



Fishermen Land

Alexandre Junod
SI-C4a
2018

Table des matières

1	Analyse préliminaire	4
1.1	Introduction	4
1.2	Objectifs.....	4
1.3	Planification initiale	6
2	Analyse / Conception.....	6
2.1	Concept	6
2.1.1	Vue d'ensemble	7
2.1.2	MCD	7
2.2	Stratégie de test.....	8
2.3	Risques techniques	8
2.4	Planification	8
2.5	Dossier de conception	9
2.6	Use cases.....	9
2.7	Scénarios.....	10
2.7.1	S'authentifier.....	10
2.7.2	Rejoindre une partie	11
2.7.3	Jouer.....	12
2.7.4	Consulter les statistiques.....	16
2.7.5	Paramétrage du jeu	16
2.8	Maquette.....	17
2.8.1	Page de connexion	17
2.8.2	Page d'inscription	18
2.8.3	Page d'accueil vue joueur.....	19
2.8.4	Page d'accueil vue administrateur	20
2.8.5	Page de paramétrage	21
2.8.6	Partie en attente de joueurs.....	22
2.8.7	Partie en cours, vue du joueur qui joue	23
2.8.8	Partie en cours avec erreur	24
2.8.9	Partie en mode coopératif, relâcher un poisson	25
2.8.10	Partie en cours, un autre joueur joue.....	26
2.8.11	Partie gagnée	27
2.8.12	Partie perdue	28
2.8.13	Consulter les statistiques.....	29
2.8.14	Fin d'une saison.....	30
2.8.15	MLD	31
2.8.16	(Particularité 1)	31
2.8.17	(Particularité 2)	31
3	Réalisation.....	31
3.1	Dossier de réalisation	31
3.2	Description des tests effectués.....	31
3.3	Erreurs restantes	32
3.4	Liste des documents fournis	32
4	Conclusions	32

5	Annexes.....	33
5.1	Résumé du rapport du TPI / version succincte de la documentation	34
5.2	Sources – Bibliographie.....	34
5.3	Journal de bord.....	34
5.4	Manuel d'Installation	34
5.5	Manuel d'Utilisation.....	34
5.6	Archives du projet.....	34

1 Analyse préliminaire

1.1 Introduction

Ce projet est réalisé en tant que TPI, le travail est effectué sur les postes disponibles au CPNV. Ce projet permettra de m'évaluer selon les critères donnés dans le cahier des charges.

Auparavant j'ai eu l'occasion de réaliser un poker en ligne pendant mon pré-TPI permettant à plusieurs joueurs en même temps. Je pourrais utiliser les connaissances acquises tout au long de mon pré-TPI afin de réaliser mon TPI.

Lors du TPI, le projet à réaliser traitera d'un jeu de pêche basé sur la stratégie et les conséquences des actions faites auparavant.

1.2 Objectifs

Lors de ce projet je veux :

- Améliorer mes connaissances dans l'architecture MVC
- Tenir une planification dans Trello tout au long du projet et à jour à l'aide de scrum for trello
- Créer un jeu paramétrable
- Créer un jeu en multijoueur

1.3 Descriptif

Un utilisateur va sur le site pour :

- S'inscrire sur le site.
- Se connecter au site. Il rejoint alors une page qui montre une liste de parties qui sont soit en cours, soit en attente de joueurs.
- Rejoindre une partie en attente de joueurs, si le nombre voulu de joueurs est atteint, la partie démarre
- Consulter ses statistiques

Contexte de départ du jeu :

- Il y a un lac avec 60 poissons.
- Les joueurs (pêcheurs) sont disposés autour du lac
- Chaque pêcheur a son étang privé, contenant 3 poissons
- Une partie est caractérisée par une stratégie de repeuplement du lac :
 - o Coopératif : le nombre qu'il veut (peut-être aucun)
 - o Imposition : un nombre calculé en fonction des poissons qu'il possède
 - o Imposition avec forfait : un nombre calculé en fonction des poissons qu'il possède, mais au maximum 10

Une partie compte 18 tours de jeu – appelés saison de pêche.

Déroulement d'une saison de pêche :

- Chaque pêcheur relâche des poissons dans le lac selon le type de partie choisi
- Chaque pêcheur pêche tour à tour autant de poissons qu'il veut et les met dans son étang. Il ne peut pas pêcher plus que le nombre de poissons qu'il possède.
- A chaque saison c'est un autre pêcheur qui commence la pêche
- Les poissons se reproduisent : 1 pour 2 en étang, 3 pour 2 dans la nature
- Pour vivre, chaque pêcheur mange 2 poissons de son étang.

Planification initiale

Une méthode agile a été imposée dans le cahier des charges et sera donc gérée à l'aide de l'outil Trello.

Ce point reprend la liste des sprints disponibles dans le Trello, afin d'avoir plus de détail il faut se rendre sur le Trello donné dans l'adresse ci-dessous. Chaque story point équivaut à une période, soit 45 minutes.

<https://trello.com/b/k0NRKXsM/fishermen-land> (Disponible au point 5.1 en annexe)

Sprint	Description	Date
Pré-analyse	Planification et début d'analyse	09.05.2018
Sprint 1	Analyse et conception	18.05.2018
Sprint 2	Gérer une partie et les rangs	25.05.2018
Sprint 3	Gérer le déroulement d'une partie et les scores	01.06.2018
Sprint 4	Ajout de l'affichage et déboguer	07.06.2018
Livraison du TPI		07.06.2018

2 Analyse / Conception

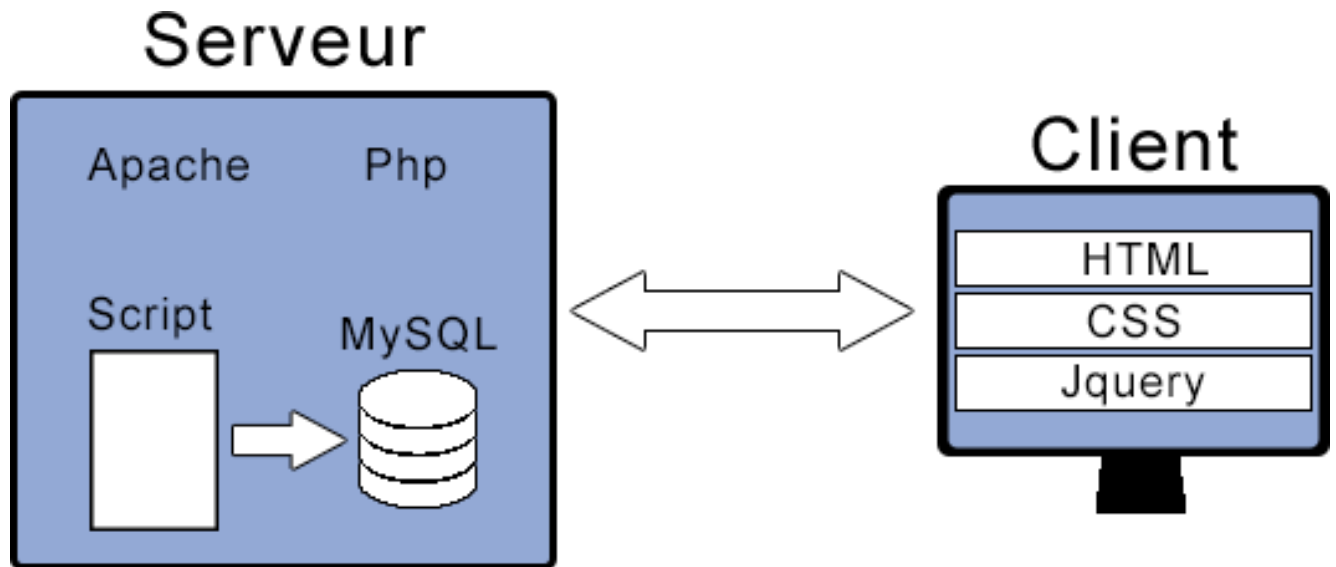
2.1 Concept

Le concept complet avec toutes ses annexes:

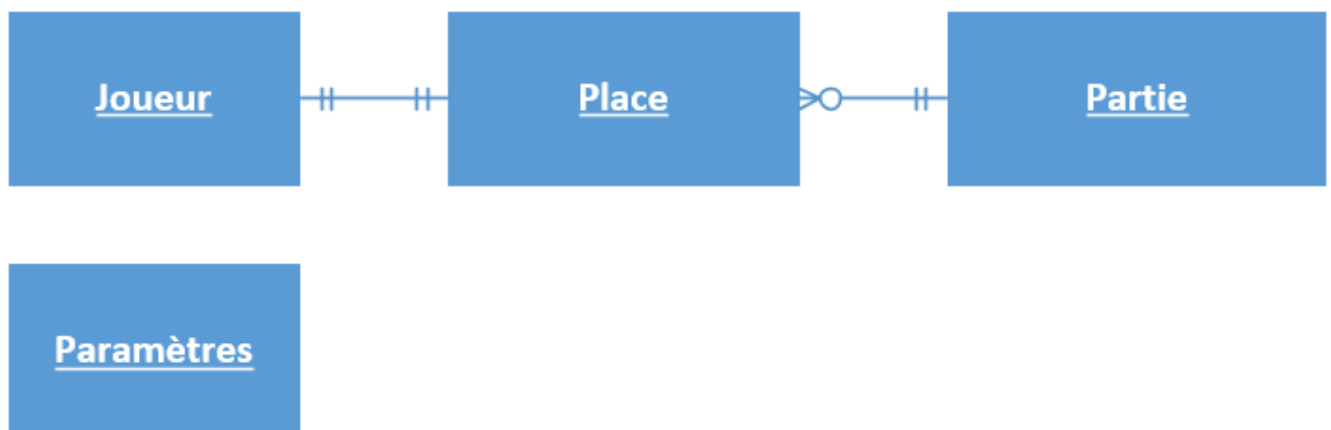
Par exemple :

- *Multimédia: carte de site, maquettes papier, story board préliminaire, ...*
- *Bases de données: interfaces graphiques, modèle conceptuel.*
- *Programmation: interfaces graphiques, maquettes, analyse fonctionnelle...*
- ...

2.1.1 Vue d'ensemble



2.1.2 MCD



Joueur : Garde les données d'un joueur, comme son pseudo, son mot de passe, s'il est admin ou non et son rang.

Place : Permet à un joueur de rejoindre une partie, celle-ci va garder les informations permettant de calculer les statistiques et l'ordre de jeu.

Partie : Les parties contiennent toutes les données nécessaires quant au bon déroulement d'une partie et garde certaines valeurs nécessaires pour créer les statistiques.

Paramètres : Un administrateur pourra changer certaines valeurs, tel que le nombre de poissons par défaut dans le lac, le nombre de joueurs maximum dans une partie, etc... Les parties seront créés en fonction de ces paramètres.

2.2 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

2.3 Risques techniques

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

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

Echéance 3

2.4 Planification

Sprint	Description	Date	Date effective
Pré-analyse	Planification et début d'analyse	09.05.2018	09.05.2018
Sprint 1	Analyse et conception	18.05.2018	
Sprint 2	Gérer une partie et les rangs	25.05.2018	
Sprint 3	Gérer le déroulement d'une partie et les scores	01.06.2018	
Sprint 4	Ajout de l'affichage et déboguer	07.06.2018	
Livraison du TPI		07.06.2018	

Echéance 3

Echéance 4

Echéance 5

2.5 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 !

2.6 Use cases

Dans les use cases, j'ai choisis d'aborder les thèmes suivants :

- S'authentifier
- Rejoindre une partie
- Jouer
- Consulter les statistiques
- Paramétrage du jeu

2.7 Scénarios

2.7.1 S'authentifier

2.7.1.1 Création d'un compte + erreurs

Action	Situation particulière	Réaction
Rentrer l'URL de la page web		La page web demande à l'utilisateur de se connecter, de créer un compte
L'utilisateur clique sur « Pas encore de compte ? Inscrivez-vous ! »		Page d'inscription
L'utilisateur rentre des identifiants	Le pseudo existe déjà	Le site refuse de lui créer un compte
L'utilisateur change son pseudo	Le mot de passe ne respecte pas les conditions	Le site refuse de lui créer un compte
L'utilisateur change le mot de passe selon les critères donnés	Le compte est créé	Son compte est créé et il est authentifié et redirigé vers la page d'accueil

2.7.1.2 Connexion à un compte + erreurs

Action	Situation particulière	Réaction
Rentrer l'URL de la page web		La page web demande à l'utilisateur de se connecter, de créer un compte
L'utilisateur rentre ses identifiants	Mot de passe incorrect	Le site refuse de se connecter et dit que le mot de passe est erroné
L'utilisateur rentre ses identifiants	Pseudo incorrect	Le site refuse de se connecter et dit que le pseudo est erroné
L'utilisateur retape ses identifiants	Le compte et mot de passe correspondent à ceux existants	L'utilisateur est authentifié et redirigé vers la page d'accueil

2.7.2 Rejoindre une partie

Les parties qui ne peuvent pas être rejointes n'ont pas de bouton « Rejoindre ». Pour qu'une partie puisse être rejointe celle-ci ne doit pas être « En cours ».

2.7.2.1 Rejoindre une partie + début de partie

Action	Situation particulière	Réaction
L'utilisateur clique sur un bouton « Rejoindre »	Il y a encore 3 places	Message « En attente de 3 joueurs » qui se charge automatiquement
	Un joueur rejoint la table	Message « En attente de 2 joueurs » qui se charge automatiquement
	Un joueur rejoint la table	Message « En attente de 1 joueurs » qui se charge automatiquement
	Le dernier joueur rejoint la table	La partie commence, le statut passe à « En cours »

2.7.3 Jouer**2.7.3.1 Déroulement d'un tour en « coopératif » + perdre par manque de nourriture**

Action	Situation particulière	Réaction
Le joueur rentre « 30 » dans le champ de texte et appuyé sur le bouton « pêcher »	Le joueur n'as pas assez de poissons dans son étang	Message « Vous ne pouvez pêcher que 7 poissons »
Le joueur rentre « 7 » dans le champ de texte et appuyé sur le bouton « pêcher »		7 poissons sont ajoutés à son étang
Le joueur passe son tour	Le joueur peut relâcher des poissons	
Le joueur rentre « 14 » dans le champ de texte et appuie sur le bouton « relâcher »	Le joueur ne peut pas se nourrir	Le joueur a perdu la partie

2.7.3.2 Déroulement d'un tour en « imposition » + oublier de jouer

Action	Situation particulière	Réaction
Le joueur rentre « 4 » dans le champ de texte et appuyé sur le bouton « pêcher »		4 poissons sont ajoutés à son étang
Le joueur passe son tour	Un nombre de poissons est relâché en fonction de son nombre de poissons	16 poissons sont relâchés
	Le joueur attend son tour	
	Le joueur à oublier de jouer son tour, un nombre de poissons est relâché en fonction de son nombre de poissons	14 poissons sont relâchés

2.7.3.3 Déroulement d'un tour en « imposition avec forfait »

Action	Situation particulière	Réaction
Le joueur rentre « 75 » dans le champ de texte et appuyé sur le bouton « pêcher »	Il n'y a pas assez de poissons dans le lac	Message « Vous ne pouvez pêcher que 38 poissons »
Le joueur rentre « 38 » dans le champ de texte et appuyé sur le bouton « pêcher »		
Le joueur passe son tour	Un nombre de poissons est relâché en fonction de son nombre de poissons	10 poissons sont relâchés car c'est la limite

2.7.3.4 Gagner une partie

Action	Situation particulière	Réaction
Le joueur pêche les derniers poissons		Les prochains joueurs doivent jouer
	Les autres joueurs perdent par manque de nourriture	
	Le joueur a gagné la partie	Message « Vous avez gagné » et le score « commun, collectif et individuel » est affiché.

2.7.3.5 Perdre une partie

Action	Situation particulière	Réaction
	Il n'y a plus de poissons à pêcher dans le lac	
Le joueur passe son tour	Un nombre de poissons est relâché en fonction de son nombre de poissons	0 poissons sont relâchés
	Le joueur à perdu	Message « Vous avez perdu »
	Le joueur attend la fin de la partie	La saison est terminée. Le e score « commun, collectif et individuel » est affiché.

2.7.3.6 Perdre une partie et quitter

Action	Situation particulière	Réaction
	Il n'y a plus de poissons à pêcher dans le lac	
Le joueur passe son tour	Un nombre de poissons est relâché en fonction de son nombre de poissons	0 poissons sont relâchés
	Le joueur à perdu	Message « Vous avez perdu »
Le joueur clique sur « Quitter la partie »		Le joueur est redirigé vers la page d'accueil

2.7.3.7 Fin d'une saison

Action	Situation particulière	Réaction
	La partie est terminée depuis quelques secondes. L'affichage est le même pour tous les joueurs	Deux boutons apparaissent, « Rejouer » et « Quitter la partie »
Le joueur clique sur « Rejouer »	L'use case « Jouer » s'applique mais ce n'est pas le même joueur qui commence à jouer	
Le joueur clique sur « Quitter la partie »		Le joueur est redirigé vers la page d'accueil

2.7.3.8 Gérer le classement

Action	Situation particulière	Réaction
	Le joueur à gagner sa deuxième partie. Il n'as pas assez de parties pour être classé	Une nouvelle partie recommence
	Le joueur à perd sa troisième partie. Il est classé	Une nouvelle partie recommence
	Le joueur gagne sa quatrième partie. Il bat le meilleur score commun, les points sont doublés. Il gagne des place de classement	Une nouvelle partie recommence
	Le joueur perd sa cinquième partie. Il perd des place de classement	

2.7.4 Consulter les statistiques

2.7.4.1 Afficher les statistiques

Action	Situation particulière	Réaction
Le joueur clique sur l'icône en haut à droite lorsque la partie a déjà commencer		Le nombre de tour joués au total et le nombre de tours nécessaires pour terminer une saison de pêche sont affichés. Le joueur qui joue est mis en évidence. On voit le nombre de poissons de chaque joueur dans leurs étangs et les classements.
Le joueur passe la souris au-dessus de la fenêtre de jeu		La fenêtre de statistiques se ferme

2.7.5 Paramétrage du jeu

2.7.5.1 L'administrateur est connecté

Action	Situation particulière	Réaction
L'administrateur clique sur « Paramétrage du jeu » dans la page d'accueil		Toutes les données modifiables sont affichées
L'administrateur change une valeur et clique sur « Valider »		Le paramètre a été changé. Toutes les parties subissent le changement
L'administrateur clique sur « Réinitialiser »		Les valeurs par défaut sont appliquées

2.8 Maquette

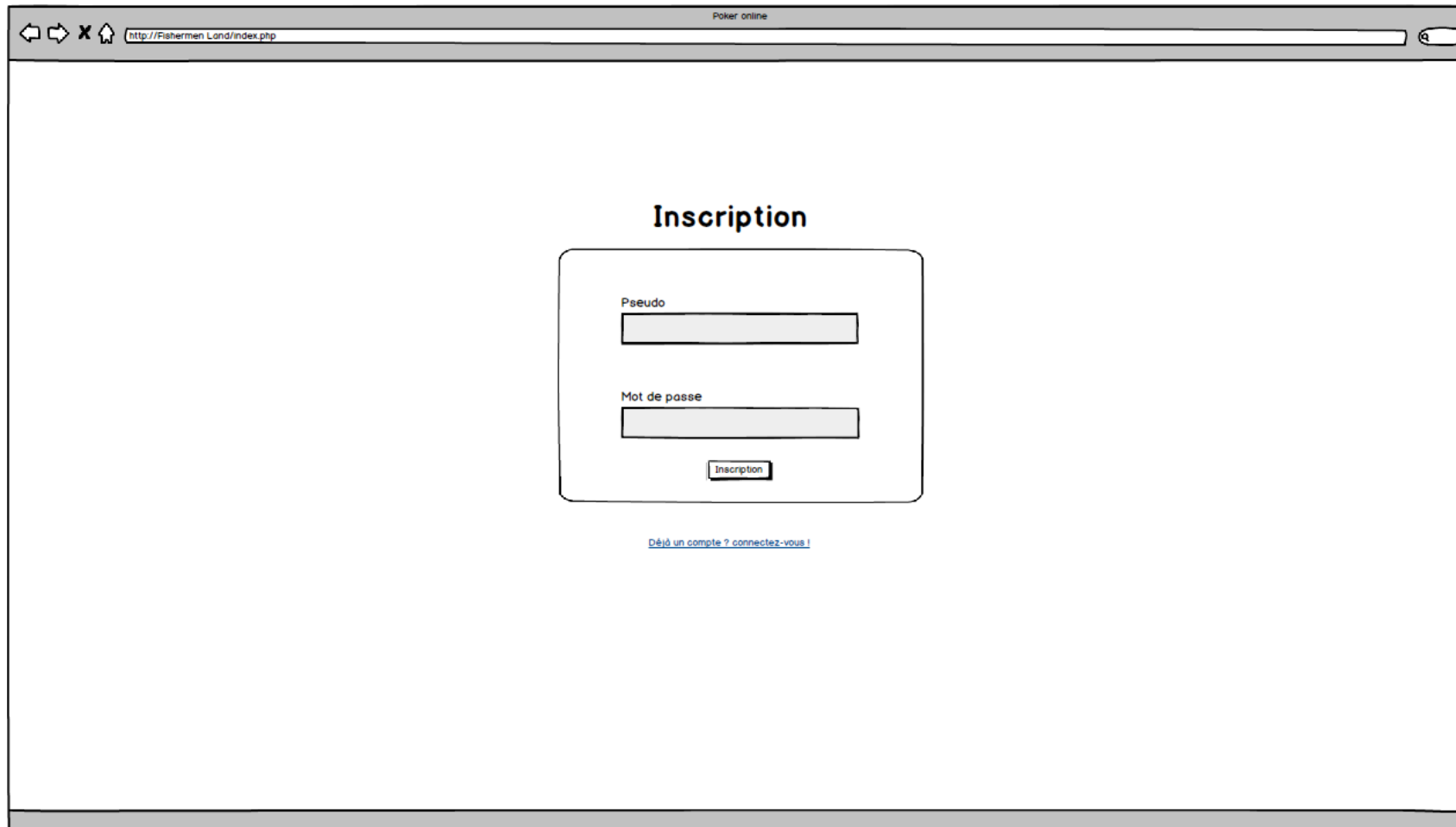
2.8.1 Page de connexion

Première page affichée pour le joueur, cette page lui permet de se connecter ou d'aller à la page inscription.

La maquette représente une page web dans un navigateur. La barre d'adresse en haut à gauche indique l'URL `http://Fishermen Land/index.php`. Le titre de la page est `Poker online`. Au centre de la page, le titre **Connexion** est affiché au-dessus d'un formulaire. Ce formulaire contient deux champs de saisie : 'Pseudo' et 'Mot de passe', chacun suivi d'un bouton de validation. En dessous du formulaire, un lien hypertexte [Pas encore de compte ? Inscrivez-vous !](#) est visible. Le navigateur a une barre d'onglets avec un seul onglet actif.

2.8.2 Page d'inscription

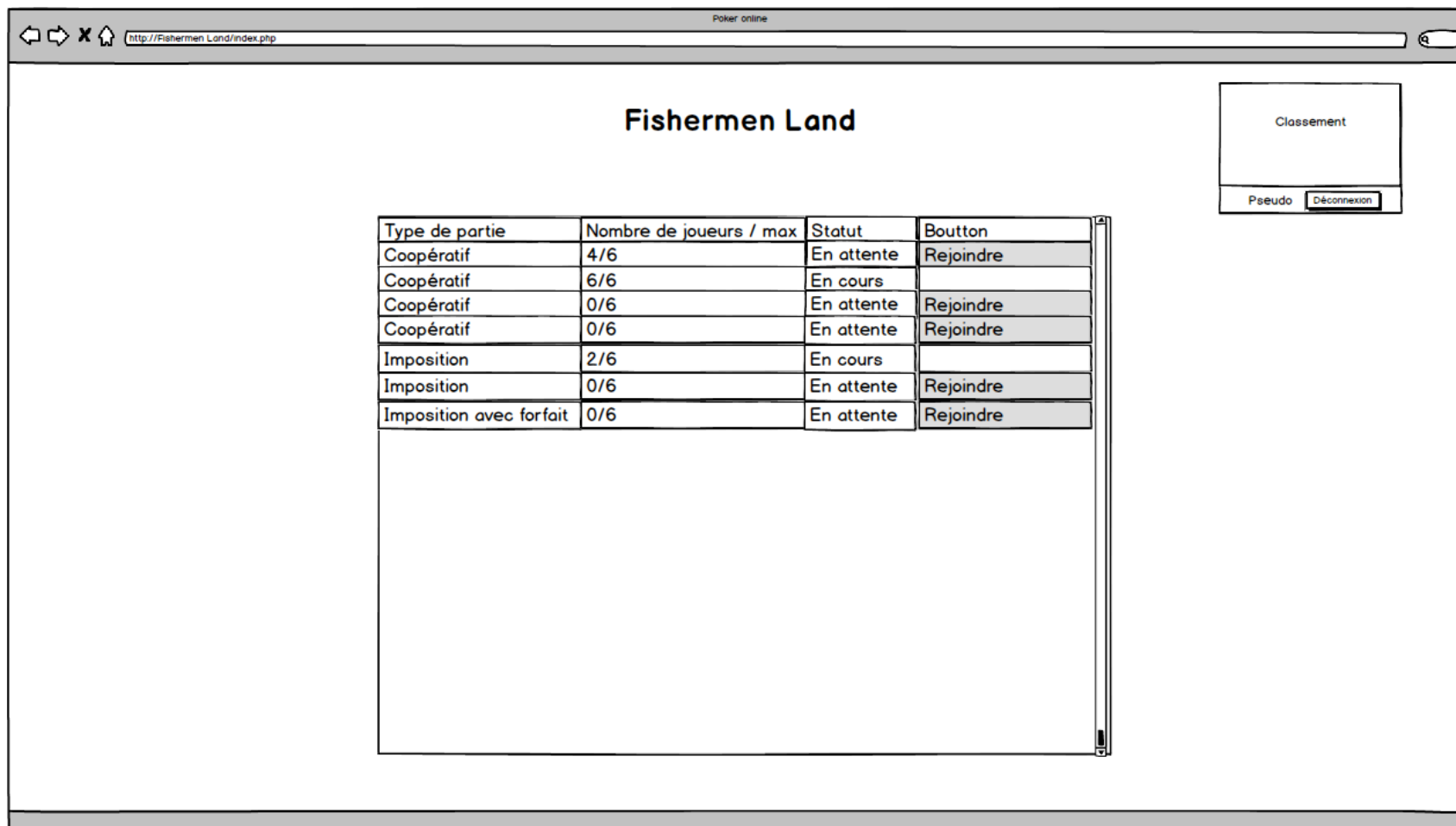
Cette page permet au joueur de s'inscrire ou d'aller à la page de connexion.



The screenshot shows a web browser window with the title 'Poker online'. The address bar displays 'http://Fishermen.Land/index.php'. The main content area features a registration form titled 'Inscription'. The form contains two input fields: 'Pseudo' and 'Mot de passe', each followed by a small 'x' icon for clearing the field. Below these fields is an 'Inscription' button. At the bottom of the form, there is a link that reads 'Déjà un compte ? connectez-vous !'.

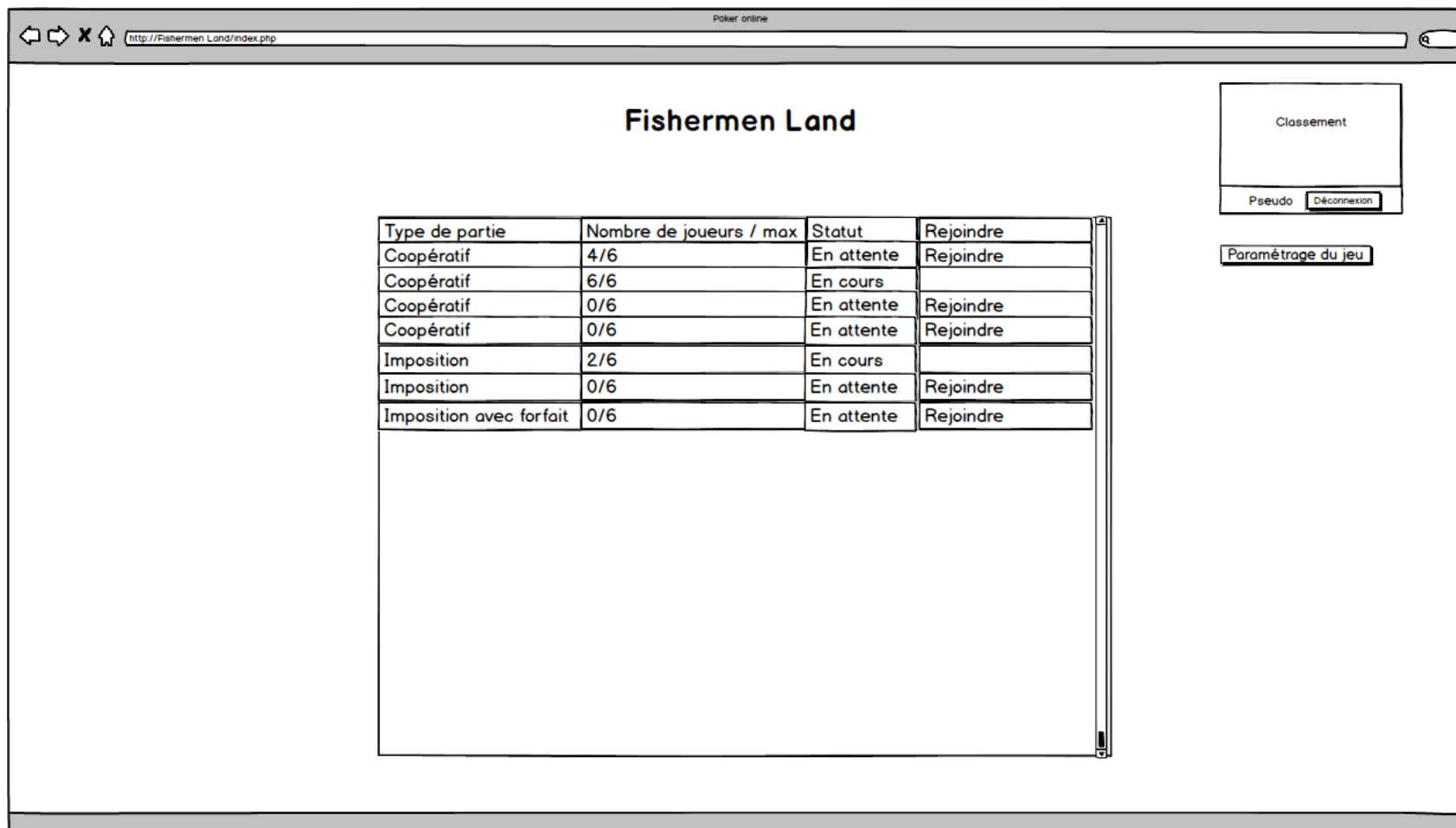
2.8.3 Page d'accueil vue joueur

Lorsqu'un joueur est connecté, il est redirigé vers cette page, il peut voir les parties et les rejoindre, sont classement et se déconnecter.



2.8.4 Page d'accueil vue administrateur

Lorsque l'admin se connecte, il voit ce qu'un utilisateur peut voir, mais il a un bouton en plus, lui permettant de modifier quelques paramètres qui modifierons le fonctionnement d'une partie.



2.8.5 Page de paramétrage

Lorsque l'admin à appuyer sur le bouton « Paramétrage du jeu » il voit cette fenêtre, qui lui permet de modifier directement les paramètres de parties.

Description	Valeur
Poissons dans le lac	60
poissons par défaut dans l'étang privé	3
Poissons relâchés max en imposition avec forfait	10
Nombre de tours dans une saison de pêche	18
Reproduction dans le lac (pour 2 poissons)	3
Reproduction dans l'étang (pour 2 poissons)	1
Nourriture mangée afin de survivre chaque tour	2
Nombre de parties nécessaires pour être classé	3

Classement

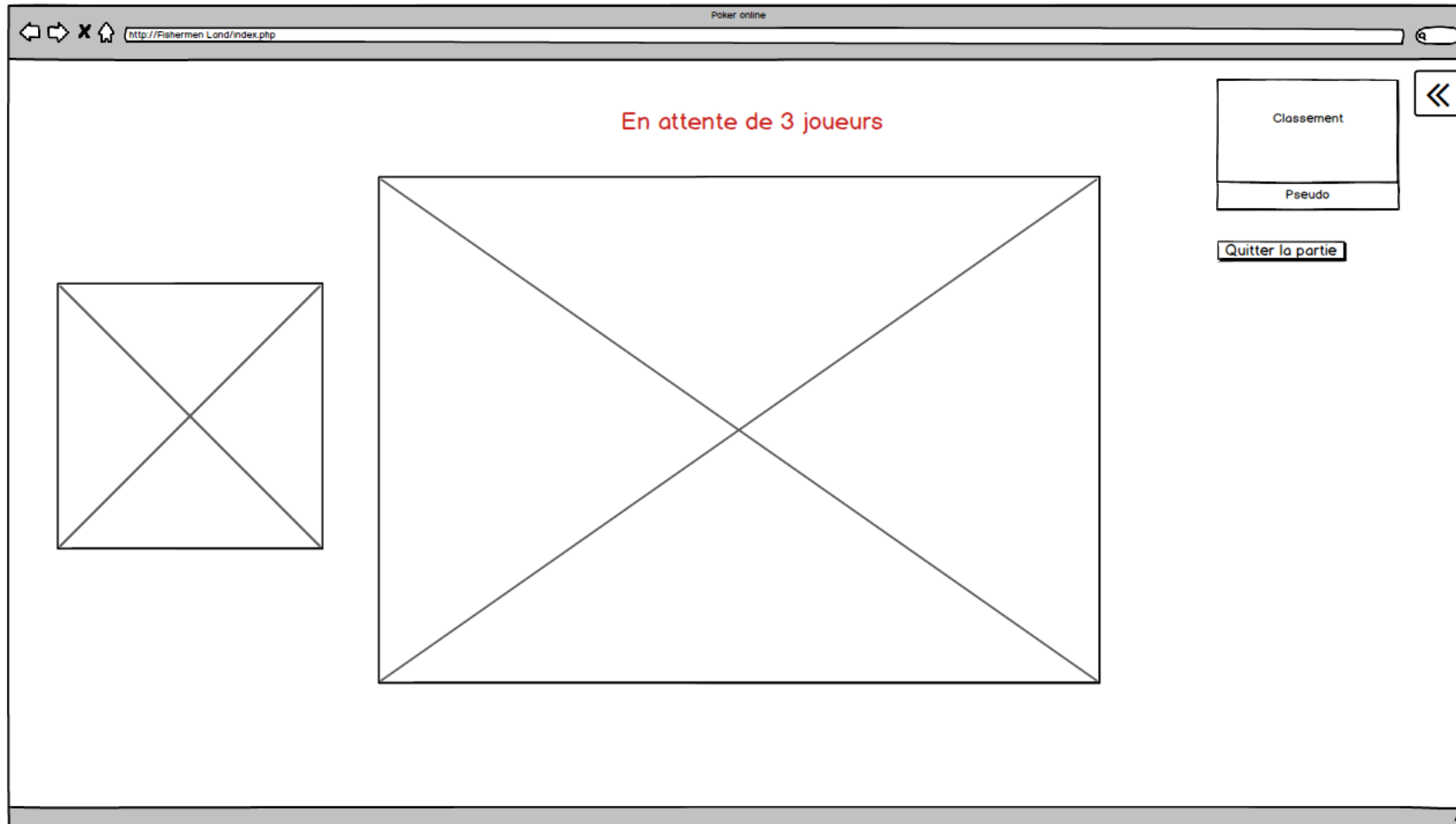
Pseudo Déconnexion

Retour à la page d'accueil

Valider Réinitialiser

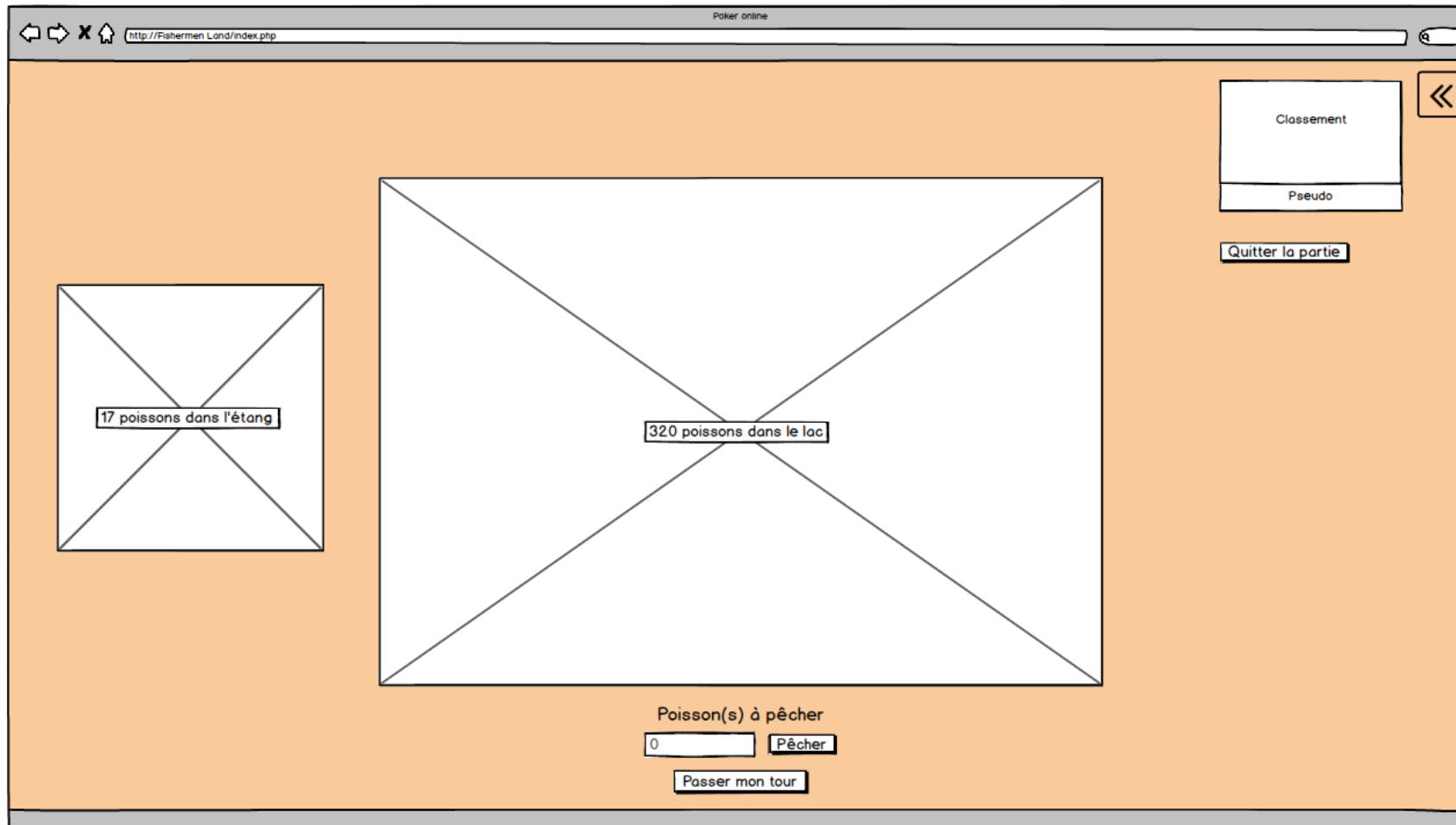
2.8.6 Partie en attente de joueurs

Lorsqu'un joueur rejoint une partie et que celle-ci n'est pas pleine, on lui indique combien de joueurs sont manquants.



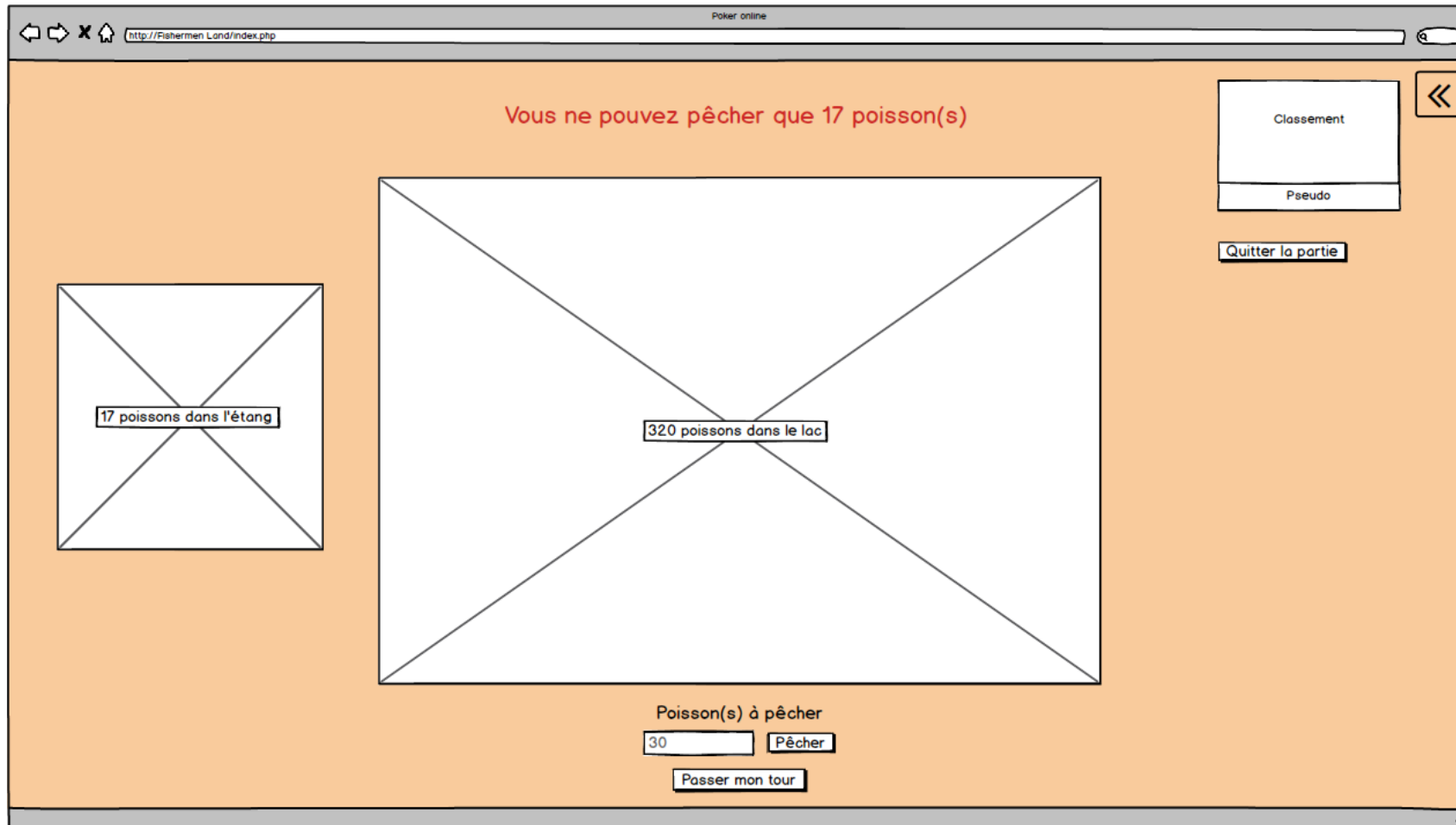
2.8.7 Partie en cours, vue du joueur qui joue

Lorsque c'est au tour du joueur, la vue est différente de son écran d'attente, afin d'attirer son attention.



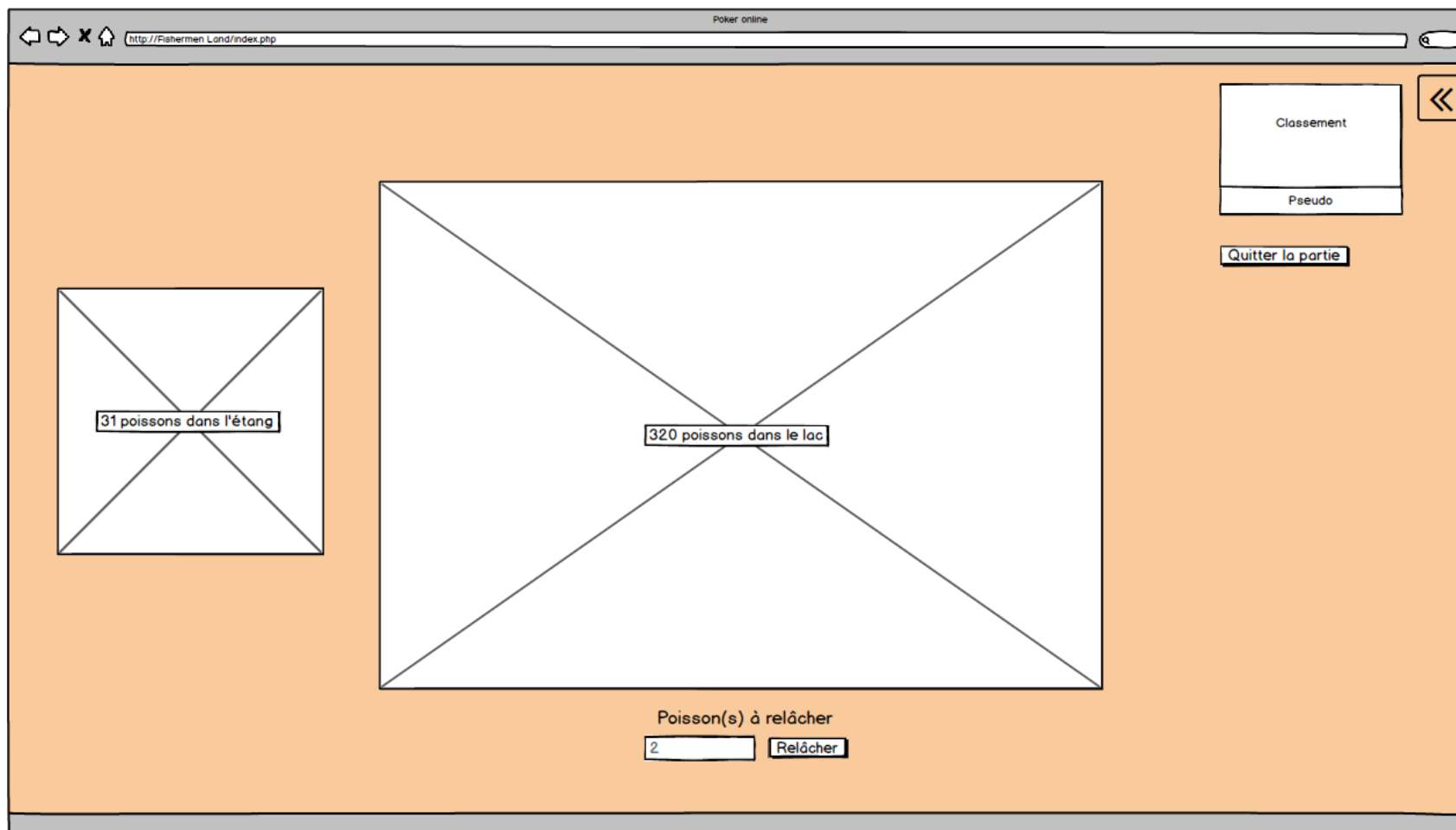
2.8.8 Partie en cours avec erreur

Si le joueur essaye de pêcher plus de poissons que ce qu'il possède, on lui affiche un message d'erreur. Ceci est également valable quand il essaye d'en relâcher plus qu'il en possède.



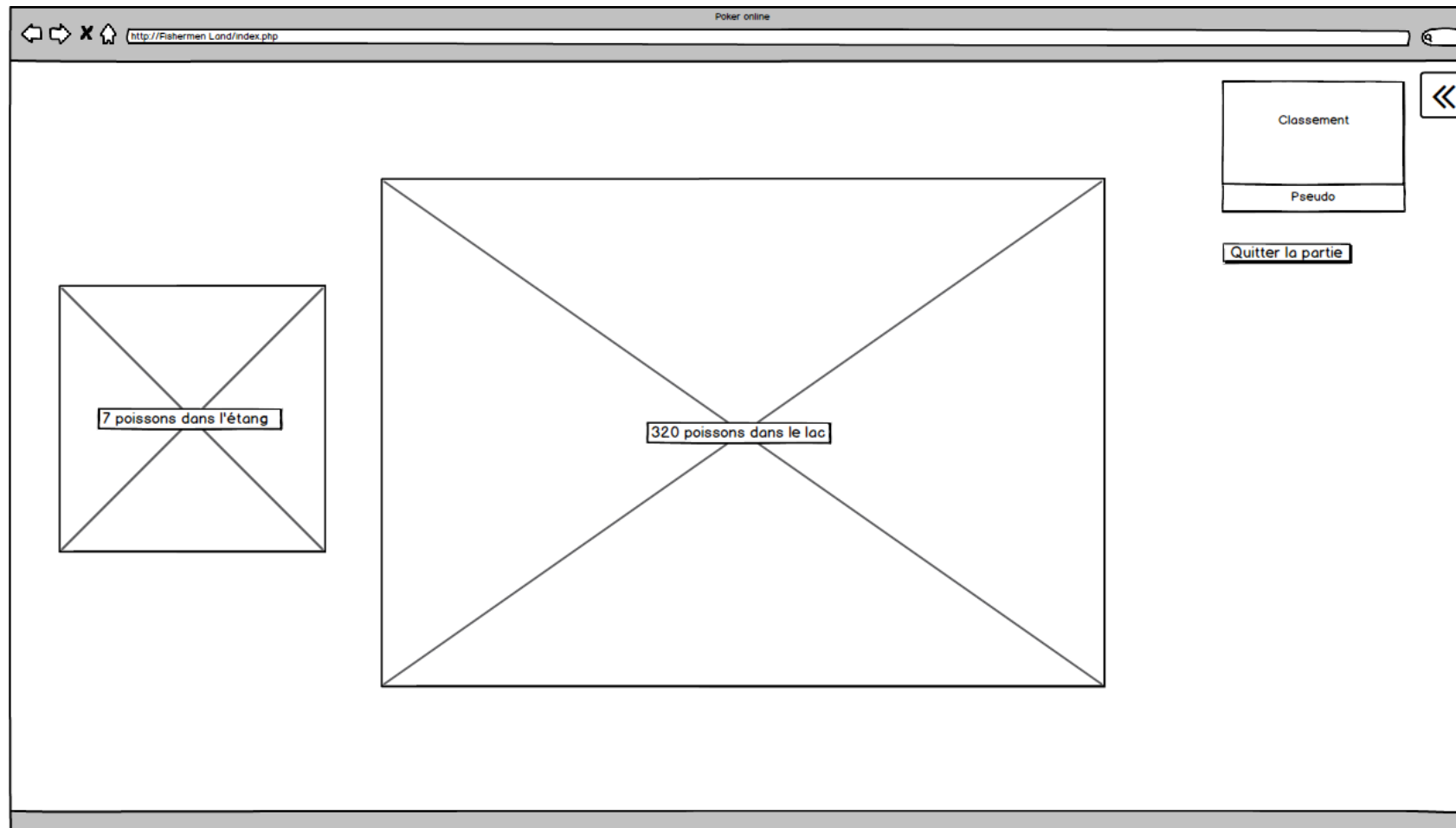
2.8.9 Partie en mode coopératif, relâcher un poisson

En mode coopératif le joueur peut choisir le nombre de poissons qu'il veut relâcher.



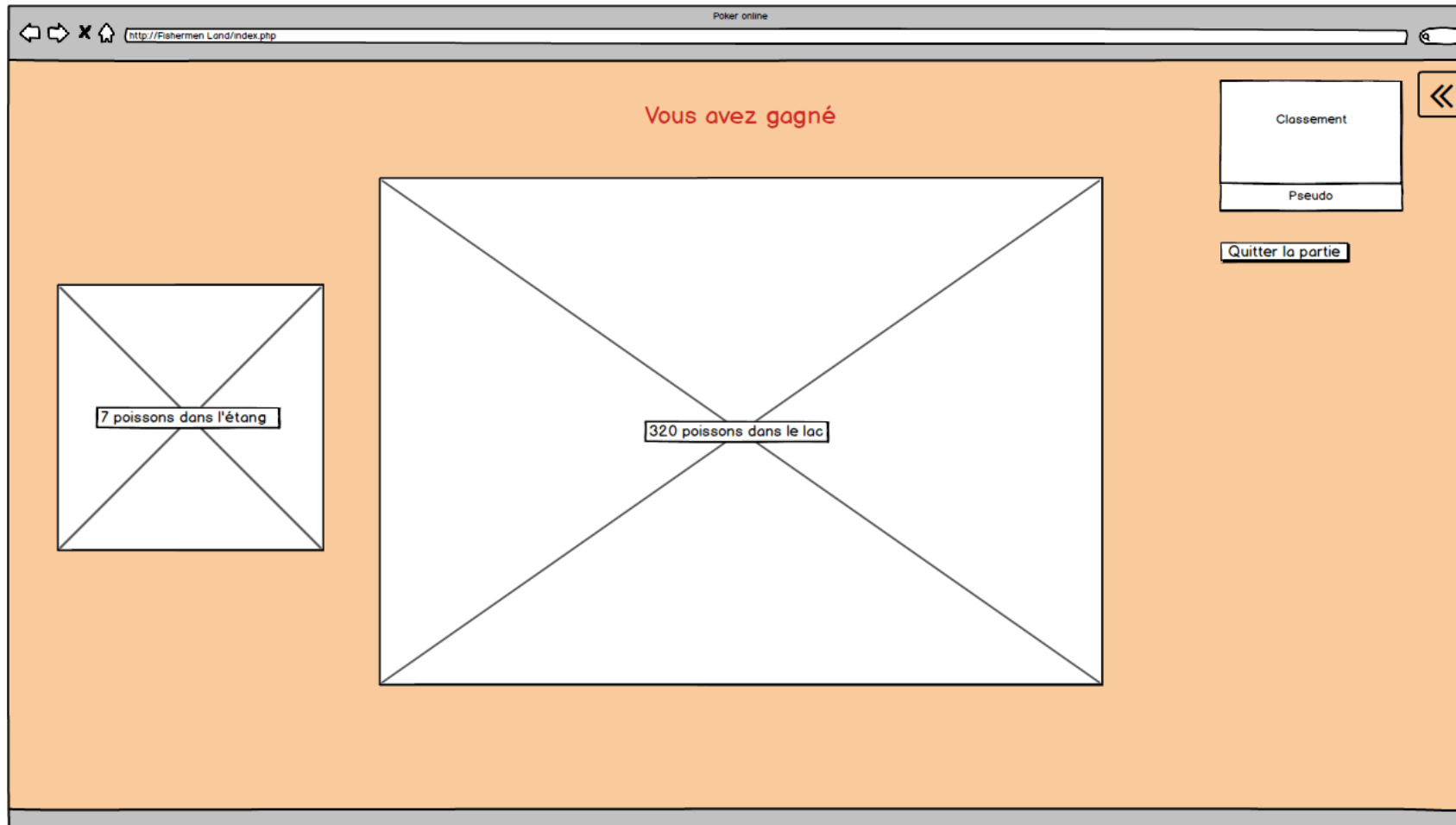
2.8.10 Partie en cours, un autre joueur joue

Lorsque le joueur ne joue pas, sont affichage change afin de dire que ce n'est pas son tour.



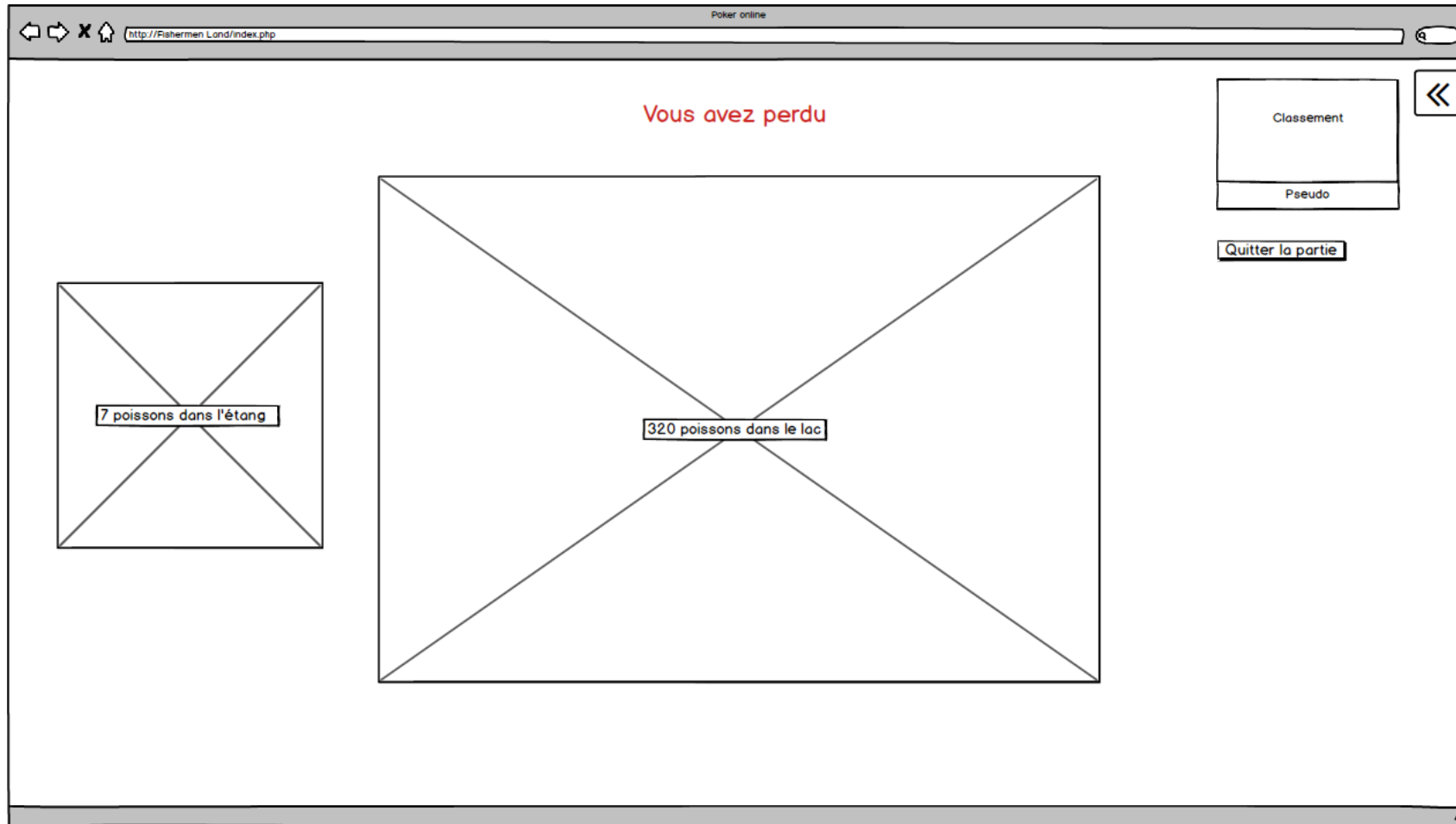
2.8.11 Partie gagnée

Lorsque la partie est gagnée, un message est affiché quelques brefs instants.



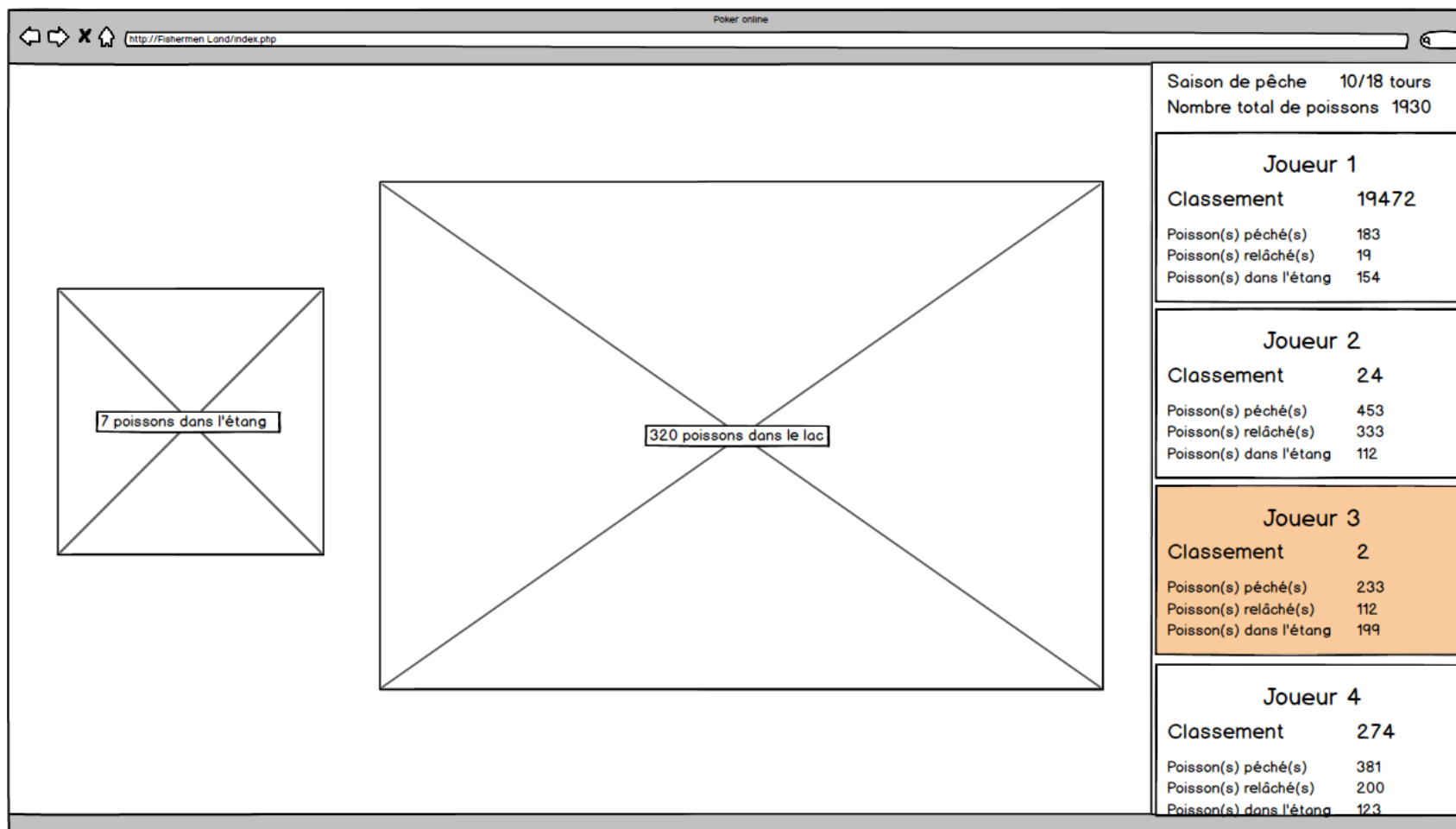
2.8.12 Partie perdue

Lorsque la partie est perdue, un message est affiché quelques brefs instants.



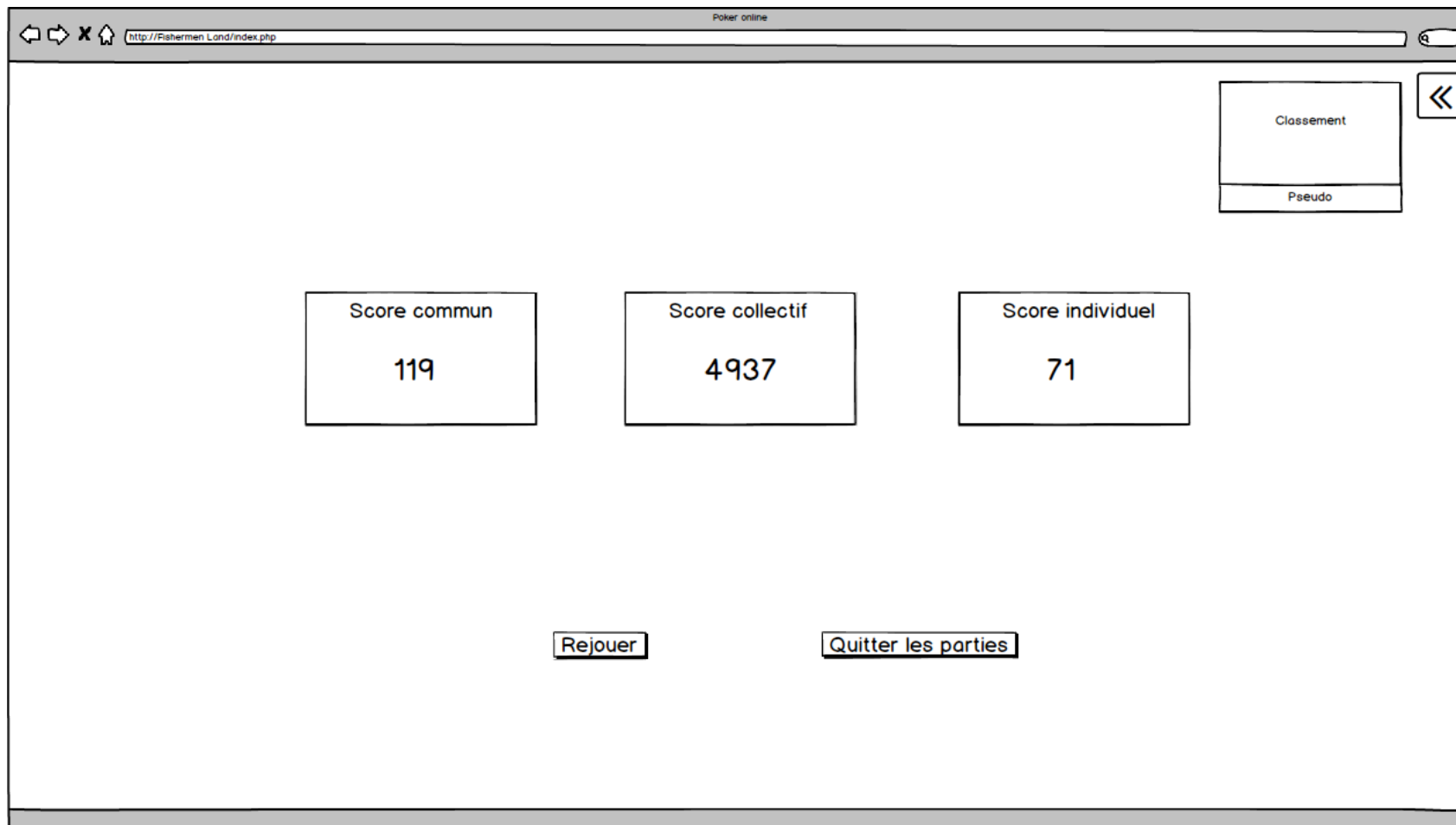
2.8.13 Consulter les statistiques

Quand le joueur affiche les statistiques, une fenêtre s'ouvre par-dessus la partie, le joueur qui joue est mis en surbrillance.



2.8.14 Fin d'une saison

Lorsque la partie est finie pour tout le monde, la page affichant les scores est visible et le joueur à la choix de rejouer ou de quitter la partie.



2.8.15 MLD

mwb ou diagramme de classe

Echéance 3

2.8.16 (Particularité 1)

Echéance 3

2.8.17 (Particularité 2)

Echéance 4

3 Réalisation

3.1 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 : Évitez 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

3.2 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				

3.3 Erreurs restantes

S'il reste encore des erreurs:

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

Echéance 5

3.4 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

4 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

5 Annexes

5.1 Planification initiale

Planning général

- Pré-analyse (9 mai)
- Sprint 1 - Analyse et conception (18 mai)
- Sprint 2 - Gérer une partie et les rangs (25 mai)
- Sprint 3 - Gérer le déroulement d'une partie et les scores (1 juin)
- Sprint 4 - Ajout de l'affichage et déboguer (7 juin)
- Livraison du TPI (7 juin)

Ajouter une carte...

Pré-analyse (12.5 14)

- Rencontrer l'expert et signer le cahier des charges (1 1)
- Établir la planification initiale (4 2.5)
- Définir les différents use cases et commencer les scénarios (2 4.5)
- Discuter avec le client sur les différentes questions techniques (1 1)
- Tenir à jour le journal de bord et de travail (0.5 0.5)
- Illustrer la page de titre (2.5 2.5)
- Compléter l'introduction (0.5 1)
- Rendre la planification initiale (8 mai 0.5 0.5)
- Rendre la documentation et le journal au format PDF (9 mai 0.5 0.5)

Ajouter une carte...

Sprint 1 - Analyse et conception (5 30)

- Modifications selon les retours reçus (2.5)
- Établir les objectifs (1.5)
- Illustrer la vue d'ensemble (1.5)
- Ajouter le MCD (2.5)
- Révision de la planification initiale (1)
- Implémenter la maquette, les use cases et les scénarios (5 4)
- Tenir à jour le journal de bord et de travail (2)
- Rendre la documentation et le journal au format PDF (16 mai 0.5)
- Rendre la documentation et le journal au format PDF (18 mai 0.5)
- Gérer le système de connexion (2)
- Lister les différentes parties disponibles (3)
- Fournir la possibilité de paramétrer (3)
- Gérer les différents messages d'erreur selon les scénarios (3)
- Gérer les boutons pour quitter la partie (2)
- Démo du 18 mai. Heure non planifiée (18 mai 0/9 1)

Sprint 2 - Gérer une partie et les rangs (30)

- Modifications selon les retours reçus (2.5)
- Décrire la stratégie de test (2)
- Décrire les risques techniques (2)
- Révision de la planification initiale (1)
- Fournir le MLD et au moins 1 particularité (3)
- Documenter le dossier de réalisation (2)
- Tenir à jour le journal de bord et de travail (2)
- Rendre la documentation et le journal au format PDF (23 mai 0.5)
- Rendre la documentation et le journal au format PDF (25 mai 0.5)
- Gérer la consultation des statistiques (3)
- Gérer le début et fin de partie (3)
- Implémenter les boutons afin de permettre aux joueurs de jouer (5)
- Gérer les rangs (2.5)
- Démo du 25 mai. Heure non planifiée (25 mai 0/8 1)

Ajouter une carte...

Sprint 3 - Gérer le déroulement d'une partie et les scores (30)

- Modifications selon les retours reçus (2.5)
- Révision de la planification initiale (1)
- Documenter une autre particularité (2)
- Tester le jeu et établir une description des test effectués (3.5)
- Mettre à jour le journal de bord et de travail (2)
- Établir le manuel d'installation (2)
- Rendre la documentation et le journal au format PDF (30 mai 0.5)
- Rendre la documentation et le journal au format PDF (1 juin 0.5)
- Rendre une "Saison de pêche" jouable dans les différents modes existants (4)
- Implémenter les règles pour les différents types de jeux (3)
- Ajouter du jQuery pour ne pas avoir à rafraîchir sans arrêt (0)
- Gérer les différents types de scores (2)
- Démo du 1 juin. Heure non planifiée (1 juin 0/7 1)

Ajouter une carte...

Sprint 4 - Ajout de l'affichage et déboguer (17)

- Révision de la planification initiale (1)
- Tester le jeu et documenter (2)
- Signaler les erreurs restantes (2)
- Lister les documents fournis (1.5)
- Développer une conclusion (2.5)
- Mettre à jour le journal de bord et de travail (1)
- Faire un manuel d'utilisation si tout le reste est fini
- Rendre la documentation et le journal au format PDF (6 juin 0.5)
- Passage à l'affichage graphique (3)
- Déboguer (2)
- Démo. Heure et jour non planifiée (5 juin 0/4 1)
- Peaufinage de la documentation (0.5)

Ajouter une carte...

Livraison du TPI

- Rendre le TPI et imprimer 3 exemplaires de la documentation au format papier (7 juin)

Ajouter une carte...

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

5.3 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)

5.4 Journal de bord

Date	Evénement
08.05.2018	Avec le client nous avons décidé qu'une partie commencerait lorsqu'il y a 6 joueurs dans une partie. Cette valeur devra être modifiable plus tard
09.05.2018	La planification initiale a été approuvée par un expert
09.05.2018	Suite à un retour, l'extension web scrum for trello est utilisé sur le trello
09.05.2018	Tentative de planification de la démo avec le chef de projet
15.05.2018	Envoi par mail des use cases, scénarios et maquette au client
17.05.2018	Expliquer au client le déroulement prévu pour une partie et lui demander si ceci correspond à sa vision des choses

Echéance 3

Echéance 4

Echéance 5

5.5 Manuel d'Installation

Important !

Echéance 4 (Readme dans Git)

5.6 Manuel d'Utilisation

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

Si j'ai le temps à faire (

5.7 Archives du projet

Media, ... dans une fourre en plastique