



# *Fishermen Land*

Alexandre Junod  
SI-C4a  
2018

Table des matières

1	Analyse préliminaire .....	3
1.1	Introduction .....	3
1.2	Objectifs .....	3
1.3	Descriptif .....	4
1.4	Planification initiale.....	5
2	Analyse / Conception .....	6
2.1	Vue d'ensemble .....	6
2.2	MCD.....	6
2.3	Stratégie de test.....	7
2.4	Risques techniques.....	7
2.5	Planification.....	7
2.6	Dossier de conception .....	8
2.7	Use cases .....	8
2.8	Scénarios .....	9
2.8.1	S'authentifier .....	9
2.8.2	Rejoindre une partie .....	10
2.8.3	Jouer.....	11
2.8.4	Consulter les statistiques.....	15
2.8.5	Paramétrage du jeu .....	15
2.9	Maquette .....	15
2.9.1	Page de connexion .....	15
2.9.2	Page d'inscription .....	17
2.9.3	Page d'accueil vue joueur.....	18
2.9.4	Page d'accueil vue administrateur.....	19
2.9.5	Page de paramétrage .....	20
2.9.6	Partie en attente de joueurs.....	21
2.9.7	Partie en cours, vue du joueur qui joue .....	22
2.9.8	Partie en cours avec erreur .....	23
2.9.9	Partie en mode coopératif, relâcher un poisson .....	24
2.9.10	Partie en cours, un autre joueur joue .....	25
2.9.11	Partie gagnée .....	26
2.9.12	Partie perdue.....	27
2.9.13	Consulter les statistiques .....	28
2.9.14	Fin d'une saison .....	29
2.10	MLD .....	30
2.10.1	Particularité 1 .....	30
2.10.2	(Particularité 2).....	30
2.11	Brève explication du jeu .....	31
3	Réalisation.....	32
3.1	Dossier de réalisation.....	32
3.2	Description des tests effectués .....	32
3.3	Erreurs restantes.....	33
3.4	Liste des documents fournis .....	33
4	Conclusions.....	33
5	Annexes .....	34
5.1	Planification initiale.....	34
5.2	Résumé du rapport du TPI / version succincte de la documentation .....	35
5.3	Sources – Bibliographie .....	35
5.4	Journal de bord .....	35
5.5	Manuel d'Installation .....	35
5.6	Manuel d'Utilisation .....	35
5.7	Archives du projet .....	35

# **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.

La partie se solde par plusieurs scores :

- Le score commun, qui est le nombre de poissons restant dans le lac après toutes les saisons de pêche.
- Le score collectif, qui est le nombre total de tous les poissons
- Le score individuel de chaque pêcheur, qui est le score commun plus le nombre de poissons dans son étang

Classements :

- Le classement général des joueurs est établi en fonction de la moyenne des scores individuels obtenus.
- Lorsque meilleur score commun est battu dans une partie, cette partie compte double dans les statistiques du joueur.
- Un joueur ayant moins de 3 parties à son actif n'est pas classé

Divers :

Tous les chiffres cités dans le descriptif ci-dessus doivent être facilement modifiables



#### 1.4 Planification initiale

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

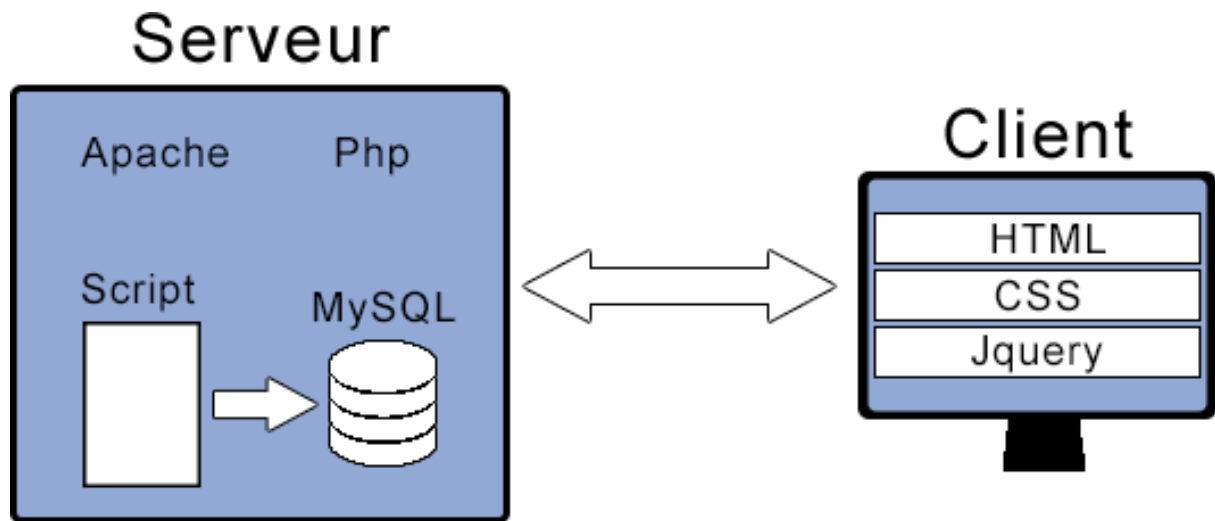
Ce point reprend la liste des sprints disponibles dans le Trello, afin d'avoir plus de détail il faut se rendre sur le Trello donné dans l'adresse ci-dessous. Chaque story point équivaut à une période, soit 45 minutes.

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

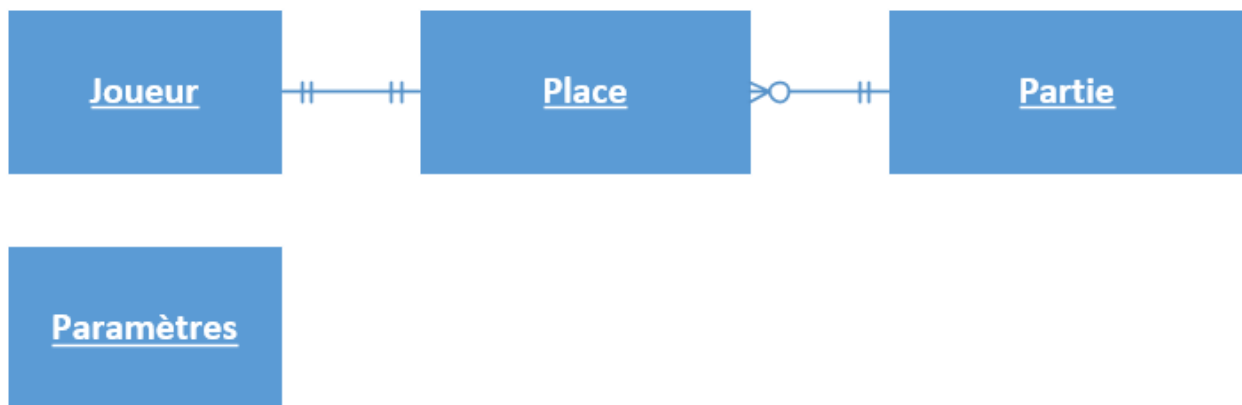
Sprint	Description	Date
Pré-analyse	Planification et début d'analyse	09.05.2018
Sprint 1	Analyse et conception	18.05.2018
Sprint 2	Gérer une partie et les rangs	25.05.2018
Sprint 3	Gérer le déroulement d'une partie et les scores	01.06.2018
Sprint 4	Ajout de l'affichage et déboguer	07.06.2018
Livraison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

## 2 Analyse / Conception

### 2.1 Vue d'ensemble



### 2.2 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.

## 2.3 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

## 2.4 Risques techniques

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

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

Echéance 3

## 2.5 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

## **2.6 Dossier de conception**

Matériel et OS utilisé :

- Une tour Dell Optiplex 9010
- Windows 7 entreprise

Programmes utilisés :

- Documentation et communication
  - Word
  - Excel
  - Outlook
- Versioning et sauvegarde des données
  - GitHub
- Planification du projet TPI
  - Trello
- Création des maquettes
  - Balsamiq Mockups 3
- Retouche d'images
  - Photoshop
- Editeurs de texte
  - Brackets
  - Atome
  - Notepad++
- Navigateurs web
  - Google Chrome
  - Firefox
  - Opera
- Base de donnée
  - MySQL Workbench 6.3 CE
- Plateforme de développement web
  - Wampserver 3.0.6 64bit

## **2.7 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



## 2.8 Scénarios

### 2.8.1 S'authentifier

#### 2.8.1.1 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

#### 2.8.1.2 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

### 2.8.2 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 ».

#### 2.8.2.1 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 »

**2.8.3 Jouer****2.8.3.1 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

**2.8.3.2 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

### 2.8.3.3 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

### 2.8.3.4 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.

2.8.3.5 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.

2.8.3.6 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

### 2.8.3.7 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

### 2.8.3.8 Gérer le classement

Action	Situation particulière	Réaction
	Le joueur a gagné sa deuxième partie. Il n'a pas assez de parties pour être classé	Une nouvelle partie recommence
	Le joueur a perdu 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 places de classement	Une nouvelle partie recommence
	Le joueur perd sa cinquième partie. Il perd des places de classement	



## 2.8.4 Consulter les statistiques

### 2.8.4.1 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

## 2.8.5 Paramétrage du jeu

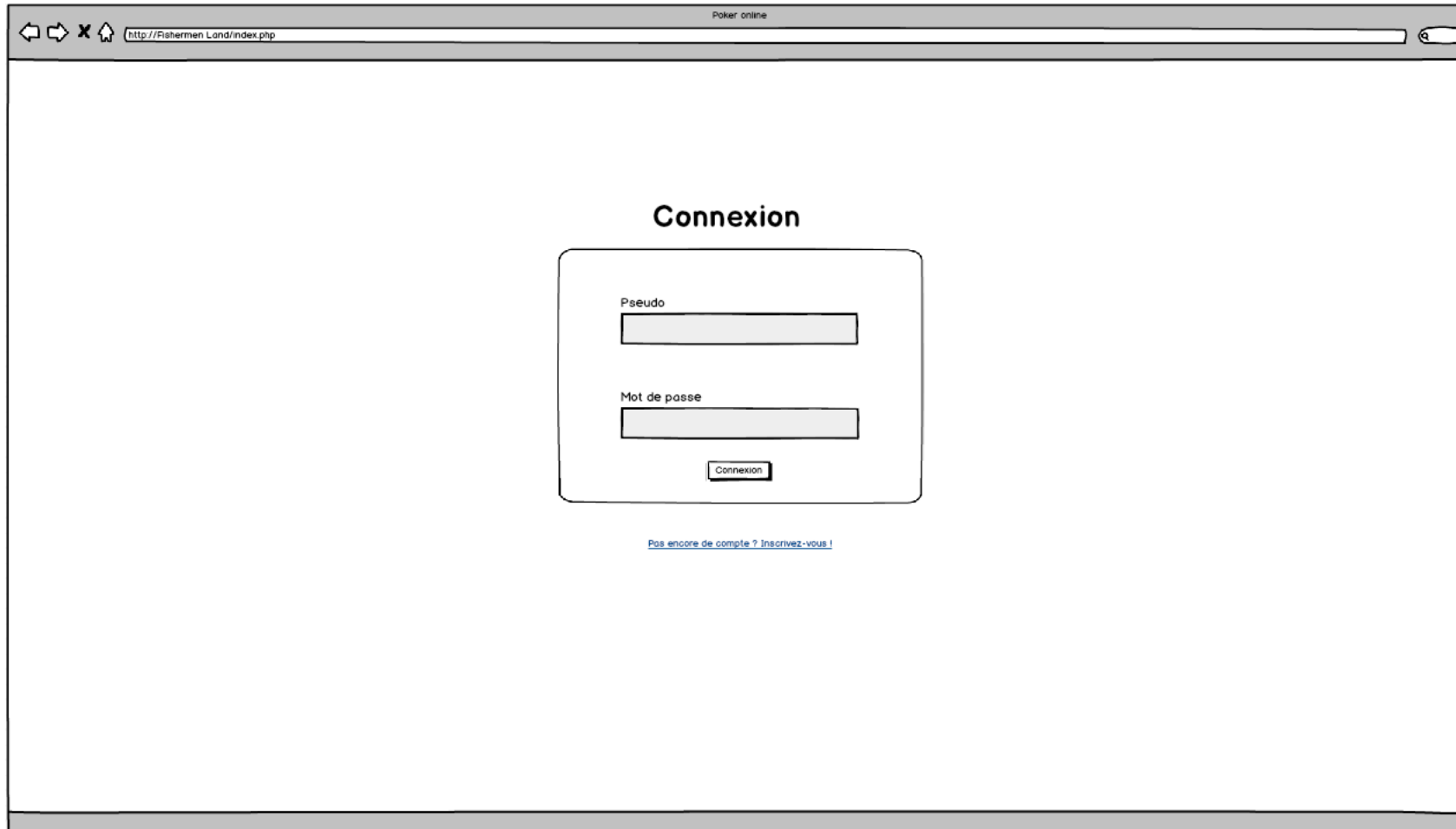
### 2.8.5.1 L'administrateur est connecté

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

## 2.9 Maquette

### 2.9.1 Page de connexion

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



The image 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 a login form titled "Connexion". The form contains two input fields: "Pseudo" and "Mot de passe". Below the "Mot de passe" field is a "Connexion" button. At the bottom of the form, there is a link that says "Pas encore de compte ? Inscrivez-vous !".

Connexion

Pseudo

Mot de passe

Connexion

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

## 2.9.2 Page d'inscription

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

Poker online

http://Fishermen.Land/index.php

### Inscription

Pseudo

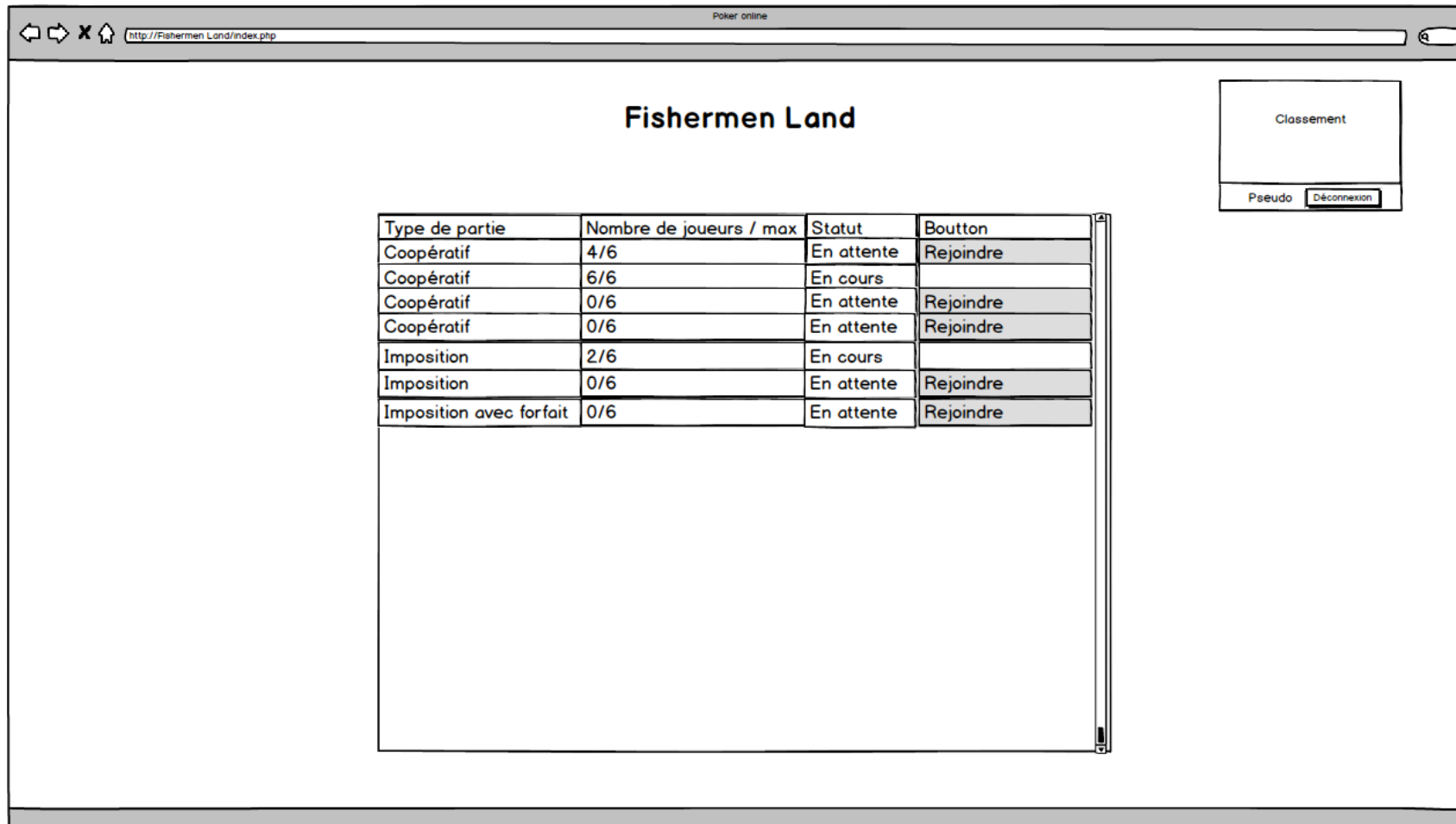
Mot de passe

Inscription

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

### 2.9.3 Page d'accueil vue joueur

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



## 2.9.4 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.

**Fishermen Land**

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

Classement

Pseudo Déconnexion

Paramétrage du jeu

### 2.9.5 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

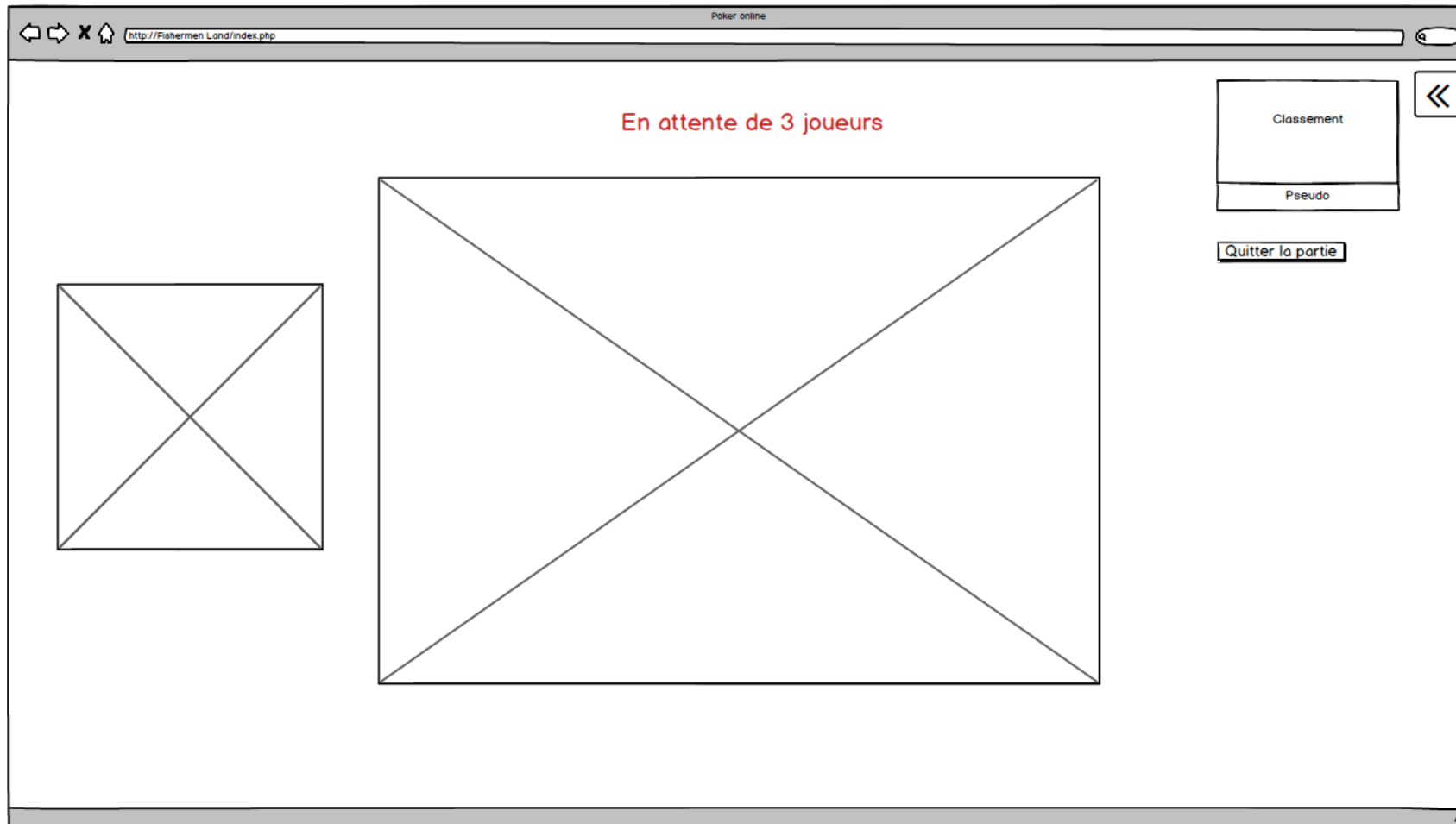
Retour à la page d'accueil

Valider Réinitialiser



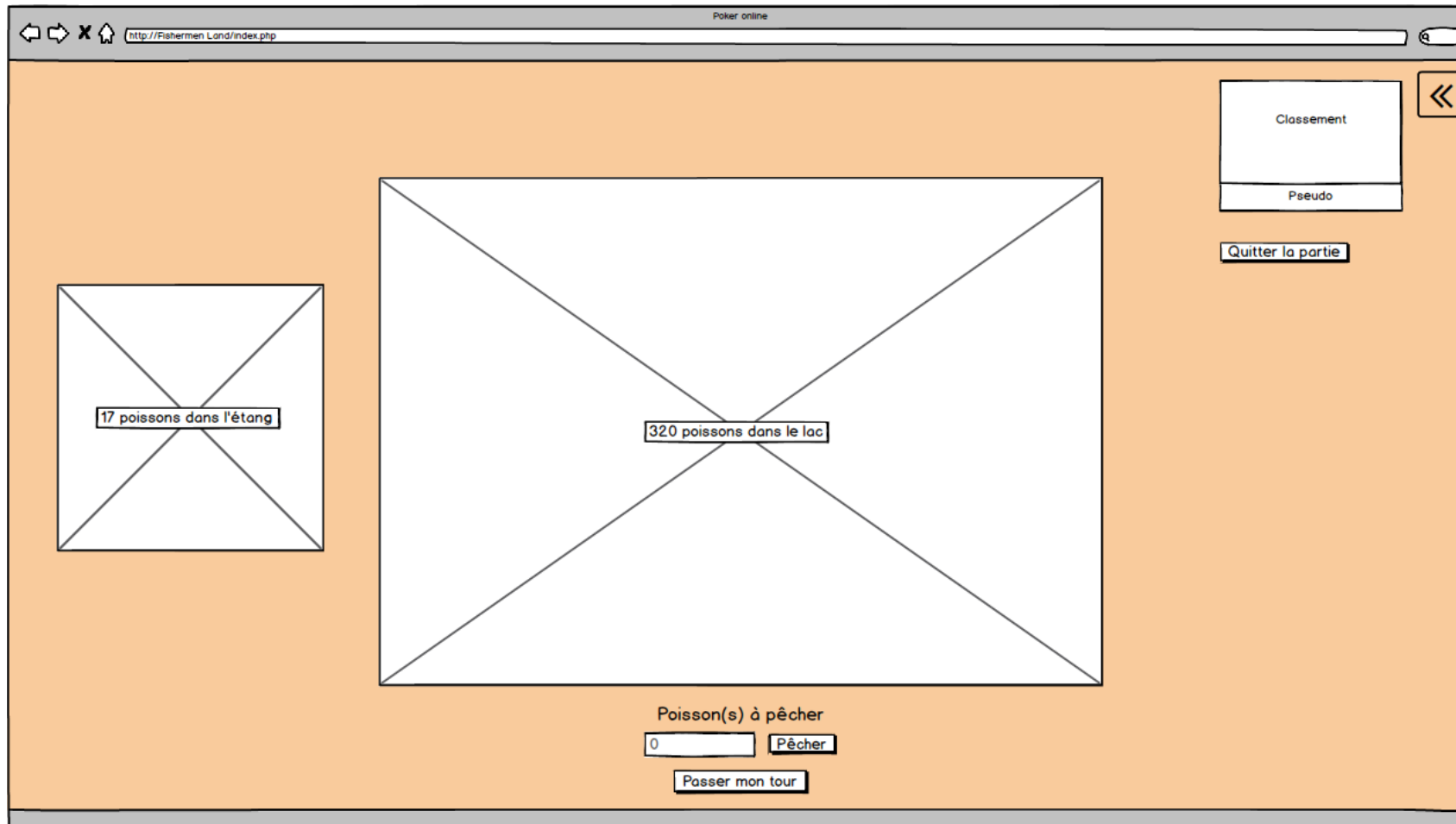
### 2.9.6 Partie en attente de joueurs

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



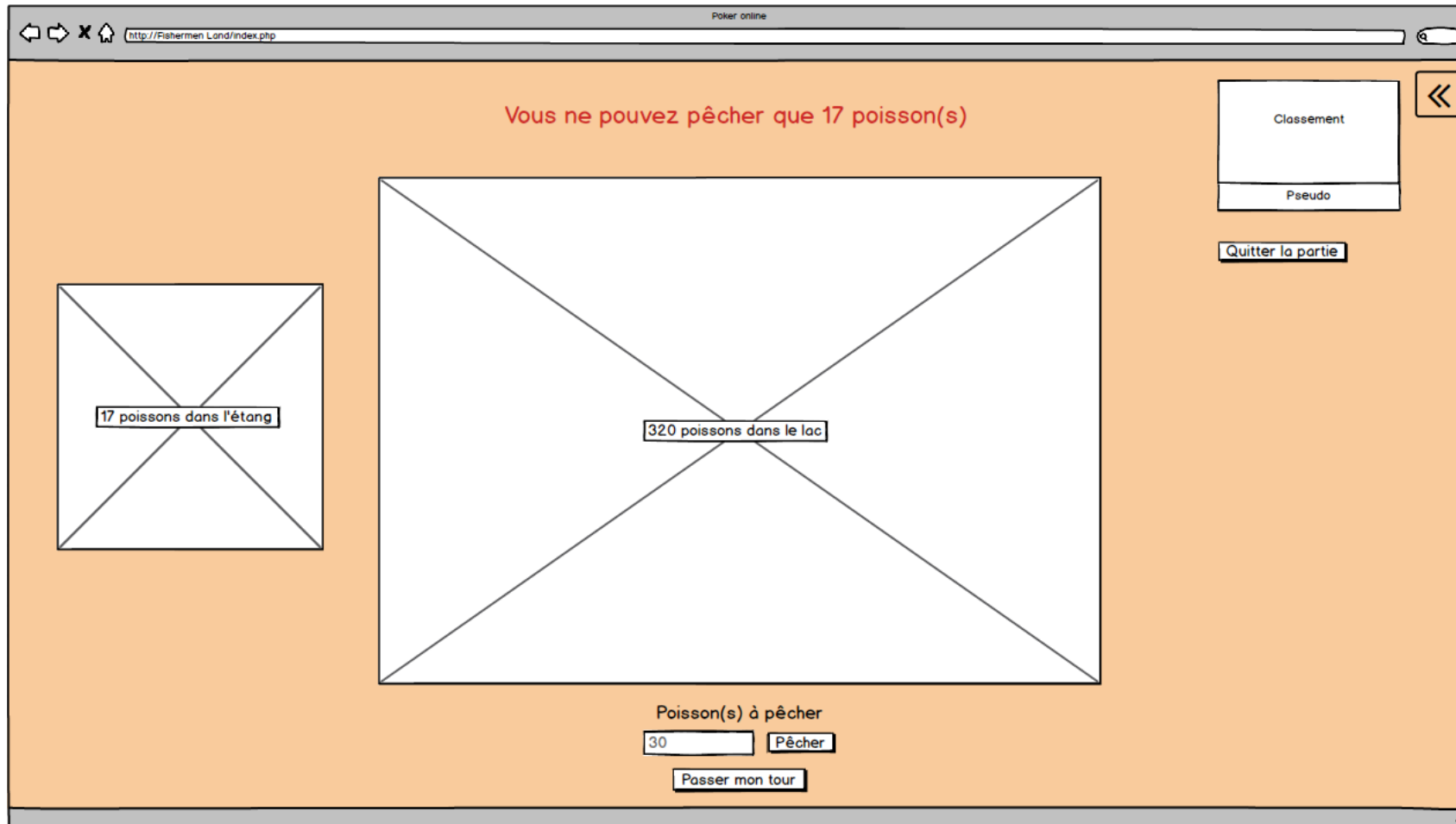
### 2.9.7 Partie en cours, vue du joueur qui joue

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



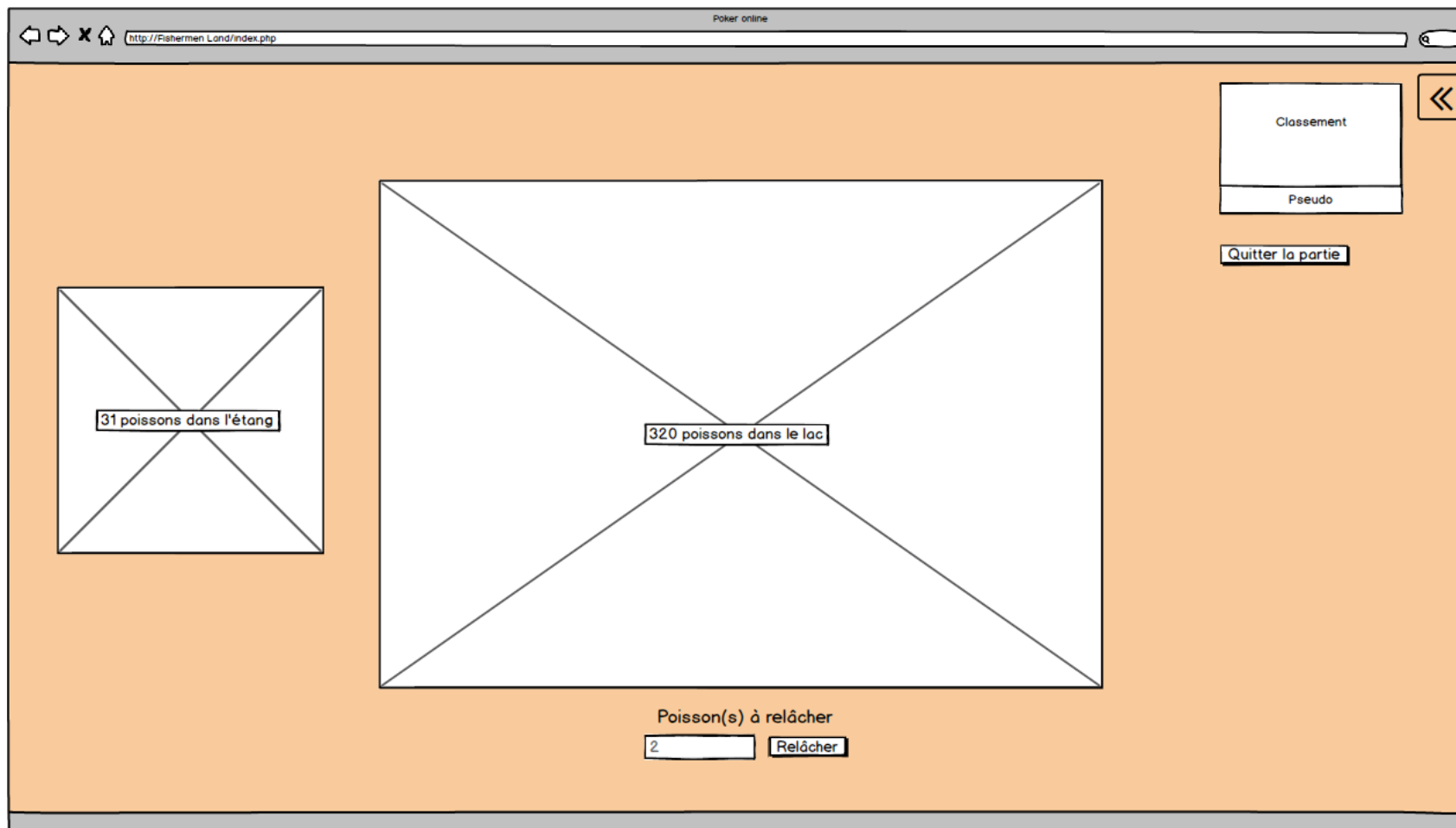
### 2.9.8 Partie en cours avec erreur

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.



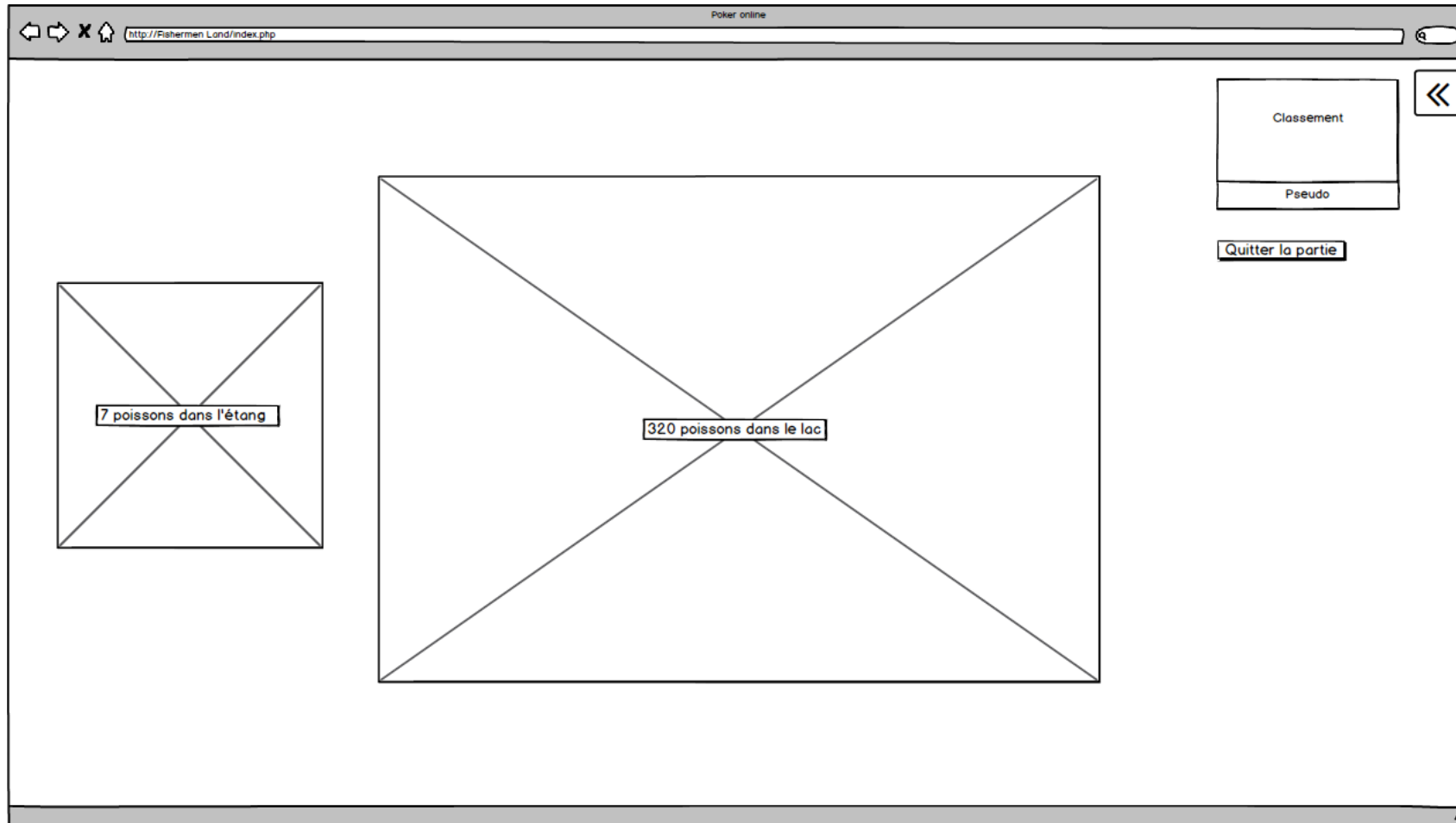
### 2.9.9 Partie en mode coopératif, relâcher un poisson

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



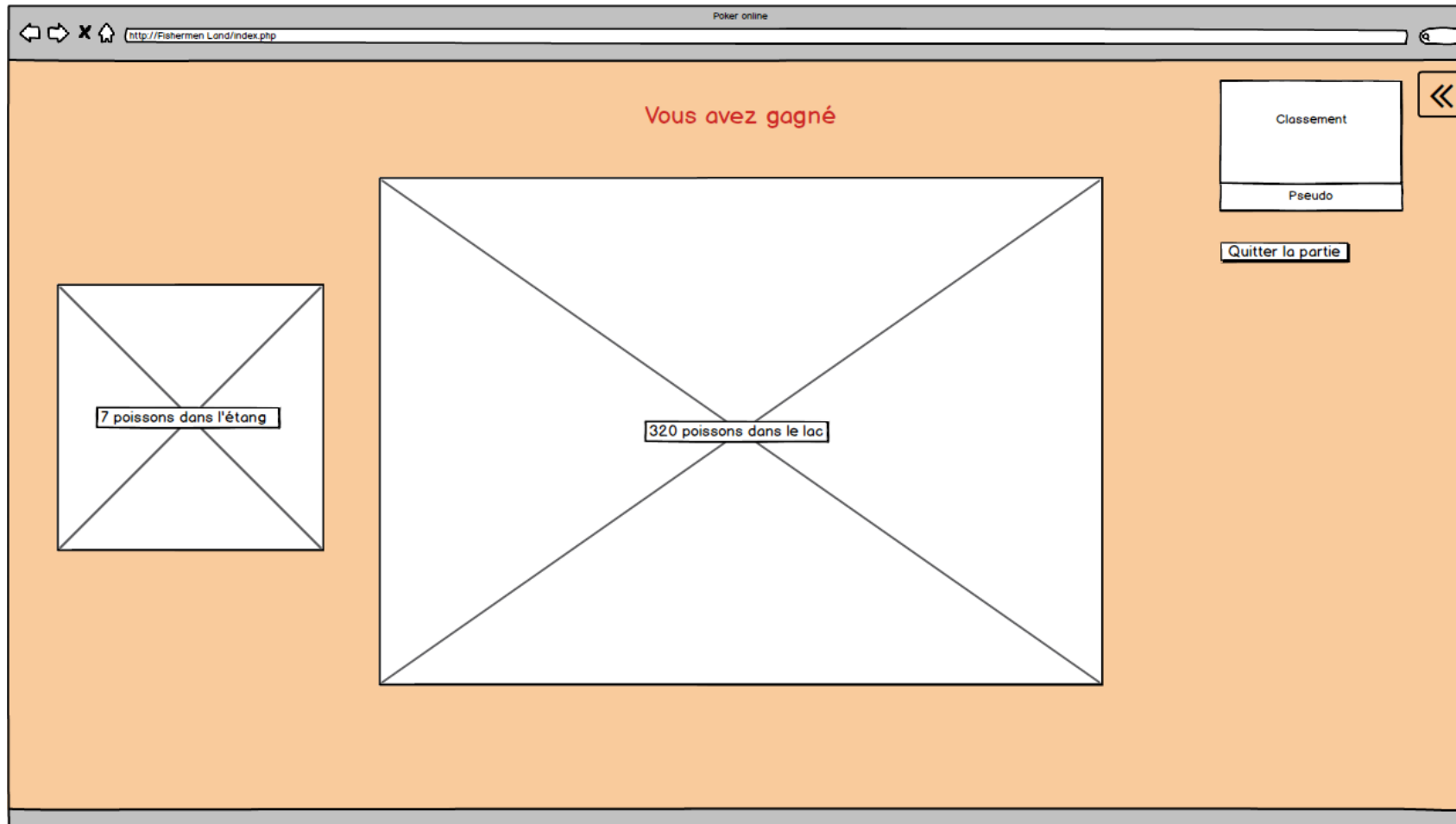
### 2.9.10 Partie en cours, un autre joueur joue

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



### 2.9.11 Partie gagnée

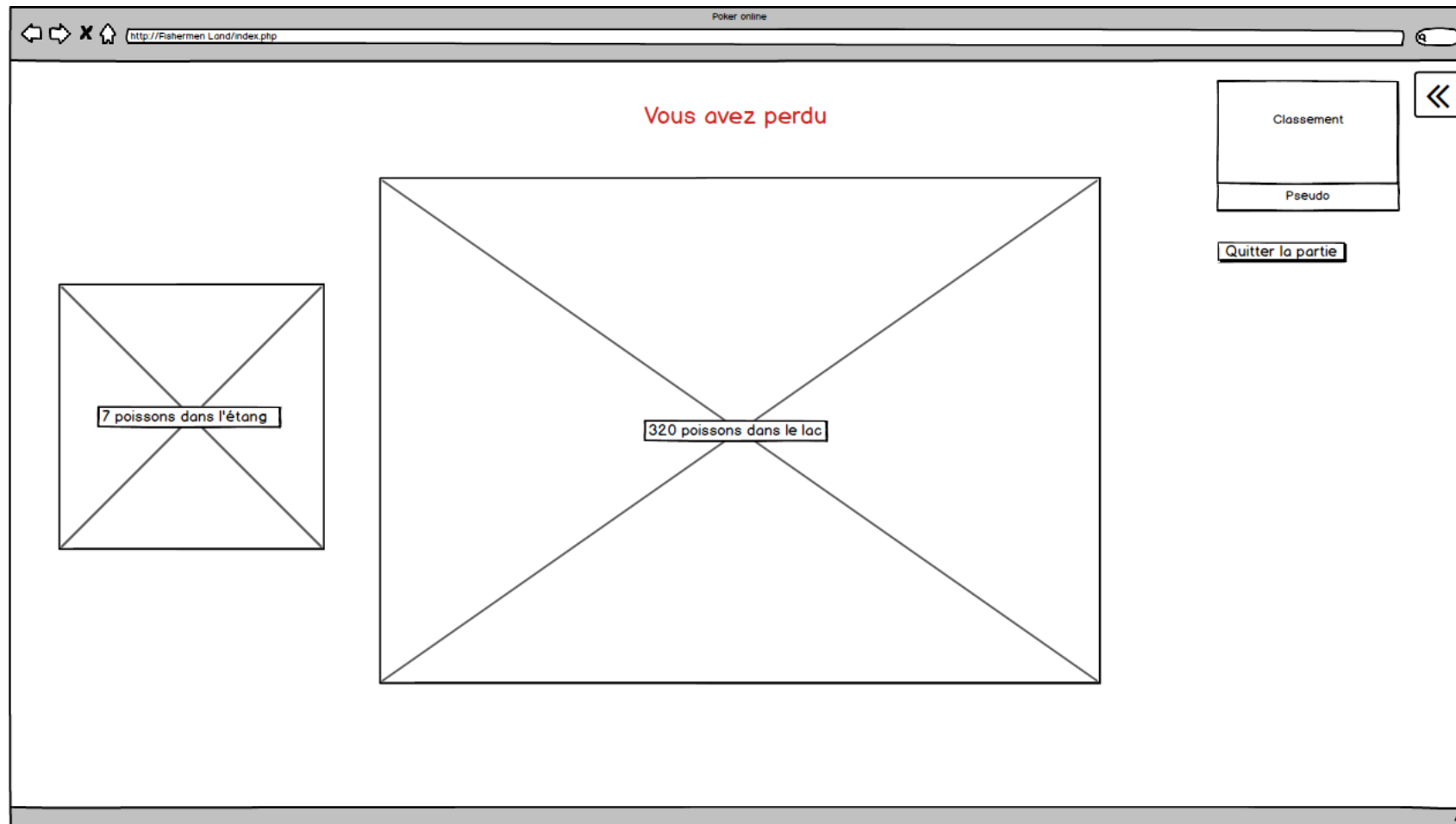
Lorsque la partie est gagnée, un message est affiché quelques brefs instants.





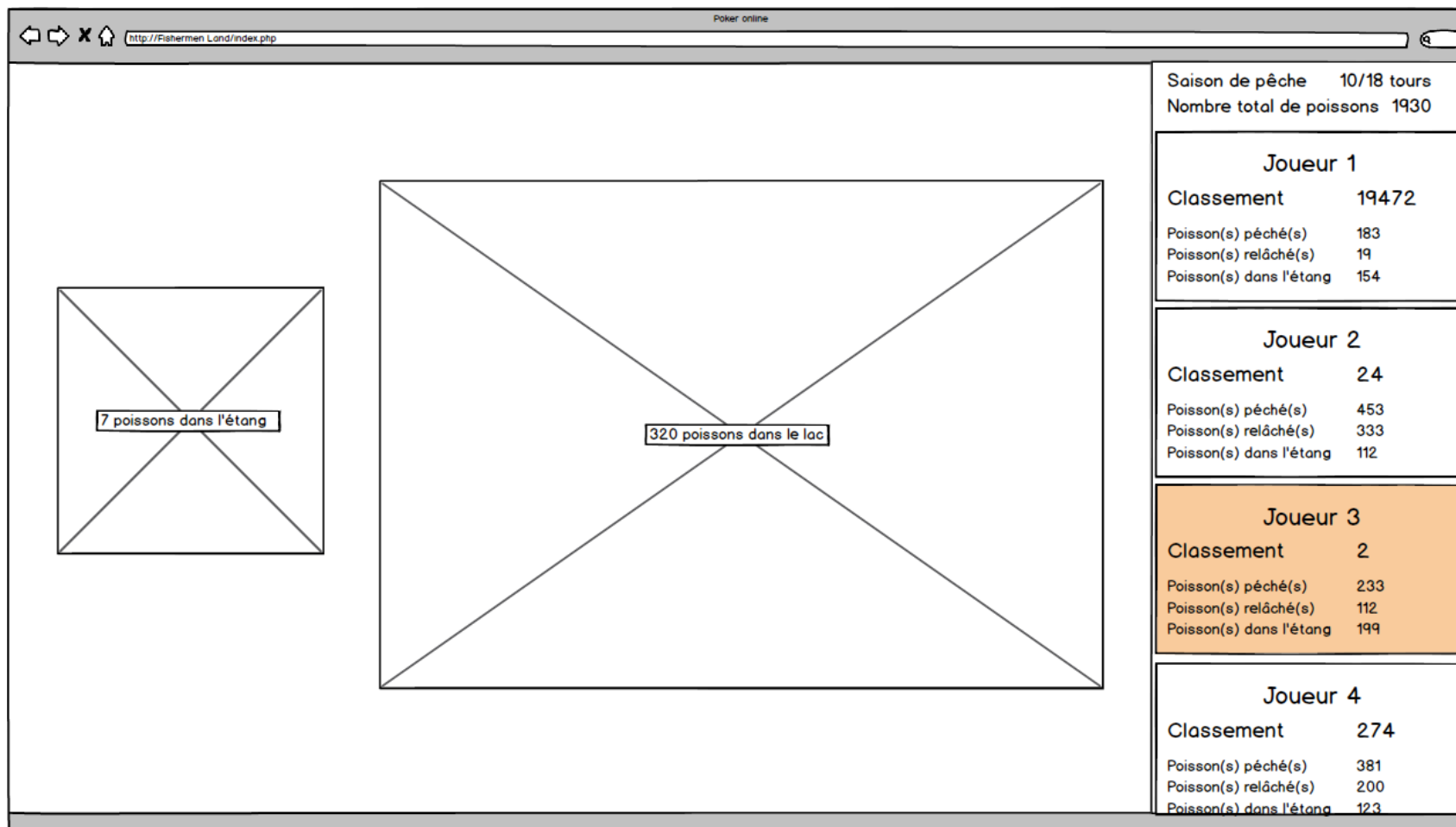
### 2.9.12 Partie perdue

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



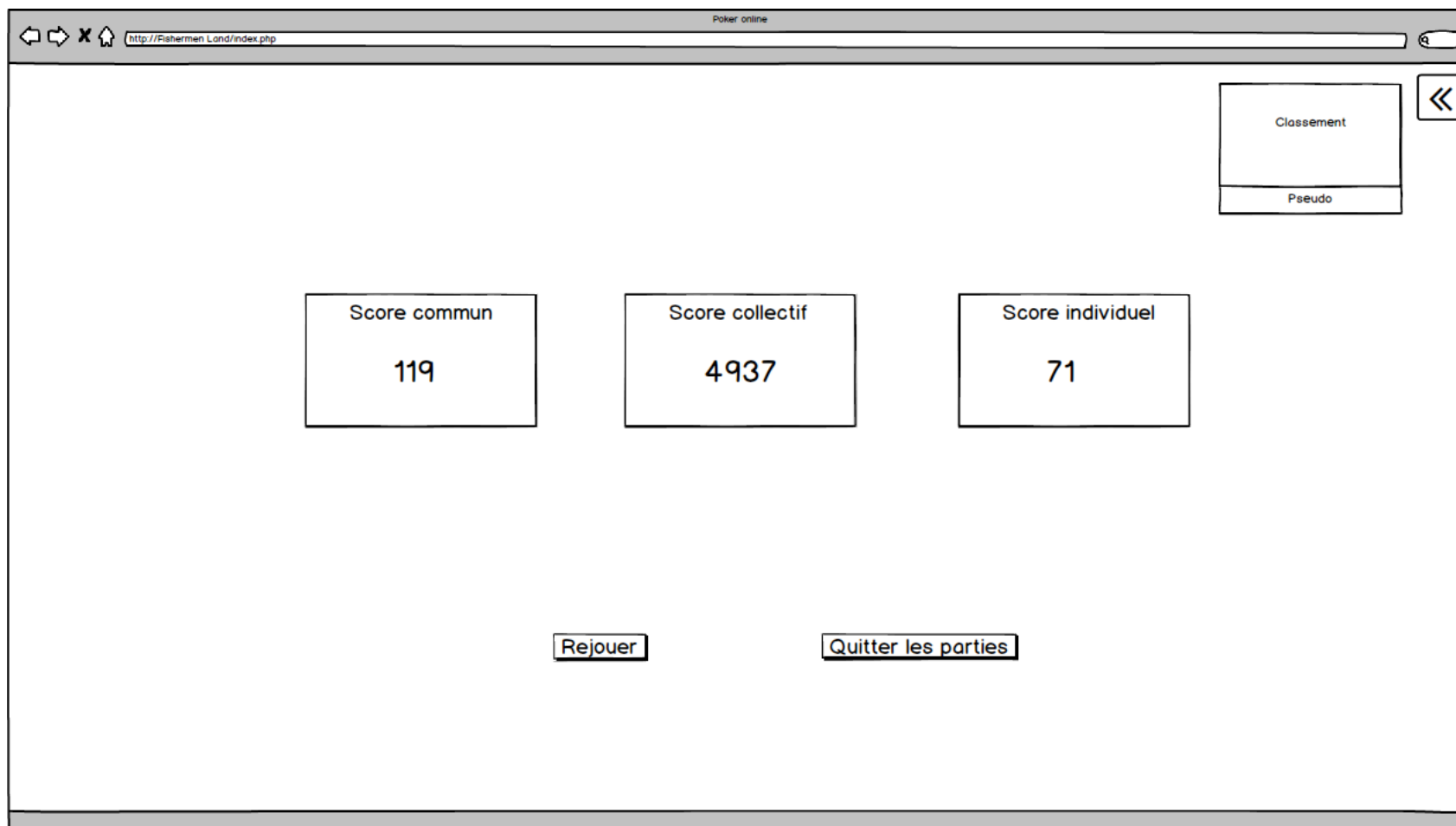
### 2.9.13 Consulter les statistiques

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

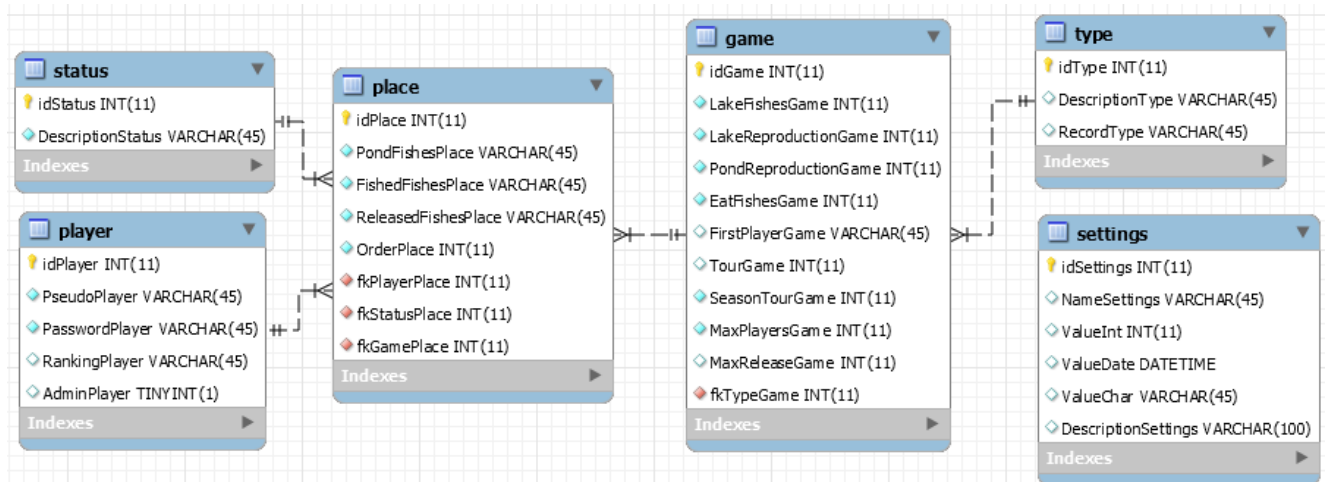


### 2.9.14 Fin d'une saison

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.



## 2.10 MLD



### 2.10.1 Particularité 1

Les données stockées dans la table « Settings » permettent de paramétrer les parties. Lorsqu'un paramètre est modifié directement sur le jeu, les données stockées dans la table « Game » sont automatiquement modifiées, cependant les parties qui sont en cours ne se verront pas modifiées avant la fin de la partie.

### 2.10.2 (Particularité 2)

Echéance 4

### **2.11 Brève explication du jeu**

Une partie est entièrement paramétrable.

Par défaut il existe 3 types de parties :

- Une partie coopérative permet au joueur de relâcher le nombre de poissons qu'il veut à la fin de son tour.
- Une partie en imposition relâche automatiquement à chaque tour un nombre de poissons en fonction des poissons dans l'étang du joueur.
- Une partie en imposition avec forfait se comporte comme la partie en imposition, sauf qu'il ne peut relâcher que 10 poissons maximum par tour.

Dans une partie un joueur doit donc pêcher des poissons dans le lac afin de les mettre dans son étang, il peut également ne pas pêcher, lorsqu'il passe son tour il relâche les poissons selon son mode de jeu puis mange 2 poissons.

Les joueurs jouent toujours à tour de rôle et une fois qu'ils arrivent à la fin d'une saison de pêche (18 tours par personne), ils voient les scores puis on leur attribue un classement si c'est leur troisième partie, sinon on change son classement en fonction de la moyenne des scores individuels obtenus.

Les joueurs peuvent en tout temps consulter les statistiques de la partie. Si le meilleur score commun est battu dans une partie, cette partie compte double dans les statistiques.

### 3 Réalisation

#### 3.1 Dossier de réalisation

Tous les documents produits tout au long du projet se trouvent sur GitHub.

<https://github.com/AlexandreJunod/Fishermen-Land.git>

Voici l'arborescence et une brève explication de l'utilité des dossiers et fichiers.

**Fisherman Land** : Dossier contenant tous les documents produit pendant le TPI

- **Code** : Contient tout ce qui permet de faire fonctionner le jeu
  - **controller** : Partie logique du code
    - **frontend.php**
  - **function** : Contient du code pour éviter la répétition
    - **function.php**
  - **model** : Exécute des requêtes
    - **frontend.php**
  - **public** : Contient le CSS/JS et images
    - **css**
      - **style.css**
    - **images**
    - **js**
  - **view** : Contient les différentes vues que l'utilisateur pourra afficher
    - **frontend**
      - **AdminView.php**
      - **GameView.php**
      - **HomeView.php**
      - **LoginView.php**
      - **SettingsView.php**
      - **SignupView**
      - **Template.php**
    - **fishermenland.sql** : Script de création de base de donnée
    - **index.php** : Routeur, vérifie que l'affichage demandé peut-être fourni
- **Documentation** : Contient toute la documentation du TPI
- **Readme.md** : Manuel d'installation, créer automatiquement par GitHub

#### 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 M. Montemayor
09.05.2018	Suite au retour de M. Gruaz, l'extension web scrum for trello est utilisé sur le trello
09.05.2018	Tentative de planification de la démo avec M. Egger
15.05.2018	Envoi par mail des use cases, scénarios et maquette a M. Carrel
17.05.2018	Expliquer à M. Carrel le déroulement prévu pour une partie et lui demander si ceci correspond à sa vision des choses. Dans une partie on commence par pêcher, relâcher, manger puis ensuite de nouveaux poissons apparaissent.
18.05.2018	Démo présentée à M. Egger et prendre notes des retours reçus
23.05.2018	Rencontre avec M. Gruaz et prise en note des différents points à aborder dans la documentation

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*