



# **DM\_JEU\_C BATAILLE\_NAVAL**

**CHEF DE PROJET: TANOH LAETITIA  
LES ACOLYTES: AMÉLIEN PONCELET ET NICOLAS HOURI**

# SOMMAIRE

**01**

ETUDE PRÉLIMINAIRE

**01** ACTIVITÉ DU GROUPE + TRELLO

**02** DIAGRAMME DE GANTT

**03** DIAGRAMME DE PERT

**02**

CONCEPTION

**01** PARTIE CONCEPTUELLE

**02** PARTIE DEVELOPPEMENT

**03**

CONCLUSION(BILAN DE COMPETENCES)

01

# ETUDE PRÉLIMINAIRE



# NOTRE GROUPE



L

Laetitia  
Tanoh

**Chef de groupe**

- Trouvé le jeu, Bataille navale sur git hub
- Modification du programme
- Trello
- Powerpoint

A

Amélien  
Poncelet

**Acolyte**

- Diagramme de Gantt
- Trello
- Power point
- Modification du programme

N

Nicolas  
Houry

**Acolyte**

- Diagramme de Pert
- Powerpoint
- Modification du Programme

# TRELLO\_\_

Espace de travail Trello  
Gratuit

Tableaux Membres Paramètres d'espace de travail

Vues de l'espace de travail

Tableur Calendrier

Vos tableaux

Atelier\_Pro\_Projet\_Entreprise DM JEU Projet1\_wp

DM JEU ★ Visible par l'espace de travail Tableau

Power-ups Automatisation Filtres

À faire En cours Terminé Documentation Problèmes à résoudre

Bilan de compétences Faire un ppt de présentation (20 slides) Diagramme de Gantt + Ajouter une carte

Git et GitHub 27 sept. 27 sept. 27 sept. 27 sept.

AP LT NH AP LT AP NH AP

Programmation Diagramme de Pert + Ajouter une carte

27 sept. 27 sept. 27 sept.

LT NH

+ Ajouter une carte

# DIAGRAMME DE GANTT\_\_

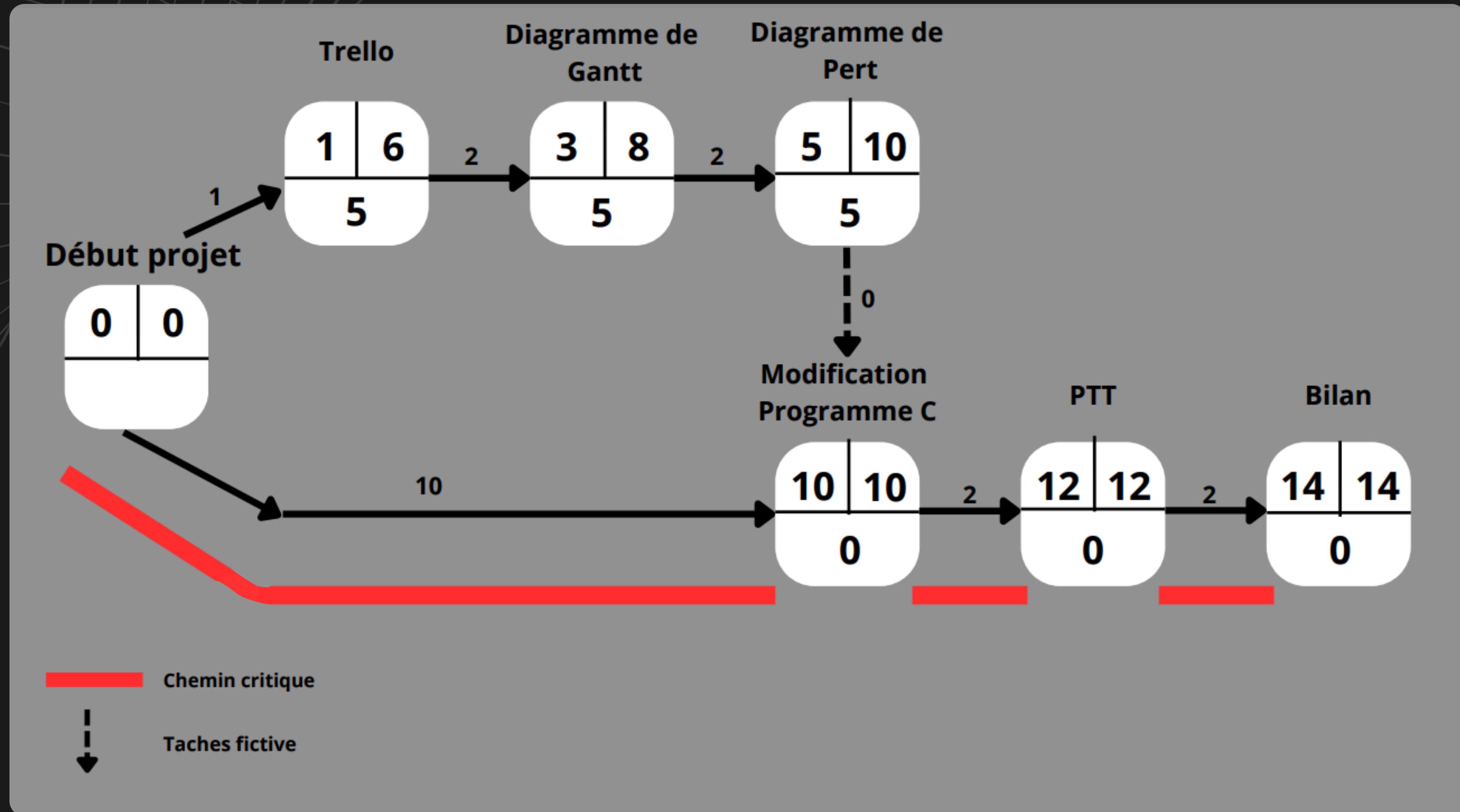
## Diagramme de Gantt



### Légende

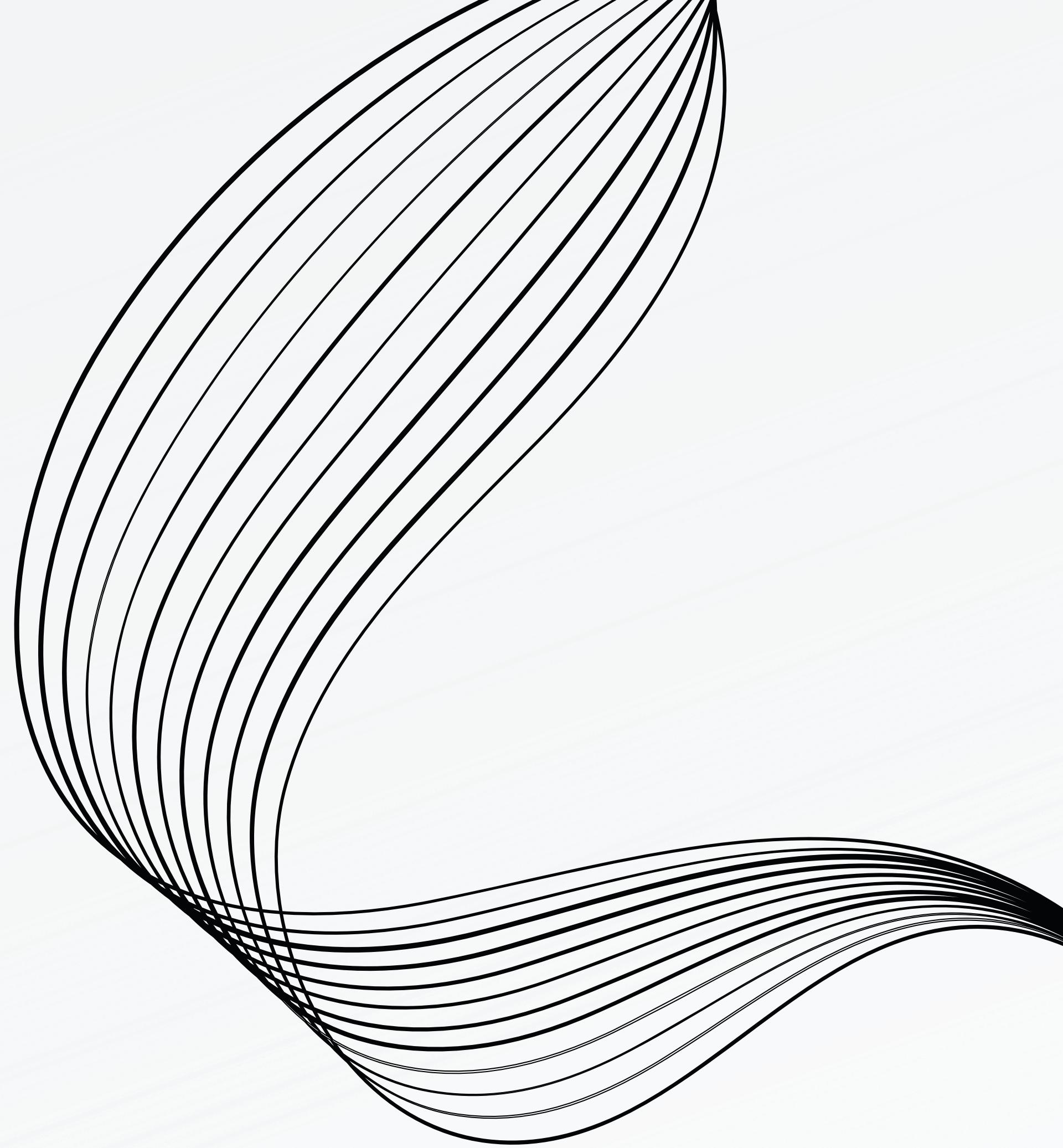
- : Amélien
- : Laetitia
- : Nicolas
- : Toute l'équipe

## DIAGRAMME DE PERT



02

# CONCEPTION



JEU FAIT PAR MANUEL TANCOIGNE\_\_

# JEU\_BATAILLE NAVALE

Jeu fait par un Manuel Tancoigne.

Son jeu procède à une connexion réseau entre deux PC, sur une grille de 10 \* 10.

Il y a:

- \* porte-avion (5 cases),
  - \* 1 croiseur (4 cases),
  - \* 1 contre torpilleur (3 cases),
  - \* 1 sous-marin (3 cases),
  - \* 1 torpilleur (2 cases),

avec la possibilité de placer les bateaux verticalement et horizontalement.

Le but est de tirer au hasard avec des coordonnées dans la grille afin de toucher le ou les bateaux de son adversaire.

## DIFFERENCE DES DEUX JEUX\_\_

- Le plateau de jeu 10x10
- \* porte-avion (5 cases),
- \* 1 croiseur (4 cases),
- \* 1 contre torpilleur (3 cases),
- \* 1 sous-marin (3 cases),
- \* 1 torpilleur (2 cases),
- Possibilité de jouer en ligne à 2 joueurs

- Le plateau de jeu passeen 8x8.
- Le nombre de bateau a été modifié pour avoir un total de 3 bateaux dont bateau à 2 cases, un bateau à 3 cases et un dernier bateau à 4 cases.
- On a remplacé la possibilité de jouer en ligne à 2 joueurs pour pouvoir jouer en local à 2 joueurs (sur le même ordinateur)

JEU MODIFIÉ PAR L'EQUIPE\_\_



== Bataille Navale ==

1. Jouer contre l'ordinateur
2. Jouer contre un autre joueur
- C. Charger la partie
- S. Sauvegarder la partie

## JEU\_BATAILLE NAVALE

Jeu fait modifié par le groupe.

Le jeu est en local, c'est-à-dire sur un PC, sur une grille de 8\*8.

Il y a:

- \* 1 croiseur (4 cases), ,
- \* 1 sous-marin (3 cases),
- \* 1 torpilleur (2 cases),

avec la possibilité de placer les bateaux verticalement et horizontalement.

Le but est de tirer au hasard avec des coordonnées dans la grille afin de toucher le ou les bateaux de son adversaire.

# JOUEUR VS ORDINATEUR

```

Entrez une coordonnée pour tirer (ex: a1) ou 'S' pour sauvegarder : b5
> Touché en B5 !
L'ordinateur tire en A5

> Manqué en A5.

Bateaux du joueur :
+---+---+---+---+---+---+---+
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
+---+---+---+---+---+---+---+
A | * | * | * | * | X |   |   |
+---+---+---+---+---+---+---+
B |   |   |   |   |   |   |   |
+---+---+---+---+---+---+---+
C | * | * | * |   |   |   |   |
+---+---+---+---+---+---+---+
D |   |   |   |   |   |   |   |
+---+---+---+---+---+---+---+
E | * | * |   |   |   |   |   |
+---+---+---+---+---+---+---+
F |   | X |   |   |   |   | X |
+---+---+---+---+---+---+---+
G |   |   |   |   |   |   |   |
+---+---+---+---+---+---+---+
H |   |   |   |   |   |   |   |
+---+---+---+---+---+---+---+

Tirs sur l'adversaire :
+---+---+---+---+---+---+---+
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
+---+---+---+---+---+---+---+
A |   | X |   |   |   |   |   |
+---+---+---+---+---+---+---+
B |   |   |   |   |   |   | X |
+---+---+---+---+---+---+---+
C |   |   |   |   |   |   |   |
+---+---+---+---+---+---+---+
D |   |   |   |   |   |   |   |
+---+---+---+---+---+---+---+
E |   |   |   | X |   |   |   |
+---+---+---+---+---+---+---+
F |   |   |   |   |   |   |   |
+---+---+---+---+---+---+---+
G |   |   |   |   |   |   |   |
+---+---+---+---+---+---+---+
H |   |   |   |   |   |   |   |

la croix rouge = bateau qui coule
la croix bleu = cible manqué

Entrez une coordonnée pour tirer (ex: a1) ou 'S' pour sauvegarder : 
```

```

Entrez une coordonnée pour tirer (ex: a1) ou 'S' pour sauvegarder : S
Jeu sauvegardé avec succès.
Partie sauvegardée.

Bateaux du joueur :
+---+---+---+---+---+---+---+
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
+---+---+---+---+---+---+---+
A | * | * | * | * | X |   |   |
+---+---+---+---+---+---+---+
B |   |   |   |   |   |   |   |
+---+---+---+---+---+---+---+
C | * | * | * |   |   |   |   |
+---+---+---+---+---+---+---+
D |   |   |   |   |   |   |   |
+---+---+---+---+---+---+---+
E | * | * |   |   |   |   |   |
+---+---+---+---+---+---+---+
F |   | X |   |   |   |   | X |
+---+---+---+---+---+---+---+
G |   |   |   |   |   |   |   |
+---+---+---+---+---+---+---+
H |   |   |   |   |   |   |   |
+---+---+---+---+---+---+---+

Tirs sur l'adversaire :
+---+---+---+---+---+---+---+
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
+---+---+---+---+---+---+---+
A |   | X |   |   |   |   |   |
+---+---+---+---+---+---+---+
B |   |   |   |   |   |   | X |
+---+---+---+---+---+---+---+
C |   |   |   |   |   |   |   |
+---+---+---+---+---+---+---+
D |   |   |   |   |   |   |   |
+---+---+---+---+---+---+---+
E |   |   |   | X |   |   |   |
+---+---+---+---+---+---+---+
F |   |   |   |   |   |   |   |
+---+---+---+---+---+---+---+
G |   |   |   |   |   |   |   |
+---+---+---+---+---+---+---+
H |   |   |   |   |   |   |   |

la croix rouge = bateau qui coule
la croix bleu = cible manqué

Entrez une coordonnée pour tirer (ex: a1) ou 'S' pour sauvegarder : 
```

main.c	sauvegarde.txt :
1	4 3 2
2	20 20 20 20 1 0 0 0
3	0 0 0 0 0 0 0 0
4	30 30 30 0 0 0 0 0
5	0 0 0 0 0 0 0 0
6	40 40 0 0 0 0 0 0
7	0 0 1 0 0 0 0 1
8	0 0 0 0 0 0 0 0
9	0 0 0 0 0 0 0 0
10	0 0 0 0 1 0 0 0
11	0 0 0 0 0 0 0 0
12	0 0 0 0 0 0 0 0
13	0 0 0 0 0 0 0 0
14	0 0 0 0 0 0 0 0
15	0 0 1 0 0 0 0 1
16	0 0 0 0 0 0 0 0
17	0 0 0 0 0 0 0 0
18	

PARTIE LANCÉ !  
**X** : BATEAU COULÉ  
**X** : CIBLE MANQUÉ

SAUVEGARDE LANCÉE

FICHIER DE  
SAUVEGARDE

# JOUEUR 1 VS JOUEUR 2

```
Joueur 2, entrez une coordonnée (ex: a1) pour tirer ou 'S' pour sauvegarder : a2
> Touché en A2 !
Bateaux du joueur :
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
+---+---+---+---+---+---+---+
A | * | X | * | * |   |   |   |
+---+---+---+---+---+---+---+
B |   |   |   |   |   |   |   |
+---+---+---+---+---+---+---+
C | * | * |   |   |   |   |   |
+---+---+---+---+---+---+---+
D |   |   |   |   |   |   |   |
+---+---+---+---+---+---+---+
E | * | * | * |   |   |   |   |
+---+---+---+---+---+---+---+
F |   |   |   |   |   |   |   |
+---+---+---+---+---+---+---+
G |   |   |   |   |   |   |   |
+---+---+---+---+---+---+---+
H |   |   |   |   |   |   |   |
+---+---+---+---+---+---+---+
Tirs sur l'adversaire :
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
+---+---+---+---+---+---+---+
A |   |   |   |   |   |   |   |
+---+---+---+---+---+---+---+
B |   | X |   |   |   |   |   |
+---+---+---+---+---+---+---+
C |   |   |   |   |   |   |   |
+---+---+---+---+---+---+---+
D |   |   |   |   |   |   |   |
+---+---+---+---+---+---+---+
E |   |   |   |   |   |   |   |
+---+---+---+---+---+---+---+
F |   |   |   |   |   |   |   |
+---+---+---+---+---+---+---+
G |   |   |   |   |   |   |   |
+---+---+---+---+---+---+---+
H |   |   |   |   |   |   |   |
+---+---+---+---+---+---+---+
la croix rouge = bateau qui coule
la croix bleu = cible manqué
Joueur 1, entrez une coordonnée (ex: a1) pour tirer ou 'S' pour sauvegarder : ■
```

```
Joueur 2, entrez une coordonnée (ex: a1) pour tirer ou 'S' pour sauvegarder : s
Jeu sauvegardé avec succès.
Partie sauvegardée.

Bateaux du joueur :
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
+---+---+---+---+---+---+---+
A | * | X | * | * |   |   |   |
+---+---+---+---+---+---+---+
B |   |   |   |   |   |   |   |
+---+---+---+---+---+---+---+
C | * | * |   |   |   |   |   |
+---+---+---+---+---+---+---+
D |   |   |   |   |   |   |   |
+---+---+---+---+---+---+---+
E | * | * | * |   |   |   |   |
+---+---+---+---+---+---+---+
F |   |   |   |   |   |   |   |
+---+---+---+---+---+---+---+
G |   |   |   |   |   |   |   |
+---+---+---+---+---+---+---+
H |   |   |   |   |   |   |   |
+---+---+---+---+---+---+---+
Tirs sur l'adversaire :
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
+---+---+---+---+---+---+---+
A |   |   |   |   |   |   |   |
+---+---+---+---+---+---+---+
B |   | X |   |   |   |   |   |
+---+---+---+---+---+---+---+
C |   |   |   |   |   |   |   |
+---+---+---+---+---+---+---+
D |   |   |   |   |   |   |   |
+---+---+---+---+---+---+---+
E |   |   |   |   |   |   |   |
+---+---+---+---+---+---+---+
F |   |   |   |   |   |   |   |
+---+---+---+---+---+---+---+
G |   |   |   |   |   |   |   |
+---+---+---+---+---+---+---+
H |   |   |   |   |   |   |   |
+---+---+---+---+---+---+---+
la croix rouge = bateau qui coule
la croix bleu = cible manqué
Joueur 1, entrez une coordonnée (ex: a1) pour tirer ou 'S' pour sauvegarder : ■
```

```
Bataille Navale v1.0
==== Bataille Navale ====
1. Jouer contre l'ordinateur
2. Jouer contre un autre joueur
C. Charger la partie
S. Sauvegarder la partie
Votre choix : C
Jeu chargé avec succès.
Jeu chargé avec succès.

Bateaux du joueur :
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
+---+---+---+---+---+---+---+
A | * | X |   |   |   |   |   |
+---+---+---+---+---+---+---+
B |   |   |   |   |   |   |   |
+---+---+---+---+---+---+---+
C |   |   |   |   |   |   |   |
+---+---+---+---+---+---+---+
D |   |   |   |   |   |   |   |
+---+---+---+---+---+---+---+
E |   |   |   |   |   |   |   |
+---+---+---+---+---+---+---+
F |   |   |   |   |   |   |   |
+---+---+---+---+---+---+---+
G |   |   |   |   |   |   |   |
+---+---+---+---+---+---+---+
H |   |   |   |   |   |   |   |
+---+---+---+---+---+---+---+
Tirs sur l'adversaire :
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
+---+---+---+---+---+---+---+
A |   |   |   |   |   |   |   |
+---+---+---+---+---+---+---+
B |   | X |   |   |   |   |   |
+---+---+---+---+---+---+---+
C |   |   |   |   |   |   |   |
+---+---+---+---+---+---+---+
D |   |   |   |   |   |   |   |
+---+---+---+---+---+---+---+
E |   |   |   |   |   |   |   |
+---+---+---+---+---+---+---+
F |   |   |   |   |   |   |   |
+---+---+---+---+---+---+---+
G |   |   |   |   |   |   |   |
+---+---+---+---+---+---+---+
H |   |   |   |   |   |   |   |
+---+---+---+---+---+---+---+
```

PARTIE LANCÉ !  
**X** : BATEAU COULÉ  
**X** : CIBLE MANQUÉ

SAUVERGARDE  
EFFECTUÉE

RESULTAT DU  
CHARGEMENT

**03**

# **BILAN DE COMPETENCES**



# LAETITIA

LAETITIA EST COMPÉTENTE DANS LA CRÉATION DE PRÉSENTATIONS SUR POWERPOINT, UTILISANT DES ÉLÉMENTS VISUELS POUR RENDRE SES IDÉES CLAIRES ET ATTRAYANTES.

ELLE A AUSSI DES CONNAISSANCES EN PROGRAMMATION, CE QUI L'AIDE À RÉSOUDRE DES PROBLÈMES TECHNIQUES.

GRÂCE À SON BILAN DE COMPÉTENCES, ELLE A IDENTIFIÉ SES POINTS FORTS ET LES DOMAINES DANS LESQUELS ELLE SOUHAITE PROGRESSER.

SON UTILISATION DE TRELLO MONTRÉ QU'ELLE SAIT BIEN ORGANISER SES PROJETS ET COLLABORER EFFICACEMENT AVEC LES AUTRES.

# AMÉLIEN

AMÉLIEN UTILISE LES DIAGRAMMES DE GANTT POUR GÉRER EFFICACEMENT SES PROJETS, CE QUI L'AIDE À SUIVRE LE TEMPS ET LES TÂCHES NÉCESSAIRES.

SON BILAN DE COMPÉTENCES L'A AIDÉ À MIEUX COMPRENDRE SES CAPACITÉS ET À DÉFINIR SES OBJECTIFS PROFESSIONNELS.

IL EST ÉGALEMENT À L'AISE SUR POWERPOINT, OÙ IL PRÉSENTE DES INFORMATIONS DE MANIÈRE CLAIRE.

DE PLUS, IL UTILISE TRELLO POUR ORGANISER SON TRAVAIL ET COLLABORER AVEC SES COLLÈGUES.

.

# NICOLAS

NICOLAS POSSÈDE UN ENSEMBLE DE COMPÉTENCES VARIÉES. IL MAÎTRISE LES DIAGRAMMES DE PERT, CE QUI L'AIDE À PLANIFIER ET VISUALISER LES DIFFÉRENTES ÉTAPES DE SES PROJETS.

SON BILAN DE COMPÉTENCES LUI A PERMIS DE METTRE EN LUMIÈRE SES FORCES ET D'IDENTIFIER DES AXES D'AMÉLIORATION.

NICOLAS SAIT CRÉER DES PRÉSENTATIONS CONVAINCANTES SUR POWERPOINT ET A DES BASES EN PROGRAMMATION, CE QUI ENRICHIT SON PROFIL PROFESSIONNEL.



**MERCI POUR  
VOTRE ATTENTION**