

BUT Informatique
Année 2021-2022, Semestre 2

Etudiants TDI TP2

- **DUJARDIN Esteban**
- **LANUSSE Damien**
- **RODRIGUEZ SINCLAIR Juan David**



SAE 2.01 Conception d'une application

Dossier d'analyse et de conception

Lien GitHub:

https://github.com/Darima177/S201-D-veloppement_d_une_application

v0

Liste des fichiers présents :	2
Résultats de l'exécution du fichier main.cpp pour les tests	2
v1	
Diagramme d'état	3
Dictionnaire des objets associés au diagramme d'état	3
Disposition et Description des éléments d'interface	4
Liste des fichiers présents	5
Tableau des tests	6-7

v0

Liste des fichiers présents :

- **main.cpp** : appelle du constructeur chifoumi.h et test effectue les tests des différentes variables et fonctions présentes.
Vérification du bon fonctionnement du constructeur, des valeurs associées à score, coup et set (lors de l'initialisation et des modifications des valeurs), des tours de jeux.
- **chifoumi.h** : initialisation des différentes fonctions, variables et procédures nécessaires au bon fonctionnement du jeu chifoumi
- **chifoumi.cpp** : déclaration des différents sous-programmes et variables globales.

Résultats de l'exécution du fichier main.cpp :

```

C:\WINDOWS\system32\cmd.exe - main.exe
appel du constructeur : construction d'un chifoumi : scores a 0, et coupsJoueurs a RIEN'

teste les methodes get() associees aux attributs 'score'
score Joueur : 0      score Machine : 0

teste les methodes get() associees aux attributs 'coup'
coup Joueur : rien    coup Machine : rien

teste les methodes set() associees aux attributs 'score'
score Joueur : 1      score Machine : 2

teste initScores()
score Joueur : 0      score Machine : 0

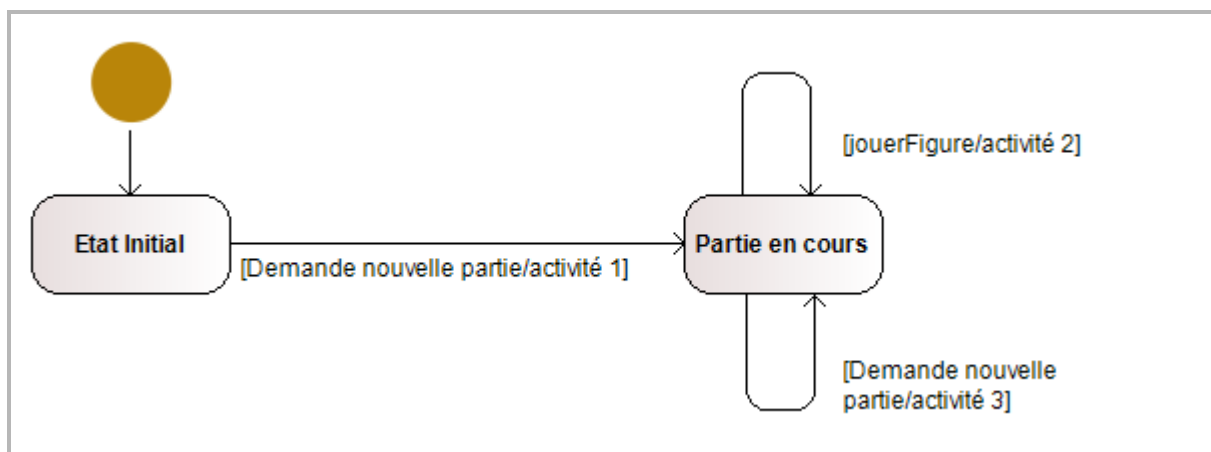
teste les methodes set() et get() associees aux attributs 'coup'/'choix'
coup Joueur : pierre  coup Machine : ciseau

quelques tours de jeu pour tester l'identification du gagnant et la maj des scores
coup Joueur : ciseau  coup Machine : ciseau
score Joueur : 0      score Machine : 0

```

v1

Diagramme d'état :



Dictionnaire des états, événements et actions associées au diagramme d'activité :

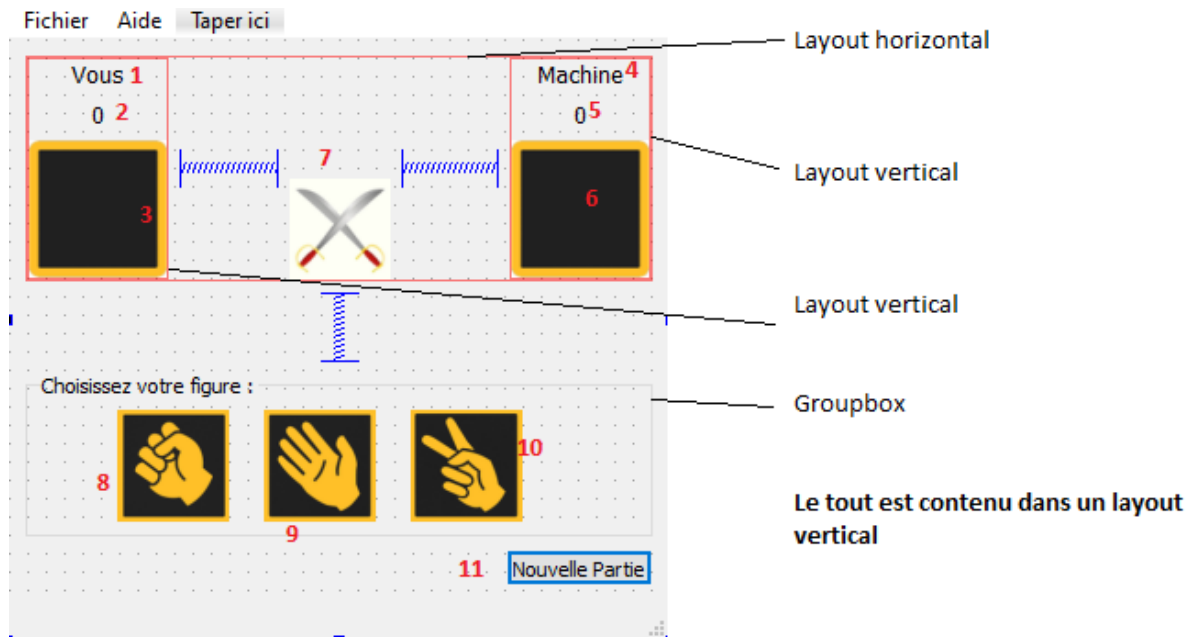
Nom	Type	Description
Etat initial	Etat	La fenêtre est affichée avec les boutons des figures indisponibles. Les scores sont à 0 et les joueurs ont "rien" comme figure
Partie en cours	Etat	Les boutons sont disponibles, les scores actuels sont affichés et les dernières figures du joueur et

		de la machine aussi
Jouer figure	Evenement	La figure du joueur est enregistrée comme étant celle choisie ; une figure est assignée à la machine de manière aléatoire ; comparaison des figures ; modification des scores ; mise à jour de l'affichage
Demande nouvelle partie	Evenement	Si l'état est initial : modification de l'état, les scores du joueur et de la machine sont remis à 0 et les figures sont modifiées vers "rien", mise à jour de l'affichage

Diagramme d'état-transition version matricielle

	pushButtonCiseau	pushButtonPierre	pushButtonpapier	pushButtonNouvellePartie
État actuel \ Évènement	Jouer figure			Demande nouvelle partie
État initial	-----			Activite 1
Partie en cours	Activite 2			Activite 3

Disposition et Description des éléments d'interface



Dû à un oubli avant la capture d'écran, ceci n'est pas présent sur l'image mais les boutons dans le groupbox sont placés dans un layout horizontal avec des stretchers horizontaux à gauche et à droite.

N° Element	Elément	Interface
1	labelJoueur	Label pour l'affichage du "nom" du joueur
2	labelScoreJoueur	Label pour l'affichage du score du joueur
3	labelFigureJoueur	Label pour l'affichage de la figure jouée par le joueur
4	labelMachine	Label pour l'affichage du "nom" de la machine
5	labelScoreMachine	Label pour l'affichage du score de la machine
6	labelFigureMachine	Label pour l'affichage de la figure jouée par la machine
7	labelVS	Label pour l'affichage de l'image versus
8	pushButtonPierre	Bouton poussoir pour jouer la figure pierre
9	pushButtonPapier	Bouton poussoir pour jouer la figure papier
10	pushButtonCiseau	Bouton poussoir pour jouer la figure ciseau
11	pushButtonNouvelle Partie	Bouton poussoir pour commencer une nouvelle partie

Liste des fichiers présents :

- [main.cpp](#) : exécute l'application
- [chifoumivue.h](#) : initialisation de la classe ChifoumiVue avec ses variables, sous-programmes et slots QT
- [chifoumivue.cpp](#) : déclaration des différents sous-programmes et slots.
- [chifoumivue.ui](#) : fichier permettant la disposition des éléments d'interfaces de l'application de manière graphique.
- [images.qrc](#) : fichier ressource nécessaire à l'affichage correct des images
- [S201.pro](#) : fichier permettant de modifier le projet grâce à QT Creator.
- [images](#) : dossier contenant les image affichées

Tableau des tests

Elément testé : distribution des points selon les figures

Date : 29 / 04 / 2022

Version : v1

<u>Classe</u>	<u>Description</u>	<u>Forme choisie par le joueur</u>	<u>Forme générée pour la machine</u>	<u>Résultats attendus</u>	<u>Résultats obtenus</u>
Égalité	Le joueur et la machine jouent la même figure	Ciseaux	Ciseaux	pas de modification des points	pas de modification des points

Égalité	Le joueur et la machine jouent la même figure	Pierre	Pierre	pas de modification des points	pas de modification des points
Égalité	Le joueur et la machine jouent la même figure	Feuilles	Feuilles	pas de modification des points	pas de modification des points
Victoire joueur	Le joueur choisit une figure qui bat la machine	Ciseaux	Feuilles	score du joueur +1	score du joueur +1
Victoire joueur	Le joueur choisit une figure qui bat la machine	Pierre	Ciseaux	score du joueur +1	score du joueur +1
Victoire joueur	Le joueur choisit une figure qui bat la machine	Feuilles	Pierre	score du joueur +1	score du joueur +1
Victoire machine	le joueur choisit une figure qui perd contre la machine	Ciseaux	Pierre	score de la machine +1	score de la machine +1
Victoire machine	le joueur choisit une figure qui perd contre la machine	Pierre	Feuilles	score de la machine +1	score de la machine +1
Victoire machine	le joueur choisit une figure qui perd contre la machine	Feuilles	Ciseaux	score de la machine +1	score de la machine +1