Une image contenant Police, logo, Graphique, texte

Description générée automatiquement

**Rapport du projet d’application**

**Travail réalisé en binôme par :**

* Christ Chadrak MVOUNGOU
* Radia MERABTENE

**Groupe :**

**TD :** A **TP :** 1

**Matières évaluées :**

* Génie Logiciel
* Algorithmique
* Interface Homme-Machine

**Année universitaire :** 2024 -2025

1. **Partie génie Logicielle :**
2. **Réalisation de la délimitation système :**

Nous avons adopté le développement en modules, notre application serait un système à utilisateur unique qui est le joueur adversaire de l’IA lançant la partie du jeu.

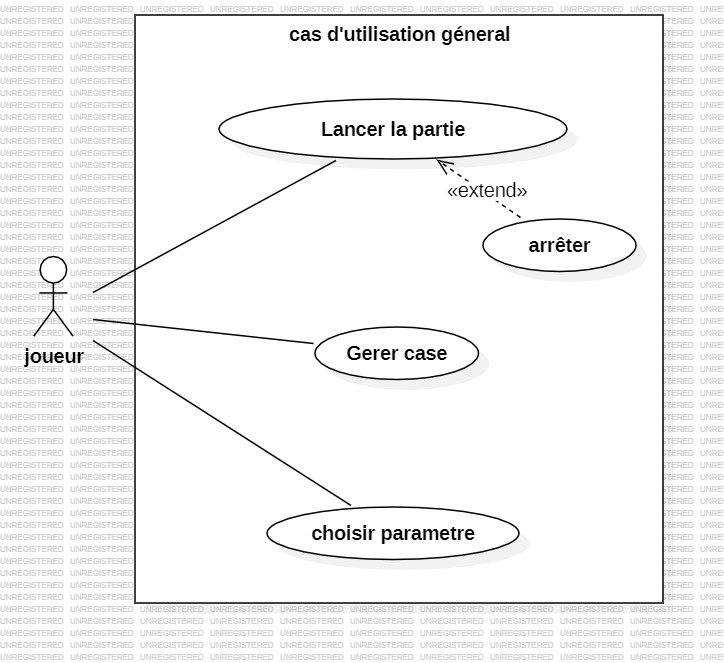
Une image contenant cercle, outil, conception

Description générée automatiquement

1. **Modélisation UML :**

Pour la modélisation nous avons fait le choix de faire deux diagrammes le diagramme des cas d’utilisation et le diagramme de séquences.

1. **Diagramme des cas d’utilisation :**



**Scenario du diagramme des cas d’utilisation :**

Acteurs :

* Principal : Le joueur.

Précondition :

* Une partie n’est pas déjà lancée.

Scénario :

* Le joueur ouvre le jeu, il est dirigé vers la page d’acceuil où il y’aura deux boutons :
  + - Lancer une partie.
    - Paramètre.

1. Premier cas : le joueur clique sur le bouton jouer directement , il aura donc la grille par défaut et commence directement à jouer en considérant les paramètres par défaut( grille 3 x 3, sans cases grises , symbole par défaut x ).
2. Deuxième cas :Le joueur choisit d’abord les paramètres, il valide et la grille se lance selon ses paramètres et il commence à jouer.

Il va alors jusqu’au bout de la partie.

Cas alternatif aux deux cas précédents :

Arrêter la partie : le joueur peut arrêter la partie quand il veut, et le jeu est terminé il est donc redirigé vers l’accueil.

1. **Diagramme de séquence :**

Une image contenant capture d’écran, motif, ligne, art

Description générée automatiquement

1. **Convention de codage :**

Pour les conventions de codages nous avons adoptées les mêmes conventions vues en cours à savoir :

**Les variables** : chaque identifiant de variable commencera par la lettre majuscule désignant son type, puis le trigramme correspondant à la classe à qui elle appartient.

**Les types**: chaque type commencera par la lettre T suivi du nom en minuscule.

**Les noms de fonctions**: si la fonction appartient à une classe elle commencera donc par Le trinôme de cette classe sinon elle aura son propre nom commençant par une majuscule.

1. **Tests** **unitaires :**

ICI NOUS METTRONS UN EXEMPLE OU DEUX DE TESTS FOCNTIONNELS ET STRUCTURELS ;

1. Partie algorithmique :

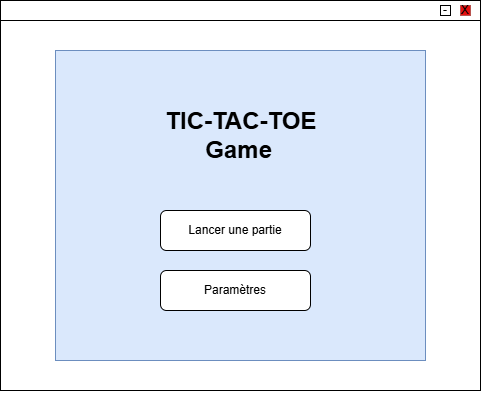
Algorithme min max

Le code d’une classe modele

1. **Partie IHM :**

**Interface :**

**La page d’acceuil :**



**La page des paramètres du jeu :**

**Une image contenant texte, capture d’écran, affichage, logiciel

Description générée automatiquement**

**La grille du jeu :**

Une image contenant texte, capture d’écran, diagramme, nombre

Description générée automatiquement