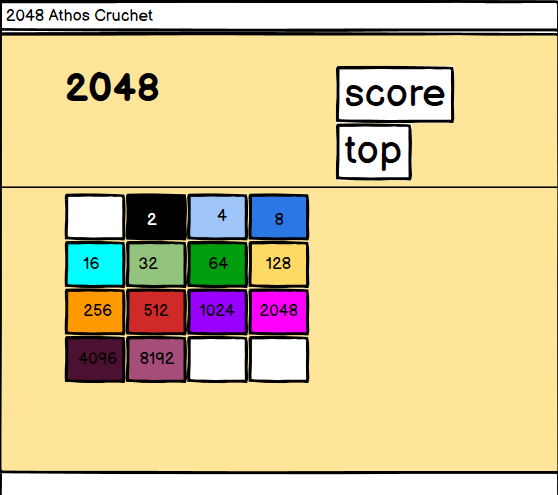


|  |
| --- |
| Projet 2048 |

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

Ce chapitre énumère les objectifs généraux du projet. A ce stade, ces objectifs ne sont pas nécessairement SMART. Il est par exemple acceptable d’avoir un objectif du genre « L’application doit être très réactive » ; un tel objectif n’est pas mesurable mais il indique qu’une attention particulière doit être portée à la performance.

Les objectifs pourront éventuellement être revus après l'analyse

Ces éléments peuvent être repris et complétés à partir de la fiche signalétique ou du cahier des charges.

## 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.

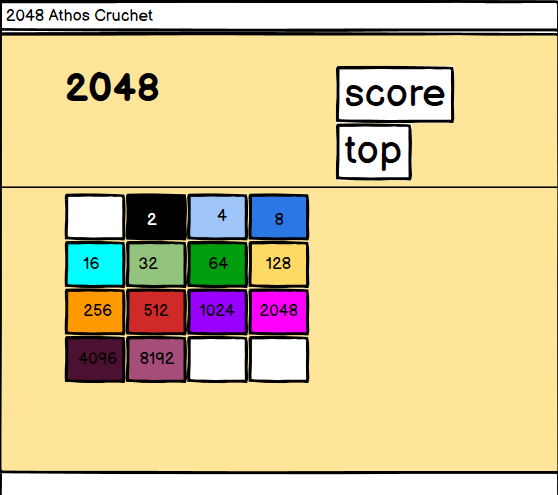
Ces éléments peuvent être repris de la fiche signalétique ou du cahier des charges

# 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 stories et les tests d’acceptation seront définis dans icescrum. Une référence sur votre projet y sera notée ici.

Dans icescrum, vous aurez un ou plusieurs tests d’acceptation par story selon les tests à effectuer pour couvrir le cas.

## Stratégie de test

Décrire la stratégie globale de test:

* Types de tests et ordre dans lequel ils seront effectués.
* les moyens à mettre en œuvre.
* données de test à prévoir (données réelles fournies par le client ?).
* les testeurs extérieurs éventuels.

# 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

Cette section contient au minimum deux sous-sections qui décrivent chacune un élément technique précis, qui n’est pas évident et qui sert à comprendre le détail de fonctionnement du système.

Il peut s’agir de :

* Découpage modulaire
* Entrées-sorties
* Pseudo-code ou organigramme (d’application ou de scripts).
* Diagramme de navigation des pages (site web)
* Diagramme de séquence
* Diagramme d’état

NOTE : Evitez d’inclure les listings des sources, à moins que vous ne désiriez en expliquer une partie vous paraissant particulièrement importante. Dans ce cas n’incluez que cette partie…

### Point 1

### Point 2

### Point …

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

# Tests

## Tests effectués

Référence à IceScrum dans lequel se trouve le résultat des tests.

## Erreurs restantes

S'il reste encore des erreurs:

* Description détaillée
* Conséquences sur l'utilisation du produit
* Actions envisagées ou possibles

# 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

Liste des livres utilisés (Titre, auteur, date), des sites Internet (URL) consultés, des articles (Revue, date, titre, auteur)… Et de toutes les aides externes (noms)

## 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 |  |  |  |
| 10/02/23 | 2 | 2h |  | Rendre maquette + affichage |  |
| 22/02/23 | 3 | 1,5h |  |  |  |