|  |
| --- |
| School Invaders |

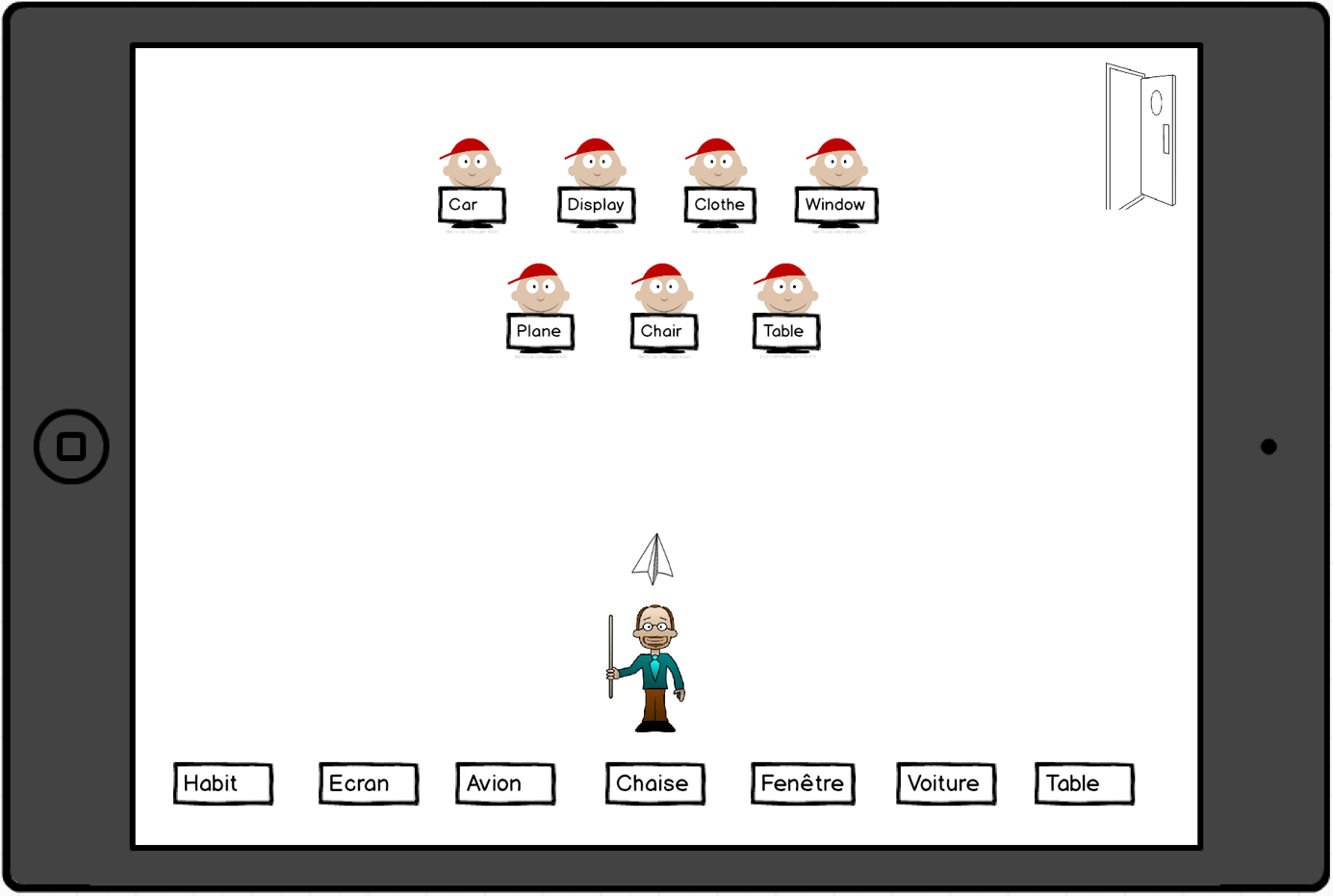


Table des matières

[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.

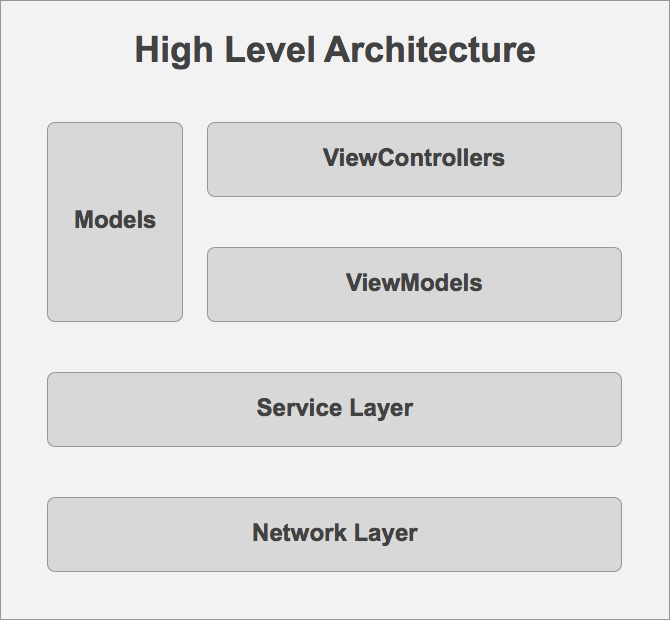
## Planification initiale

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | 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



Echéance 2

### MCD

Echéance 2

## Stratégie de test

*Décrire la stratégie globale de test:*

* *types de des tests et ordre dans lequel ils seront effectués.*
* *les moyens à mettre en œuvre.*
* *couverture des tests (tests exhaustifs ou non, si non, pourquoi ?).*
* *données de test à prévoir (données réelles ?).*
* *les testeurs extérieurs éventuels.*

Echéance 3

## Risques techniques

* *risques techniques (complexité, manque de compétences, …).*

*Décrire aussi quelles solutions ont été appliquées pour réduire les risques (priorités, formation, actions, …).*

Echéance 3

## Planification

*Révision de la planification initiale du projet :*

* *planning indiquant les dates de début et de fin du projet ainsi que le découpage connu des diverses phases.*
* *partage des tâches en cas de travail à plusieurs.*

*Il s’agit en principe de la planification* ***définitive du projet****. Elle peut être ensuite affinée (découpage des tâches). Si les délais doivent être ensuite modifiés, le responsable de projet doit être avisé, et les raisons doivent être expliquées dans l’historique.*

*=résumé du Trello*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| *Sprint* | *Démo* | *Résultat* |
|  |  |  |

Echéance 2

Echéance 3

Echéance 4

Echéance 5

## Dossier de conception

*Fournir tous les document de conception:*

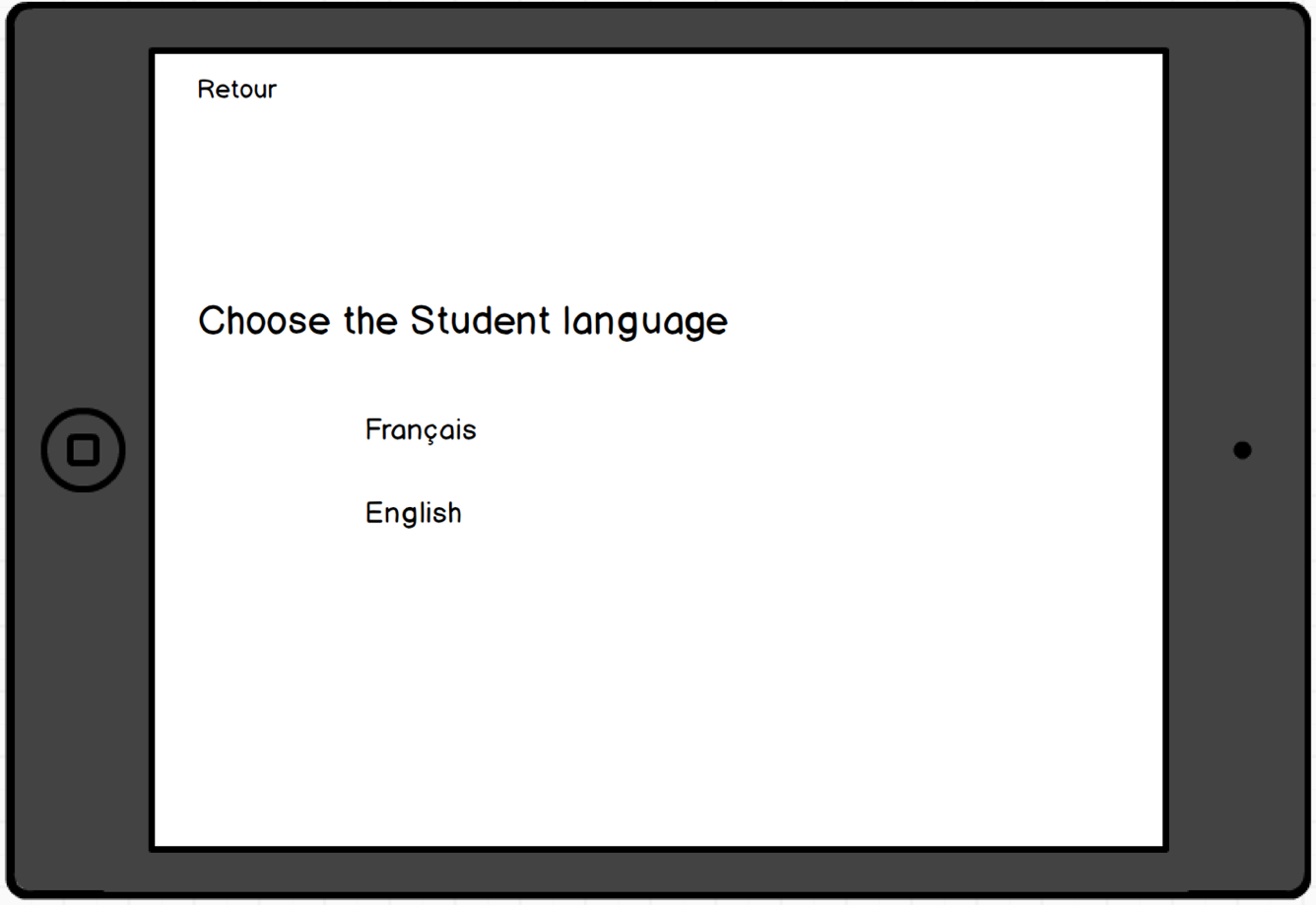
* *le choix du matériel HW*
* *le choix des systèmes d'exploitation pour la réalisation et l'utilisation*
* *le choix des outils logiciels pour la réalisation et l'utilisation*
* *site web: réaliser les maquettes avec un logiciel, décrire toutes les animations sur papier, définir les mots-clés, choisir une formule d'hébergement, définir la méthode de mise à jour, …*
* *bases de données: décrire le modèle relationnel, le contenu détaillé des tables (caractéristiques de chaque champs) et les requêtes.*
* *programmation et scripts: organigramme, architecture du programme, découpage modulaire, entrées-sorties des modules, pseudo-code / structogramme…*

***Le dossier de conception devrait permettre de sous-traiter la réalisation du projet !***

### Maquettes / Use cases / Scénarios

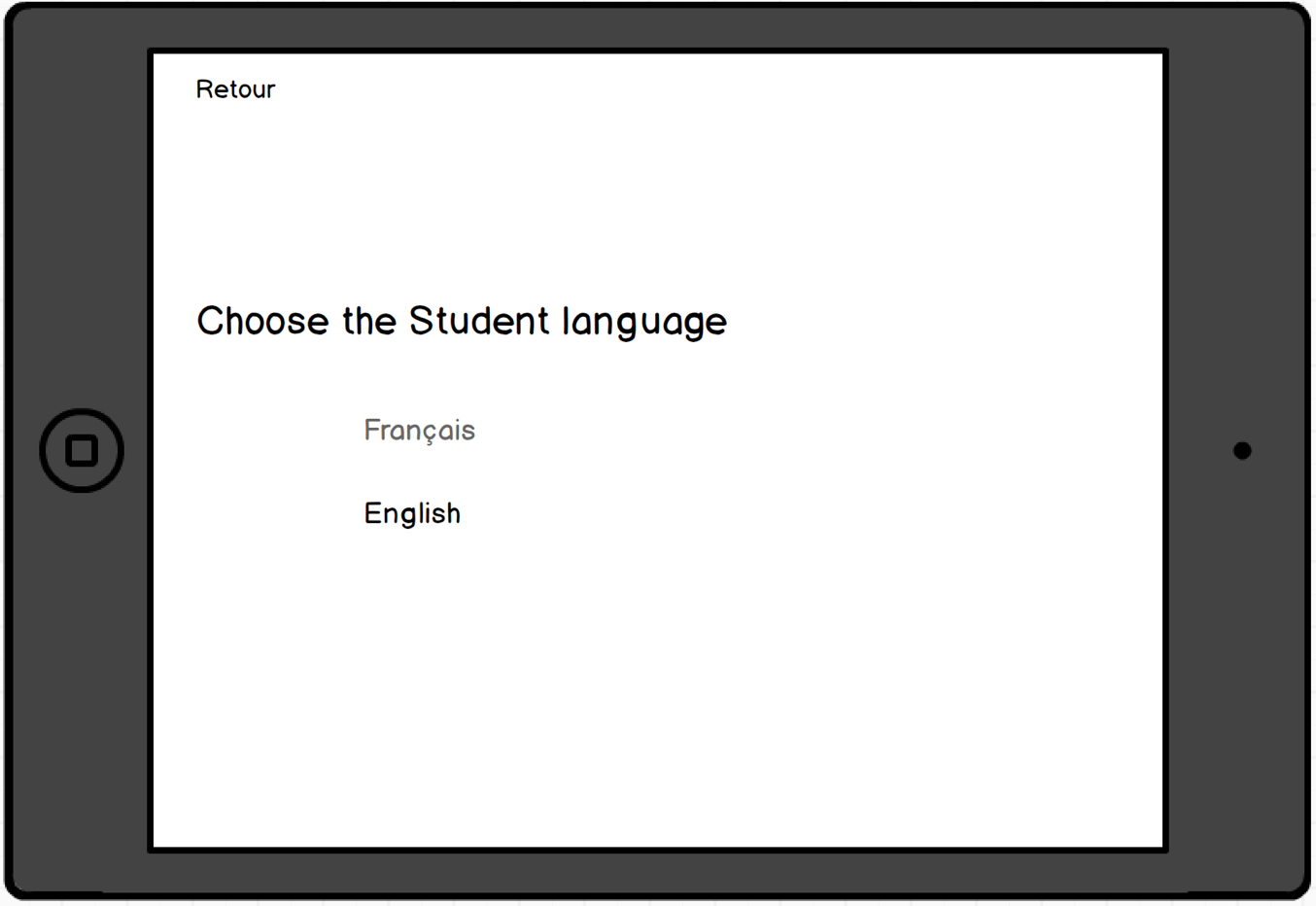
## 

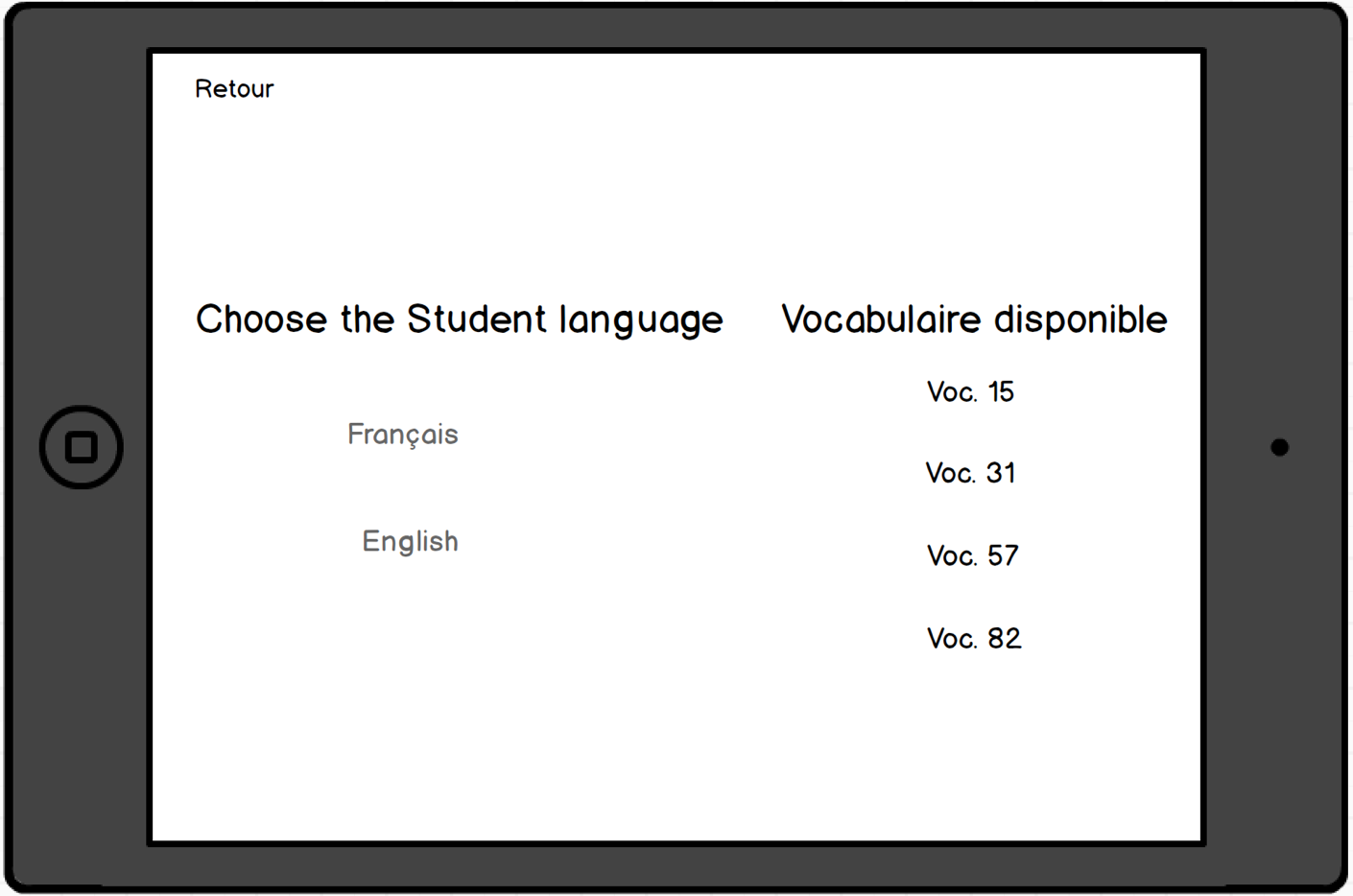
Menu 0



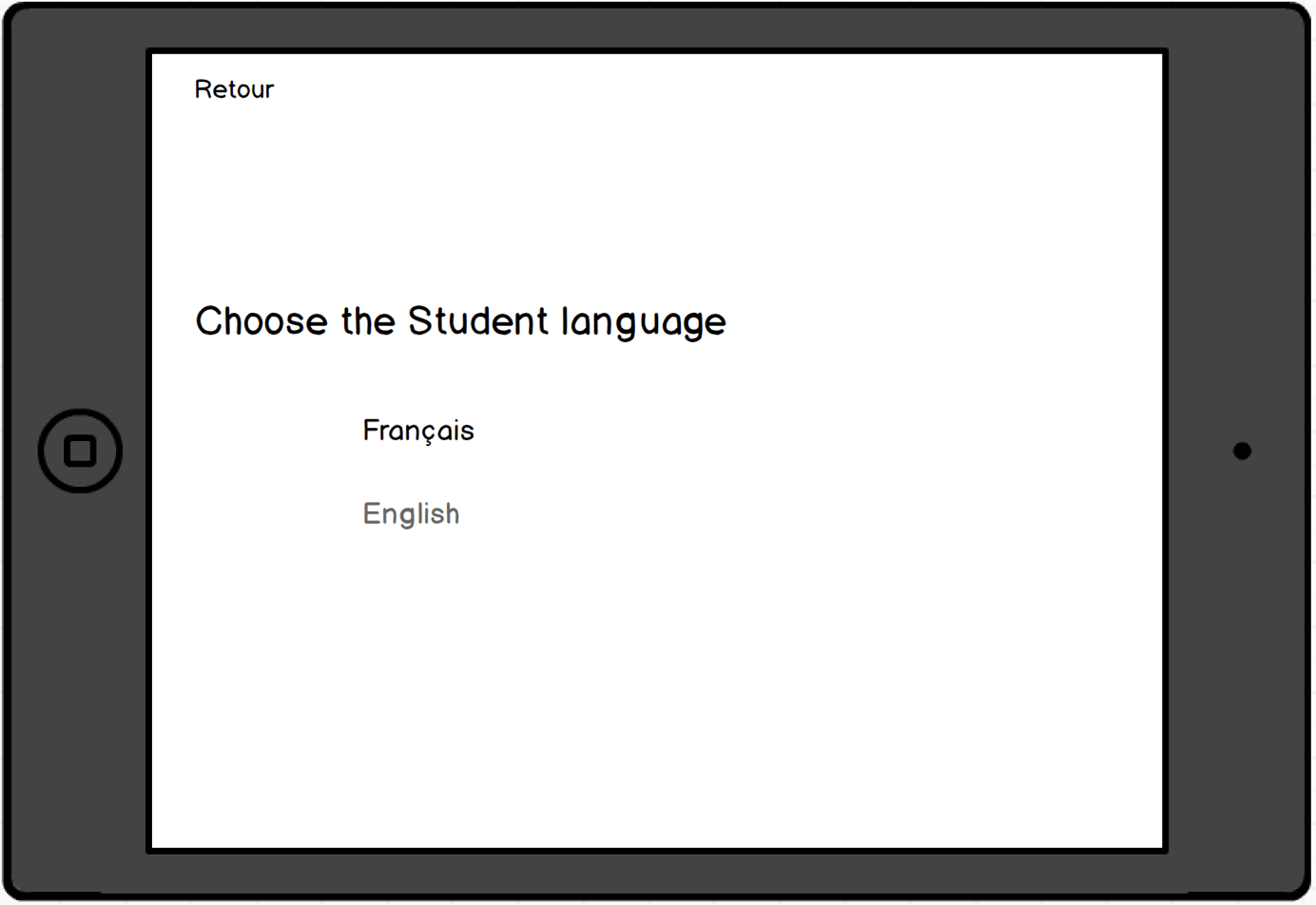
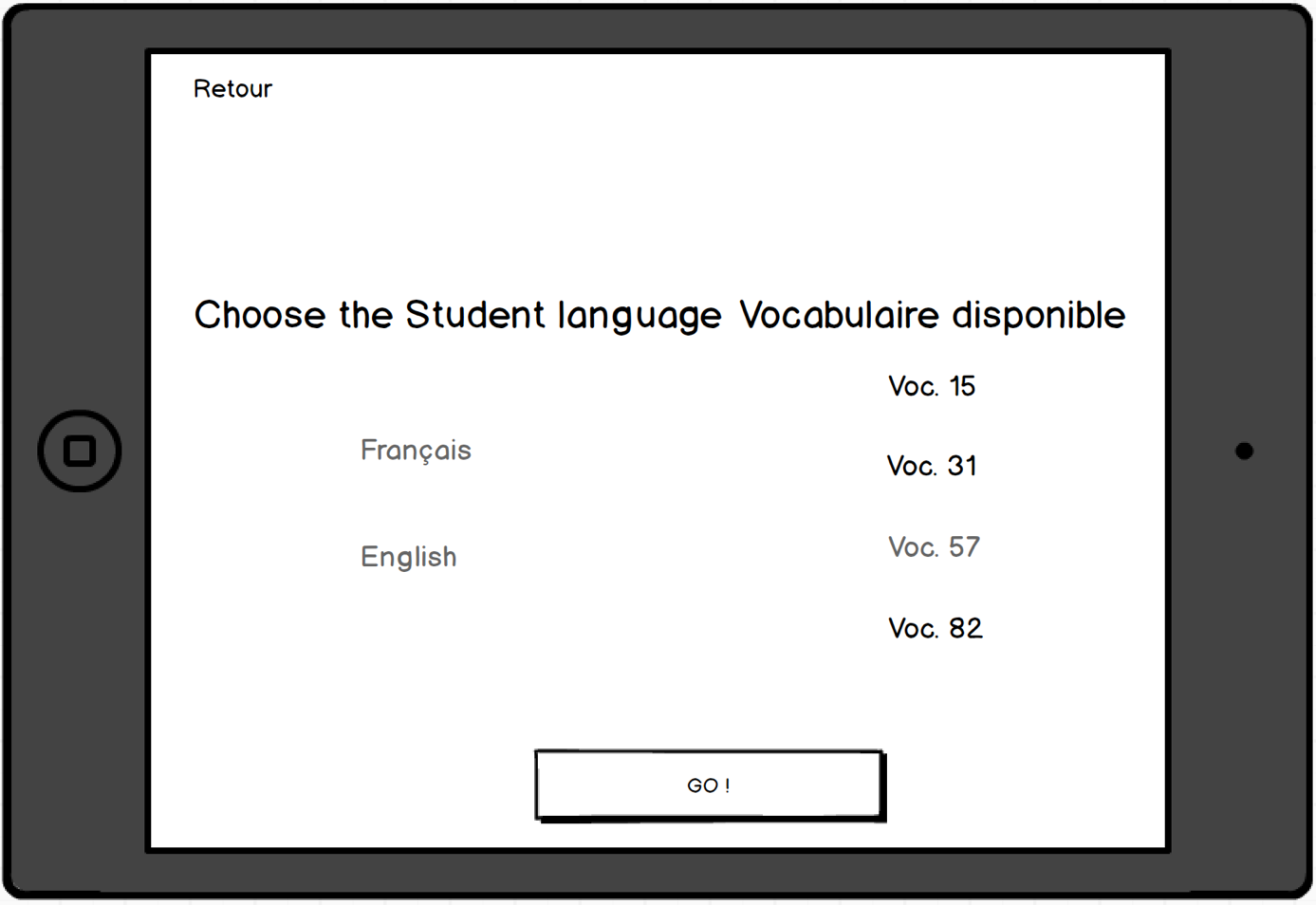
Menu 1

Menu 2



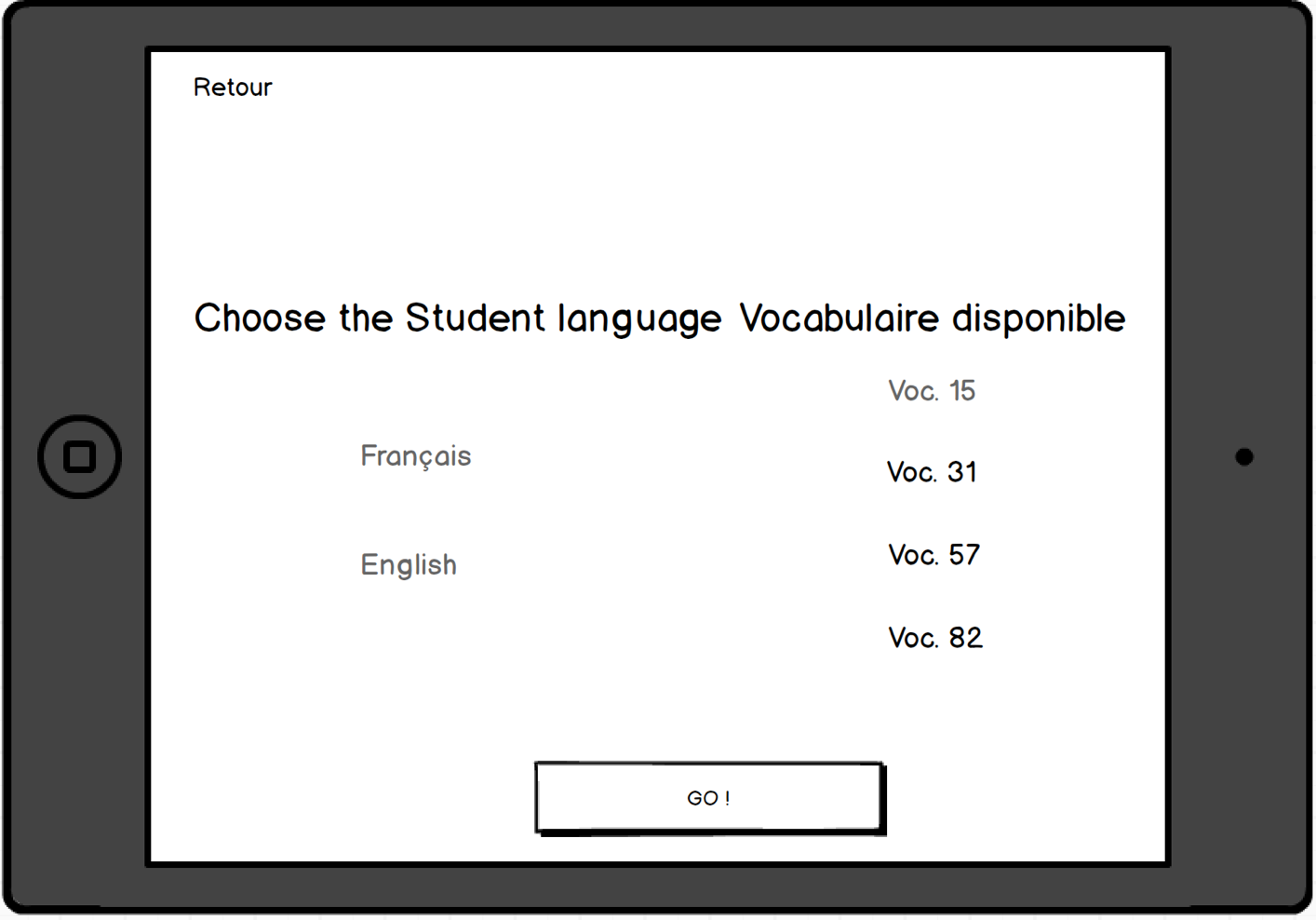


Menu 3

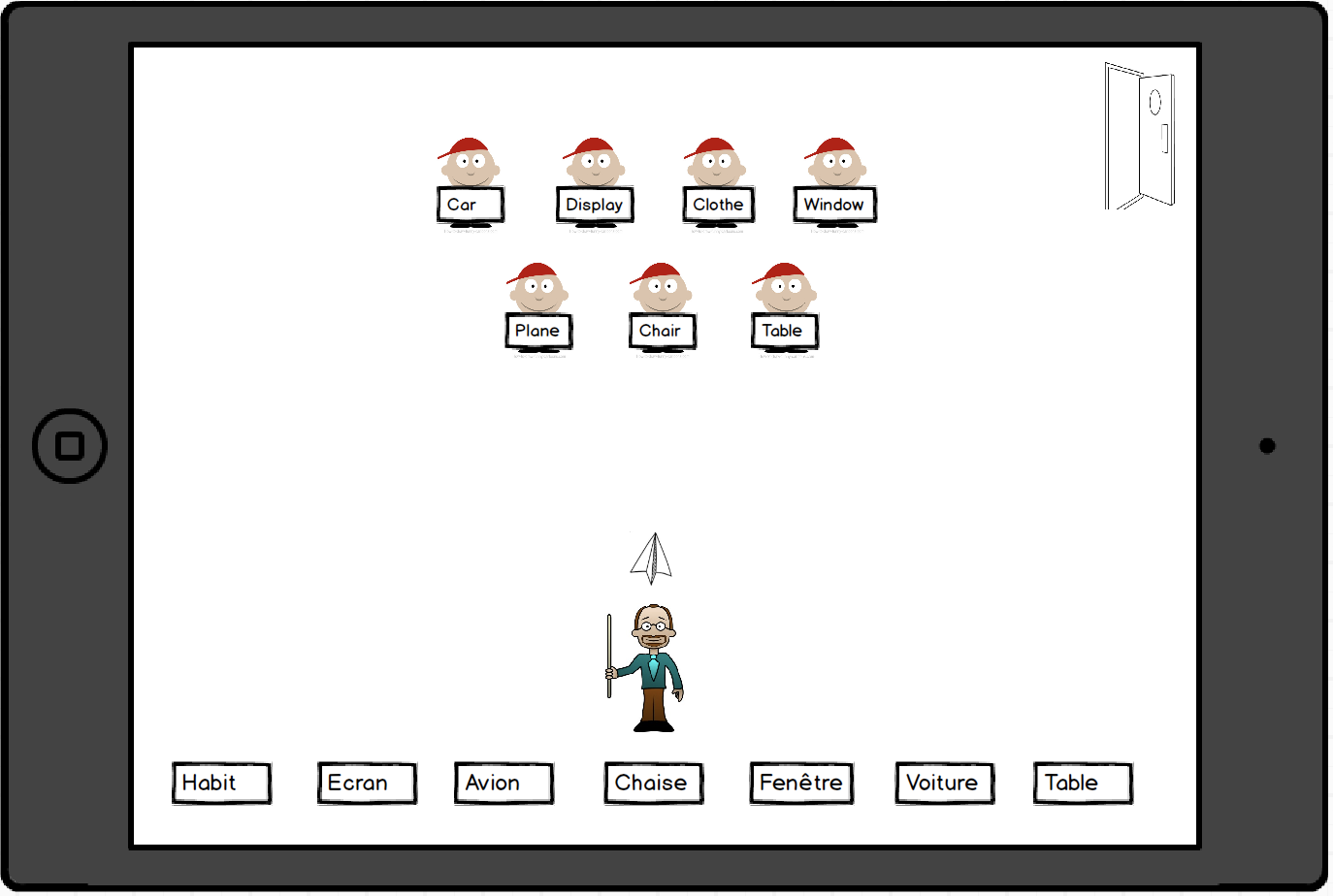


Menu 5

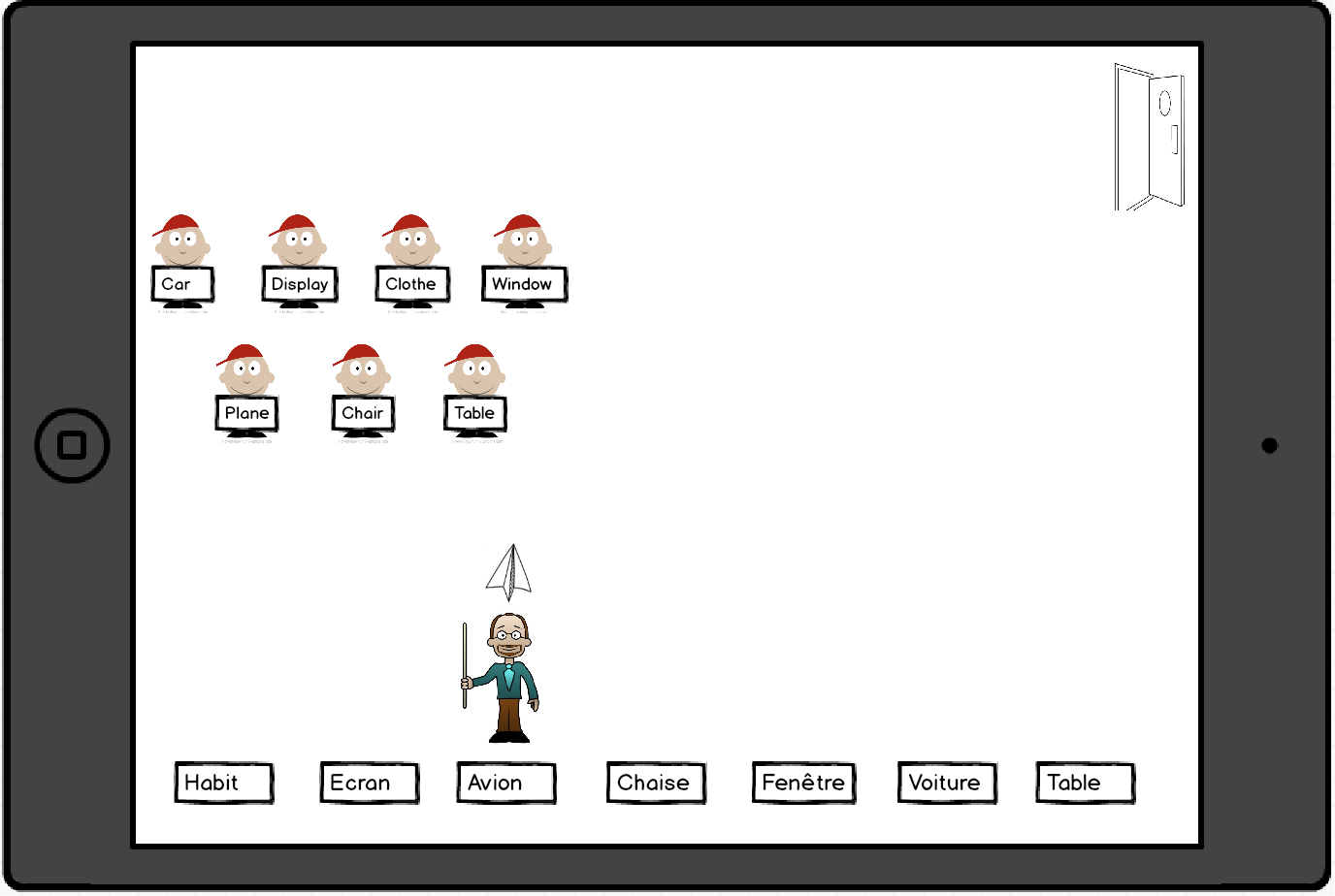
Menu 4



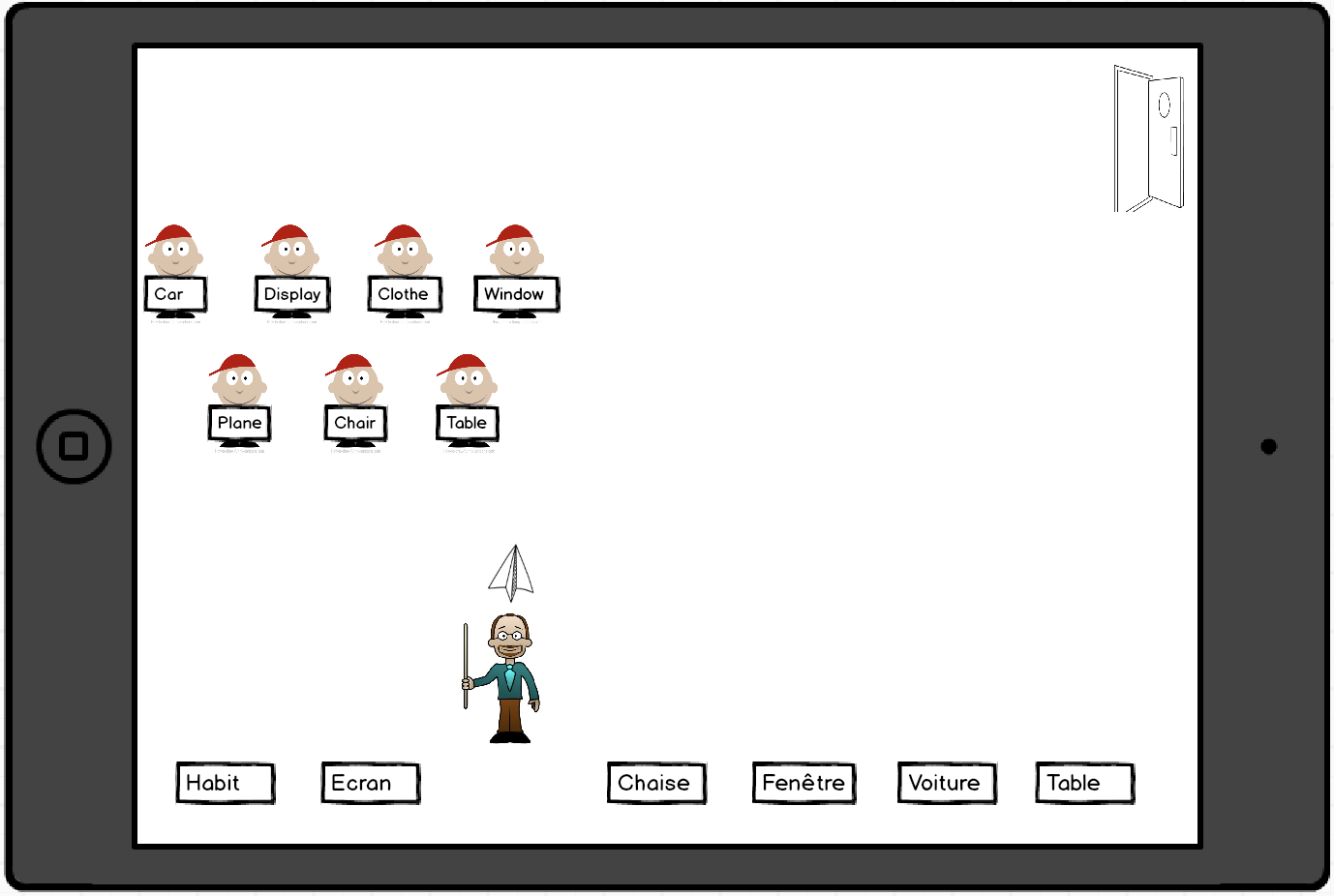
Menu 6



Game 1

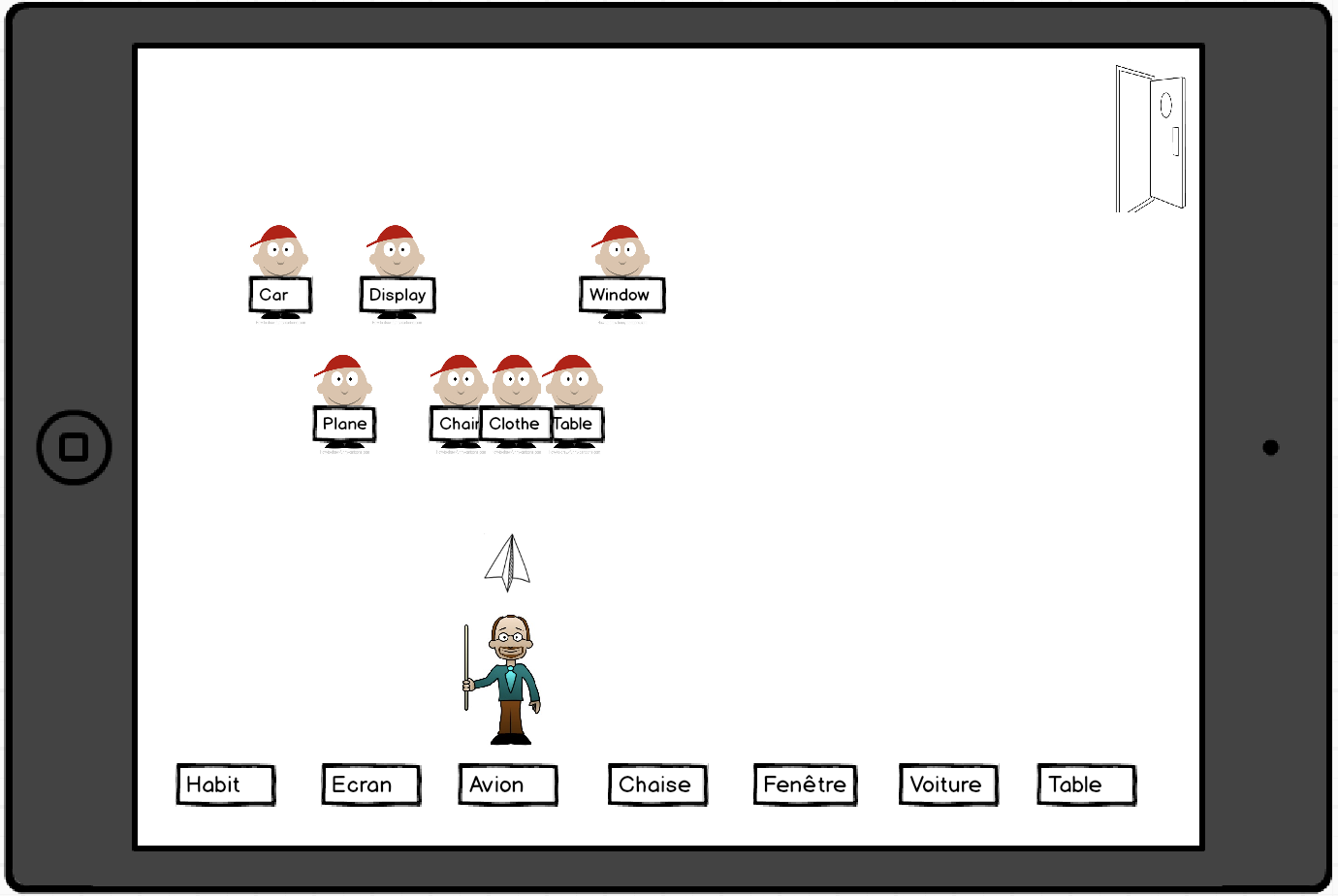


Game 2



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 » |

Menu 1.2

Echéance 2

Donner un identifiant à chaque maquette et chaque scénario. Ce n’est pas nécessairement un chiffre, mais ça reste court et unique.

Format de scénario exemple

### MLD

mwb ou diagramme de classe

Echéance 3

### (Particularité 1)

Echéance 3

### (Particularité 2)

Echéance 4

# Réalisation

## Dossier de réalisation

*Décrire la réalisation "physique" de votre projet*

* *les répertoires où le logiciel est installé*
* *la liste de tous les fichiers et une rapide description de leur contenu (des noms qui parlent !)*
* *les versions des systèmes d'exploitation et des outils logiciels*
* *la description exacte du matériel*
* *le numéro de version de votre produit !*
* *programmation et scripts: librairies externes, dictionnaire des données, reconstruction du logiciel - cible à partir des sources.*

*NOTE : Evitez d’inclure les listings des sources, à moins que vous ne désiriez en expliquer une partie vous paraissant importante. Dans ce cas n’incluez que cette partie…*

*=référence sur le repo Git + description arborescence*

*=Explication d’éventuelle « spécialité » d’implémentation*

Echéance 3

## Description des tests effectués

*Pour chaque partie testée de votre projet, il faut décrire:*

* *les conditions exactes de chaque test*
* *les preuves de test (papier ou fichier)*
* *tests sans preuve: fournir au moins une description*

*= Tableau scénario / date. Exemple :*

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| *Scénario* | *10.5* | *15.5* | *22.5* | *22.5* |
| *1.3 Créer utilisateur* | *Dév 🡪 OK* | *CdP 🡪 OK* | *CdP 🡪 OK* | *Dév 🡪 OK* |
| *1.4 Modifier utilisateur* | *Dév 🡪 OK* | *CdP 🡪 KO* | *CdP 🡪 OK* | *Dév 🡪 OK* |
| *1.5 Suppression utilisateur* | *Dév 🡪 KO* |  | *CdP 🡪 OK* | *Dév 🡪 OK* |
| *2.1 Démarrage simulation* |  |  | *CdP 🡪 OK* | *Dév 🡪 OK* |
| *2.2 Publier les résultats* |  |  | *CdP 🡪 OK* | *Dév 🡪 OK* |

Echéance 4

Echéance 5

## Erreurs restantes

*S'il reste encore des erreurs:*

* *Description détaillée*
* *Conséquences sur l'utilisation du produit*
* *Actions envisagées ou possibles*

Echéance 5

## 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…*

Echéance 5

# Conclusions

*Développez en tous cas les points suivants:*

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

Echéance 5

# 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** |
|  |  |
|  |  |

*Référence au journal de travail externe. Inclus ici seulement si c’est exigé par l’expert.*

Echéance 1

Echéance 2

Echéance 3

Echéance 4

Echéance 5

## Manuel d'Installation

Important !

Echéance 4 (Readme dans Git)

## Manuel d'Utilisation

Pas important (pour XCL). Ou plutôt : pas prioritaire

## Archives du projet

*Media, … dans une fourre en plastique*