

|  |
| --- |
| Bataille Navale |



ZIli, Altin

Altin.ZILI@cpnv.ch

SI-MI1a

26.04.2019



Table des matières

[1 Introduction 2](#_Toc7173300)

[1.1 Cadre, description et motivation 2](#_Toc7173301)

[1.2 Organisation 3](#_Toc7173302)

[1.3 Objectifs 3](#_Toc7173303)

[1.4 Planification initiale 3](#_Toc7173304)

[2 Analyse 3](#_Toc7173305)

[2.1 User Cases and Scénarios 3](#_Toc7173306)

[2.1.1 Apprendre à jouer 3](#_Toc7173307)

[2.1.2 Commencer à jouer 3](#_Toc7173308)

[2.1.3 Jouer 4](#_Toc7173309)

[Stratégie de tests 5](#_Toc7173310)

[1. Le matériel et logiciel tiers. 5](#_Toc7173311)

[2. Les données. 5](#_Toc7173312)

[3. Les personnes 5](#_Toc7173313)

[4. Le timing 5](#_Toc7173314)

[Les types et niveaux de tests 5](#_Toc7173315)

[ Tests de fonctionnalité 5](#_Toc7173316)

[ Tests de performance 5](#_Toc7173317)

[ Tests de robustesse 5](#_Toc7173318)

[3 Implémentation 5](#_Toc7173319)

[3.1 Modèle Logique de données 5](#_Toc7173320)

[3.2 Points techniques spécifiques 6](#_Toc7173321)

[3.2.1 6](#_Toc7173322)

[3.3 Livraisons 6](#_Toc7173323)

[3.4 Tests effectués 6](#_Toc7173324)

[3.5 Erreurs restantes 6](#_Toc7173325)

[4 Conclusions 6](#_Toc7173326)

[5 Annexes 6](#_Toc7173327)

[5.1 Sources – Bibliographie 6](#_Toc7173328)

[5.2 Journal de bord du projet 6](#_Toc7173329)

# Introduction

## Cadre, description et motivation

Ce projet est effectué dans le cadre d’un examen en ICT-431 concernant la gestion de mandats dans la réalisation de projets ainsi que pour acquérir de meilleures connaissances en C. Il nous est demandé de coder un jeu de bataille navale. Cette épreuve nous a été assignée pour nous préparer à la réalisation de projets en rapport avec l’informatique. Je suis motivé à apprendre à organiser mon travail avec les méthodes agiles. Ce projet ne possède ni inventaire, ni programme précédemment réalisé.

## Organisation

Organisation générale du projet :

**Eleve:** Zili, Altin, Altin.ZILI@cpnv.chl 0795699978

**Responsable de projet :** Carrel, Xavier, Xavier.CARREL@cpnv.ch

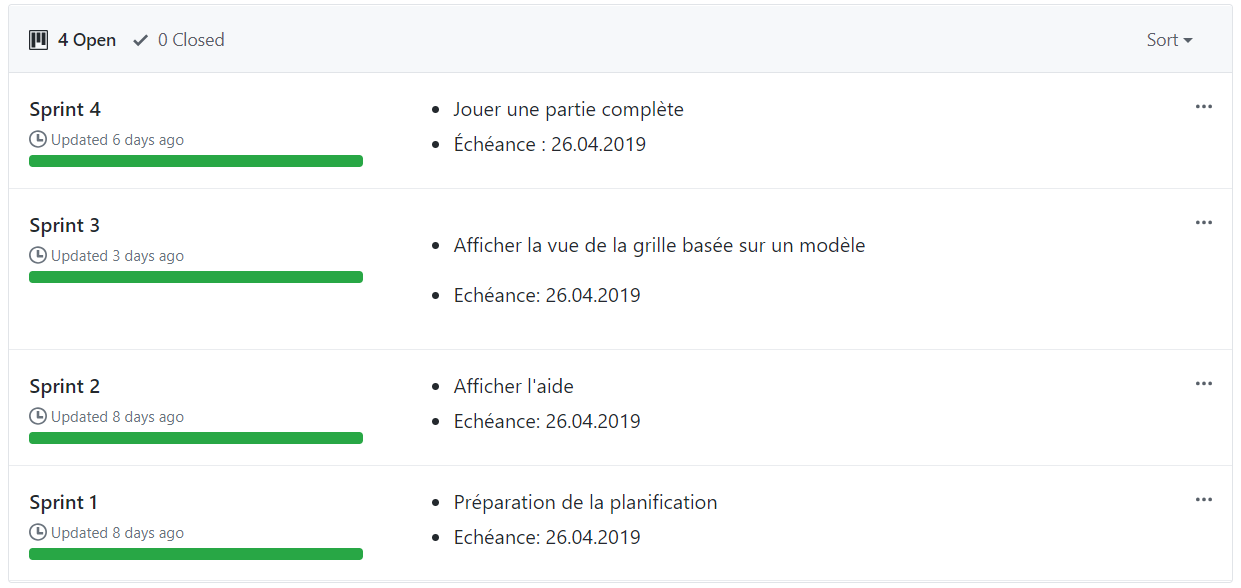
**Remplaçant du responsable de projet :** Vaca, Johnny,

Johnny.VACA-JARAMILLO@cpnv.ch, 0763317057

## Objectifs

* Avoir un premier aperçu du travail de l’informaticien au sein d’une entreprise au travers de la gestion de mandats d’après un cahier des charges en utilisant les méthodes AGILES
* Coder un jeu de bataille navale en C avec aide pour apprendre à jouer

## Planification initiale



# Analyse

Ce programme une fois exécuté demandera au joueur s’il veut jouer ou afficher l’aide.

Le but du jeu étant de tirer sur une grille pour couler tous les bateaux. Une case peut afficher qu’un bateau est touché(X), Coulé(O), ou que vous avez manqué votre tir(~).

## User Cases and Scénarios

### Apprendre à jouer

#### Lire L’aide

|  |  |
| --- | --- |
| Identifiant | BN\_01 |
| En tant que | Utilisateur |
| Je veux | Apprendre les règles |
| Pour | Savoir jouer |
| Priorité | M |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Action | Condition particulière | Réaction |
| Exécuter l’application |  | L’application démarre et affiche l’écran d’accueil (1) |
| Appuyer sur la touche « 2 » puis sur la touche « Enter » pour ouvrir l’aide |  | L’aide s’affiche (3) |

### Commencer à jouer

#### Lancer une partie

|  |  |
| --- | --- |
| 1. Utilisation | BN\_01 |
| En tant que | Utilisateur |
| Je veux | Commencer une partie |
| Pour | Commencer à jouer |
| Priorité | M |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Action | Condition particulière | Réaction |
| Exécuter l’application |  | L’application démarre et affiche l’écran d’accueil (1) |
| Appuyer sur la touche « 1 » pour lancer une partie |  | Une partie se lance et la grille s’affiche(2) |

### Jouer

#### Faire une partie complète

1. Ce scénario commence une fois que la grille fixe a été chargée.

|  |  |
| --- | --- |
| Identifiant | BN\_01 |
| En tant que | Utilisateur |
| Je veux | Commencer à jouer |
| Pour | Commencer une partie |
| Priorité | M |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Action | Condition particulière | Réaction |
|  |  | La grille s’affiche (2) |
| Taper « A6 » | Un bateau adverse est touché | Une croix s’affiche sur la case sélectionnée |
|  |  | « TOUCHE » est affiché |
|  |  | Demande le prochain coup |
| Lors du tour du joueur, taper « B9 » | Raté : aucun bateau adverse n’a été touché | « ~ » s’affiche sur la case sélectionnée |
|  |  | « MANQUE » est affiché |
|  |  | Demande le prochain coup |
| … | | |
| Lors du tour du joueur, taper « I7 » | Un bateau adverse a été touché et coulé | « O » s’affiche sur la case sélectionnée |
|  |  | « COULE » est affiché |
|  |  | Demande le prochain coup |
| Lors du tour du joueur, taper « E8 » | Le dernier bateau est coulé | « O » s’affiche sur la case sélectionnée |
|  |  | « Victoire » s’affiche |

## Stratégie de tests

## Le matériel et logiciel tiers.

* Système d’exploitation : Windows 10
* Logiciels utilisés: Application GitHub et l’exécutable du jeu,
* Matériel : PC de l’école ou PC personnel

## Les données.

* Grille fixe

## Les personnes

* Moi : Altin Zili (PC personnel et PC professionnel)

## Le timing

* A la fin de chaque sprint

## Les types et niveaux de tests

### Tests de fonctionnalité

Ces tests seront réalisés par Altin Zili et Johnny Vaca lors du codage de la Bataille Navale et se baseront sur les différents scénarios.

### Tests de performance

Aucun test de performance n’est prévu

### Tests de robustesse

#### Test Unitaire :

Ces tests seront réalisés par Altin Zili et Johnny Vaca lors du codage de la Bataille Navale et se baseront sur les différents scénarios.

#### Test d’Intégration :

Ces tests seront réalisés par Altin Zili et Johnny Vaca lors du codage de la Bataille Navale et se baseront sur les différents scénarios.

#### Test système :

Ces tests seront réalisés par Altin Zili et Johnny Vaca lors de la finalisation du codage de la Bataille Navale et se baseront sur les différents scénarios.

# Implémentation

## Modèle Logique de données

Dans mon programme il y a que des donnés qui se trouvent dans une grille, c’est-à-dire que ce sont des numéros qui représentent un bateau dans une grille fixe.

## Points techniques spécifiques

### 

## Livraisons

<https://github.com/AltinZili/BN-AZI-Bataille-Navale>

## Tests effectués

|  |  |
| --- | --- |
| Scénario | 26.04.2019  Développeur  PC personnel |
| 1 – afficher menu | OK |
| 2 – afficher grille | OK |
| 3 – afficher aide | OK |
| 4 – tirs fonctionnels | OK |
| 6 – afficher la victoire | OK |

## Erreurs restantes

Le choix aléatoire d’une grille d’après une liste de grille n’a pas été réalisé :

* Vu les cours manqués je n’ai pas pu le faire

Pas réglé les tests de robustesses pour chaque fonctionnalité du programme.

* Vu es cours manqués je n’ai pas pu le faire

# Conclusions

Objectifs pas complètement atteints au vu du fait que certaines fonctions n’ont pas été intégrées (dans erreurs restantes)

Cependant la version 0.1 du programme a été complètement réalisée.

Mes difficultés ont été de n’avoir eu qu’un jour pour réaliser la quasi-totalité du projet avec Johnny.

Une potentielle suite du projet sera d’essayer personnellement de réaliser la version 1.0.

# Annexes

## Sources – Bibliographie

## Journal de bord du projet

|  |  |
| --- | --- |
| **Date** | **Evénement** |
| 26.04.2019 | Publication de la première version du document de projets |
| 26.04.2019 | Sprint 2 review avec Johnny Vaca début sprint 3 |
| 26.04.2019 | Sprint 3 review avec Johnny Vaca début sprint 4 |
| 04.05.2019 | Sprint 4 review avec Johnny Vaca |
|  | Review final par Xavier Carrel |