



# Mini-Projet GEN

## Rapport intermédiaire - Contenu minimal

ELS – 28 Mars 2018

**A rendre 3<sup>ème</sup> semaine après Pâques en début de séance : Mer 25 Avril (Grp B) et Vend 27 Avril (Grp A)**

1. Fonctionnement général de l'applicatif (Objectifs de base, utilisation de l'applicatif, règle du jeu, contraintes, priorités de développement).
2. Partage des responsabilités entre le serveur et le client : Qui fait quoi ?
  - Et répondre notamment à la question : comment se déroule le lancement du jeu et sa fin ?  
⇒ Quel programme doit-il être exécuté, comment s'opèrent les connexions, quand est-ce que le jeu commence, quand est-ce qu'il se termine...)
  - *Optionnel* : Un diagramme d'activités pour présenter le fonctionnement global de l'applicatif. Ce diagramme sera demandé dans le rapport final.
2. Protocole d'échange entre le client et le serveur  
Dessiner un diagramme, montrant le client et le serveur, illustrant l'échange des différents messages. Détailler le format/contenu des informations circulant entre les deux entités.
3. Cas d'utilisation représentant l'état final de l'applicatif
  - Diagramme général de contexte (Diagramme des cas d'utilisation avec la frontière du système), avec une dizaine de cas d'utilisation (15 max)
  - Description brève des acteurs
  - Par cas d'utilisation : un descriptif de 2 lignes (scénario principal)
4. **Ebauche du modèle de domaine** (un modèle pour le serveur & un modèle pour le client)  
Note : Du point de vue MVC, il s'agit de ne représenter que les classes de la partie « M » (Modèle) voir exercice de modélisation de domaine avec méthode UP
5. Base de données : objectifs & modèle conceptuel
6. Ebauche des interfaces utilisateur (un brouillon peut suffire)

### Gestion du projet

7. Rôles : Qui est « Scrum master » et « Product Owner », éventuellement qui est « Testeur »
8. Backlog de produit (Extraction de IceScrum)
9. Plan d'itérations, avec pour chaque sprint :
  - **Objectif**
  - Durée
  - Histoires