

Résumé TPI

Situation de départ

Mon TPI (travail pratique individuel) a commencé le 3 mai 2021 avec la réception du cahier des charges du projet. Il s'agissait d'implémenter un jeu de Blackjack jouable contre un croupier contrôlé par l'ordinateur avec un conseiller qui nous indique quand il est optimal de pioché.

Pour réaliser ce travail un temps imparti de onze journées de huit heures a été prévu, ce qui fait un total de 88h de travail. Sont compris dans ces heures : l'analyse du cahier des charges, la conception de la structure de l'application, la planification des tâches nécessaires, le développement du programme ainsi que la rédaction de la documentation complète.

Mise en œuvre

J'ai choisi pour la réalisation de ce projet de mettre en œuvre la méthodologie de gestion de projet « WaterFall ». Elle s'adapte particulièrement bien au développement d'un projet C# de manière autonome. En effet elle permet de diviser le travail en plusieurs étapes qui rendent le projet beaucoup moins conséquent à aborder.

J'ai donc commencé mon travail par l'analyse du cahier des charges afin de déterminer les besoins et les premières tâches à réaliser. Ensuite est venue la conception de la structure du programme avec une réflexion sur les différentes classes à créer et les liens entre celles-ci. Puis c'est à ce moment là que j'aurai mis en place mon planning prévisionnel mais puisqu'il était déjà mis à disposition dans l'énoncé cela m'a permis de gagner un peu de temps.

J'ai donc pu commencé le développement légèrement plus tôt. J'ai commencé par faire l'aspect visuel de l'application en créant la vue principale. Puis j'ai implémenter les classes nécessaire aux fonctionnement d'un jeu de carte donc Carte, Paquet et Joueur. J'y ai ensuite implémenter celle spécifique à notre jeu donc Croupier et Blackjack.

Pour la documentation je tenais mon journal de bord à jour à chaque changement. Concernant les tests j'ai préféré les effectués sur le projet final car durant le développement j'ai souvent changé la structure du projet et je trouvais donc qu'il n'était pas pertinent et que c'était une perte de temps de tester des parties du programme qui ne serait pas dans la version finale.

Résultat

L'application finale est jouable et l'IA augmente significativement nos chances de gagner. Cependant certaines fonctionnalités ne fonctionnent pas de manière optimale, mais rien ne nous empêche de pouvoir terminer une partie au complet.

J'ai selon moi rempli tous les points du cahier des charges et l'application devrait donc correspondre aux attentes fixés dans l'énoncé.