

QBomberMan++

Directeur de projet : Olivier MICHALON
Membres du groupe C : Guillaume BROCC
Clément CARLS
Quentin CHEYNET
Jean-Philippe HUGUET
Sébastien TROUSSE
Jérémy VAZ BORGES

GROUPE C



Acteurs :

Auteurs	Approbateurs	Validation
Quentin CHEYNET	Sébastien TROUSSE Jérémy VAZ BORGES	Olivier MICHALON
Rédigé le : 5/11/2013	Approuvé le : 05/11/2013	Validé le :

Diffusion :

Diffusion	Externe
À :	Olivier MICHALON
Copie à :	Jérémy VAZ BORGES Quentin CHEYNET Sébastien TROUSSE Jean-Philippe HUGUET Guillaume BROC Clément CARLES

Document de référence :

Libellé	Document

Historique :

N° Version	Auteurs	Approbateurs	Date	Historique des évolutions
1.0	Quentin CHEYNET	Sébastien TROUSSE Jérémy VAZ BORGES	05/11/2013	Création du document
1.1	Quentin CHEYNET	Jérémy VAZ BORGES	10/11/2013	Correction d'erreurs suite à la RI du 06/11/2013, ajout d'un cartouche
2.0	Jérémy VAZ BORGES		11/11/2013	Ajout des documents de l'IT2

Table des matières

<u>Introduction.....</u>	<u>4</u>
<u>Présentation des acteurs.....</u>	<u>5</u>
<u>Présentation du projet.....</u>	<u>5</u>
<u>Plan Assurance Qualité.....</u>	<u>6</u>
<u>Objet et caractéristiques du Plan Assurance Qualité.....</u>	<u>7</u>
<u>Terminologie.....</u>	<u>7</u>
<u>Conduite de projet.....</u>	<u>7</u>
<u>Démarche de développement du Système d'Information.....</u>	<u>8</u>
<u>Gestion de la documentation.....</u>	<u>8</u>
<u>Gestion de la configuration logicielle.....</u>	<u>11</u>
<u>Gestion des modifications.....</u>	<u>12</u>
<u>Outils et méthodes utilisés.....</u>	<u>13</u>
<u>Outils utilisés.....</u>	<u>14</u>
<u>Méthodes utilisées.....</u>	<u>14</u>
<u>Découpage en lots/livrables.....</u>	<u>15</u>
<u>Analyse financière.....</u>	<u>18</u>
<u>Analyse des risques.....</u>	<u>20</u>
<u>CU : Interface Graphique et Contrôle.....</u>	<u>22</u>
<u>Analyse Fonctionnelle.....</u>	<u>23</u>
<u>Diagramme de cas d'utilisation de la fenêtre de jeu.....</u>	<u>23</u>
<u>Diagramme de séquence du déplacement.....</u>	<u>23</u>
<u>CU: Réseaux.....</u>	<u>24</u>
<u>Analyse Fonctionnelle.....</u>	<u>25</u>
<u>Diagramme de séquence</u>	<u>25</u>
<u>Conception.....</u>	<u>26</u>
<u>Diagramme de classes.....</u>	<u>26</u>
<u>Annexes.....</u>	<u>27</u>
<u>Fiche d'itération Prévisionnelle n°1.....</u>	<u>28</u>
<u>Fiche d'itération Réelle n°1.....</u>	<u>31</u>
<u>Compte Rendu Réunion Interne n°1.....</u>	<u>34</u>
<u>Au sujet du Plan d'Assurance Qualité</u>	<u>35</u>
<u>Normes à respecter</u>	<u>35</u>
<u>Compte Rendu Réunion Externe n°1.....</u>	<u>36</u>
<u>Fiche d'itération Prévisionnelle et Réelle n°2.....</u>	<u>39</u>
<u>Compte Rendu Réunion Interne n°2.....</u>	<u>43</u>
<u>Dossier d'analyse fonctionnelle :.....</u>	<u>44</u>
<u>Retard sur le projet :.....</u>	<u>46</u>
<u>Compte Rendu Réunion Externe n°2.....</u>	<u>47</u>
<u>Fiche d'itération Prévisionnelle n°3.....</u>	<u>49</u>

Introduction

Acteurs :

Auteurs	Approbateurs	Validation
Jean-Philippe HUGUET	Jérémy VAZ BORGES	Olivier MICHALON
Rédigé le : 23/10/2013	Approuvé le : 04/11/2013	Validé le :

Diffusion :

Diffusion	Externe
À :	Olivier MICHALON
Copie à :	Jérémy VAZ BORGES Quentin CHEYNET Sébastien TROUSSE Jean-Philippe HUGUET Guillaume BROC Clément CARLES

Document de référence :

Libellé	Document

Historique :

N° Version	Auteurs	Approbateurs	Date	Historique des évolutions
1.0	Jean-Philippe HUGUET	Jérémy VAZ BORGES	25/10/13	Création du document

Présentation des acteurs

CHRISTMAS Charles : Client

BROC Guillaume : guillaume.broc@etu.univ-amu.fr

CARLES Clément : clement.carles@etu.univ-amu.fr

CHEYNET Quentin : quentin.cheynet@etu.univ-amu.fr

HUGUET Jean-Philippe : jean-philippe.huguet@etu.univ-amu.fr

TROUSSE Sébastien : sebastien.trousse@etu.univ-amu.fr

Présentation du projet

La société Groupe C a été chargée de réaliser pour Monsieur Charles CHRISTMAS le jeu QBomberMan++ dont l'idée générale est la suivante:

Deux joueurs au minimum se rencontrent sur une partie en réseau.

L'interface graphique en 2D du jeu permet à chaque joueur de se déplacer de manière horizontale ou verticale.

Chaque joueur a la possibilité de poser des bombes et le vainqueur de la partie sera celui qui n'aura pas été pris au piège par les bombes des autres joueurs.

Chaque niveau du jeu est constitué de blocs sur lesquels les personnages peuvent marcher, et certains blocs peuvent exploser. Parmi les blocs pouvant exploser, certains renferment des bonus permettant au joueur qui les touche d'améliorer ses capacités.

Les bonus permettent d'améliorer les capacités des personnages telles que la vitesse de déplacement, la puissance des bombes qu'il pose ou encore le moment où les bombes exploseront.

Plan Assurance Qualité

Acteurs :

Auteurs	Approbateurs	Validation
Jérémy VAZ BORGES Quentin CHEYNET	Sébastien TROUSSE Jean-Philippe HUGUET	Olivier MICHALON
Rédigé le : 24/10/2013	Approuvé le : 04/11/2013	Validé le :

Diffusion :

Diffusion	Externe
À :	Olivier MICHALON
Copie à :	Jérémy VAZ BORGES Quentin CHEYNET Sébastien TROUSSE Jean-Philippe HUGUET Guillaume BROCC Clément CARLES

Document de référence :

Libellé	Document

Historique :

N° Version	Auteurs	Approbateurs	Date	Historique des évolutions
1.0	Jérémy VAZ BORGES Quentin CHEYNET	Sébastien TROUSSE Jean-Philippe HUGUET	24/10/2013	Création du document
1.1	Quentin CHEYNET	Jérémy VAZ BORGES	10/11/2013	Correction d'erreurs suite à la RI du 06/11/2013

Objet et caractéristiques du Plan Assurance Qualité

Ce document présente le Plan Assurance Qualité établi pour le Projet 3, dont la responsabilité de son application est assurée par Quentin CHEYNET et Jérémie VAZ BORGES. Il a pour but de définir un ensemble de règles et de dispositions qui sera suivi tout au long de ce projet afin d'en assurer le bon déroulement.

Terminologie

- PAQ: Plan Assurance Qualité
- DS: Diagramme Séquences
- CU: Cas d'Utilisations
- DC : Diagramme de Classes
- DI: Diagramme d'Interactions
- CR: Compte Rendu
- DP: Directeur de Projet
- IT: Itération

Conduite de projet

Planification du projet :

La distribution des tâches se fait via les fiches d'itération, qui sont créées et envoyées au DP avant les réunions avec ce dernier.

Ces fiches d'itération sont faites par un ou deux membres du groupe, et la distribution du travail ne se fait pas sans l'accord des personnes concernées. Il n'y a pas de spécifications particulières au sein du groupe, tous ses membres peuvent travailler sur n'importe quelles parties.

Suivi statique :

Deux réunions ont lieu chaque mercredi, l'une avec le client, l'autre avec le DP. D'autres réunions, entre les membres du groupe C, peuvent être planifiées.

Démarche de développement du Système d'Information

- Conventions de nommage des fichiers sources : nomdufichier.extension

Convention des extensions

- .cpp et .h:
 - NomDeClasse
 - nomDeFonction() ou nom_de_fonction()
 - nomDeVariable ou nom_de_variable
 - Constructeur (type attribut) {this->attribut = attribut}
 - indentation : 4 caractères
 - l'importation des bibliothèques se fait avant celle des headers
- .h :
 - les attributs sont définis avant les méthodes
 - les méthodes inline sont définies à la fin

Gestion de la documentation

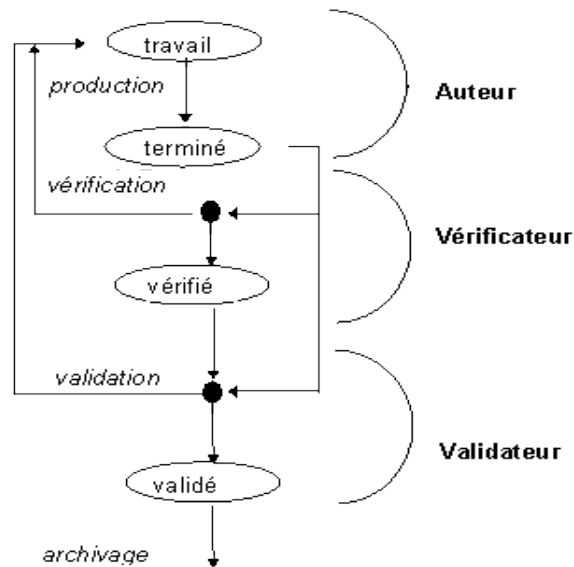
Responsabilités :

- Chargé de la gestion de la documentation :
 - Définition et respect des règles d'identification et de structuration
 - Contrôle de la cohérence et de l'homogénéité dans la gestion et les extensions de la documentation du projet
- Producteurs :
 - Contenu du document
 - Diffusion vers les destinataires identifiés
 - Mise à jour de l'historique du document
 - Sauvegarde du document
- Responsables de la vérification :

GL Projet 3 : QBomberMan++

- Relecture pour commentaires et enrichissements éventuels
- Contrôle du contenu attendu du document, de la présentation et de la structuration du document
 - Responsables de la validation :
- Évaluation du document

Cycle de vie et états des documents :



Identification de la documentation :

Tout document texte doit être identifié de la manière suivante :

[PROJET3][GrpC]nomdocument_numversion

- **nomdocument** : Nom du document ou sous document produit.
- **numversion** : Numéro de la version sous la forme **vn°it.n°mod** où n°it est le numéro d'itération en cours et n°mod est le nombre de modification subi par le document depuis sa création.

Exemple : [PROJET3][GrpC]PAQ_v1.0.pdf pour le sous-document traitant la partie Plan Assurance Qualité de l'itération 1 et ayant subi 0 modification depuis la création du document.

Présentation et structure de la documentation :

Tout document doit comporter la cartouche type composée :

- Nom du groupe
- Logo de l'université
- Titre du document
- Liste des acteurs : Auteurs, Approbateurs, Validateurs
- Liste de diffusion

GL Projet 3 : QBomberMan++

- Liste des documents de référence
- L'historique

Gestion des versions révisions :

L'auteur de la modification est responsable :

- Du respect du cycle de vérification et validation
- De la modification du numéro de version
- De la mise à jour de l'historique du document
- De la diffusion de la nouvelle version
- De la sauvegarde des modifications

Outils de production de la documentation :

Tout document est produit avec les logiciels MS Office, LibreOffice ou OpenOffice

Sauvegarde et archivage :

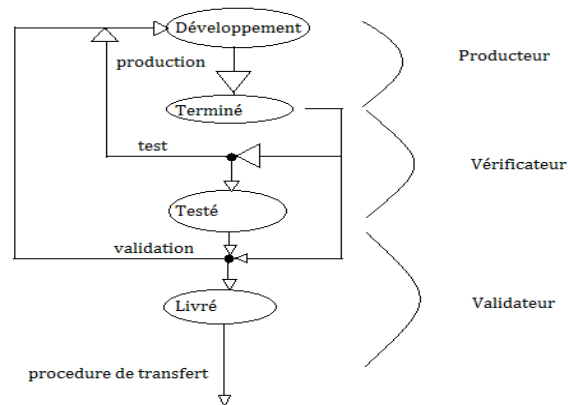
Tout document doit être archivé sur GitHub.

Gestion de la configuration logicielle

Responsabilités :

- Producteurs :
 - Contenu des composants logiciels
 - Sauvegarde des composants
 - Responsables de la vérification :
 - Relecture pour enrichissements éventuels
 - Contrôle du bon respect des règles de programmation et de constitution des identifiants
 - Réalisation de tests, afin de contrôler le bon fonctionnement des composants
 - Responsables de la validation :
 - Évaluation des composants logiciels

Cycle de vie et états des composants:



Règles de documentation du code :

- En entête de classe ou de méthode :
- Date de création ou modification
- Auteur
- Historique des modifications

Outils de gestion de configuration :

- Langage de programmation : C++
- Bibliothèques : Qt 5.1.1
- Environnement de développement intégré : QtCreator
- Documentation : Doxygen

Sauvegarde et archivage :

Tout composant logiciel doit être archivé sur GitHub.

Gestion des modifications

Utilisation du gestionnaire de versions de GitHub.

Outils et méthodes utilisés

Acteurs :

Auteurs	Approbateurs	Validation
Guillaume BROC	Quentin CHEYNET	Olivier MICHALON
Rédigé le : 04/11/2013	Approuvé le : 04/11/2013	Validé le :

Diffusion :

Diffusion	Externe
À :	Olivier MICHALON
Copie à :	Jérémy VAZ BORGES Quentin CHEYNET Sébastien TROUSSE Jean-Philippe HUGUET Guillaume BROC Clément CARLES

Document de référence :

Libellé	Document

Historique :

N° Version	Auteurs	Approbateurs	Date	Historique des évolutions
1.0	Guillaume BROC		04/11/13	Création du document
1.1	Guillaume BROC	Quentin CHEYNET	04/11/13	

Outils utilisés

Le langage C++ standard 2011, le framework Qt 5.1.1, Qt Creator 2.8.1, le compilateur g++ (au moins la version 4.2.1), LibreOffice (au moins la version 3.4) ou Microsoft Word (au moins la version 2007), git 1.8.1.3 ou supérieure, divers logiciels UML, Doxygen.

Méthodes utilisées

Nous avons utilisé la méthode Agile XP (eXtreme Programming). Nous avons communiqué principalement par e-mails, un peu par SMS, et les fichiers ont été postés sur Git.

Découpage en lots/livrables

Acteurs :

Auteurs	Approbateurs	Validation
Sébastien TROUSSE	Quentin CHEYNET Jérémy VAZ BORGES	Olivier MICHALON
Rédigé le : 01/11/2013	Approuvé le : 04/11/2013	Validé le :

Diffusion :

Diffusion	Externe
À :	Olivier MICHALON
Copie à :	Jérémy VAZ BORGES Quentin CHEYNET Sébastien TROUSSE Jean-Philippe HUGUET Guillaume BROCC Clément CARLES

Document de référence :

Libellé	Document

Historique :

N° Version	Auteurs	Approbateurs	Date	Historique des évolutions
1.0	Sébastien TROUSSE	Quentin CHEYNET Jérémy VAZ BORGES	23/10/2013	Création du document

GL Projet 3 : QBomberMan++

Numéro Lot	Nom du lot	Description du lot	Date de livraison	Numéro de livraison
1	qbomberman_v1.0.tar.gz	Version initiale du jeu avec les bases : -Un personnage se déplace sur une carte (la plus simple possible : pas de case destructible pour le moment). -Mise en place du réseau (pour 2 joueurs)	06/11/2013	1
2	qbomberman_v1.0.pdf	Documentation : -Phase de lancement complète -Cahier des charges partiel -CR réunion interne n°1 -CR réunion externe n°1 -Fiche d'itération prévisionnelle n°1 -Dossier d'Analyse Technique partiel -Cahier des charges partiel	06/11/2013	1
3	qbomberman_v2.0.tar.gz	Nouvelle version du jeu :	13/11/2013	2
4	qbomberman_v2.0.pdf	Documentation :	13/11/2013	2
5	qbomberman_v3.0.tar.gz	Ajout de caractéristiques complexes (paramètres) :	20/11/2013	3
6	qbomberman_v3.0.pdf	Documentation :	20/11/2013	3
7	qbomberman_v4.0.tar.gz	Ajout d'options diverses :	27/11/2013	4
8	qbomberman_v4.0.pdf	Documentation :	27/11/2013	4
9	qbomberman_v5.0.tar.gz	Possibilité du choix du mode de jeu :	04/12/2013	5
10	qbomberman_v5.0.pdf	Documentation :	04/12/2013	5
11	qbomberman_vfinale.tar.gz	Amélioration de la partie graphique et ajout de diverses options :	11/12/2013	6
12	qbomberman_vfinale.pdf	Documentation :	11/12/2013	6

Voici un tableau détaillant

GL Projet 3 : QBomberMan++

l'application qui doit être développée, découpée en différents lots et livrables :

Analyse financière

Acteurs :

Auteurs	Approbateurs	Validation
Sébastien TROUSSE	Quentin CHEYNET Jérémy VAZ BORGES	Olivier MICHALON
Rédigé le : 01/11/2013	Approuvé le : 04/11/2013	Validé le :

Diffusion :

Diffusion	Externe
À :	Olivier MICHALON
Copie à :	Jérémy VAZ BORGES Quentin CHEYNET Sébastien TROUSSE Jean-Philippe HUGUET Guillaume BROCC Clément CARLES

Document de référence :

Libellé	Document

Historique :

N° Version	Auteurs	Approbateurs	Date	Historique des évolutions
1.0	Sébastien TROUSSE	Quentin CHEYNET Jérémy VAZ BORGES	23/10/2013	Création du document

GL Projet 3 : QBomberMan++

Voici un tableau récapitulant la liste des contenus des différents livrables, leur coût ainsi que leur date de livraison :

Numéro Livraison	Numéro des lots constituant le livrable	Contenu du livrable	Date de livraison prévue	Nb. Heures de travail	Coût (TTC en €)
1	1 et 2	Version initiale du jeu avec les bases	06/11/2013	30	4000
2	3 et 4	Nouvelle version du jeu	13/11/2013	25	3000
3	5 et 6	Ajout de caractéristiques complexes	20/11/2013	40	6000
4	7 et 8	Ajout d'options diverses	27/11/2013	30	4000
5	9 et 10	Possibilité du choix du mode de jeu	04/12/2013	25	3000
6	11 et 12	Amélioration de la partie graphique et ajout de diverses options	11/12/2013	60	8000

Le premier livrable représente le socle de base de l'application : il contient le lot n°1 qui représente les fonctionnalités importantes de base du jeu (avec notamment la création de la partie graphique et la mise en place du réseau à deux joueurs), ainsi que le lot n°2 qui est la première version de la documentation accompagnant le produit.

Analyse des risques

Acteurs :

Auteurs	Approbateurs	Validation
Jean-Philippe HUGUET	Jérémy VAZ BORGES Quentin CHEYNET Sébastien TROUSSE Guillaume BROCC	Olivier MICHALON
Rédigé le : 03/10/2013	Approuvé le : 04/11/2013	Validé le :

Diffusion :

Diffusion	Externe
À :	Olivier MICHALON
Copie à :	Jérémy VAZ BORGES Quentin CHEYNET Sébastien TROUSSE Jean-Philippe HUGUET Guillaume BROCC Clément CARLES

Document de référence :

Libellé	Document

Historique :

N° Version	Auteurs	Approbateurs	Date	Historique des évolutions
1.0	Jean-Philippe HUGUET	Jérémy VAZ BORGES Guillaume BROCC	03/11/13	Création du document
1.1	Guillaume BROCC	Quentin CHEYNET Sébastien TROUSSE Jérémy VAZ BORGES	04/11/13	Correction des fautes de grammaire, de syntaxe et de ponctuation

GL Projet 3 : QBomberMan++

Comme nous pouvons le voir dans le tableau ci-dessous, les principaux risques sont humains. De plus, leurs probabilités sont plus fortes que les risques financiers. Nous avons décomposé les risques en deux types : les risques financiers et les risques humains. Cependant, ces risques peuvent être réduits si l'on applique les solutions proposées.

L'impact sur le projet est noté de 1 à 5 selon la règle suivante :

- 1 – Impact très faible
- 2 – Impact faible
- 3 – Impact moyen
- 4 – Impact fort
- 5 – Impact très fort

Risques	Type du risque	Probabilité	Impact	Solutions
Défaut de paiement	Financier	Faible	1	Paiement échelonné
Surcoût du projet		Faible	4	Diminutions des marges
Problème de communication dans le groupe	Humain	Moyen	3	Réunions régulières
Méconnaissance de Qt Creator		Élevé	4	Formation intense à cet outil
Méconnaissance de l'outil informatique		Moyen	4	Auto-formation
Départ d'un ingénieur		Faible	4	Modèle eXtreme Programming
Manque de temps		Forte	3	Respecter rigoureusement le planning

CU : Interface Graphique et Contrôle

Acteurs :

Auteurs	Approbateurs	Validation
Quentin CHEYNET	Jérémy VAZ BORGES	Olivier MICHALON
Rédigé le : 10/11/2013	Approuvé le : 11/11/2013	Validé le :

Diffusion :

Diffusion	Externe
À :	Olivier MICHALON
Copie à :	Jérémy VAZ BORGES Quentin CHEYNET Sébastien TROUSSE Jean-Philippe HUGUET Guillaume BROCC Clément CARLES

Document de référence :

Libellé	Document

Historique :

N° Version	Auteurs	Approbateurs	Date	Historique des évolutions
1.0	Quentin CHEYNET		10/11/2013	Création du document
1.1	Quentin CHEYNET	Jérémy VAZ BORGES	10/11/2013	Suppression de l'acteur « Vue » et du CU « affichage »

Analyse Fonctionnelle

Diagramme de cas d'utilisation de la fenêtre de jeu

Dans la fenêtre qui affiche le niveau, avec les blocs et les joueurs, l'utilisateur peut déplacer son personnage et lâcher des bombes.

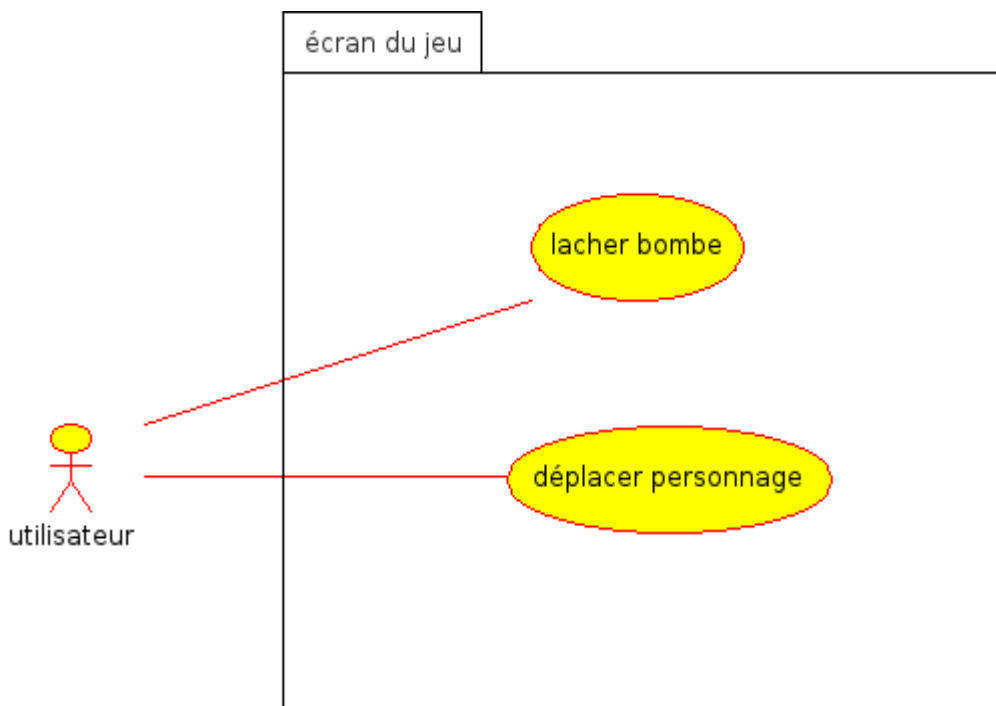
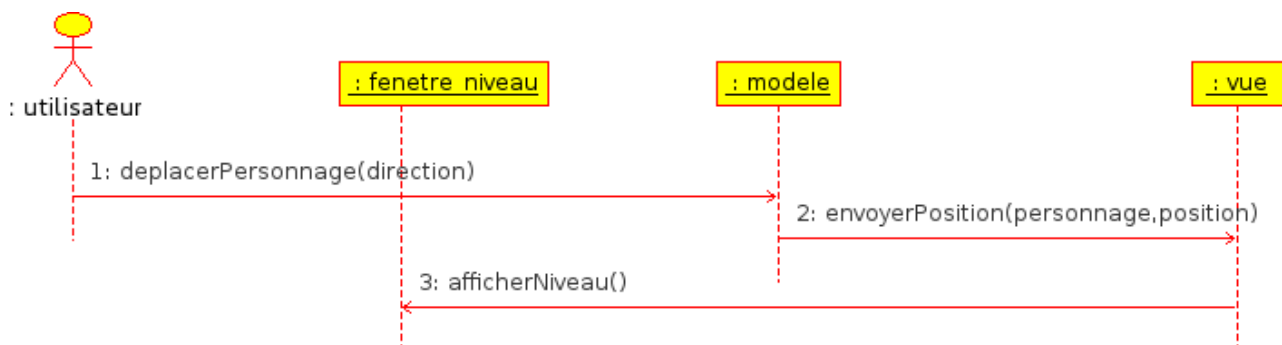


Diagramme de séquence du déplacement

Lorsque l'utilisateur déplace son personnage à l'aide des touches du clavier, la direction du déplacement est envoyée au modèle qui calcule la nouvelle position du personnage. Cette position est ensuite envoyée à la vue, qui ré-affiche le niveau avec la nouvelle position du personnage.



CU: Réseaux

Acteurs :

Auteurs	Approbateurs	Validation
Jean-Philippe HUGUET	Jérémy VAZ BORGES	Olivier MICHALON
Rédigé le : 11/11/2013	Approuvé le : 11/11/2013	Validé le :

Diffusion :

Diffusion	Externe
À :	Olivier MICHALON
Copie à :	Jérémy VAZ BORGES Quentin CHEYNET Sébastien TROUSSE Jean-Philippe HUGUET Guillaume BROCC Clément CARLES

Document de référence :

Libellé	Document

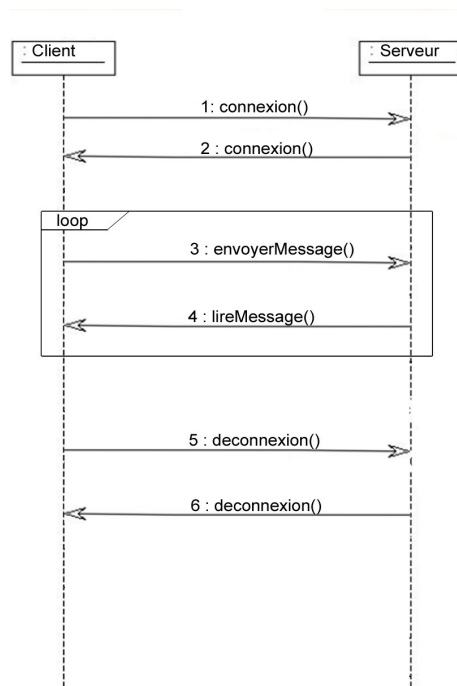
Historique :

N° Version	Auteurs	Approbateurs	Date	Historique des évolutions
1.0	Jean-Philippe HUGUET	Jérémy VAZ BORGES	11/11/13	Création du document

Analyse Fonctionnelle

Diagramme de séquence

Ce diagramme à pour but de comprendre l'interaction entre les classes au cours du temps.
La classe client va se connecter à la classe serveur, le serveur se connectera ensuite au client.
Une fois cette connexion effectuée, les deux classes pourront échanger des messages (chacun peut ainsi envoyer des messages à la classe voisine ou lire les messages que celle-ci à envoyée).



Conception

Diagramme de classes

Ce diagramme à pour but de comprendre la structure du code qui permet la communication entre le serveur et le client.

Un des deux joueurs joue le rôle du serveur, une communication entre les deux joueurs n'est possible que lorsque le premier joueur (serveur) est connecté avec le second (client). Une fois cette opération réalisée, les deux joueurs peuvent s'envoyer des messages qu'ils peuvent ensuite lire.

Ces messages seront envoyés par le jeux et permettront d'indiquer le déplacements et les actions des personnages du jeu. Le joueur ne verra donc pas de manière claire cet échange de messages.



GROUPE C



Annexes

- Fiche d'itération prévisionnelle 1
- Fiche d'itération réelle 1
- Compte rendu réunion interne de l'itération 1
- Compte rendu réunion externe de l'itération 1
- Fiche d'itération prévisionnelle et réelle 2
- Compte rendu réunion interne de l'itération 2
- Compte rendu réunion externe de l'itération 2
- Fiche d'itération prévisionnelle 3

Fiche d'itération Prévisionnelle n°1

Acteurs :

Auteurs	Approbateurs	Validation
Jérémy VAZ BORGES Quentin CHEYNET	Clément CARLES Jean-Philippe HUGUET Sébastien TROUSSE Guillaume BROC	Olivier MICHALON
Rédigé le : 23/10/2013	Approuvé le :	Validé le :

Diffusion :

Diffusion	Externe
À :	Olivier MICHALON
Copie à :	Jérémy VAZ BORGES Quentin CHEYNET Sébastien TROUSSE Jean-Philippe HUGUET Guillaume BROC Clément CARLES

Document de référence :

Libellé	Document

Historique :

N° Version	Auteurs	Approbateurs	Date	Historique des évolutions
1.0	Jérémy VAZ BORGES Quentin CHEYNET	Clément CARLES Jean-Philippe HUGUET	23/10/2013	Création du document
1.1	Jérémy VAZ BORGES Quentin CHEYNET	Sébastien TROUSSE	24/10/2013	Modification des dates de commencement et de fin

GL Projet 3 : QBomberMan++

Liste des tâches	Auteurs	Date début	Date d'envoi à l'approbateur	Approbateurs	Date de fin prévue	Notes
CR DP itération 1	Sébastien TROUSSE	23/10/2013	23/10/2013 21h00	Jérémy VAZ BORGES Quentin CHEYNET	24/10/2013	
CR Client itération 1	Jérémy VAZ BORGES	23/10/2013	23/10/2013 21h00	Sébastien TROUSSE Jean-Philippe HUGUET	24/10/2013	
Fiche itération prévisionnelle 1	Jérémy VAZ BORGES	23/10/2013	23/10/2013 21h00	Guillaume BROC Clément CARLES	24/10/2013	
Introduction	Jean-Philippe HUGUET	23/10/2013	04/11/2013 8h	Jérémy VAZ BORGES Quentin CHEYNET	04/11/2013	
PAQ	Quentin CHEYNET Jérémy VAZ BORGES	24/10/2013	04/11/2013 8h	Sébastien TROUSSE Jean-Philippe HUGUET	04/11/2013	
Formation GIT	Quentin CHEYNET	23/10/2013			23/10/2013	
Spécifications	Guillaume BROC Clément CARLES	24/10/2013	04/11/2013 8h	Jérémy VAZ BORGES Quentin CHEYNET	04/11/2013	
Analyse des risques	Jean-Philippe HUGUET	24/10/2013	04/11/2013 8h	Guillaume BROC Clément CARLES	04/11/2013	
Planification : Lotissement	Sébastien TROUSSE	25/10/2013	04/11/2013 8h	Jérémy VAZ BORGES Quentin CHEYNET	04/11/2013	
Planification : Fiche itération réelle 1	Jérémy VAZ BORGES	04/11/2013	04/11/2013 20h	Sébastien TROUSSE Jean-Philippe HUGUET	05/11/2013	
Analyse Technique : méthodes et	Guillaume BROC	25/10/2013	04/11/2013 8h	Sébastien TROUSSE Jean-Philippe	04/11/2013	

GL Projet 3 : QBomberMan++

outils utilisés				HUGUET		
Analyse Technique : identification des verrous techniques	Clément CARLES	25/10/2013	04/11/2013 8h	Jérémy VAZ BORGES Quentin CHEYNET	04/11/2013	
Ordre du jour de la réunion externe 2	Jean-Philippe HUGUET	04/11/2013	04/11/2013 20h	Guillaume BROC Clément CARLES	05/11/2013	
Ordre du jour de la réunion interne 2	Jean-Philippe HUGUET	04/11/2013	04/11/2013 20h	Guillaume BROC Clément CARLES	05/11/2013	
Création du rendue itération 1	Clément CARLES Quentin CHEYNET	23/10/2013				

Fiche d'itération Réelle n°1

Acteurs :

Auteurs	Approbateurs	Validation
Jérémy VAZ BORGES	Quentin CHEYNET Sébastien TROUSSE	Olivier MICHALON
Rédigé le : 04/11/2013	Approuvé le :	Validé le :

Diffusion :

Diffusion	Externe
À :	Olivier MICHALON
Copie à :	Jérémy VAZ BORGES Quentin CHEYNET Sébastien TROUSSE Jean-Philippe HUGUET Guillaume BROCC Clément CARLES

Document de référence :

Libellé	Document
[PROJET3] [GrpC]fiche_itération_PREVISIONNELLE_n°1 _23-10-13_v1.1	[PROJET3] [GrpC]fiche_itération_PREVISIONNELLE_n°1 _23-10-13_v1.1.pdf

Historique :

N° Version	Auteurs	Approbateurs	Date	Historique des évolutions
1.0	Jérémy VAZ BORGES	Quentin CHEYNET Sébastien TROUSSE	23/10/2013	Création du document

GL Projet 3 : QBomberMan++

Liste des tâches	Auteurs	Date début	Date d'envoi à l'approbateur	Approbateurs	Date de fin réelle	Notes
CR DP itération 1	Sébastien TROUSSE	23/10/2013	23/10/2013 21h00	Jérémy VAZ BORGES Jean-Philippe HUGUET Guillaume BROC	24/10/2013	
CR Client itération 1	Jérémy VAZ BORGES	23/10/2013	23/10/2013 21h00	Sébastien TROUSSE Jean-Philippe HUGUET	24/10/2013	
Fiche itération prévisionnelle 1	Jérémy VAZ BORGES Quentin CHEYNET	23/10/2013	23/10/2013 21h00	Guillaume BROC Clément CARLES Sébastien TROUSSE	24/10/2013	
Introduction	Jean-Philippe HUGUET	23/10/2013	04/11/2013 20h	Jérémy VAZ BORGES	04/11/2013	
PAQ	Quentin CHEYNET Jérémy VAZ BORGES	24/10/2013	04/11/2013 8h	Sébastien TROUSSE Jean-Philippe HUGUET	04/11/2013	
Formation GIT	Quentin CHEYNET	23/10/2013			23/10/2013	
Spécifications	Guillaume BROC Clément CARLES	24/10/2013				Pas fait
Analyse des risques	Jean-Philippe HUGUET	24/10/2013	04/11/2013 20h	Guillaume BROC Quentin CHEYNET Sébastien TROUSSE Jérémy VAZ BORGES	04/11/2013	
Planification : Lotissement	Sébastien TROUSSE	25/10/2013	04/11/2013 8h	Jérémy VAZ BORGES Quentin CHEYNET	04/11/2013	

GL Projet 3 : QBomberMan++

Planification : Fiche itération réelle 1	Jérémy VAZ BORGES	04/11/2013	05/11/2013 8h	Quentin CHEYNET	05/11/2013	
Analyse Technique : méthodes et outils utilisés	Guillaume BROC	25/10/2013	04/11/2013 20h	Quentin CHEYNET Jean-Philippe HUGUET	04/11/2013	
Analyse Technique : identification des verrous techniques	Clément CARLES	25/10/2013				Trop tard
Ordre du jour de la réunion externe 2	Jean-Philippe HUGUET	04/11/2013	04/11/2013 20h	Jérémy VAZ BORGES	05/11/2013	
Ordre du jour de la réunion interne 2	Jean-Philippe HUGUET	04/11/2013	04/11/2013 20h	Jérémy VAZ BORGES Sébastien TROUSSE	05/11/2013	
Création du rendue itération 1	Quentin CHEYNET	23/10/2013	05/11/2013 01h20	Sébastien TROUSSE Jérémy VAZ BORGES	05/11/2013	

Compte Rendu Réunion Interne n°1

Auteurs :

Auteurs	Approbateurs	Validation
Sébastien TROUSSE	Quentin CHEYNET Jean-Philippe HUGUET Guillaume BROC Jérémie VAZ BORGES	Olivier MICHALON
Rédigé le : 23/10/2013	Approuvé le : 23/10/2013	Validé le :

Diffusion :

Diffusion	Externe
À :	Olivier MICHALON
Copie à :	Jérémie VAZ BORGES Quentin CHEYNET Sébastien TROUSSE Jean-Philippe HUGUET Guillaume BROC Clément CARLES

Document de référence :

Libellé	Document

Historique :

N° Version	Auteurs	Approbateurs	Date	Historique des évolutions
1.0	Sébastien Trousse		23/10/2013	Création du document.
1.1	Sébastien Trousse	Quentin CHEYNET Jean-Philippe HUGUET Guillaume BROC Jérémie VAZ BORGES	23/10/2013	Correction des différentes fautes

Participants de la réunion :

Jérémy VAZ BORGES
Quentin CHEYNET
Sébastien TROUSSE
Jean-Philippe HUGUET
Guillaume BROCC
Clément CARLES

Compte rendu de la réunion externe 1 du 23 Octobre 2013
À Faculté des Sciences de Luminy, 163 av de Luminy, 13009 Marseille

Réunion interne 1 du projet 3 V1.0

Pour cette itération, nous avons vu avec le DP qu'il faudrait faire une maquette (Interface graphique) à présenter avec QDesigner.

Au sujet du Plan d'Assurance Qualité

Nous allons fixer différentes normes pour le nommage des fichiers.
Pour notre manière de coder, une norme de codage sera mise en place.
Pour les logiciels, nous allons utiliser Libre Office dans un premier temps puis si possible Word.
Git Hub sera notre serveur de stockage.

Nous devons nous engager à répondre aux mails rapidement et spécifier les dates des différentes livraisons et à les respecter.

Normes à respecter

Concernant les normes des fichiers, nous nous engageons également à garder une uniformité dans les documents en gardant des cartouches pour les grandes parties, ou cas d'utilisations, et également pour le document maître. Une colonne "non approuvé" peut être ajoutée.

Pour simplifier le travail, nous utiliserons un seul logiciel par diagramme pour éviter les conflits.

Pour ce qui est des approbations, il est préférable que tous les membres approuvent le travail réalisé pour être sûr que le document envoyé ne soit pas bourré de fautes.

Le DP a éclairci un point au sujet de la différence entre les outils et méthodes utilisés et le PAQ. Pour ce qui est des outils et méthodes utilisés, il faut dire ce que l'on utilise, alors que dans le PAQ on expliquera comment nous allons l'utiliser.

Il est préférable que l'intégralité des membres ait touché à toutes les parties du projet en changeant de rôle d'une itération à l'autre pour que personne ne soit désavantagé.

Compte Rendu Réunion Externe n°1

Auteurs :

Auteurs	Approbateurs	Validation
Jérémy VAZ BORGES	Jean-Philippe HUGUET Sébastien TROUSSE	Olivier MICHALON
Rédigé le : 23/10/2013	Approuvé le :	Validé le :

Diffusion :

Diffusion	Externe
À :	Charles CHRISTMAS
Copie à :	Olivier MICHALON Jérémy VAZ BORGES Quentin CHEYNET Sébastien TROUSSE Jean-Philippe HUGUET Guillaume BROC Clément CARLES

Document de référence :

Libellé	Document

N° Version	Auteurs	Approbateurs	Date	Historique des évolutions
1.0	Jérémy VAZ BORGES		23/10/2013	Création du document
1.1	Jérémy VAZ BORGES	Jean-Philippe HUGUET Sébastien TROUSSE	23/10/2013	Correction des erreurs

Participants de la réunion :

Jérémy VAZ BORGES
Quentin CHEYNET
Sébastien TROUSSE
Jean-Philippe HUGUET
Guillaume BROCC
Clément CARLES

Compte rendu de la réunion externe 1 du 23 Octobre 2013
À Faculté des Sciences de Luminy, 163 av de Luminy, 13009 Marseille

Réunion externe 1 du projet 3 V1.0

Questions abordées :

- Combien de joueurs au maximum peuvent jouer simultanément sur la même partie ?
- Comment est gérée l'attente d'autres joueurs sur une partie lorsqu'il n'y a qu'un seul joueur ?
- Un joueur peut-il rentrer au cours d'une partie ?
- Que veut dire le client par le jeu se déroule en vue de côté ?
- Combien de niveaux différents devra disposer le jeu ?
- Quelle est la différence entre les différents niveaux du jeu ?
- Quelles sont les commandes du jeu ?
- Les blocs du jeu sont-ils tous destructibles ?
- De combien de vies possède un joueur avant de perdre ?
- Une partie a-t-elle une limite de temps ?
- Qu'entend le client par sauvegarder et charger dans le cadre du *QBomberMan++* ?
- Le client souhaite-t-il des animations particulières des personnages ?
- Quelles sont les priorités pour le client pour la prochaine itération ?

Compte rendu :

- Le nombre de joueurs jouant simultanément sur la même map n'est pas limité, de plus le client souhaite que la taille de celle-ci varie en fonction du nombre de joueurs présents.
- Une partie est créée par un joueur, qui choisit les bonus disponibles ainsi que la difficulté du niveau et enfin le nombre de joueurs. Ensuite celui-ci appelle ses amis pour indiquer le numéro de la partie. Une fois tous les joueurs présents la partie est lancée.
- Une fois une partie lancée, aucun joueur ne peut entrer en cours de partie.
- Le *QBomberMan++* est un jeu en deux dimensions dans lequel les personnages sont vus de profil, et peuvent se déplacer horizontalement, mais aussi sauter et tomber d'un bloc à un autre.
- Actuellement le client souhaite deux niveaux différents possédant des maps différentes.
- Les niveaux se différencient essentiellement par le nombre de bonus disponibles au cours d'une partie.

GL Projet 3 : QBomberMan++

- Les commandes de *QBomberMan++* sont simples il s'agit des touches directionnelles pour déplacer le personnage et de deux touches, une pour poser une bombe et une seconde pour la déclencher.
- Le décor du jeu n'est pas composé seulement de blocs destructibles, mais il existe aussi des blocs indestructibles, comme le sol qui évite aux joueurs de sortir de la map.
- Un joueur ne possède qu'une seule vie. Mais il existe des bonus qui augmentent la résistance aux bombes, ainsi, au maximum un joueur peut perdre au bout de trois explosions.
- Une partie n'a pas de limite de temps. Mais au bout de dix minutes de jeu la map rétrécit d'une case de chaque côté.
- Dans *QBomberMan++* la sauvegarde consiste à seulement sauvegarder le score du joueur, sachant que tuer un joueur rapporte un point, ainsi qu'à sauvegarder son ratio c'est-à-dire le nombre de tués divisé par le nombre de victoires.
- Pour les animations le client souhaite une frame pour représenter le saut d'un personnage, deux frames pour son déplacement et enfin une frame pour sa mort.
- Pour la prochaine itération, le client souhaite avoir en priorité un aperçu de l'interface graphique et l'aperçu d'un pseudo niveau.

Fiche d'itération Prévisionnelle et Réelle n°2

Acteurs :

Auteurs	Approbateurs	Validation
Jérémy VAZ BORGES	Quentin CHEYNET Sébastien TROUSSE Clément CARLES Jean-Philippe HUGUET Guillaume BROC	Olivier MICHALON
Rédigé le : 06/11/2013	Approuvé le : 11/11/2013	Validé le :

Diffusion :

Diffusion	Externe
À :	Olivier MICHALON
Copie à :	Jérémy VAZ BORGES Quentin CHEYNET Sébastien TROUSSE Jean-Philippe HUGUET Guillaume BROC Clément CARLES

Document de référence :

Libellé	Document

Historique :

N° Version	Auteurs	Approbateurs	Date	Historique des évolutions
2.0	Jérémy VAZ BORGES	Quentin CHEYNET Sébastien TROUSSE Clément CARLES Jean-Philippe HUGUET Guillaume BROC	06/11/2013	Création du document

GL Projet 3 : QBomberMan++

Liste des tâches	Auteurs	Date début	Date d'envoi à l'approbateur	Approbateurs	Date de fin prévue	Date de fin réelle
CR DP itération 2	Sébastien TROUSSE	06/11/2013	06/11/2013 21h00	Jean-Philippe HUGUET	07/11/2013	07/11/2013
CR Client itération 2	Guillaume BROC	06/11/2013	06/11/2013 21h00	Clément CARLES	07/11/2013	07/11/2013
Fiche itération prévisionnelle 2	Jérémy VAZ BORGES	06/11/2013	06/11/2013 21h00	Quentin CHEYNET	07/11/2013	07/11/2013
Analyse Fonctionnelle CU : Interface Graphique et Contrôle	Quentin CHEYNET Guillaume BROC Clément CARLES	07/11/2013	08/11/2013 21h00	Jérémy VAZ BORGES Sébastien TROUSSE Jean-Philippe HUGUET	09/11/2013	10/11/2013
Conception CU : Interface Graphique et Contrôle	Quentin CHEYNET Guillaume BROC Clément CARLES	07/11/2013	08/11/2013 21h00	Jérémy VAZ BORGES Sébastien TROUSSE Jean-Philippe HUGUET	09/11/2013	10/11/2013
Réalisation CU : Interface Graphique et Contrôle	Quentin CHEYNET Guillaume BROC Clément CARLES	08/11/2013			12/11/2013	11/11/2013
Recette CU : Interface Graphique et Contrôle	Quentin CHEYNET Guillaume BROC Clément CARLES	08/11/2013			12/11/2013	11/11/2013
Analyse Fonctionnelle CU : Réseaux	Jérémy VAZ BORGES Sébastien TROUSSE Jean-Philippe HUGUET	07/11/2013	08/11/2013 21h00	Quentin CHEYNET Guillaume BROC Clément CARLES	09/11/2013	11/11/2013

GL Projet 3 : QBomberMan++

Conception CU : Réseaux	Jérémy VAZ BORGES Sébastien TROUSSE Jean- Philippe HUGUET	07/11/2013	08/11/2013 21h00	Quentin CHEYNET Guillaume BROC Clément CARLES	09/11/2013	11/11/2013
Réalisation CU : Réseaux	Jérémy VAZ BORGES Sébastien TROUSSE Jean- Philippe HUGUET	08/11/2013			12/11/2013	11/11/2013
Recette CU : Réseaux	Jérémy VAZ BORGES Sébastien TROUSSE Jean- Philippe HUGUET	08/11/2013			12/11/2013	11/11/2013
Bilan	Jean- Philippe HUGUET Guillaume BROC	11/11/2013	11/11/2013 21h00	Clément CARLES	12/11/2013	12/11/2013
Fiche itération réelle 2	Jean- Philippe HUGUET	11/11/2013	11/11/2013 21h00	Jérémy VAZ BORGES	12/11/2013	12/11/2013
Fiche itération prévisionnelle 3	Quentin CHEYNET	11/11/2013	11/11/2013 21h00	Jean-Philippe HUGUET	12/11/2013	11/11/2013
Ordre du jour de la réunion externe 3	Clément CARLES	11/11/2013	11/11/2013 21h00	Guillaume BROC	12/11/2013	
Ordre du jour de la réunion interne 3	Sébastien TROUSSE	11/11/2013	11/11/2013 21h00	Quentin CHEYNET	12/11/2013	

GL Projet 3 : QBomberMan++

Création du rendue itération 2	Jérémy VAZ BORGES	07/11/2013			12/11/2013	12/11/2013
--------------------------------------	-------------------------	------------	--	--	------------	------------

Compte Rendu Réunion Interne n°2

Acteurs :

Auteurs	Approbateurs	Validation
Sébastien TROUSSE	Clément CARLES Guillaume BROC Quentin CHEYNET Jérémy VAZ BORGES Jean-Philippe HUGUET	Olivier MICHALON
Rédigé le : 06/11/2013	Approuvé le : 06/11/2013	Validé le :

Diffusion :

Diffusion	Externe
À :	Olivier MICHALON
Copie à :	Jérémy VAZ BORGES Quentin CHEYNET Sébastien TROUSSE Jean-Philippe HUGUET Guillaume BROC Clément CARLES

Document de référence :

Libellé	Document

Historique :

N° Version	Auteurs	Approbateurs	Date	Historique des évolutions
2.0	Sébastien TROUSSE	Clément CARLES Quentin CHEYNET	06/11/2013	Création du document
2.1	Quentin CHEYNET	Guillaume BROC	06/11/2013	Correction de quelques fautes d'orthographe et de forme.
2.2	Guillaume BROC	Jérémy VAZ BORGES	06/11/2013	Corrections des erreurs de définition à propos de Git et de GitHub

Participants de la réunion :

Jérémy VAZ BORGES
Quentin CHEYNET
Sébastien TROUSSE
Jean-Philippe HUGUET
Guillaume BROCC
Clément CARLES

Compte rendu de la réunion interne 2 du 06 Novembre 2013
À Faculté des Sciences de Luminy, 163 av de Luminy, 13009 Marseille

Réunion interne 2 du projet 3 V2.2

Pour cette itération, le DP nous a fait part de son avis au sujet de notre dossier d'analyse fonctionnelle. Nous avons donc plusieurs points à corriger sur le dossier et du retard à rattraper. Les différentes parties seront explicitées avec les corrections à apporter.

Dossier d'analyse fonctionnelle :

Tout d'abord, le dossier d'analyse fonctionnelle avec les différentes parties à corriger.

Page de Garde :

- Le nom « Rapport d'itération 1 » ne convient pas étant donné que ce dossier gagnera en volume à chaque itération et qu'il ne concerne pas qu'une seule itération. Il serait mieux de le remplacer par « Dossier d'Analyse Fonctionnelle » ou tout simplement « Dossier QBomberman++ ».
- Il manque un cartouche général qui est à placer juste après la page de garde, l'auteur serait celui qui fait le document maître et qui fusionne tous les documents en un seul. Chaque modification significative devra être reportée dans la partie historique.
- Il faudrait mentionner que « Charles CHRISTMAS » est le client au-dessus de la liste des membres du groupe.

Mise en forme :

- Il y a un problème de numérotation des pages, car seules les trois premières pages sont numérotées.

Table des matières :

- Elle manque d'homogénéité : dans l'introduction, il y a un grand A suivi d'un grand B et par la suite il n'y en a plus aucun. Il faudrait garder la même norme dans l'intégralité du document.
- Un manque d'alignement des différents points a également été signalé par le DP.

Plan d'Assurance Qualité :

- Il manque la fiche d'itération prévisionnelle numéro deux. Pour la prochaine itération, il ne faudra pas oublier de préparer et de rendre la fiche d'itération prévisionnelle numéro trois.

GL Projet 3 : QBomberMan++

- Problème de formulation dans la partie « *Conduite de projet* »
 - Dans la sous-partie « *Suivi statique* », « planifiées spontanément » représente un oxymore, il faut donc enlever spontanément ou reformuler la phrase.
- Il faut s'assurer que les normes de nommage soient suivies dans l'intégralité du projet pour qu'il n'y ait des problèmes de compréhension. Il faut également suivre les normes des identifications des différents documents créés.
- Dans la partie « *Gestion de la documentation* » :
 - Dans la sous-partie « *Outils de production de la documentation* », il faut choisir un seul logiciel, Libre Office, et s'y tenir. Dans le « *PAQ* », il faut présenter comment on compte utiliser les différents logiciels alors que dans les « *Outils et méthodes utilisés* » il faut simplement les présenter.
 - La sous-partie « *Sauvegarde et archivage* » devrait être renommée « *Sauvegarde* », car le DP considère que les fichiers présents sur GitHub étaient des sauvegardes et non des archives. Le logiciel de gestionnaire de version se nomme « Git », « Git Hub » est le service d'hébergement des fichiers qui est utilisé par Git. La gestion des versions est également à expliciter. De même pour la partie « *Gestion de la configuration logicielle* ».
 - Dans la sous-partie « *Présentation et structure de la documentation* », il y a une faute d'orthographe : « la cartouche », cartouche est masculin, il faut donc remplacer par un « le cartouche ».
- Dans la partie « *Gestion de la configuration logicielle* »
 - Sous-partie « *Cycle de vie et états des composants* » : il est préférable d'utiliser un logiciel spécialisé dans les diagrammes pour assurer un meilleur rendu et faire attention à garder les mêmes normes dans les diagrammes. La signification des éléments d'un diagramme, comme une flèche, ne doit pas changer d'un diagramme à l'autre. Il en est de même pour la sous-partie « *Cycle de vie et états des documents* » de la partie précédente.

Analyse des Risques :

- La légende est utilisée pour l'impact sur le projet, mais pas sur la probabilité, il faut soit supprimer la légende soit l'appliquer également pour la probabilité (afin de garder l'homogénéité).

Fiche d'itération prévisionnelle et réelle :

- Pour simplifier notre travail et éviter la redondance des documents, le DP nous a conseillé de n'utiliser qu'un seul document pour représenter la fiche d'itération prévisionnelle et la fiche d'itération réelle. L'ajout d'une colonne pour donner la date de fin réelle est un bon exemple.

Ordre du Jour :

- Le DP nous a fait remarquer un problème dans l'indentation des différentes parties de ce document.

Retard sur le projet :

Dans cette partie, le DP nous a donné des conseils à suivre pour pouvoir rattraper notre retard sur le projet.

Identification des cas d'utilisations :

Les différents cas d'utilisations listés par le DP sont :

- L'interface graphique
 - La carte sera présente chez les clients et le serveur de manière externe à notre application.
 - Les déplacements du personnage
 - La gestion des événements du clavier
- Réseau
 - S'aider des exemples Qt sur le chat.
 - Définir un format de trame à respecter pour l'intégralité du projet
 - Le module réseau se chargera d'envoyer et de recevoir des messages.
 - La fonction d'émission a pour rôle de traduire le message en une trame et de l'envoyer sur le réseau.
 - La fonction de réception a pour rôle de traduire la trame en un message et de traiter le message.

Compte Rendu Réunion Externe n°2

Acteurs :

Auteurs	Approbateurs	Validation
Guillaume BROC	Jérémy VAZ BORGES Sébastien TROUSSE Clément CARLES	Olivier MICHALON
Rédigé le : 06/11/2013	Approuvé le : 06/11/2013	Validé le :

Diffusion :

Diffusion	Externe
À :	Olivier MICHALON
Copie à :	Jérémy VAZ BORGES Quentin CHEYNET Sébastien TROUSSE Jean-Philippe HUGUET Guillaume BROC Clément CARLES

Document de référence :

Libellé	Document

Historique :

N° Version	Auteurs	Approbateurs	Date	Historique des évolutions
2.0	Guillaume BROC	Jérémy VAZ BORGES	06/11/2013	Création du document
2.1	Jérémy VAZ BORGES	Guillaume BROC	06/11/2013	Légère correction de syntaxe
2.2	Guillaume BROC	Sébastien TROUSSE	07/11/2013	Correction de l'en-tête, et adaptation du vocabulaire utilisé
2.3	Sébastien TROUSSE	Jérémy VAZ BORGES	07/11/2013	Correction de petites fautes de syntaxe

Participants de la réunion :

Jérémy VAZ BORGES
Quentin CHEYNET
Sébastien TROUSSE
Jean-Philippe HUGUET
Guillaume BROCC
Clément CARLES

Compte rendu de la réunion externe 2 du 06 Novembre 2013.
À Faculté des Sciences de Luminy, 163 av de Luminy, 13009 Marseille

Compte rendu :

Lors de cette réunion, le client nous a dit qu'il allait nous fournir les images « sprite » du jeu (personnages, murs, bombe, et explosion). Il aurait dû nous les fournir avant, mais il a oublié. Nous avons convenu qu'à la prochaine réunion, nous lui montrerons le premier prototype qui contiendra l'interface graphique de QBomberMan++. Ce prototype devra afficher un niveau et gérer les déplacements du personnage (via les touches fléchées du clavier), puis prendre en compte les collisions lorsqu'il rencontre le mur (afin de ne pas sortir du décor). Le personnage devra pouvoir se déplacer dans le carte. Si possible, la partie réseau devra aussi être gérée. Dans le cas contraire, elle devra au moins être commencée.

Fiche d'itération Prévisionnelle n°3

Acteurs :

Auteurs	Approbateurs	Validation
Quentin CHEYNET	Jérémy VAZ BORGES Jean-Philippe HUGUET Sébastien TROUSSE	Olivier MICHALON
Rédigé le : 11/11/2013	Approuvé le : 11/11/2013	Validé le :

Diffusion :

Diffusion	Externe
À :	Olivier MICHALON
Copie à :	Jérémy VAZ BORGES Quentin CHEYNET Sébastien TROUSSE Jean-Philippe HUGUET Guillaume BROC Clément CARLES

Document de référence :

Libellé	Document

Historique :

N° Version	Auteurs	Approbateurs	Date	Historique des évolutions
1.0	Quentin CHEYNET	Jérémy VAZ BORGES Jean-Philippe HUGUET Sébastien TROUSSE	11/11/13	Création du document

GL Projet 3 : QBomberMan++

Liste des tâches	Auteurs	Date début	Date d'envoi à l'approbateur	Approbateurs	Date de fin prévue	Notes
CR DP itération 3	Jean-Philippe HUGUET	13/11/2013	13/11/2013 21h00		14/11/2013	
CR Client itération 3	Jérémy VAZ BORGES	13/11/2013	13/11/2013 21h00		14/11/2013	
Fiche itération prévisionnelle 3	Quentin CHEYNET	13/11/2013	13/11/2013 21h00		14/11/2013	
Gestion des collisions	Quentin CHEYNET Guillaume BROC Clément CARLES	14/11/2013			16/11/2013	
Gestion des sauts et de la gravité	Quentin CHEYNET Guillaume BROC Clément CARLES	16/11/2013				
Gestion des bombes	Quentin CHEYNET Guillaume BROC Clément CARLES	14/11/2013				
Création de la factory	Quentin CHEYNET Guillaume BROC Clément CARLES					
Établir le protocole réseau	Jérémy VAZ BORGES Sébastien TROUSSE Jean-Philippe HUGUET					

GL Projet 3 : QBomberMan++

Création serveur multi-thread	Jérémy VAZ BORGES Sébastien TROUSSE Jean-Philippe HUGUET					
Bilan	Sébastien Trousse	18/11/2013	18/11/2013 21h00		18/11/2013	
Fiche itération réelle 3	Quentin CHEYNET	18/11/2013	18/11/2013 21h00		19/11/2013	
Fiche itération prévisionnelle 4	Jérémy VAZ BORGES	18/11/2013	18/11/2013 21h00		18/11/2013	
Ordre du jour de la réunion externe 4	Guillaume BROC	18/11/2013	18/11/2013 21h00		18/11/2013	
Ordre du jour de la réunion interne 4	Clément CARLES	18/11/2013	18/11/2013 21h00		18/11/2013	
Création du rendu itération 3	Jean-Philippe HUGUET	18/11/2013			19/11/2013	