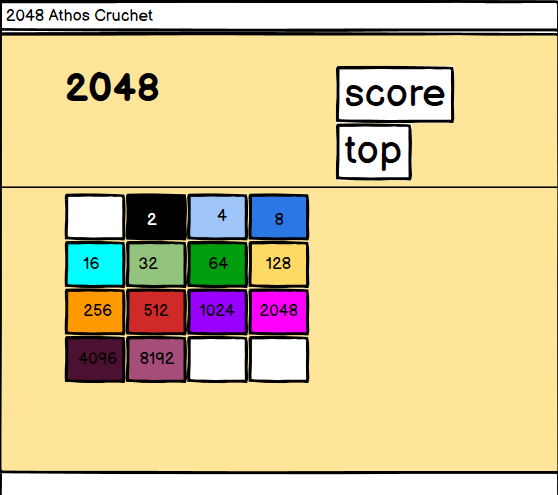


|  |
| --- |
| Projet 2048 |

Illustration



Cruchet, Athos

[Athos.cruchet@cpn](mailto:Athos.cruchet@cpn)v.ch



SI-CIB

11/02/232

Table des matières

[1 Introduction 3](#_Toc125451210)

[1.1 Cadre, description et motivation 3](#_Toc125451211)

[1.2 Objectifs 3](#_Toc125451212)

[1.3 Planification initiale 3](#_Toc125451213)

[2 Analyse 3](#_Toc125451214)

[2.1 Maquettes 3](#_Toc125451215)

[2.2 Stories / tests d’acceptation 3](#_Toc125451216)

[2.3 Stratégie de test 3](#_Toc125451217)

[3 Implémentation 3](#_Toc125451218)

[3.1 Vue d’ensemble 3](#_Toc125451219)

[3.2 Choix techniques 3](#_Toc125451220)

[3.3 Points techniques spécifiques 3](#_Toc125451221)

[3.3.1 Point 1 3](#_Toc125451222)

[3.3.2 Point 2 3](#_Toc125451223)

[3.3.3 Point … 3](#_Toc125451224)

[4 Tests 3](#_Toc125451225)

[4.1 Tests effectués 3](#_Toc125451226)

[4.2 Erreurs restantes 3](#_Toc125451227)

[5 Conclusions 3](#_Toc125451228)

[6 Annexes 3](#_Toc125451229)

[6.1 Sources – Bibliographie 3](#_Toc125451230)

[6.2 Journal de bord du projet 3](#_Toc125451231)

# Introduction

## Cadre, description et motivation

Dans le cadre du CPNV, dans le module ICT-431, enseigné par M.Chavey, je réalise la programmation du jeu 2048.

## Objectifs

Sprint 1 : création de la maquette + valeurs avec couleurs + affichage du jeu conforme au tableau en mémoire et à la maquette.

Sprint 2 : fonction tasse 4 + comptage des mouvements + tasser tout le jeu dans une direction avec les touches du clavier.

## Planification initiale

Planification très globale du projet qui sera revue après l'analyse.

Les dates de début, de fin et des étapes principales seront mises en évidence.

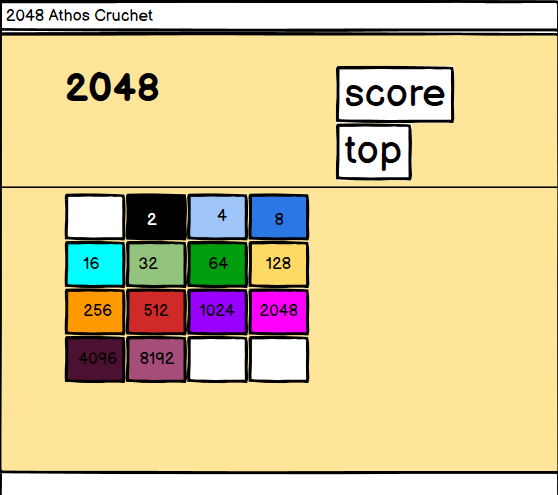
Ces éléments peuvent être repris de la fiche signalétique ou du cahier des charges

# Analyse

L’analyse détaille ce qui va être fait. A quoi va ressembler le produit fini. Comment il va fonctionner.

Elle doit faire l’objet d’une revue avec le client ; on s’assure que l’on a bien compris ce qu’il attend du projet.

## Maquettes



## Stories / tests d’acceptation

Les tests ont été réalisé sur : https://icescrum.cpnv.ch/p/MA20MA2020/#/planning/3095/sprint/3107/details

## Stratégie de test

Option de test sur icescrum.

# Implémentation

## Vue d’ensemble

Cette section décrit comment le système à réaliser interagit avec son entourage, en termes :

* D’utilisateur(s) humain(s)
* D’utilisateur(s) logiciel(s) (clients d’une API, par exemple)
* De réseau
* De ressources externes

## Choix techniques

Les divers choix qui ont été faits pour la réalisation du mandat, en termes de :

* Matériel
* Systèmes d'exploitation
* Logiciels tiers (utilitaires, frameworks, navigateurs cible,…)

Pour chaque élément cité, on donnera une justification du choix et on fera la distinction entre ce qui concerne le travail de réalisation et ce qui concerne l’utilisation en production

## Points techniques spécifiques

### Maquette et « tableau » mémoire

### Affichage d’un tableau/liste mémoire

### Tasser un bloc de 4

### Tasser tout le jeu dans une direction

**Attention : Tout ce qui précède doit permettre à une autre personne de maintenir et modifier votre projet sans votre aide !**

# Tests

## Tests effectués

https://icescrum.cpnv.ch/p/MA20MA2020/#/planning/3095/sprint/3107/details

## Erreurs restantes

Programme sans erreur lors de rendre le sprint 2.

# Conclusions

Développez en tous cas les points suivants:

* Objectifs atteints / non-atteints
* Comparaison entre ce qui avait prévu et ce qui s’est passé, en termes de planning et (éventuellement) de budget
* Points positifs / négatifs
* Difficultés particulières
* Suites possibles pour le projet (évolutions & améliorations)

# Annexes

## Sources – Bibliographie

## Journal de bord du projet

|  |  |
| --- | --- |
| **Date** | **Evénement** |
|  |  |

## Journal de travail

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Jour** | **Semaine** | **Temps [h]** | **Type** | **Description** | **Remarques** |
| 01/02/23 | 1 | 1,5h |  | Maquette |  |
| 03/02/23 | 1 | 5h |  | Affichage |  |
| 08/02/23 | 2 | 1,5h |  | Avancement dans le programme |  |
| 10/02/23 | 2 | 2h |  | Rendre maquette + affichage |  |
| 22/02/23 | 3 | 1,5h |  | Avancement dans le programme + doc (icescrum, github) |  |
| 24/02/23 | 3 | - |  | Absent |  |
| 08/03/23 | 4 | 1,5h |  | Avancement dans le programme |  |
| 10/03/2023 | 4 | 5h |  | Fin sprint 2 |  |