



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.....	Erreur ! Signet non défini.
2.1	Concept	5
2.2	Stratégie de test.....	5
2.3	Risques techniques	6
2.4	Planification	6
2.5	Dossier de conception	6
3	Réalisation.....	7
3.1	Dossier de réalisation	7
3.2	Description des tests effectués	8
3.3	Erreurs restantes	8
3.4	Liste des documents fournis	8
4	Conclusions	9
5	Annexes.....	10
5.1	Résumé du rapport du TPI / version succincte de la documentation	10
5.2	Sources – Bibliographie.....	10
5.3	Journal de travail	10
5.4	Manuel d'Installation	10
5.5	Manuel d'Utilisation.....	10
5.6	Archives du projet.....	10

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**

Echéance 2

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 !

2.5.1 Maquettes / Use cases / Scénarios

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

Action	Condition particulière	Réponse
Va à l'URL www.wv.ch	Pas connecté	Page « Accueil anonyme »
Clic sur 'se connecter'		Page « Login »

2.5.2 MLD

mwb ou diagramme de classe

Echéance 3

2.5.3 (Particularité 1)

Echéance 3

2.5.4 (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

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