



Fishermen Land

Alexandre Junod
SI-C4a
2017-2018

Table des matières

1	Analyse préliminaire	3
1.1	Introduction	3
1.2	Objectifs.....	3
1.3	Planification initiale	5
2	Analyse / Conception.....	Error! Bookmark not defined.
2.1	Concept	5
2.2	Stratégie de test.....	6
2.3	Risques techniques	6
2.4	Planification	6
2.5	Dossier de conception	7
3	Réalisation.....	29
3.1	Dossier de réalisation	29
3.2	Description des tests effectués	29
3.3	Erreurs restantes	30
3.4	Liste des documents fournis	30
4	Conclusions	30
5	Annexes.....	31
5.1	Résumé du rapport du TPI / version succincte de la documentation	31
5.2	Sources – Bibliographie.....	31
5.3	Journal de travail	31
5.4	Manuel d'Installation	31
5.5	Manuel d'Utilisation.....	31
5.6	Archives du projet.....	31

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.

1 Analyse préliminaire

1.1 Introduction

Ce projet est réalisé en tant que TPI, le travail est effectué sur les postes disponibles au CPNV et ne doit pas être réalisé en dehors du CPNV. Ce projet permettra de me noter selon les critères donnés dans le cahier des charges.

Ce projet me permettra de m'améliorer en développement web et en apprendre plus sur l'architecture MVC.

Auparavant j'ai eu l'occasion de réaliser un poker en ligne pendant mon pré-TPI permettant à plusieurs joueurs de jouer en ligne au même temps. Il y a donc une similitude avec le projet que je dois réaliser pour le 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

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.

1.3 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>

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

2 Analyse / Conception

2.1 Concept

Le concept complet avec toutes ses annexes:

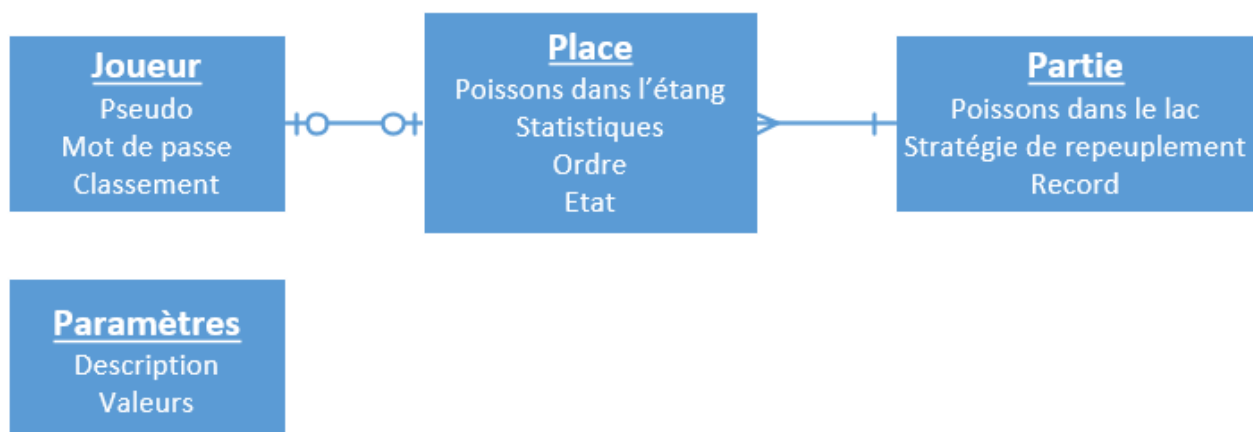
Par exemple :

- *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

Echéance 2

2.1.2 MCD



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

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

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 à gagner 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

La maquette représente une page web de connexion pour un jeu de poker en ligne. Le navigateur affiche l'URL `http://Fishermen Land/index.php` et le titre de la page est `Poker online`. Le contenu principal est un formulaire centré intitulé **Connexion**. Ce formulaire contient deux champs de saisie : **Pseudo** et **Mot de passe**, chacun suivi d'un bouton de validation. En dessous du formulaire, il y a un lien hypertexte : [Pas encore de compte ? Inscrivez-vous !](#).

Connexion

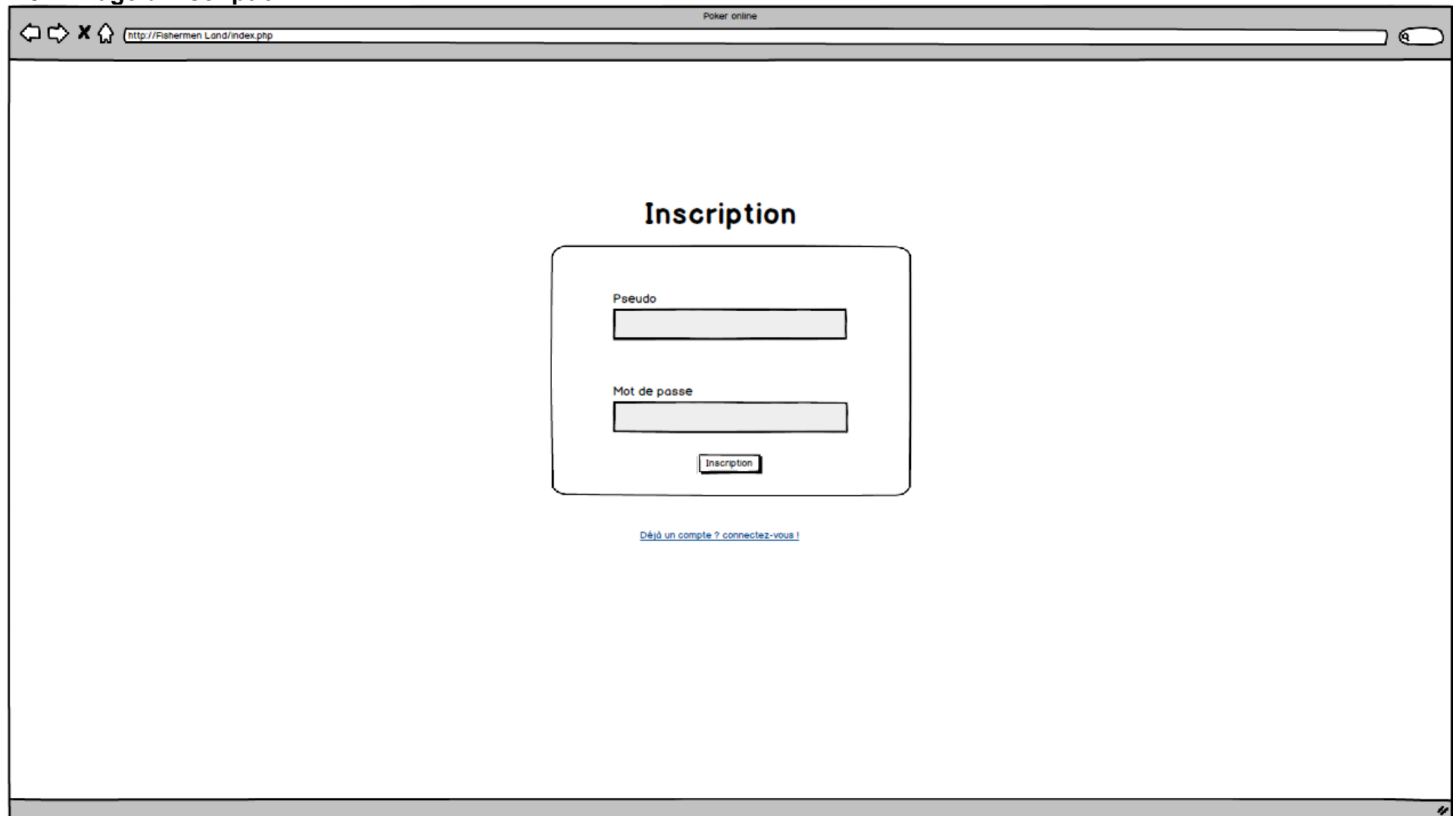
Pseudo

Mot de passe

Connexion

[Pas encore de compte ? Inscrivez-vous !](#)

2.8.2 Page d'inscription



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". Below these fields is a button labeled "Inscription". At the bottom of the form, there is a link that reads "Déjà un compte ? connectez-vous !".

Poker online

http://Fishermen Land/index.php

Inscription

Pseudo

Mot de passe

Inscription

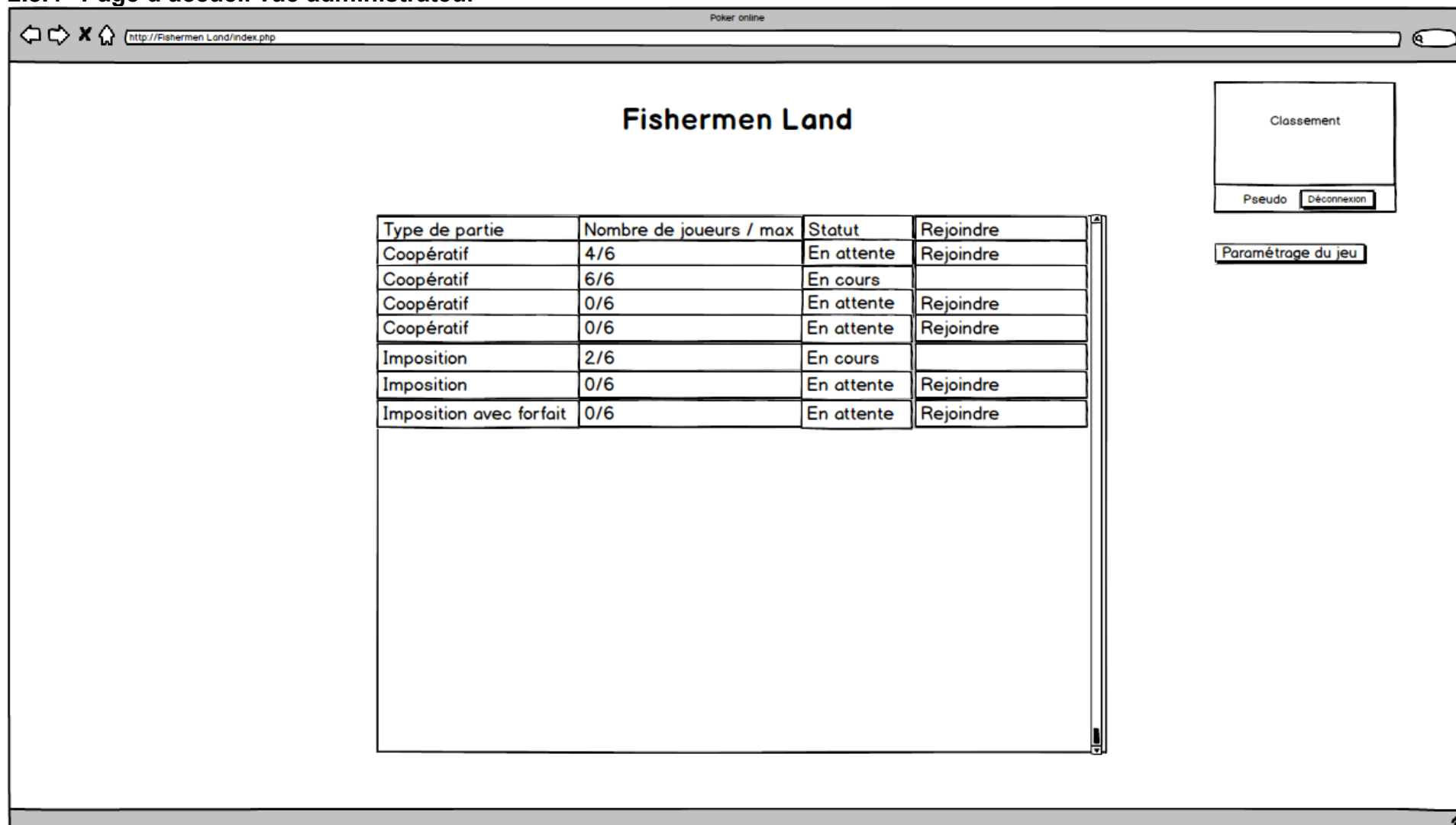
[Déjà un compte ? connectez-vous !](#)

2.8.3 Page d'accueil vue joueur

The screenshot shows a web browser window with the address bar displaying `http://Fishermen Land/index.php`. The page title is "Poker online". The main content area features the heading "Fishermen Land". On the right side, there is a box labeled "Classement" with a "Pseudo" label and a "Déconnexion" button. In the center, there is a table with four columns: "Type de partie", "Nombre de joueurs / max", "Statut", and "Boutton". The table contains eight rows of data. Below the table, there is a large empty rectangular box. The browser window has a standard address bar with navigation buttons (back, forward, stop, home) and a search icon.

Type de partie	Nombre de joueurs / max	Statut	Boutton
Coopératif	4/6	En attente	Rejoindre
Coopératif	6/6	En cours	
Coopératif	0/6	En attente	Rejoindre
Coopératif	0/6	En attente	Rejoindre
Imposition	2/6	En cours	
Imposition	0/6	En attente	Rejoindre
Imposition avec forfait	0/6	En attente	Rejoindre

2.8.4 Page d'accueil vue administrateur



Type de partie	Nombre de joueurs / max	Statut	Rejoindre
Coopératif	4/6	En attente	Rejoindre
Coopératif	6/6	En cours	
Coopératif	0/6	En attente	Rejoindre
Coopératif	0/6	En attente	Rejoindre
Imposition	2/6	En cours	
Imposition	0/6	En attente	Rejoindre
Imposition avec forfait	0/6	En attente	Rejoindre

2.8.5 Page de paramétrage

Poker online

http://Fishermen.Land/index.php

Paramétrage du jeu

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

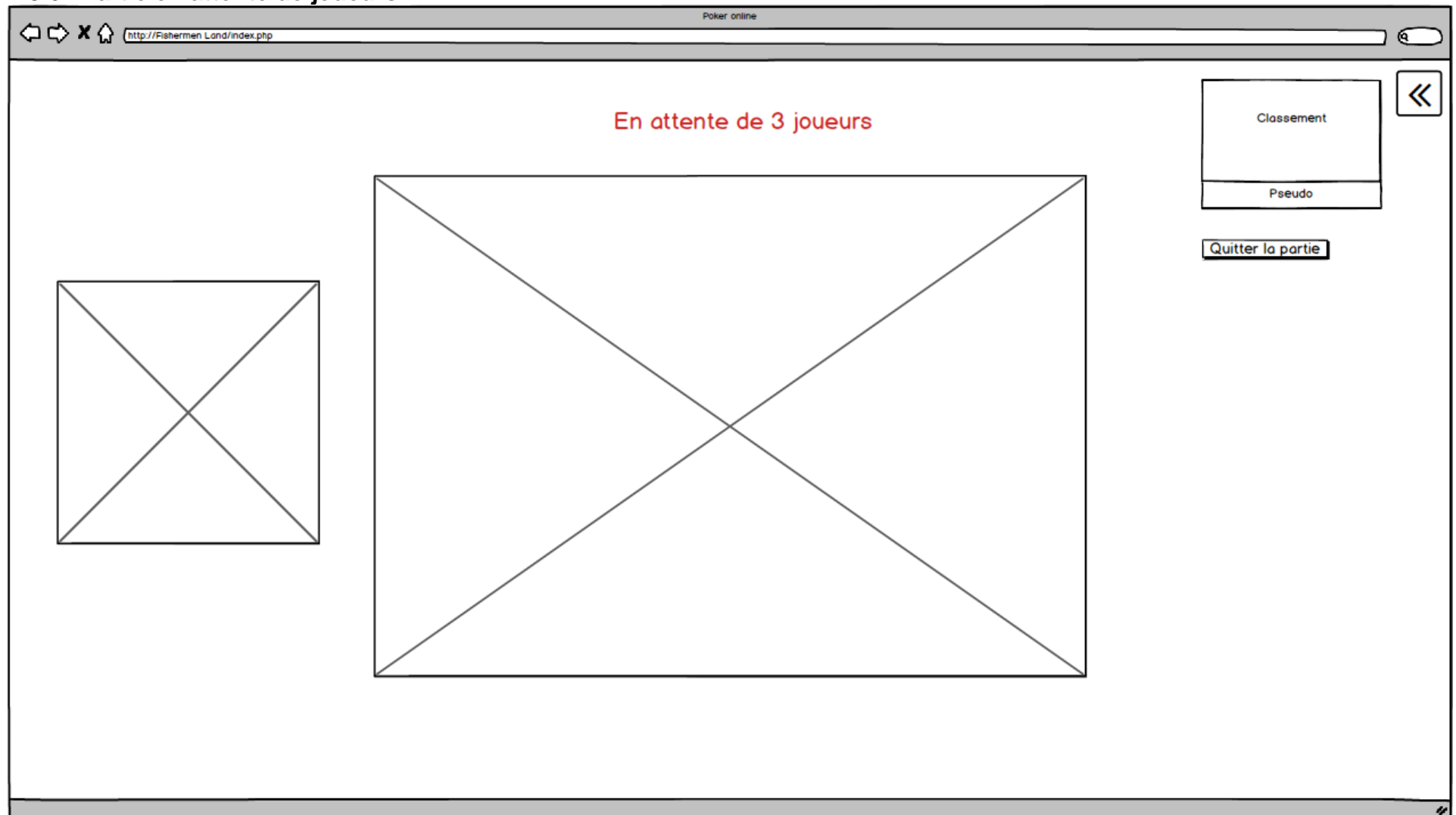
Classement

Pseudo Déconnexion

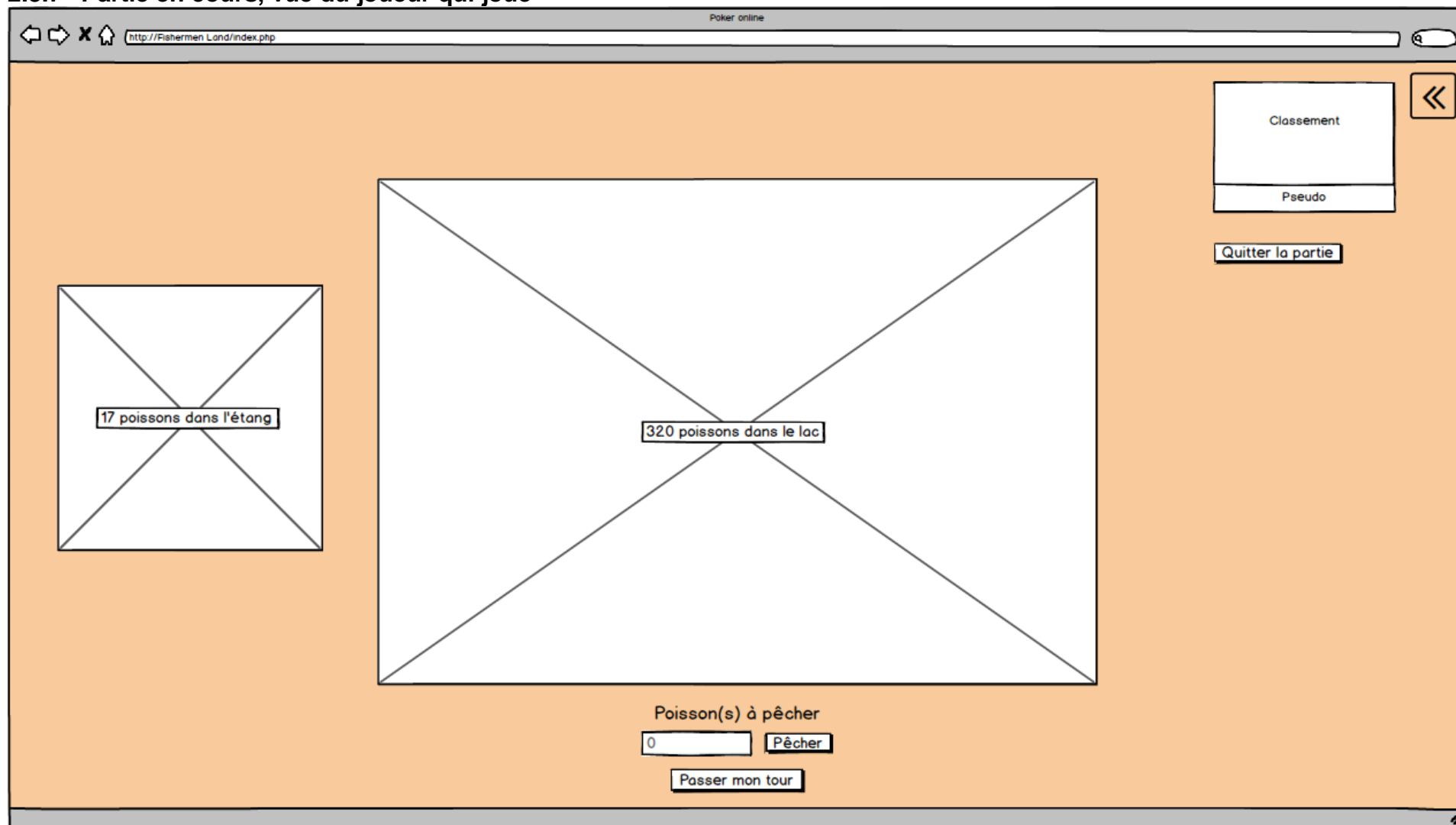
Retour à la page d'accueil

Valider Réinitialiser

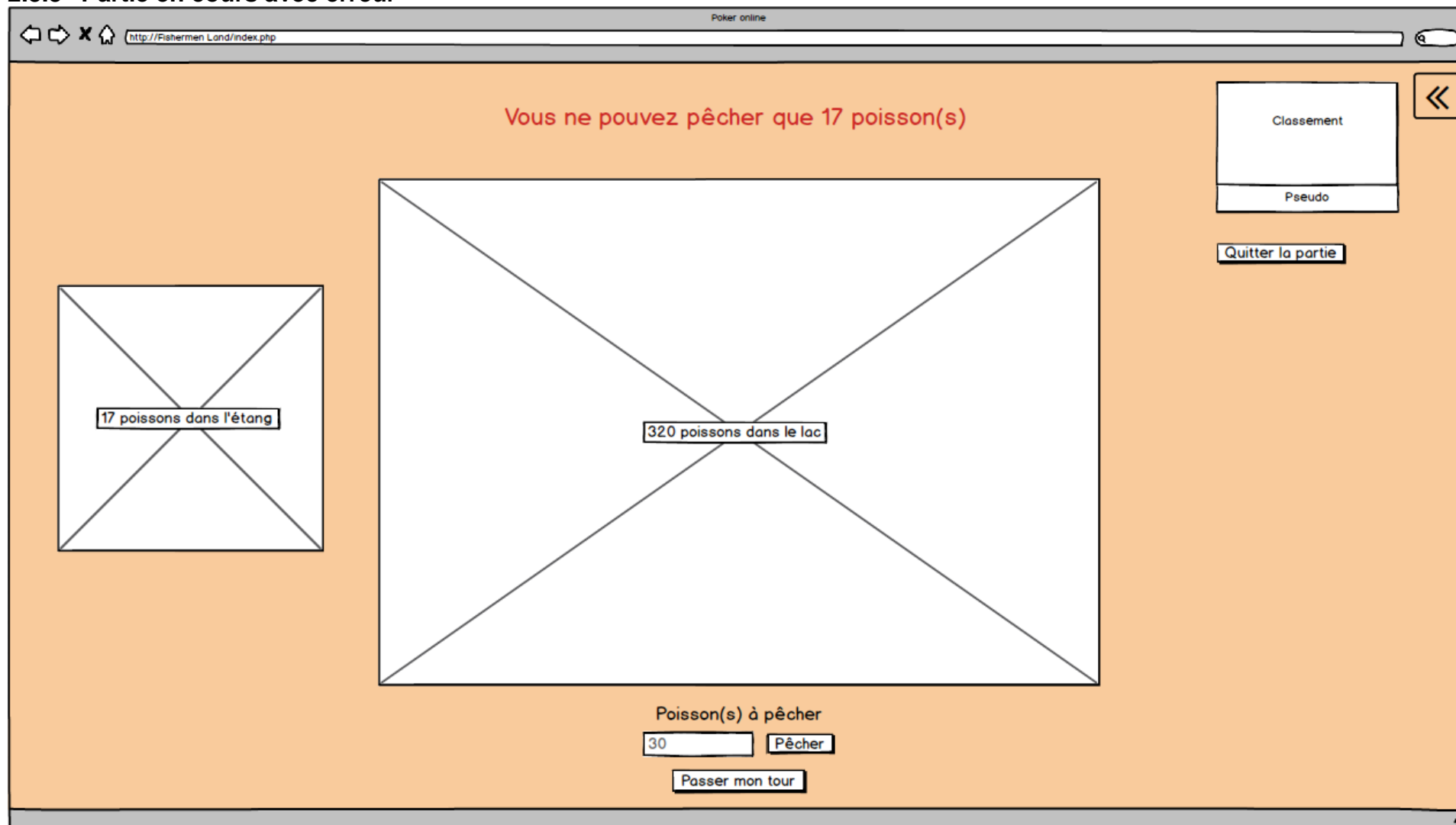
2.8.6 Partie en attente de joueurs



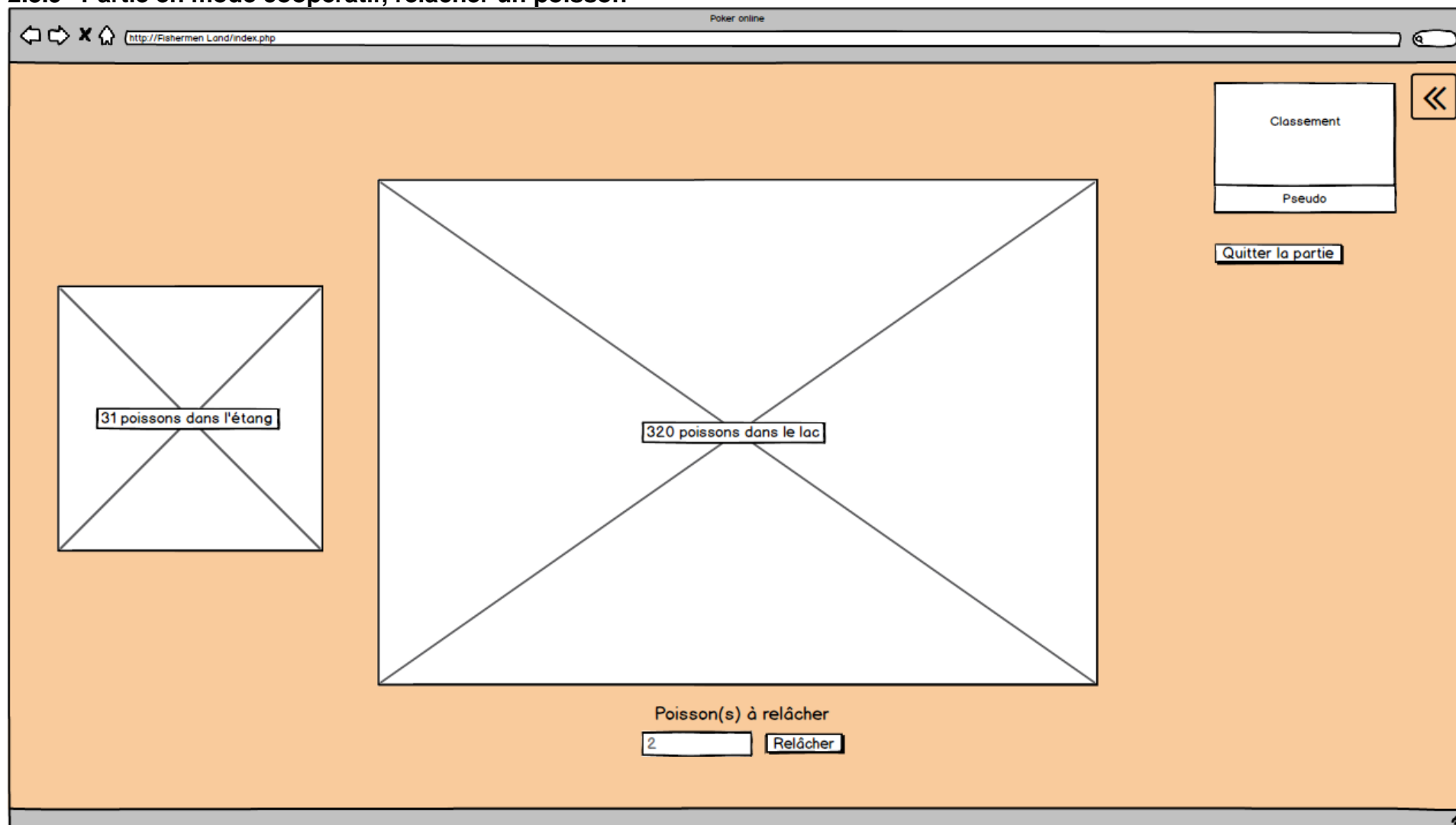
2.8.7 Partie en cours, vue du joueur qui joue



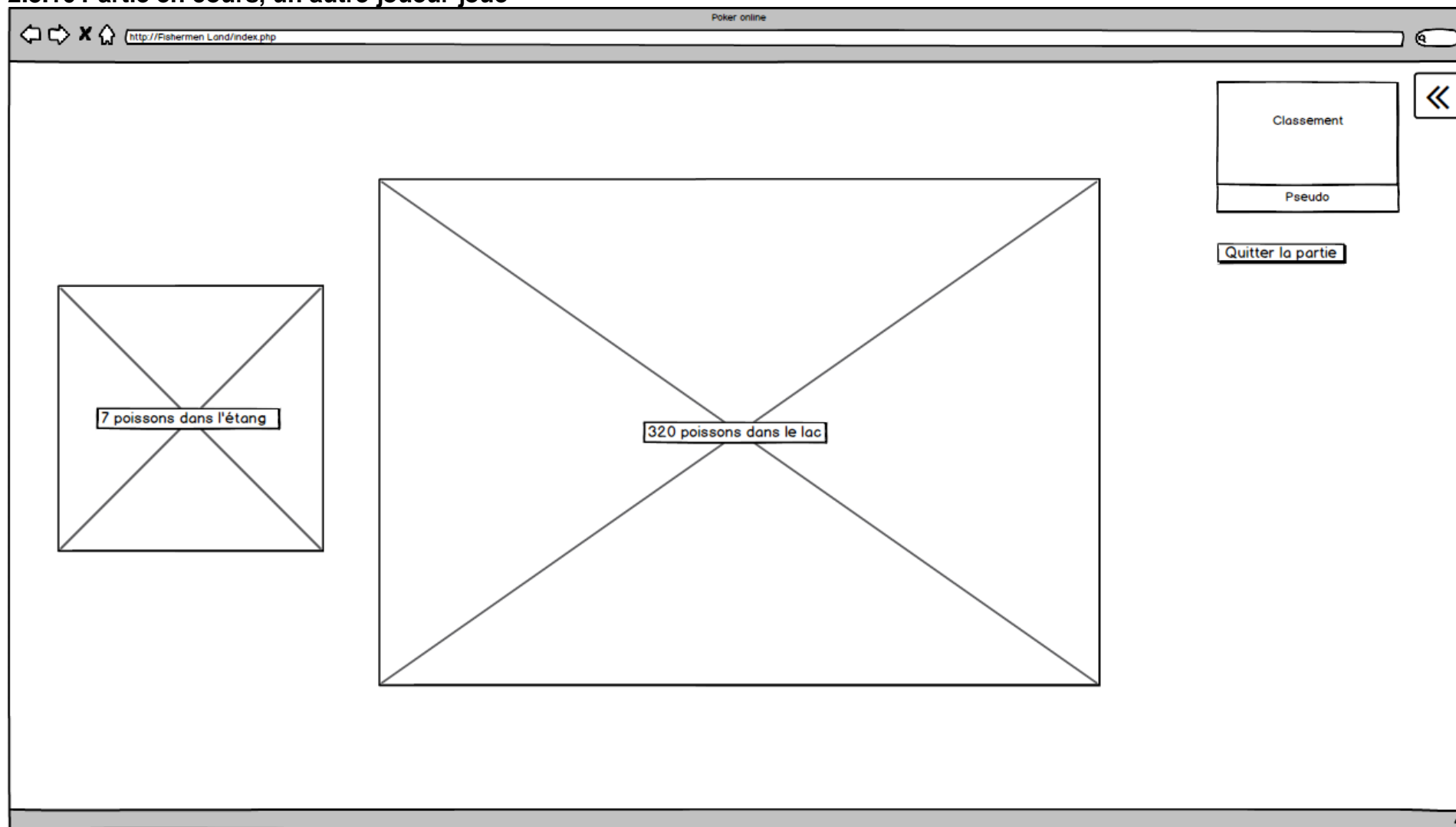
2.8.8 Partie en cours avec erreur



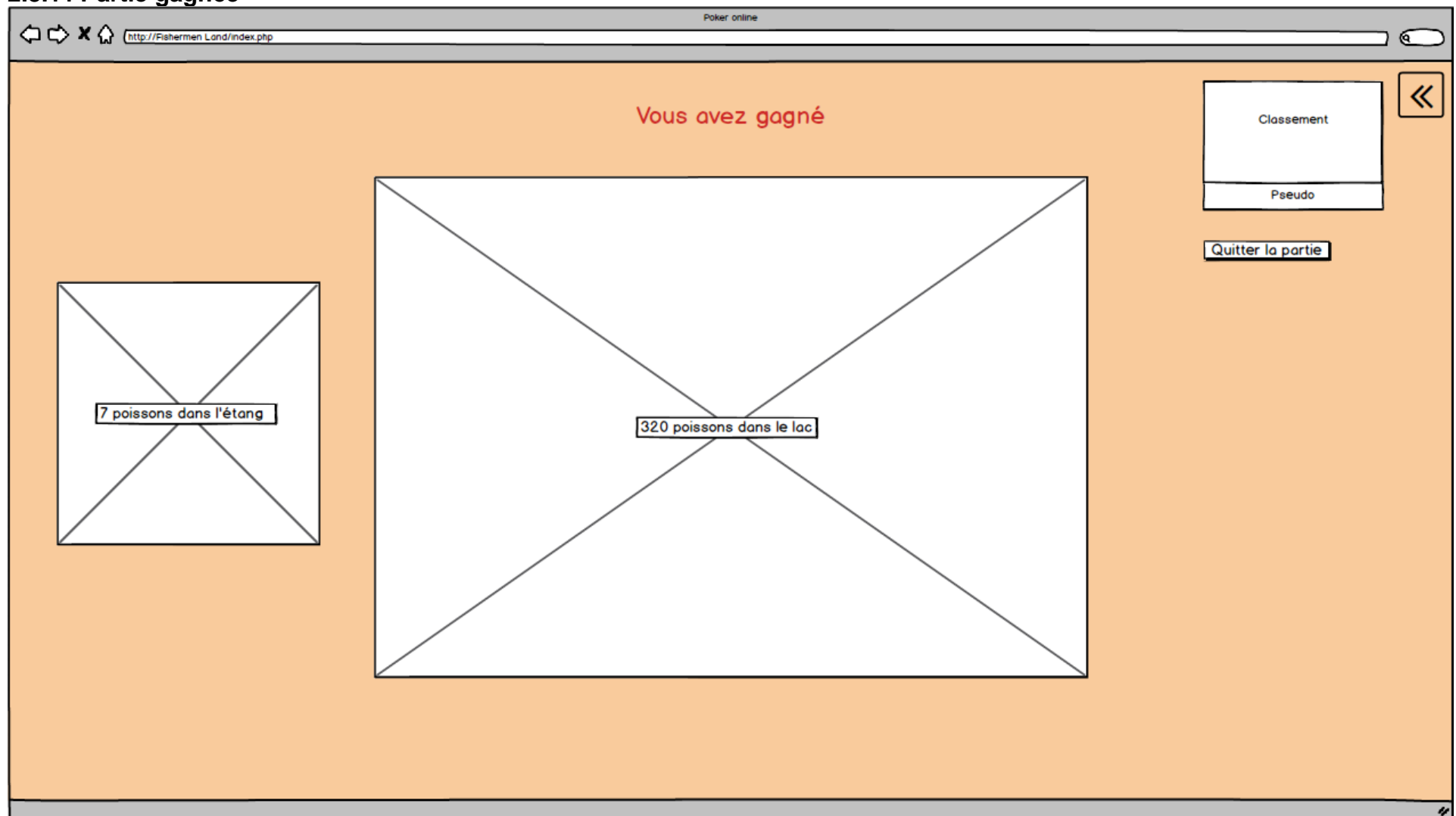
2.8.9 Partie en mode coopératif, relâcher un poisson



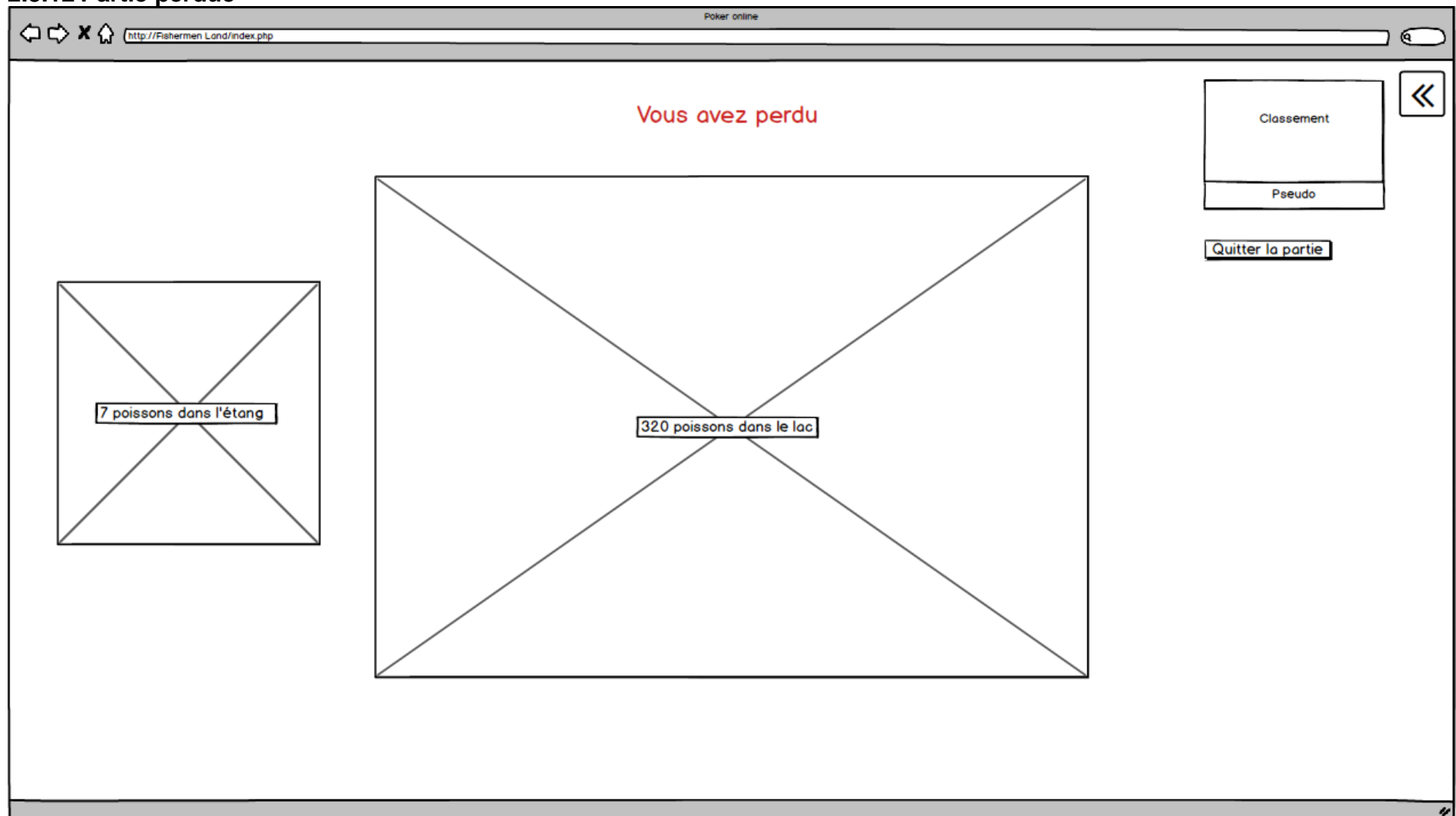
2.8.10 Partie en cours, un autre joueur joue



2.8.11 Partie gagnée

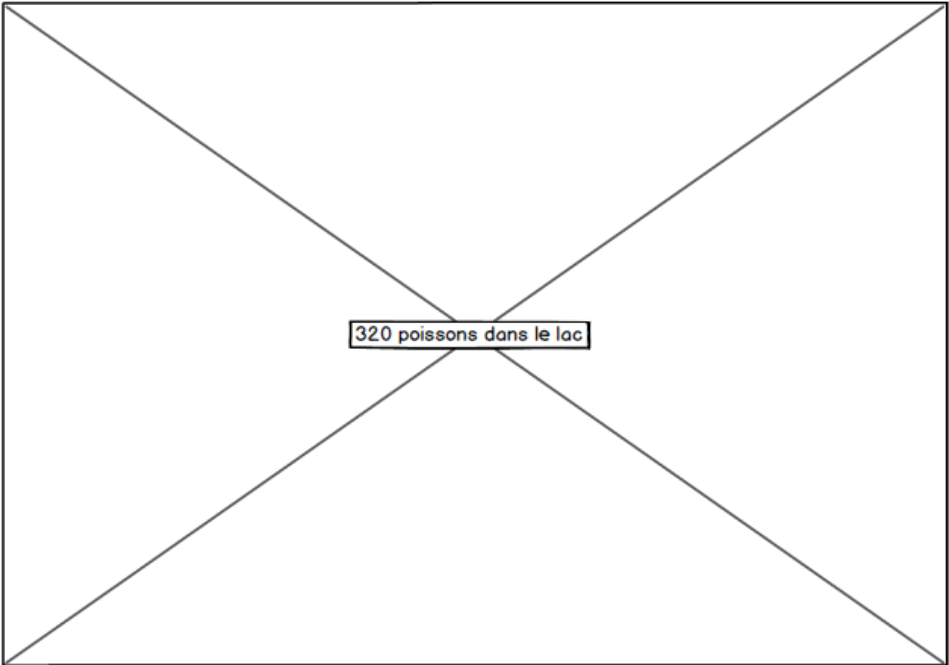



2.8.12 Partie perdue



2.8.13 Consulter les statistiques

Navigation icons: back, forward, home, search. Address bar: <http://Fishermen Land/index.php>. Title: Poker online.



Saison de pêche	10/18 tours
Nombre total de poissons	1930

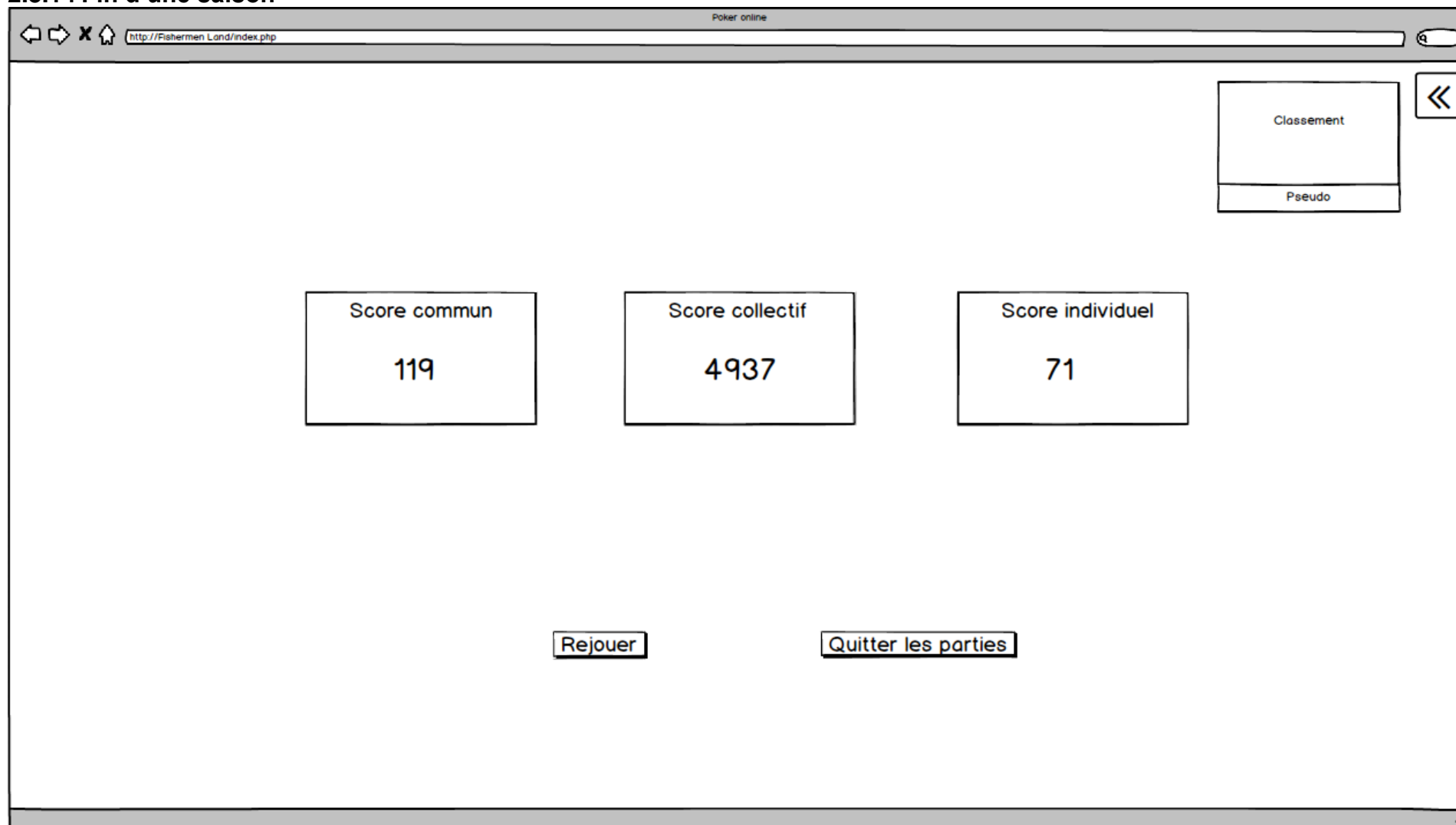
Joueur 1	
Classement	19472
Poisson(s) pêché(s)	183
Poisson(s) relâché(s)	19
Poisson(s) dans l'étang	154

Joueur 2	
Classement	24
Poisson(s) pêché(s)	453
Poisson(s) relâché(s)	333
Poisson(s) dans l'étang	112

Joueur 3	
Classement	2
Poisson(s) pêché(s)	233
Poisson(s) relâché(s)	112
Poisson(s) dans l'étang	199

Joueur 4	
Classement	274
Poisson(s) pêché(s)	381
Poisson(s) relâché(s)	200
Poisson(s) dans l'étang	123

2.8.14 Fin d'une saison



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 Résumé du rapport du TPI / version succincte de la documentation

5.2 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)

5.3 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

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

5.4 Manuel d'Installation

Important !

Echéance 4 (Readme dans Git)

5.5 Manuel d'Utilisation

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

Si j'ai le temps à faire (

5.6 Archives du projet

Media, ... dans une fourre en plastique

