

|  |
| --- |
| Bataille Navale |

**

Pierrehumbert, Benoît,

benoit.pierrehumbert@cpnv.ch



SI-MI1a

29/03/2019

Table des matières

[1 Introduction 3](#_Toc4055280)

[1.1 Cadre, description et motivation 3](#_Toc4055281)

[1.2 Organisation 3](#_Toc4055282)

[1.3 Objectifs 3](#_Toc4055283)

[1.4 Planification initiale 4](#_Toc4055284)

[2 Analyse 4](#_Toc4055285)

[2.1 Use cases et scénarios 4](#_Toc4055286)

[Stratégie de test 6](#_Toc4055287)

[2.2 Budget 6](#_Toc4055288)

[3 Implémentation 6](#_Toc4055289)

[3.1 Vue d’ensemble 6](#_Toc4055290)

[3.2 Choix techniques 6](#_Toc4055291)

[3.3 Modèle Logique de données 7](#_Toc4055292)

[3.4 Points techniques spécifiques 7](#_Toc4055293)

[3.4.1 Point 1 7](#_Toc4055294)

[3.4.2 Point 2 7](#_Toc4055295)

[3.4.3 Point … 7](#_Toc4055296)

[3.5 Livraisons 7](#_Toc4055297)

[4 Tests 7](#_Toc4055298)

[4.1 Tests effectués 7](#_Toc4055299)

[4.2 Erreurs restantes 7](#_Toc4055300)

[5 Conclusions 7](#_Toc4055301)

[6 Annexes 8](#_Toc4055302)

[6.1 Sources – Bibliographie 8](#_Toc4055303)

[6.2 Journal de bord du projet 8](#_Toc4055304)

NOTE L’INTENTION DES UTILISATEURS DE CE CANEVAS:  
Toutes les parties en italique bleu (comme celle-ci) ne sont là que pour aider à comprendre ce qu’il faut mettre dans chaque partie du document.

**Vous veillerez donc à ce qu’il n’en reste aucune trace avant de rendre votre document final.**

De plus, en fonction du type de projet, il est tout à fait possible que certains chapitres ou paragraphes n’aient aucun sens. Dans ce cas il est recommandé de les retirer du document pour éviter de l’alourdir inutilement.

**Pensez à changer le titre et le pied de page !**

# Introduction

## Cadre, description et motivation

Ce projet consiste en une bataille navale dans un invite de commandes. Elle a été réalisée avec CLion lors du troisième trimestre 2018-2019. S’est un examen, il est donc obligatoire.

Ce chapitre décrit brièvement le projet, le cadre dans lequel il est réalisé, les raisons de ce choix et ce qu'il peut apporter à l'élève ou à l'école. Il n'est pas nécessaire de rentrer dans les détails (ceux-ci seront abordés plus loin) mais cela doit être aussi clair et complet que possible. Ce chapitre contient également l'inventaire et la description des travaux qui auraient déjà été effectués pour ce projet.

Ces éléments peuvent être repris de la fiche signalétique

## Organisation

Élève 1 : Pierrehumbert, Benoît, benoit.pierrehumbert@cpnv.ch, 079 898 39 35

Élève 2 : Roulet, David, david.roulet@cpnv.ch

Expert : Carrel, Xavier, xavier.carrel@cpnv.ch

Responsable de projet : Carrel, Xavier, xavier.carrel@cpnv.ch

Organisation générale du projet

Eleve 1 : Nom, prénom, e-mail et téléphone

Eleve 2 : Nom, prénom, e-mail et téléphone

Responsable de projet : Nom, prénom, e-mail et téléphone

Expert 1 : Nom, prénom, e-mail et téléphone

Expert 2 : Nom, prénom, e-mail et téléphone

Ce chapitre peut également montrer la répartition générale du travail (sous-projets).   
Exemple :

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | Élève 1 | Élève 2 | Expert 1 |
| Partie administration | X |  |  |
| Partie client |  |  | X |
| Test | X | X |  |
| Maintenance Planning | X |  |  |

## Objectifs

Objectif Bataille Navale

Version 0.1

-Pouvoir jouer à la bataille navale sur des grille précodée

-Une aide peut être affichée

Version 1.0

-Pouvoir être reconnu en tant que joueur

-Lister le fait important arrivant durant le fonctionement du programme.

-Le programme pioche une grille parmis une liste crée au préalable.

-Le programme afficher un tableau des socres atteint dans d'autre parties.

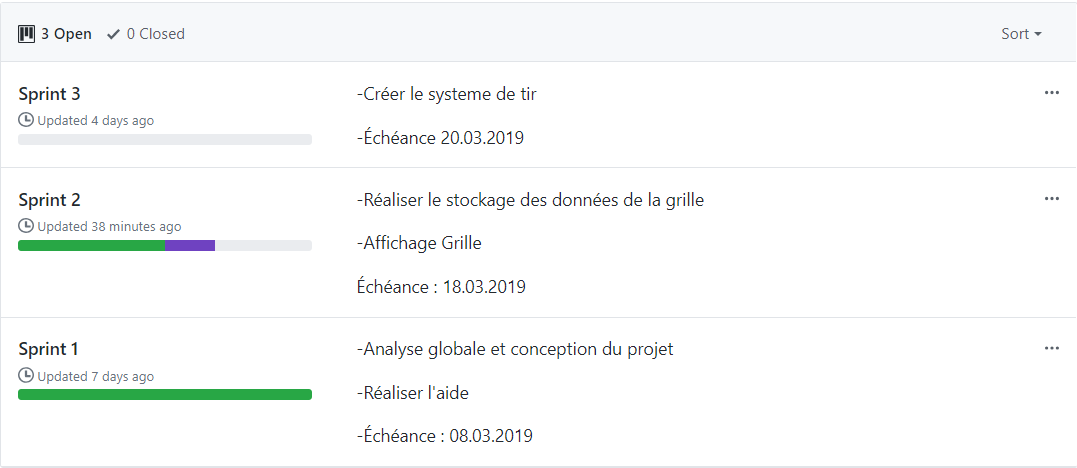
Note :

-Un fichier externe sera utiliser pour stocker les scores.

-Un menu de type console permettant d'accéder aux fonctionnalités.

-Une extension peut être envisagée si j'ai fini les Objectif précédemment cité.

## Planification initiale



# 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.

## Use cases et scénarios

|  |  |
| --- | --- |
| Identifiant + Titre | 001 – Jouer une partie |
| En tant que | Utilisateur |
| Je veux | Jouer contre l’ « IA » |
| Pour | Examen |
| Priorité | M |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Action | Condition particulière | Réaction |
| Clique sur le programme |  | Le programme se lance  Aide ? (Voir plus bas) |
| Oui / Non |  | Demande là où je place les bateaux (Pas utile pour le moment) |
| Je dis les case tel : A1 B1 C1 D1 et C5 C6 et H1 H2 H3 |  | Place les bateaux  Me demande où je tire |
|  |  | Choisi une grille pré definie. |
| Je tire en C5 |  | Affiche « Touché »  Demande où je tire |
| Je tire en C4 |  | Affiche « À l’eau »  Demande où je tire |
| Je tire en C6 |  | Affiche « Touché »  Affiche « Couler »  Demande où je tire |
| Je tire en C6 |  | Afficher « Déjà tirer là »  Demande ou je tire |
| ETC | ETC | ETC |
| Je tire en A1 |  | Affiche « Touché »  Affiche « Couler »  Affiche « C’est gagner ! » |
|  | Il faut avoir « gagner » | Fermer le programme |

|  |  |
| --- | --- |
| Identifiant + Titre | 002 – Aide |
| En tant que | Utilisateur (Débutant) |
| Je veux | Afficher l’aide |
| Pour | Examen |
| Priorité | M |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Action | Condition particulière | Réaction |
| Je tape « oui » ou « 1 » | Nous avoir déjà demander l’aide |  |
|  | Avoir afficher l’aide | Affiche « Appuyer sur une touche pour quitter. » |

|  |  |
| --- | --- |
| Identifiant + Titre | 003 – Grille fixe |
| En tant que | Utilisateur (Débutant) |
| Je veux | Sélection de grille |
| Pour | Examen |
| Priorité | M |

Note :

Pour « clear » le cmd écrire : system(‘’cls’’).

Introduire une librairie

#include <stdlib.h>

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Action | Condition particulière | Réaction |
| Je tape 3 pour jouer | Avoir reçu la question de l’aide et en être sorti. | Choisi une grille prédéfinie au hasard. Affiche : « Tapez sur une touche pour débuter » |
| J’appuie sur une touche quelconque. |  | Le programme choisi une grille prédéfini et lance la partie en effaçant ce qu’il y a à l’écran. |

## Stratégie de test

Les tests seront faits sur ma machine et celle d'un camarade,

elles sont toute deux sous Windows 10.

Je préparerais au préalable 3 grilles de bateaux pré placer.

Pour nos tests nous utiliserons une machine Windows 10 avec le programme ouvert

dans l'invite de commande.

Un camarade m'aidera à faire mes tests pour relever un bogue que j'aurais

oublié.

## Budget

Aucune dépense n’est nécécaire.

Le budget détaillé incluant :

* Les ressources humaines (en personne\*heure)
* Les coûts éventuels du projet en matériel ou licenses). Si aucune dépense nécessaire, l’indiquer

# 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

## Modèle Logique de données

Selon le type de projet :

* Modèle de base de données
* Diagramme de classe
* Topologie réseau
* …

Cette section ne peut être supprimée qu’avec l’accord explicite du chef de projet

## 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 !**

## Livraisons

Identification, date et raison de chaque livraison formelle effectuée au cours du projet.

# Tests

## Tests effectués

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Scenario | 21.03.19  Développeur  Windows 10 |  |  |
| 1.1 Lancement du programme |  |  |  |
| 1.2 Quitter |  |  |  |
| 2.1 Afficher Aide |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

Tableau de résultat des tests, tels que décrit dans le support de cours ICT-431

## 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** |
| 21.03.2019 | Ajout du document de projet |
| 29.03.2019 | Fonction de tir |