



Sprint : Déplacement du Robot

Smart city, Livrable 2



Date : 20/10/2020

Nom de l'entreprise : Rob'oste

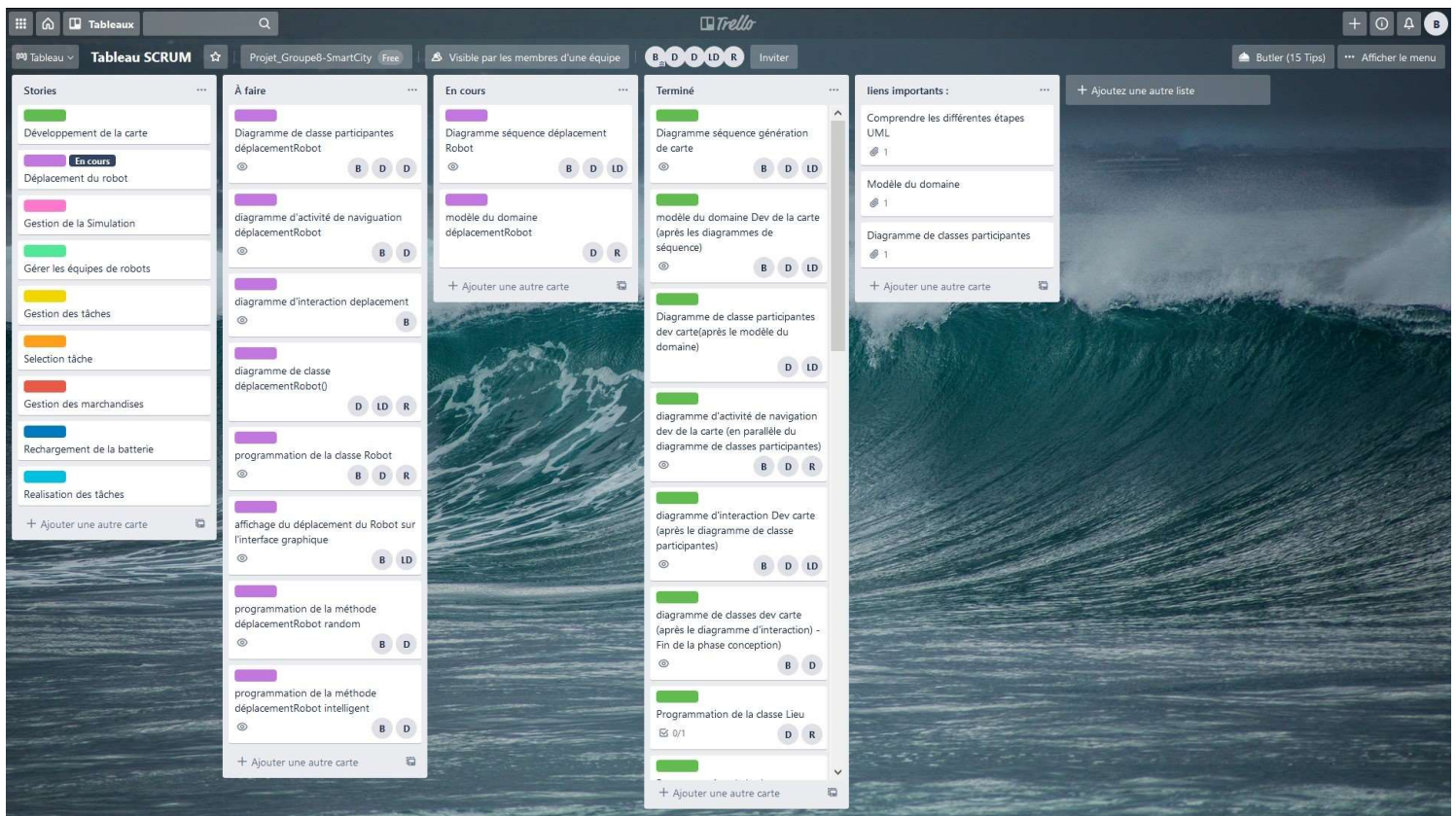
Nom du projet : Smart City

Groupe 8 : - Hautier Benjamin

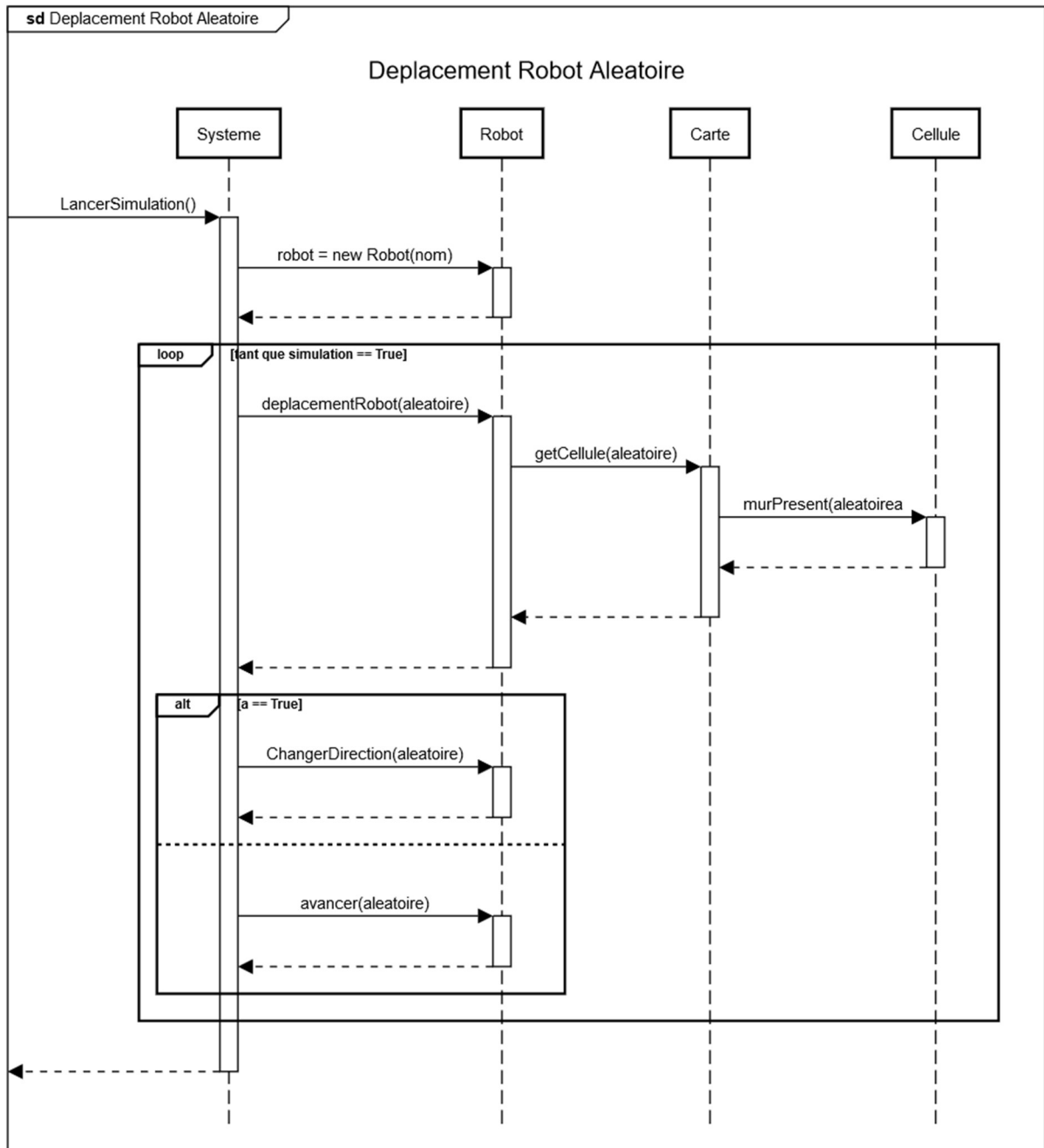
- Domingues Loïc
- Dieudonne Cesar
- Debuire Maxime
- Noizet Romain

Livrable 2 :

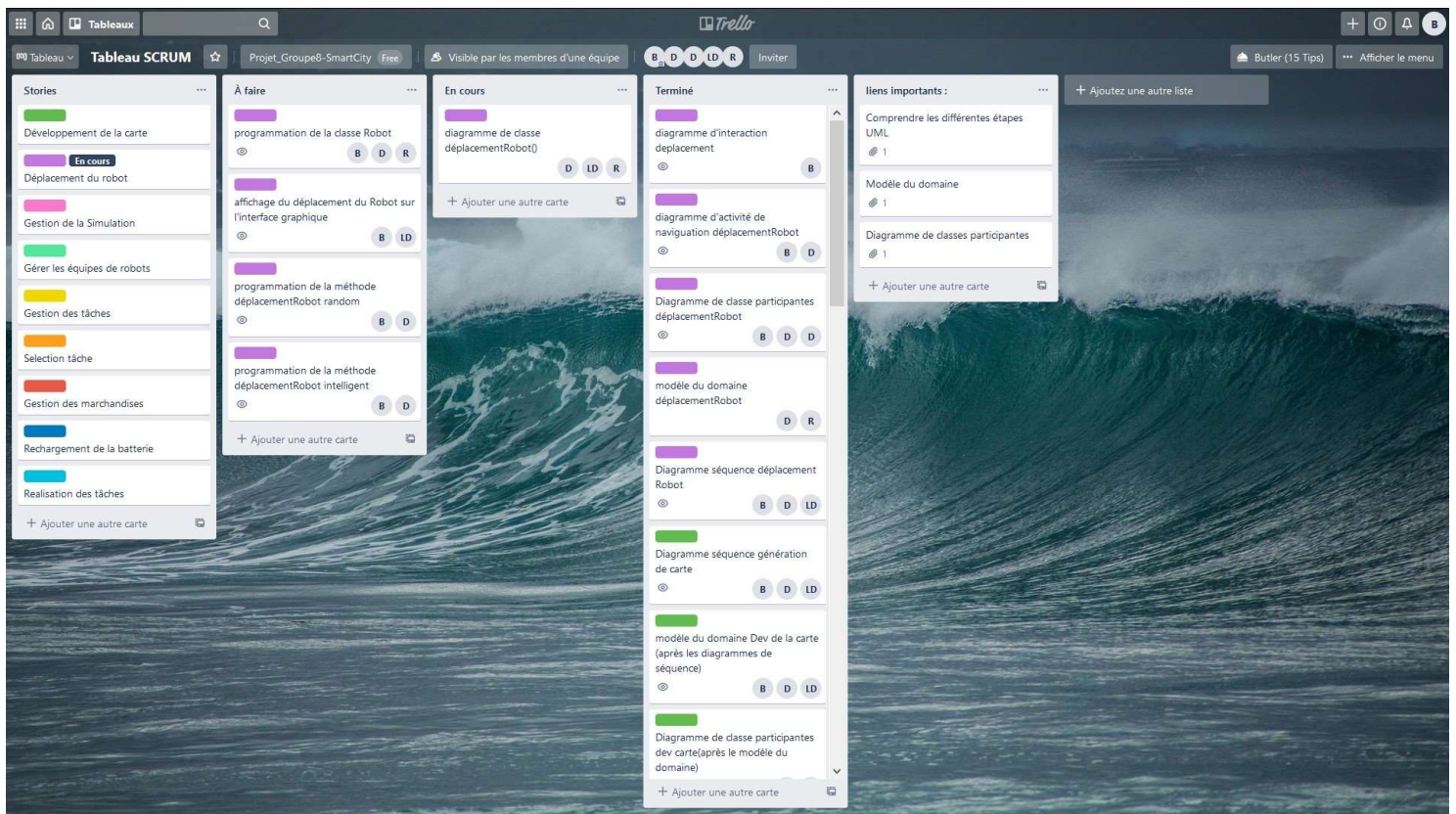
Résultat de la mêlée n.1 (06/10) :



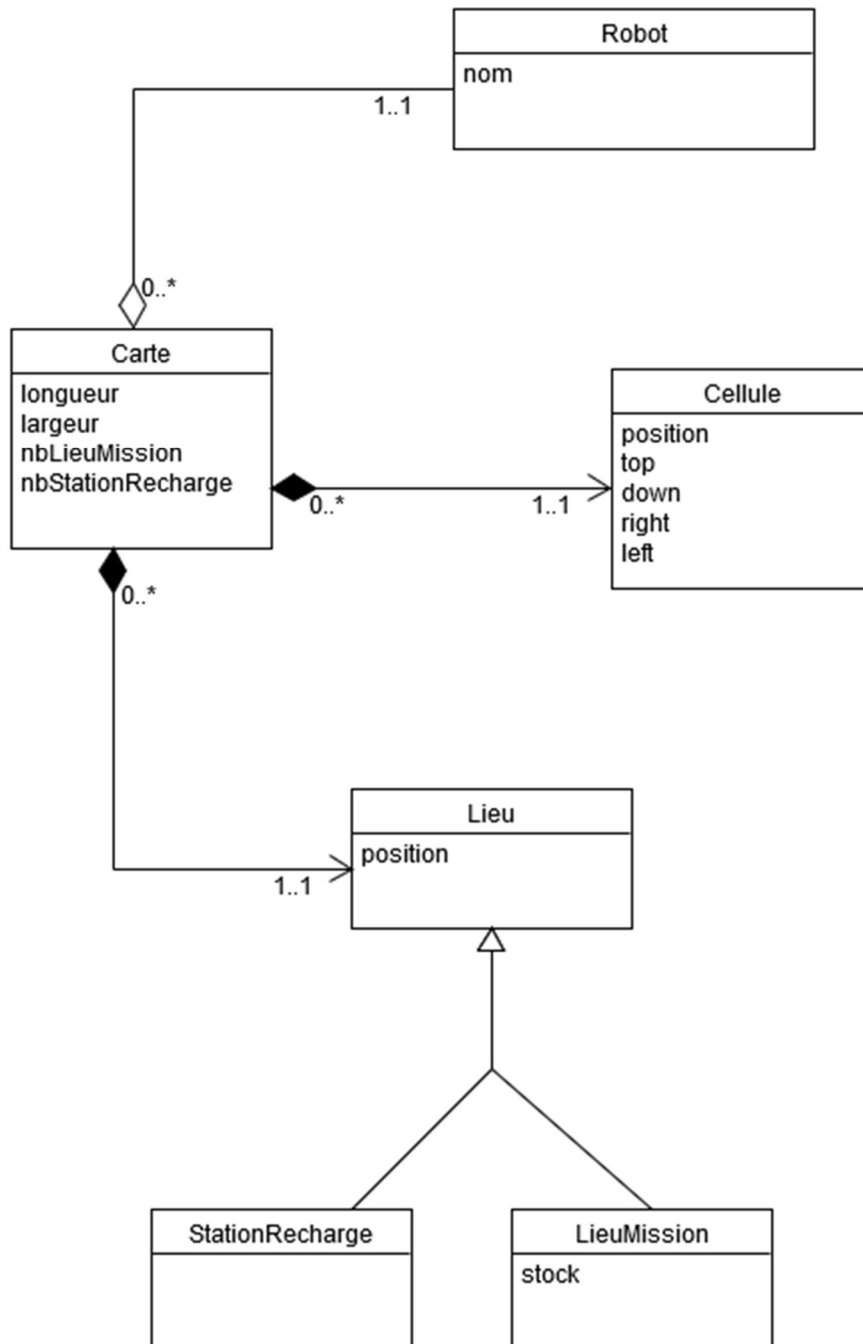
1. Diagramme de séquence :



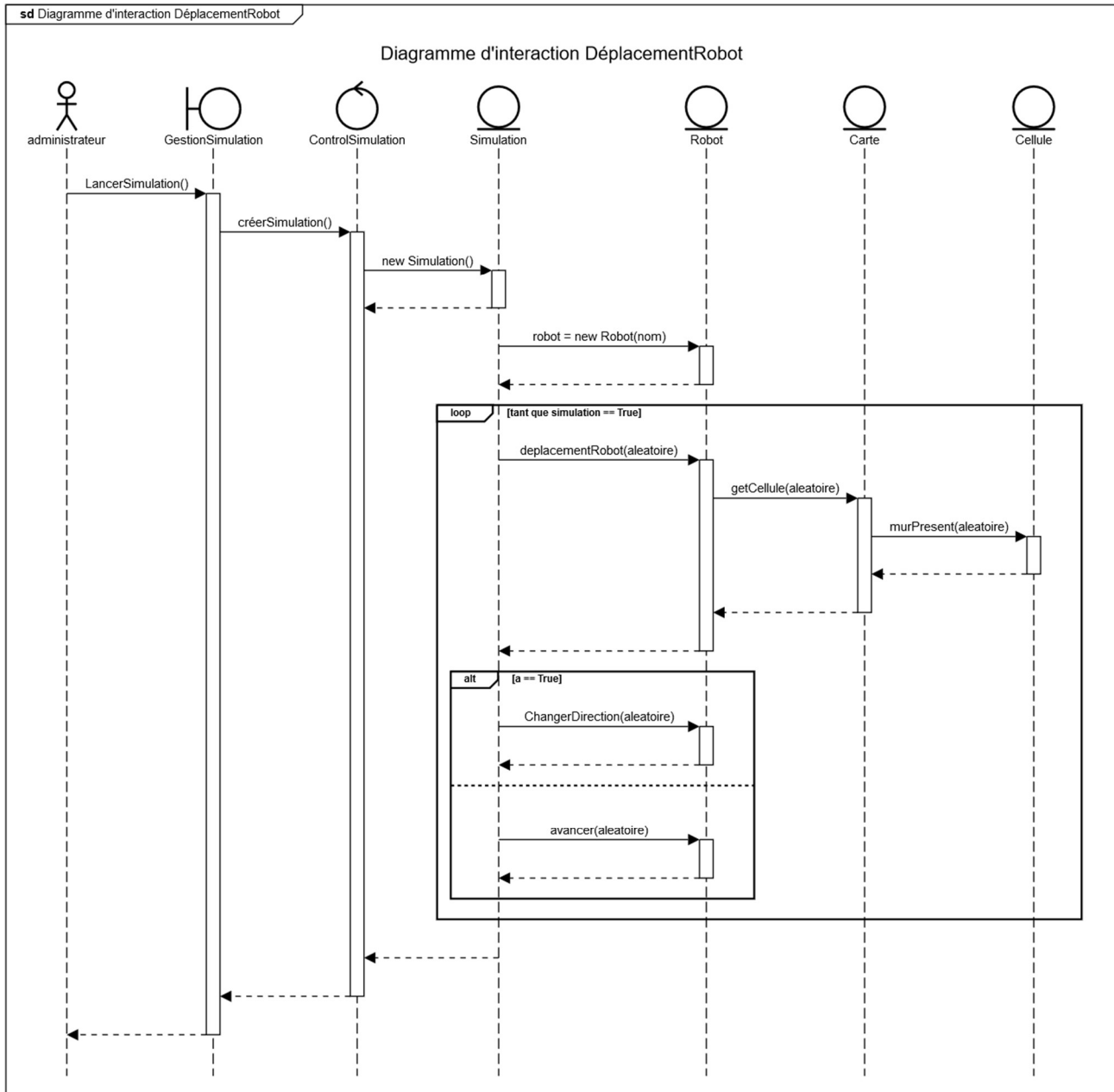
Résultat de la mêlée n.2 (13/10) :



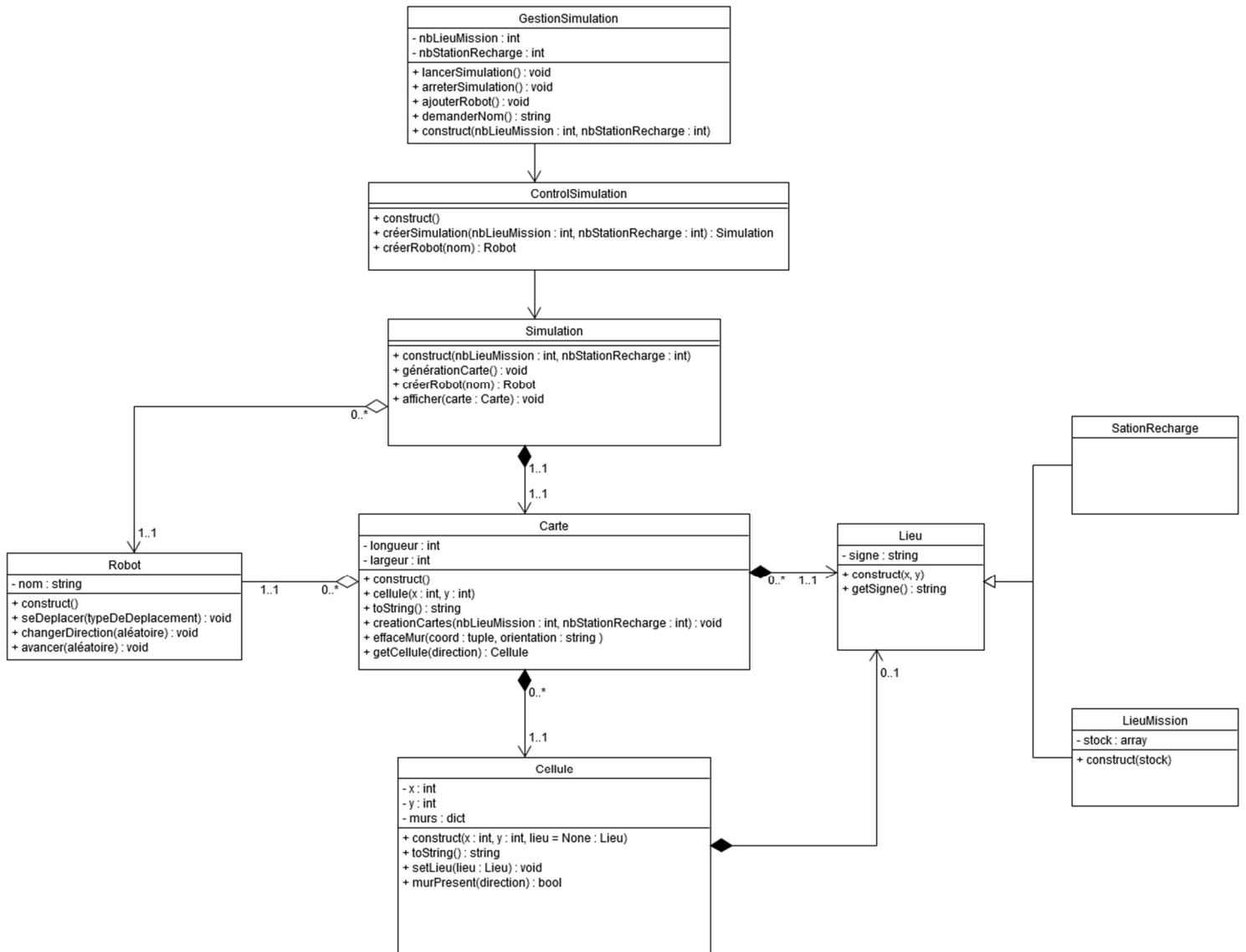
2. Modèle du domaine :



5. Diagramme d'interaction :



6. Diagramme de classe :

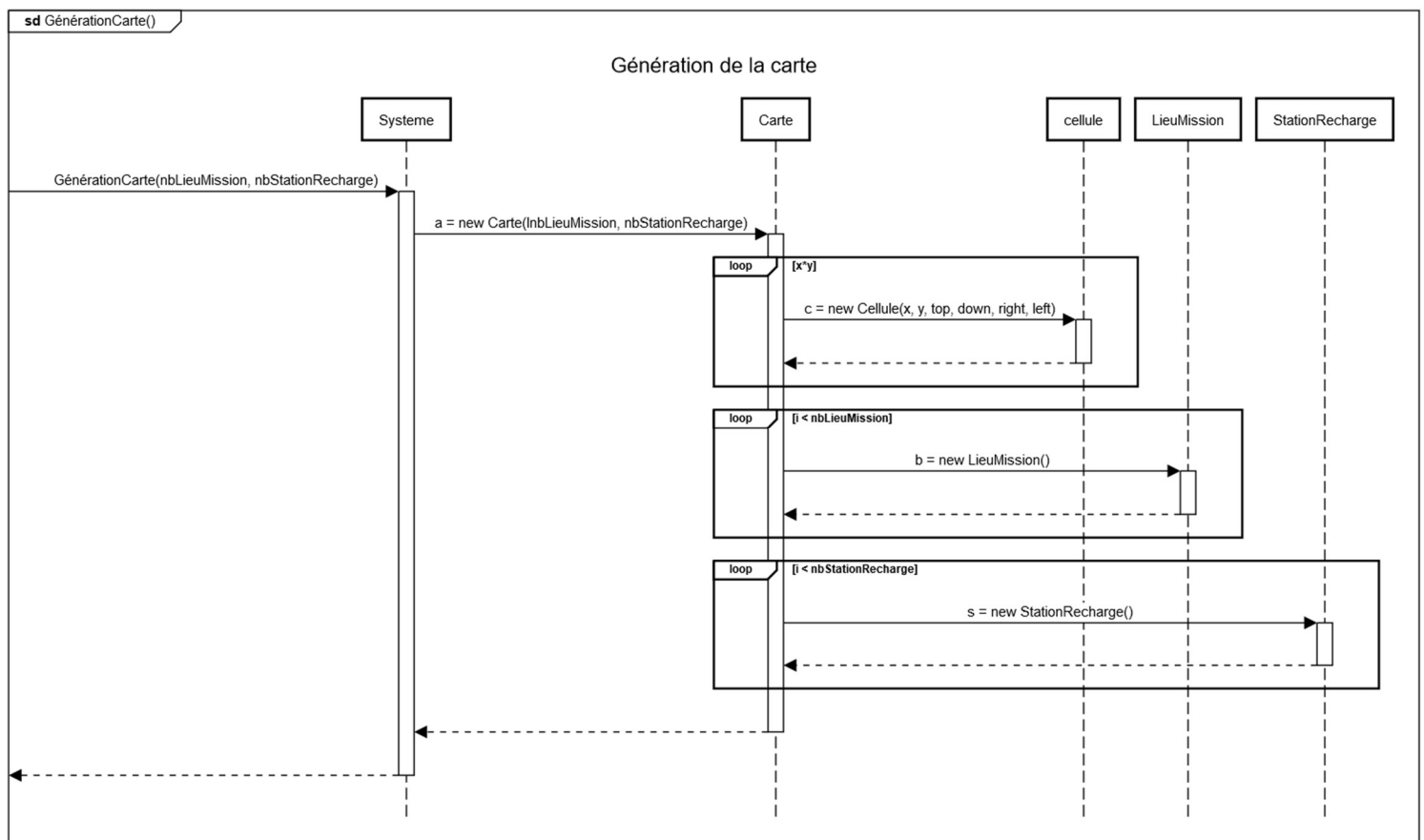


Résultat de la mêlée n.3 (20/10) :

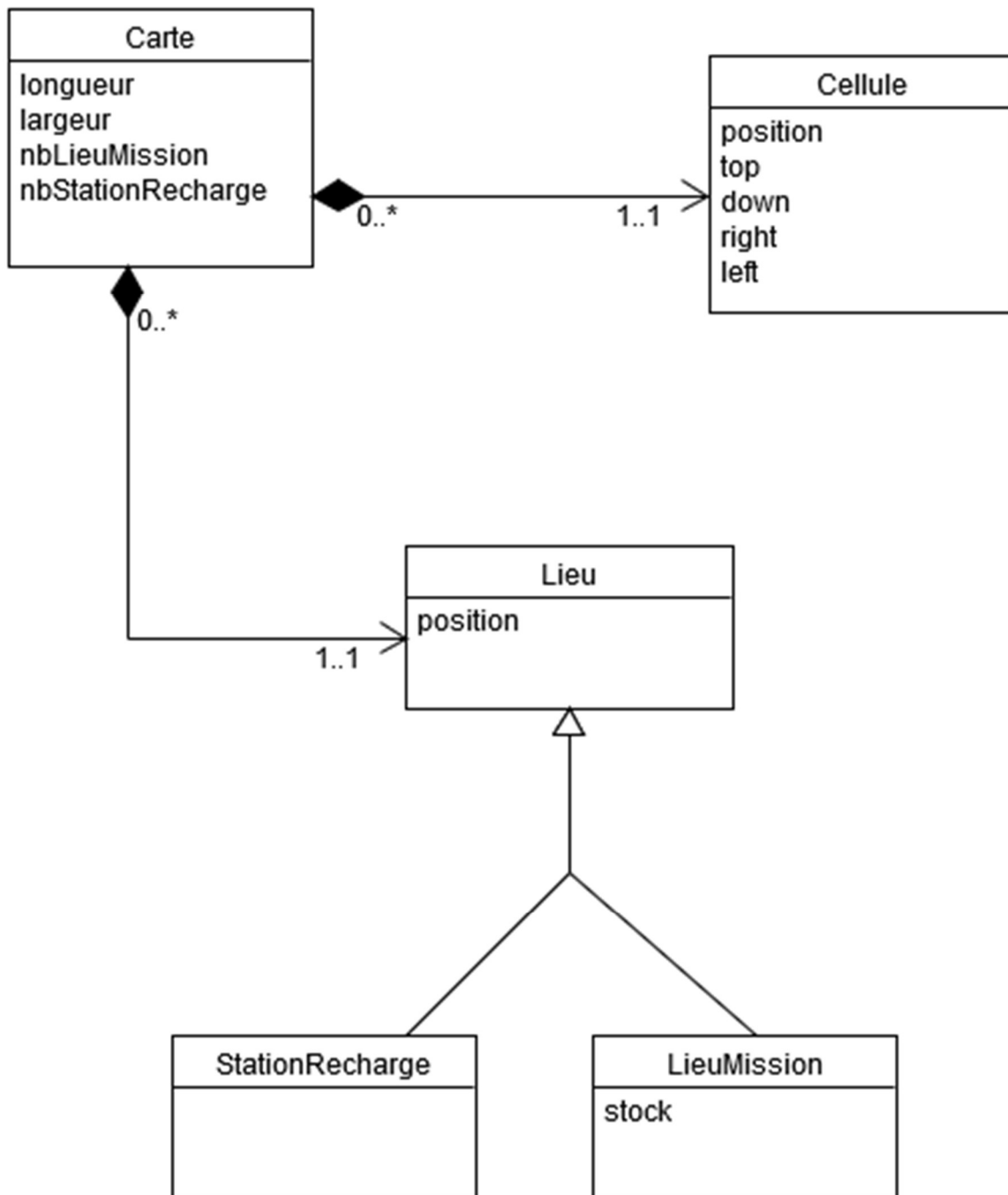
Livrable 1 :

I – Phase conception

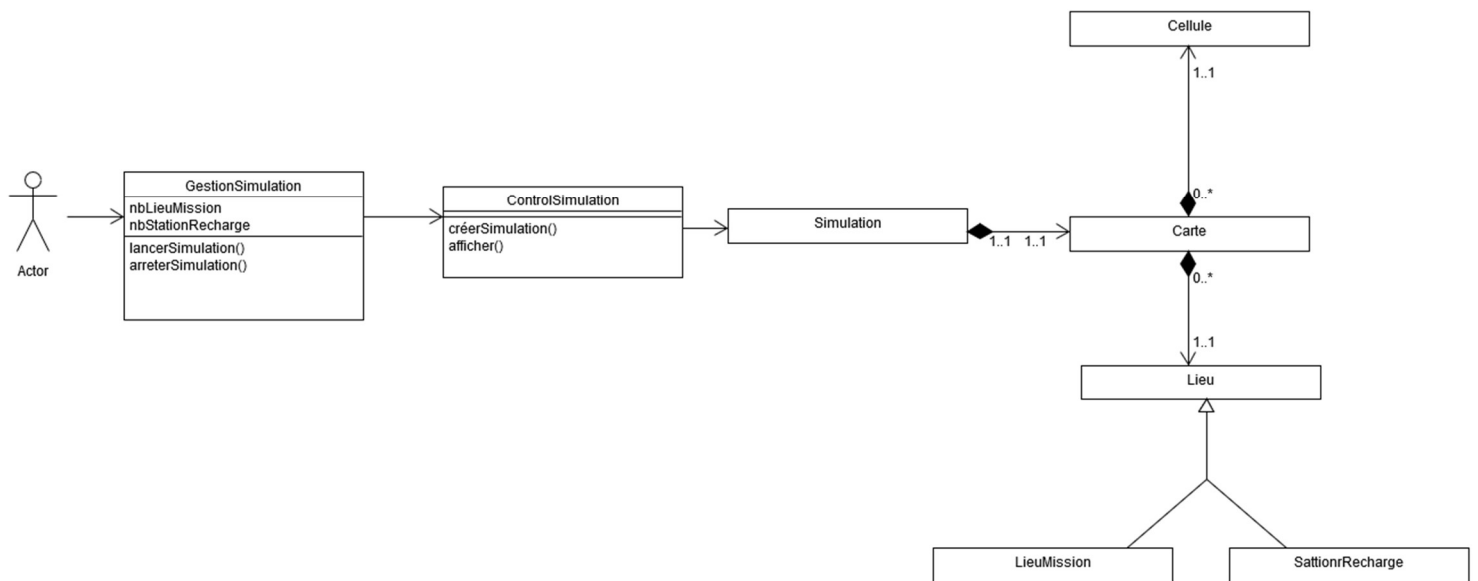
I-1. Diagramme de séquence :



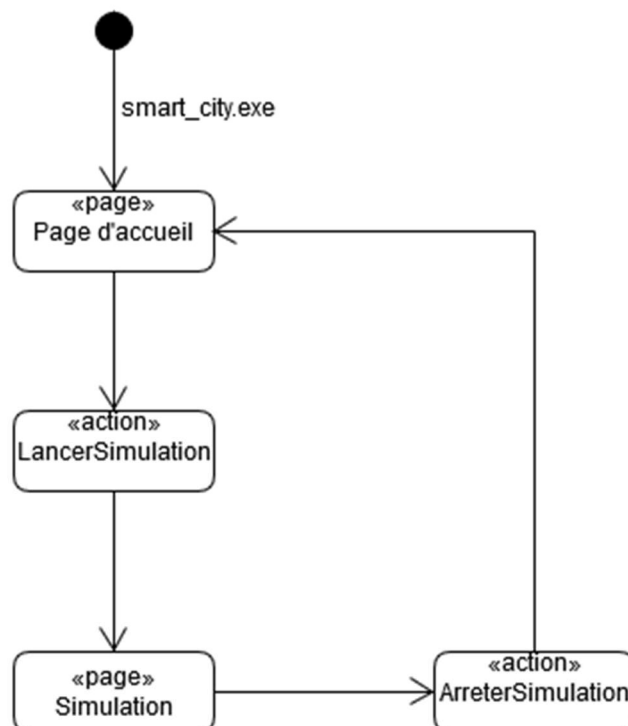
I-2. Modèle du domaine :



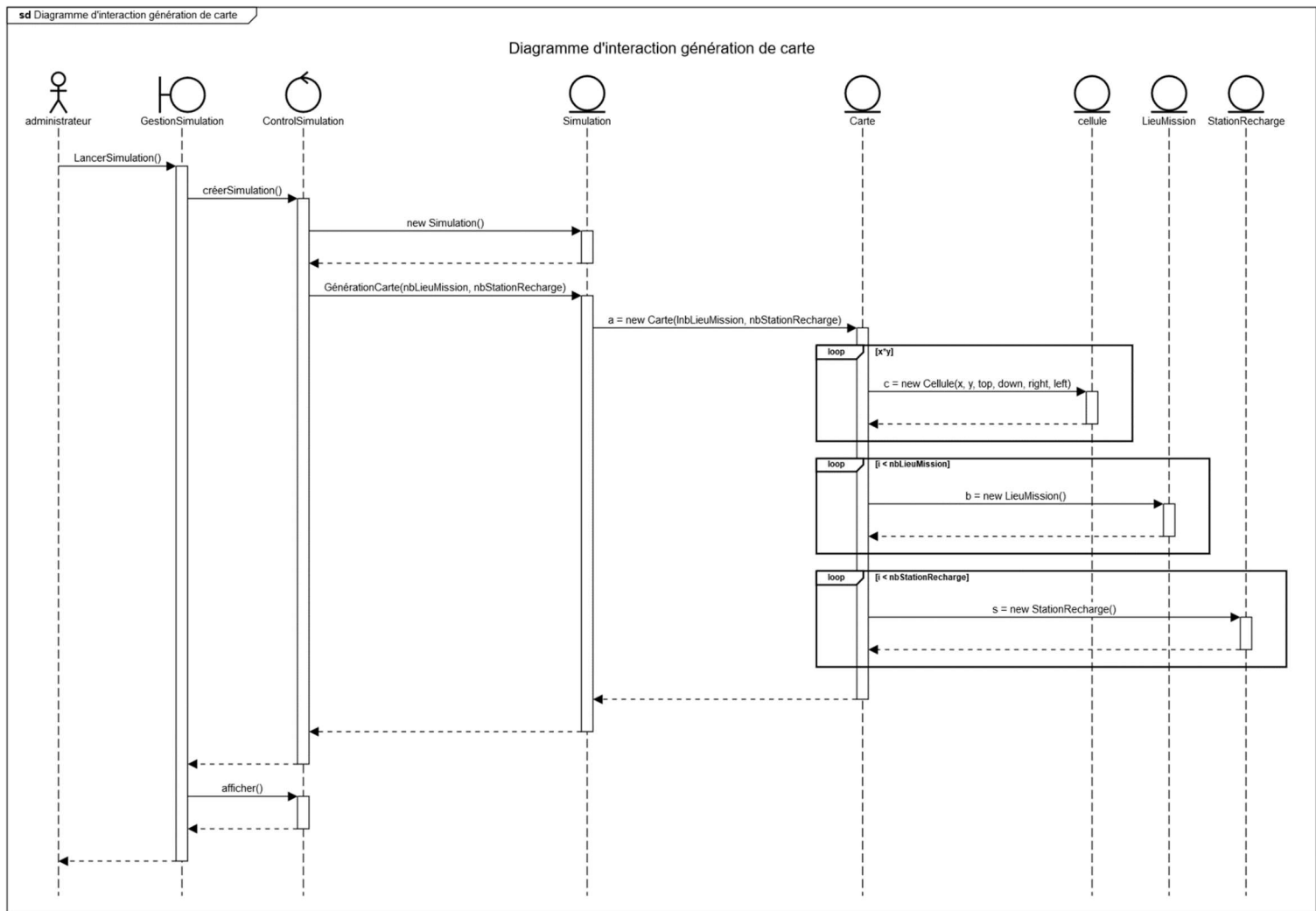
I-3. Diagramme de classes participantes :



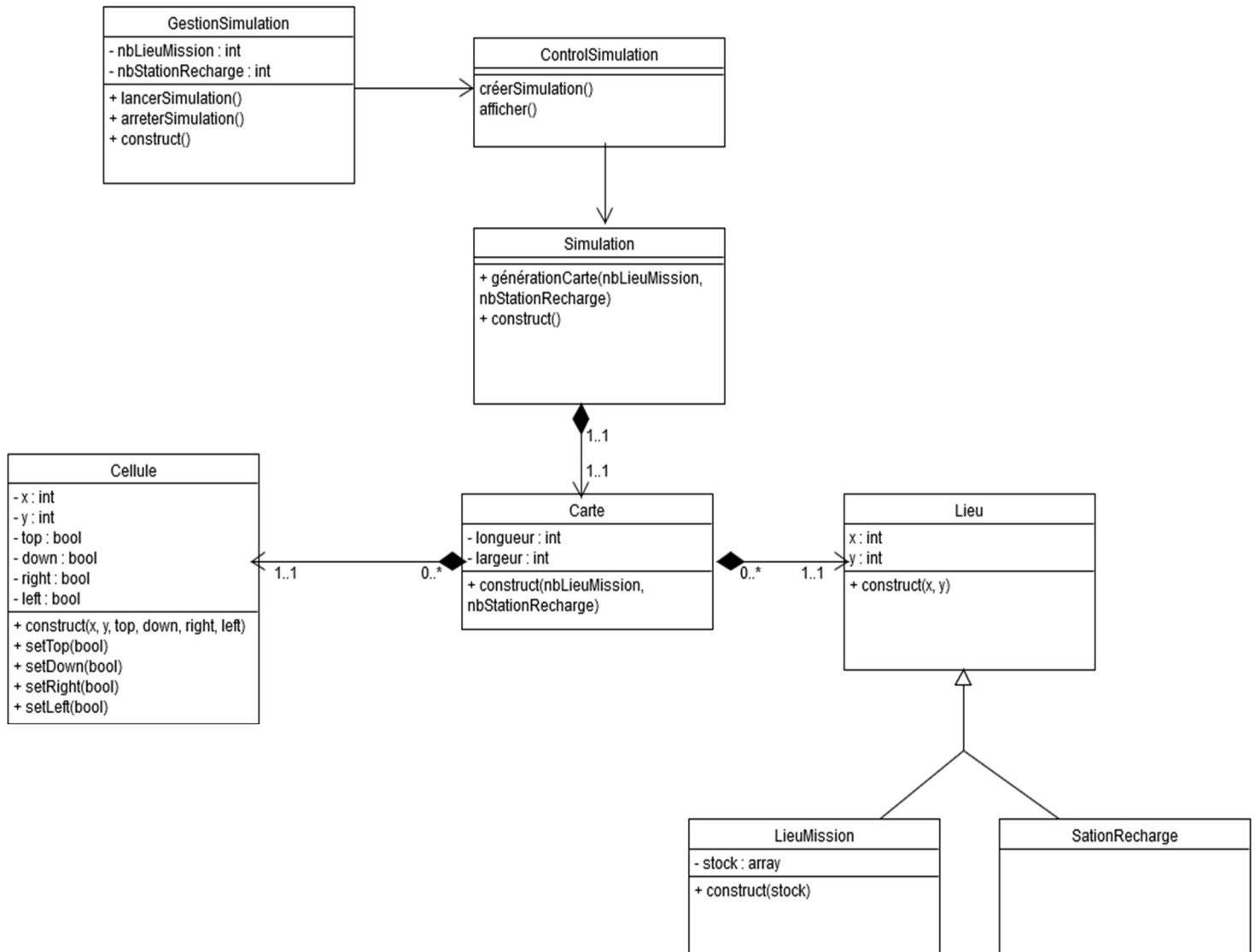
I-4. Diagramme navigation IHM :



I-5. Diagramme d'interaction:



I-6. Diagramme de classe :



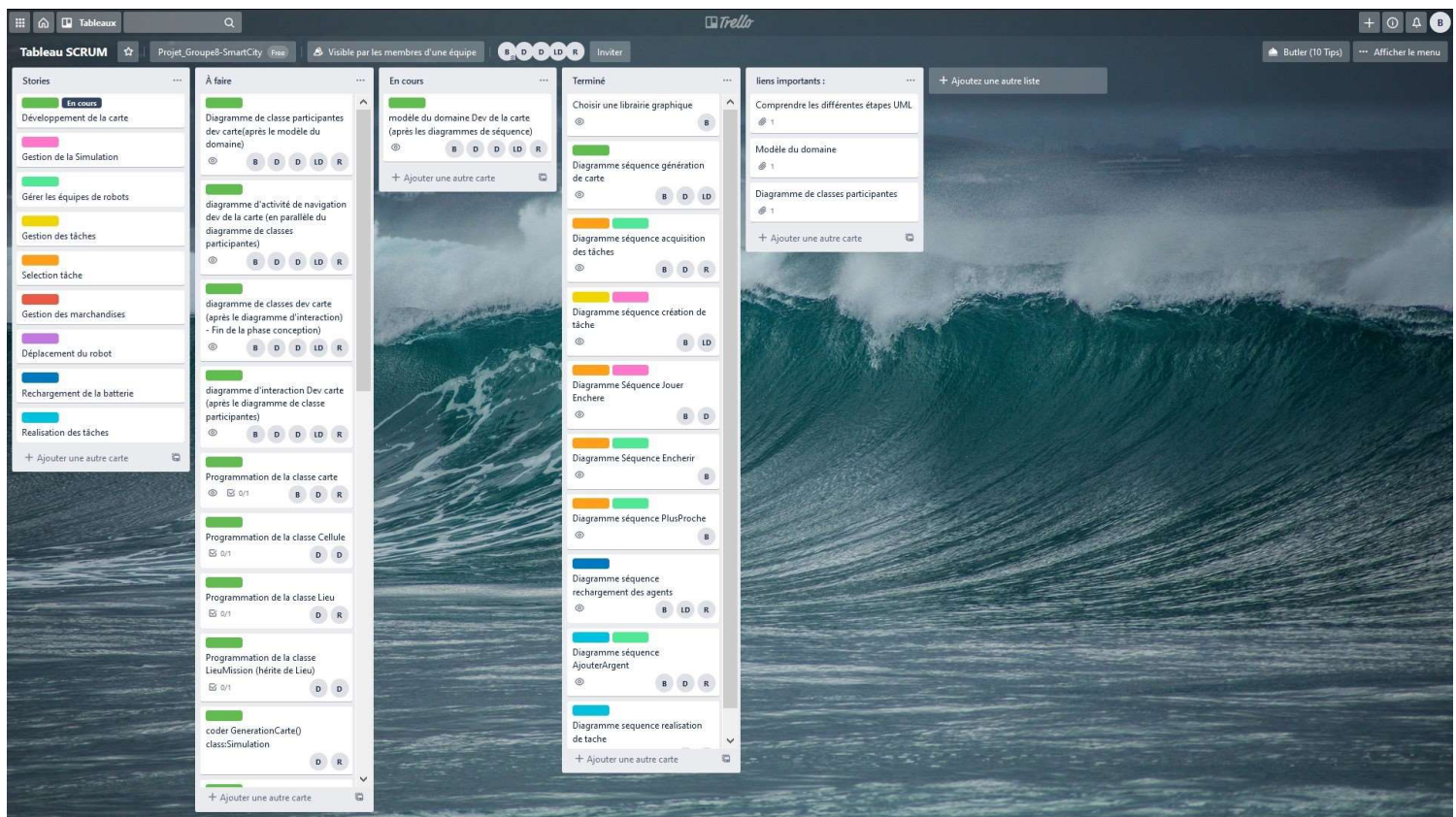
II – Phase programmation

Cf répertoire programmation sur gitlab pour voir le code

III – Annexe

III-1. Tableaux Scrum :

Tableau du 23/09 :



The screenshot displays a Trello board named "Tableau SCRUM" with a background image of a large ocean wave. The board is organized into three main columns: "À faire" (To Do), "En cours" (In Progress), and "Terminé" (Done). A "Stories" list is on the left, and a "liens importants" (Important links) list is on the right.

À faire (To Do):

- Diagramme de classe participantes dev carte (après le modèle du domaine)
- diagramme d'activité de navigation dev de la carte (en parallèle du diagramme de classes participantes)
- diagramme de classes dev carte (après le diagramme d'interaction) Fin de la phase conception
- diagramme d'interaction Dev carte (après le diagramme de classe participantes)
- Programmation de la classe carte
- Programmation de la classe Cellule
- Programmation de la classe Lieu
- Programmation de la classe LieuMission (hérite de Lieu)
- coder GenerationCarte() class:Simulation

En cours (In Progress):

- modèle du domaine Dev de la carte (après les diagrammes de séquence)

Terminé (Done):

- Choisir une librairie graphique
- Diagramme séquence génération de carte
- Diagramme séquence acquisition des tâches
- Diagramme séquence création de tâche
- Diagramme Séquence Jouer Enchere
- Diagramme Séquence Encherir
- Diagramme séquence PlusProche
- Diagramme séquence rechargement des agents
- Diagramme séquence AjouterArgent
- Diagramme séquence réalisation de tâche

liens importants (Important links):

- Comprendre les différentes étapes UML
- Modèle du domaine
- Diagramme de classes participantes

Tableau du 28/09

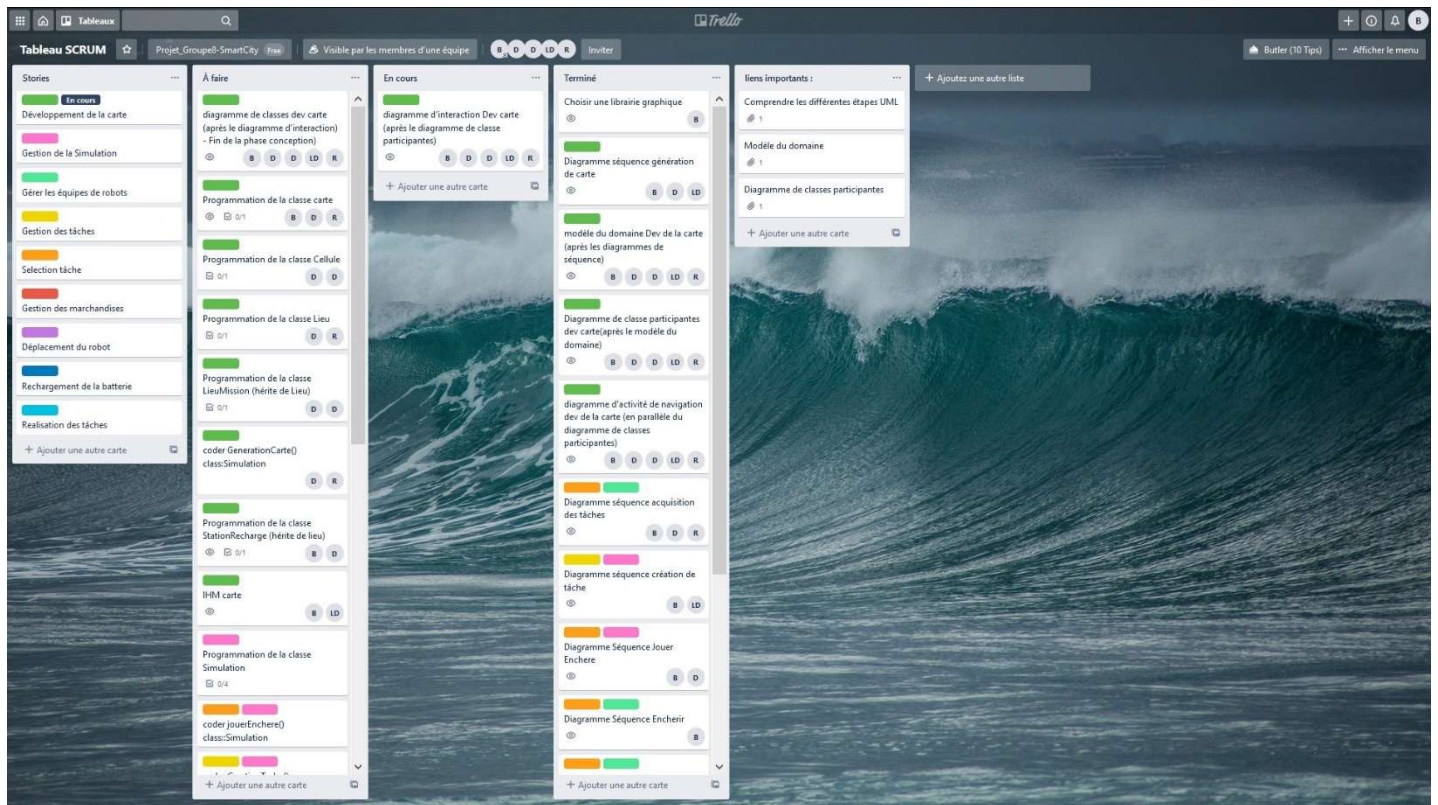


Tableau du 04/10 :

