

|  |
| --- |
| **Bataille Navale** |



Pinto, Pedro

Pedro.pinto@cpnv.ch



Table des matières

**SI-C1a**

**11.03.2019**

[1 Introduction 3](#_Toc2333847)

[1.1 Cadre, description et motivation 3](#_Toc2333848)

[1.2 Organisation 3](#_Toc2333849)

[1.3 Objectifs 3](#_Toc2333850)

[1.4 Planification initiale 3](#_Toc2333851)

[2 Analyse 3](#_Toc2333852)

[2.1 Use cases et scénarios 3](#_Toc2333853)

[2.1.1 (Use case 1) 3](#_Toc2333854)

[2.1.2 (Use case 2) 3](#_Toc2333855)

[2.1.3 (Use case …) 3](#_Toc2333856)

[2.2 Modèle Conceptuel de Données 3](#_Toc2333857)

[2.3 Stratégie de test 3](#_Toc2333858)

[2.4 Budget 3](#_Toc2333859)

[3 Implémentation 3](#_Toc2333860)

[3.1 Vue d’ensemble 3](#_Toc2333861)

[3.2 Choix techniques 3](#_Toc2333862)

[3.3 Modèle Logique de données 3](#_Toc2333863)

[3.4 Points techniques spécifiques 3](#_Toc2333864)

[3.4.1 Point 1 3](#_Toc2333865)

[3.4.2 Point 2 3](#_Toc2333866)

[3.4.3 Point … 3](#_Toc2333867)

[3.5 Livraisons 3](#_Toc2333868)

[4 Tests 3](#_Toc2333869)

[4.1 Tests effectués 3](#_Toc2333870)

[4.2 Erreurs restantes 3](#_Toc2333871)

[5 Conclusions 3](#_Toc2333872)

[6 Annexes 3](#_Toc2333873)

[6.1 Sources – Bibliographie 3](#_Toc2333874)

[6.2 Journal de bord du projet 3](#_Toc2333875)

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 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

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 :

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Eleve 1 | Eleve 2 |
| Partie administration | X |  |
| Partie client |  | X |
| … |  |  |
| Maintenance Planning |  | X |

Ces éléments peuvent être repris de la fiche signalétique

## 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.

## Use cases et scénarios

# Apprendre à jouer

## Lire les règles

|  |  |
| --- | --- |
| Identifiant | BN\_01-Bataille Navale |
| En tant que | Utilisateur |
| Je veux | Lire les règles |
| Pour | Comprendre le jeu |
| Priorité | M |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Action** | **Condition** | **Réaction** |
| On lance l’application. |  | Proposition d’afficher les règles |
| On ouvre la liste des règles |  | Affiche la liste des règles |
| On lit la liste des règles |  |  |

## Voire une vidéo d’introduction

|  |  |
| --- | --- |
| Identifiant | BN\_02-Bataille Navale |
| En tant que | Utilisateur |
| Je veux | Voire la vidéo explicative |
| Pour | Voir et comprendre le jeu |
| Priorité | W |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Action** | **Condition** | **Réaction** |
| On lance l’application |  | Lance l’application. Et affiche les règles et un lien pour une vidéo |
| On copie le lien  On ouvre le navigateur  On colle l’adresse dans la barre d’adresse et on regarde la vidéo |  |  |

# Placer les bateaux

## Grille fixe

|  |  |
| --- | --- |
| Identifiant | BN\_01-Bataille Navale |
| En tant que | Utilisateur |
| Je veux | Jouer sur une grille prédéfinie |
| Pour | Voir et comprendre le jeu |
| Priorité | M |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Action** | **Condition** | **Réaction** |
| On lance une partie |  | Il nous propose une grille avec des bateaux déjà placé |
| jouer |  |  |

## Grille aléatoire

|  |  |
| --- | --- |
| Identifiant | BN\_02-Bataille Navale |
| En tant que | Utilisateur |
| Je veux | Jouer sur une grille prédéfinie |
| Pour | Voir et comprendre le jeu |
| Priorité | M |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Action** | **Condition** | **Réaction** |
| On choisis aléatoire |  | L’ordi choisis au hasard l’une des multiples grilles à disposition |
| Est-ce que la grille nous convient |  |  |
| Non |  | Le programme choisis une autre grille |
| Oui |  | Lance la partie |
| On joue |  |  |

# Jouer

## Lancer la partie

|  |  |
| --- | --- |
| Identifiant | BN\_01-Bataille Navale |
| En tant que | Utilisateur |
| Je veux | Lancer une partie contre le PC |
| Pour | Voir et comprendre le jeu |
| Priorité | M |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Action** | **Condition** | **Réaction** |
| On tape sur la touche partie contre l’ordi |  | Affiche une grille vide ou tirer et notre grille |
| On ce prépare a tirer |  |  |

## Tirer sur un bateau adverse

|  |  |
| --- | --- |
| Identifiant | BN\_02-Bataille Navale |
| En tant que | Utilisateur |
| Je veux | Tirer sur la zone adverse |
| Pour | Voir et comprendre le jeu |
| Priorité | M |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Action** | **Condition** | **Réaction** |
| Au lancement de la partie  choisir « jouer contre le PC » |  | Affiche de votre grille ainsi qu’une grille vide ou vous pouvez choisir de tirer |
| On inscrit A2 |  | A l’eau |
| On inscrit B5 |  | Touché ! |
| On inscrit B6 |  | Coulé |
| On inscrit D8 |  | Touché coulé le bateau de 1 sur 1 |
| On inscrit E4 |  | Touché |
| On inscrit E5 |  | Touché |
| On inscrit E6 | On a coulé le dernier bateau | Affichage touché coulé + victoire |

## Modèle Conceptuel de Données

Un MCD est pertinent dans un très grand nombre de projets, et ceci même s’il n’y a pas de base de données dans le système à réaliser.

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

## 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.

## Budget

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

## Tableau des résultats

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Scénarios | Pedro Pinto 21.03.2019  SC-131-PC17  PC W10 | Pedro Pinto 25.03.2019  SC-131-PC17 PC W10 |
| -Lire les règles | OK |  |
| -Regarder une vidéo | KO | OK |
| -Jouer sur une grille prédéfinie | OK |  |
| -Tirer sur la zone adverse |  | OK |
| -Lancer une partie contre le PC |  |  |

## Erreurs restantes

S'il reste encore des erreurs:

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

## Stratégie de test

**Le matériel et logiciel tiers**

* *Clion debugger*
* *Ordinateur Perso : Wind-****10***
* *VMware pour tester sur W-7*

**Les données de test**

* *Plusieurs grilles avec des bateaux*
* *Un exécutable issus de Clion*

**Les personnes qui vont participer aux tests**

* *Je ferais les tests seuls ou avec un camarade si besoin*

**Le timing des activités de test**

* *De manière continuelle jusqu’à la fin du mandat (Fini le 04.04.2019)*

**Type tests effectués**

* *Tests unitaires : car c’est un travaille seul pour l’instant.*
* *Tests de fonctionnement : pour vérifier l’essentiel si le programme se lance.*
* *Tests de robustesse : car il va falloir tester les erreurs si besoin.*
* *Le reste c’est à voir avec la suit des faits et si la progression en exige.*

## Tableau de test

# 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** |
| 14.03.2019 | Publication de la première version du document de projet |
| 15.03.2019 | Stratégie de test validée par le chef de projet |
| 25.03.2019 | Testes effectuées préparation pour la suite du projet |