

Université de Cergy-Pontoise

## Manuel d'introduction (PRODUCT)

pour le projet Gestion de projet informatique  
**Licence d'Informatique troisième année**

sur le sujet

# FWCS

rédigé par

**Mustapha KHELIFI - Fatma BARAKET - Hajer AYACHI -  
Amirouche MAHDI - Dewi DELBE - Anasse FROUG**



Avril 2020

## Table des matières

<b>1</b>	<b>Introduction</b>	<b>2</b>
<b>2</b>	<b>Fenêtre d'accueil et options utilisateur</b>	<b>3</b>
<b>3</b>	<b>Fenêtre principale</b>	<b>5</b>
3.1	Fenêtre de Formation de la phase poule . . . . .	5
3.2	Fenêtre de classement de la phase poule . . . . .	6
3.3	Fenêtre de classement de la phase poule . . . . .	8
3.4	Fenêtre de classement de la phase qualification . . . . .	9
3.5	Fenêtre gagnant . . . . .	10
<b>4</b>	<b>Conclusion</b>	<b>10</b>

## Table des figures

1	Introduction . . . . .	2
2	Accueil de logiciel . . . . .	3
3	Help . . . . .	3
4	barre de navigation . . . . .	4
5	phase de poule . . . . .	5
6	phase de poule . . . . .	6
7	commentaire . . . . .	7
8	classement de la phase poule . . . . .	8
9	Fenêtre de classement de la phase qualification . . . . .	9
10	Fenêtre gagnant . . . . .	10

## Liste des tableaux

# 1 Introduction

Le manuel d'introduction permet de décrire le fonctionnement du jeu.

Cette description est illustrée d'exemples afin de faciliter la compréhension. Elle permet également de guider l'utilisateur s'il est confronté à un potentiel problème.

Nous allons donc présenter les différentes fenêtres et les paramètres proposés par notre application.

FWCS est un jeu de simulation de la coupe du Monde de football. Ce jeu est constitué de différentes phases : la phase de poule et celle des qualifications. Au fur et à mesure de la simulation, les équipes et les scores sont affichés, et débouche sur l'équipe gagnante.

Nous allons donc nous intéresser dans un premier temps à la fenêtre d'accueil ainsi que les différentes options utilisateur, puis nous nous intéresserons à la fenêtre principale du jeu.



FIGURE 1 – Introduction

## 2 Fenêtre d'accueil et options utilisateur



FIGURE 2 – Accueil de logiciel

Au démarrage du jeu, l'utilisateur a le choix entre 2 options :

- Start Game : pour commencer la simulation
- Help : ce bouton permet d'avoir les coordonnées des créateurs du jeu.

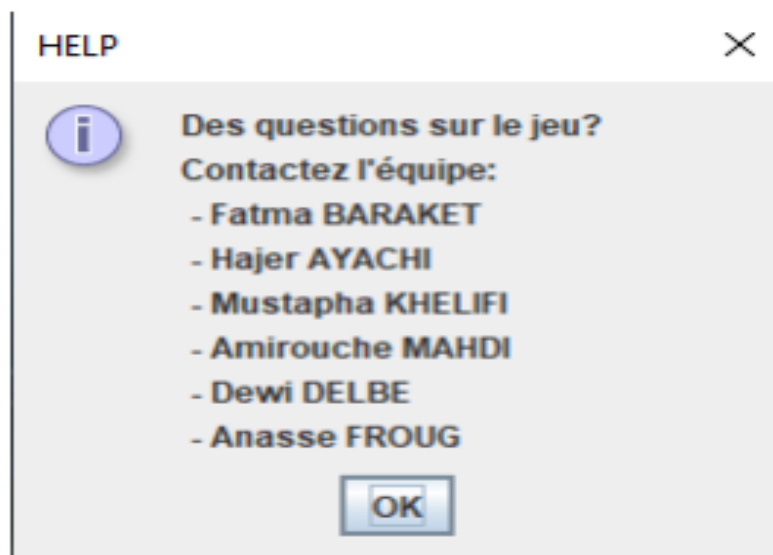


FIGURE 3 – Help

Dès que l'utilisateur appuie sur le bouton Start Game, la simulation est lancée.

L'utilisateur ne peut pas intervenir sur le mode de fonctionnement de la simulation, ni sur ses paramètres, mais il dispose néanmoins d'une barre de navigation : Cette barre de navigation permet



FIGURE 4 – barre de navigation

de défiler les différentes fenêtres (nous les verrons plus en détails plus bas).

L'utilisateur peut appuyer sur :

- Next pour afficher la fenêtre suivante.
- Previous pour revenir à la fenêtre précédente.
- Relance pour relancer la simulation depuis le début

A partir de Start Game, cette barre de navigation est présente en permanence dans la fenêtre principale à droite.

### 3 Fenêtre principale

Après avoir cliqué sur le bouton Start Game, on arrive sur la fenêtre principale (composée de différentes phases) :

#### 3.1 Fenêtre de Formation de la phase poule



FIGURE 5 – phase de poule

Sur cette fenêtre seront affichées les équipes qui constituent chaque groupe.

Il existe 4 groupes et chaque groupe est constitué de 4 équipes, qui devront s'affronter entre eux pour cette première phase.

### 3.2 Fenêtre de classement de la phase poule



Groupe A	Groupe C
* <i>Algerie 1 - 0 Maroc</i>	* <i>Pologne 1 - 0 US</i>
* <i>Tunisie 1 - 3 Egypte</i>	* <i>Brazil 1 - 0 Argentine</i>
* <i>Algerie 2 - 0 Tunisie</i>	* <i>Pologne 0 - 1 Brazil</i>
* <i>Maroc 0 - 1 Egypte</i>	* <i>US 0 - 3 Argentine</i>
* <i>Algerie 0 - 1 Egypte</i>	* <i>Pologne 1 - 3 Argentine</i>
* <i>Maroc 0 - 1 Tunisie</i>	* <i>US 1 - 0 Brazil</i>

Groupe B	Groupe D
* <i>France 1 - 0 England</i>	* <i>Australie 0 - 1 Canada</i>
* <i>Allemagne 2 - 0 Espagne</i>	* <i>Finlande 2 - 0 Italie</i>
* <i>France 2 - 1 Allemagne</i>	* <i>Australie 0 - 2 Finlande</i>
* <i>England 2 - 1 Espagne</i>	* <i>Canada 2 - 3 Italie</i>
* <i>France 2 - 1 Espagne</i>	* <i>Australie 3 - 0 Italie</i>
* <i>England 1 - 2 Allemagne</i>	* <i>Canada 2 - 1 Finlande</i>

FIGURE 6 – phase de poule

Ensuite, on arrive sur la fenêtre de classement de la phase poule. Les scores des matchs entre les équipes de chaque groupe sont affichés.

En appuyant sur cette icône, l'utilisateur a accès à un commentateur de match.

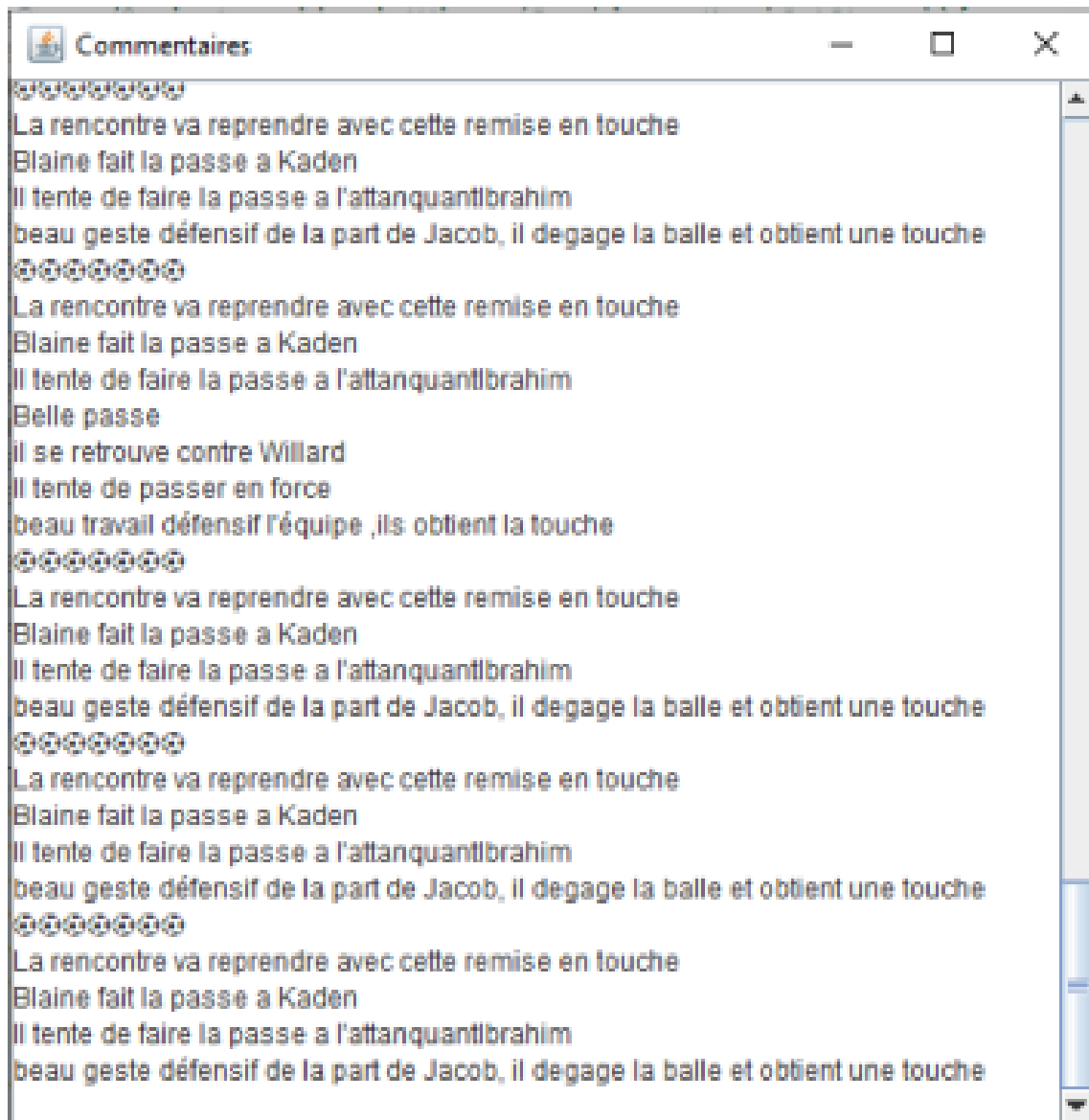


FIGURE 7 – commentaire



### 3.3 Fenêtre de classement de la phase poule

Suite aux matchs de la phase poule, cette fenêtre est affichée, elle permet d'avoir les scores de chaque équipe.



FIGURE 8 – classement de la phase poule

### 3.4 Fenêtre de classement de la phase qualification

Cette fenêtre affiche les équipes impliqués dans cette phase, les scores des matchs, et le déroulement, jusqu'à la phase de finale.



FIGURE 9 – Fenêtre de classement de la phase qualification

### 3.5 Fenêtre gagnant

Cette dernière fenêtre affiche l'équipe gagnante !



FIGURE 10 – Fenêtre gagnant

## 4 Conclusion

L'utilisation de notre application est plutôt facile.

Le déroulement de la simulation est préalablement établi, l'utilisateur ne peut que défiler les différentes fenêtres.