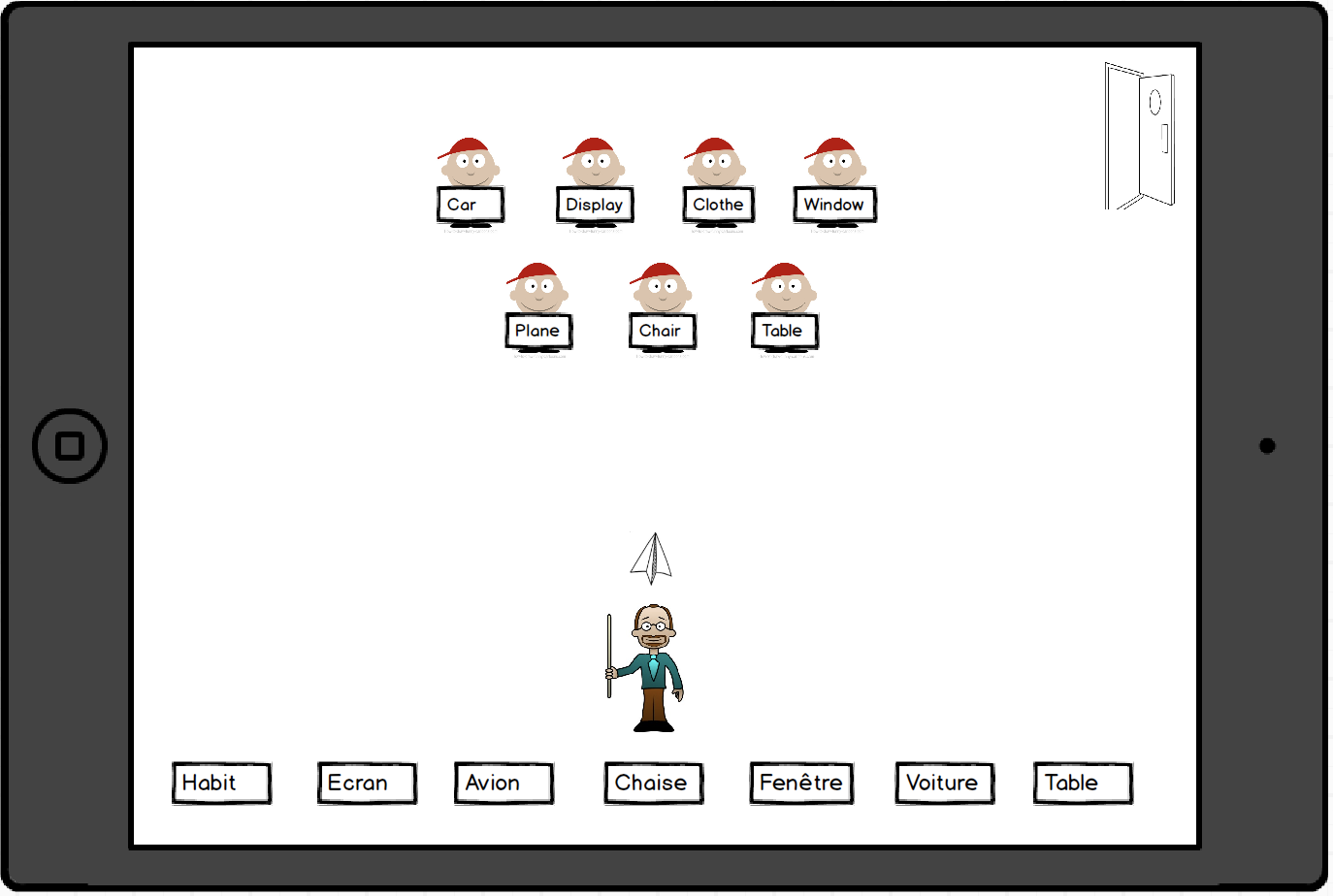


Menu 5

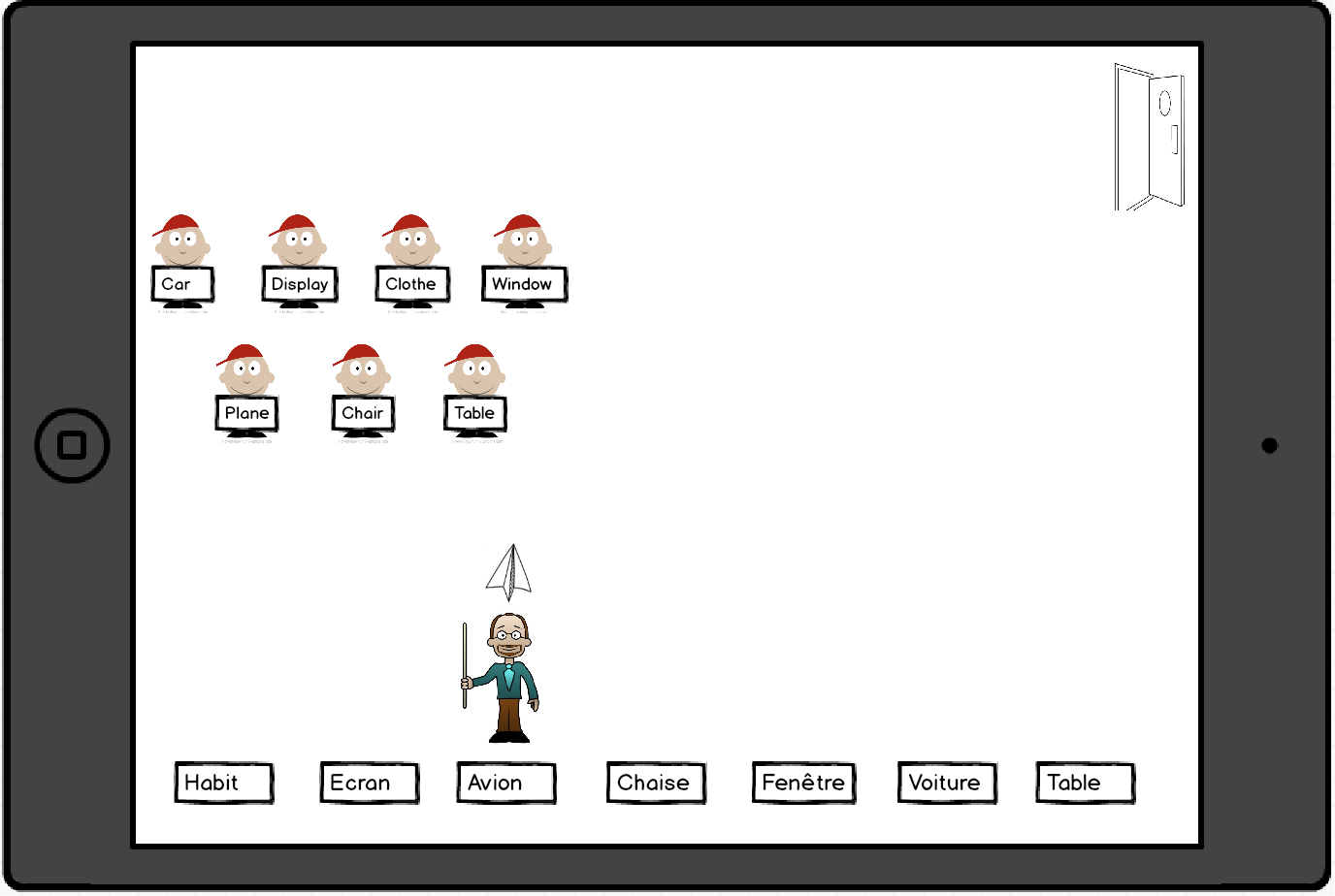
Menu 4



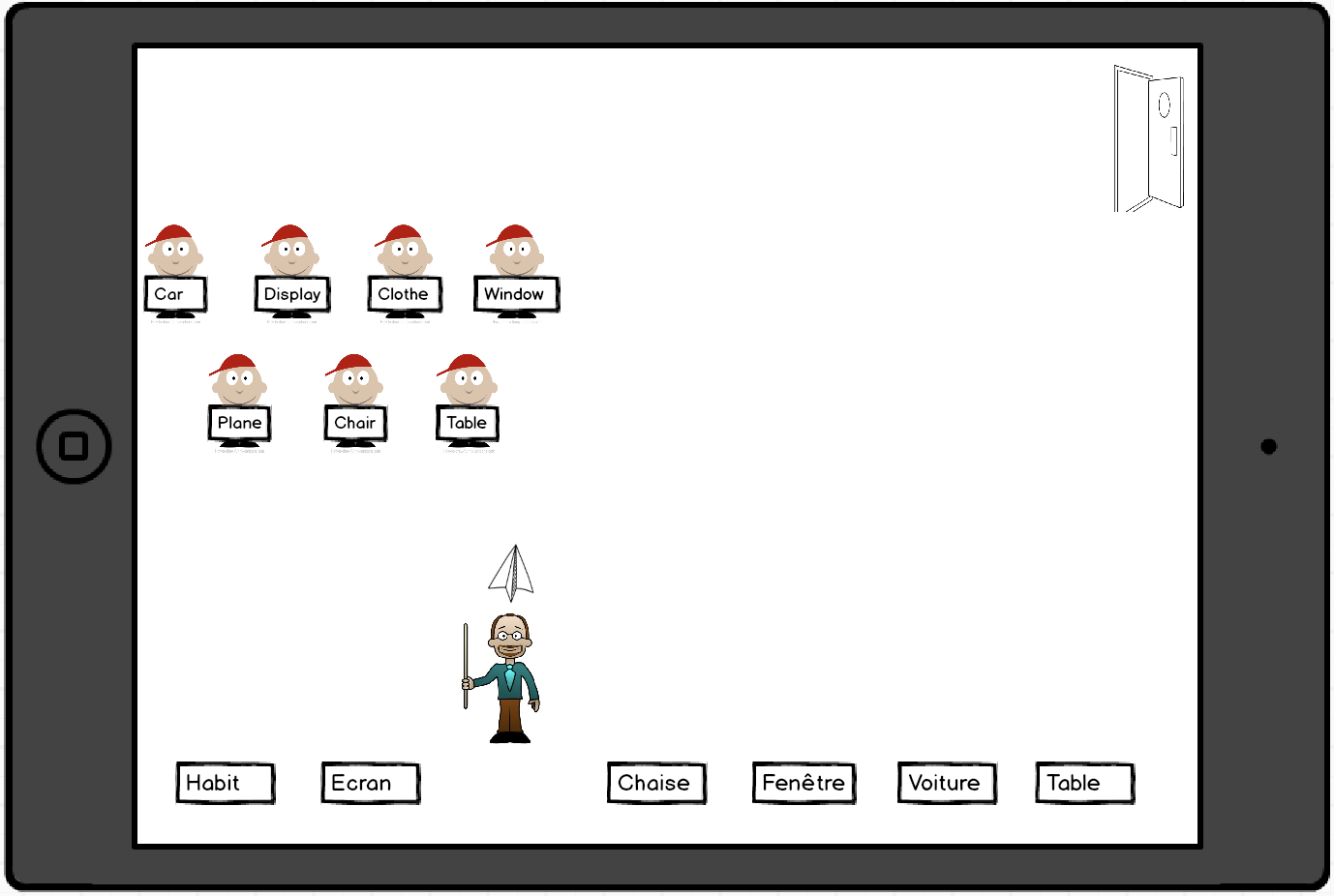
Menu 6



Game 1

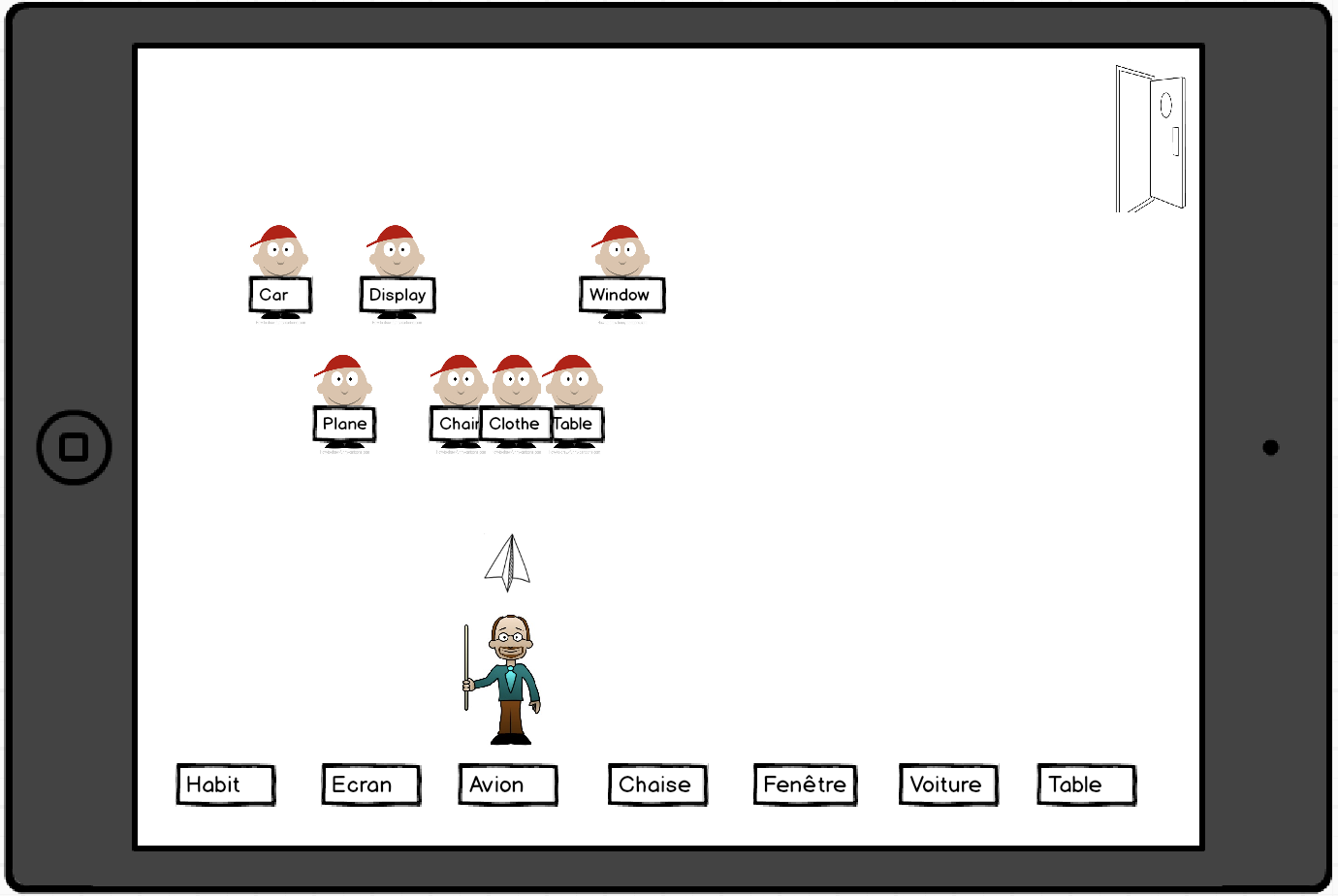


Game 2



Game 3

Game 3



Game 4

**Use Case : Lancement d’une partie**

Scénario

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Lancement d’une partie pour apprendre une langue | | |
| Action | Condition particulière | Réponse |
| Clique sur « Space Invaders » sur l’écran « Menu 0 » |  | Affiche « Menu 1 » |
| Clique sur « English » dans « Menu 1 » | Aucune langue n’est sélectionnée | Affiche « Menu 2 » |
| Clique sur « Français » |  | Affiche « Menu 3 » |
| Clique sur « Voc. 15 » | Aucun « Voc » n’est sélectionné | Affiche « Menu 6 » |
| Clique sur « GO ! » |  | Affiche « Game 1 » |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Lancement d’une partie en se trompant de langue à apprendre | | |
| Action | Condition particulière | Réponse |
| Clique sur « Space Invaders » sur l’écran « Menu 0 » |  | Affiche « Menu 1 » |
| Clique sur « Français » dans « Menu 1 » | Aucune langue n’est sélectionnée | Affiche « Menu 2 » |
| Clique sur « Retour » dans « Menu 2 » |  | Affiche Menu « Menu 1 » |
| Clique sur « English » |  | Affiche « Menu 4 » |
| Clique sur « Français » |  | Affiche « Menu 3 » |
| Clique sur « Voc. 15 » |  | Affiche « Menu 6 » |
| Clique sur « GO ! » |  | Affiche « Game 1 » |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Lancement d’une partie en se trompant de vocabulaire à apprendre | | |
| Action | Condition particulière | Réponse |
| Clique sur « Space Invaders » sur l’écran « Menu 0 » |  | Affiche « Menu 1 » |
| Clique sur « Français » dans « Menu 1 » | Aucune langue n’est sélectionnée | Affiche « Menu 2 » |
| Clique sur « English » |  | Affiche « Menu 3 » |
| Clique sur « Voc. 15 » |  | Affiche « Menu 6 » |
| Clique sur « Retour » |  | Affiche « Menu 3 » |
| Clique sur « Voc.57 » |  | Affiche « Menu 5 » |
| Clique sur « GO ! |  | Affiche « Game 1 » |

### MLD

### (Particularité 1)

### (Particularité 2)

# Réalisation

## Dossier de réalisation

## Description des tests effectués

*= Tableau scénario / date. Exemple :*

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| *Scénario* | *10.5* | *15.5* | *22.5* | *22.5* |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

## Erreurs restantes

## Liste des documents fournis

*Lister les documents fournis au client avec votre produit, en indiquant les numéros de versions*

* *le rapport de projet*
* *le manuel d'Installation (en annexe)*
* *le manuel d'Utilisation avec des exemples graphiques (en annexe)*
* *autres…*

# Conclusions

*Développez en tous cas les points suivants:*

* *Objectifs atteints / non-atteints*
* *Points positifs / négatifs*
* *Difficultés particulières*
* *Suites possibles pour le projet (évolutions & améliorations)*

# Annexes

## Résumé du rapport du TPI / version succincte de la documentation

## Sources – Bibliographie

*Liste des livres utilisés (Titre, auteur, date), des sites Internet (URL) consultés, des articles (Revue, date, titre, auteur)… Et de toutes les aides externes (noms)*

## Journal de bord

|  |  |
| --- | --- |
| **Date** | **Evénement** |
| 8.05 | Rencontre du chef de projet 2 fois dans la journée pour des clarifications sur le fonctionnement du jeu ainsi que pour la validation de la planification initiale. |
| 18.05 | Rendez-vous avec le chef de projet pour le Sprint 1 -> Sprint validé |
| 23.05 | Deuxième rendez-vous avec un des experts |
| 24.05 | Discussion avec le chef de projet. Le bouton retour du menu ainsi que les langues qui se grise après avec été cliquée dessus passent en deuxième priorité. Priorité une -> s’attaquer au vif du jeu |

## Manuel d'Installation

## Manuel d'Utilisation

## Archives du projet