

|  |
| --- |
| 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 réalisé dans le cadre d’une évaluation de gestion de mandats dans la réalisation de projets et pour apprendre à programmer en C. Les raisons pour laquelle il nous ait demandé de réaliser cette épreuve pour avoir un avant-gout de la réalisation de projets informatique. Ma motivation est tout simplement d’apprendre et de découvrir. Ce projet ne contient pas d’inventaire ni de programme crée avant. Nous commençant depuis 0.

## Organisation

Organisation générale du projet :

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

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

## Objectifs

* Développer le jeu de la bataille navale en c sur console (cmd) de A à Z pour la fin du 3ème trimestre de la première année.
* Apprendre à gérer l’exécution d’un mandat d’un cahier de charges avec la méthode AGILE et à utiliser la méthode AGILE, durant le troisième trimestre de la première année complète.

## Planification initiale

# Analyse

## 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

Les tests de type fonctionnel seront réalisés par Altin Zili pendant le codage du programme et il se basera sur les scénarios.

### Tests de performance

Il n’y aura pas te test de performance

### Tests de robustesse

#### Test Unitaire :

Ça sera Altin Zili qui s’occupera de ces tests. Il se basera sur les cas d’utilisation et ces scénarios pendant le codage du programme.

#### Test d’Intégration :

Ça sera Altin Zili qui s’occupera de ces tests.

#### Test système :

Les tests de type fonctionnel seront réalisés par Altin Zili pendant le codage du programme et il se basera sur les scénarios, une fois le programme fini.

# Implémentation

## Modèle Logique de données

## Points techniques spécifiques

### 

## Livraisons

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

## Tests effectués

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Scénario | 07.04.2019  Développeur  PC personnel |  |
| 1 – afficher aide |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

## Erreurs restantes

# Conclusions

# Annexes

## Sources – Bibliographie

## Journal de bord du projet

|  |  |
| --- | --- |
| **Date** | **Evénement** |
| 26.04.2019 |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
| … |  |
|  |  |