

Cahier des charges du projet  
« Programmation du jeu du Morpion »

UE de préprofessionnalisation

GROUPE 67

*Tuteur enseignant :* M. Yves BERTRAND

*Etudiants :* Dylan LOYA

Nguyen Quynh Nhu HO

Mélissa MARCO

Timothé SARRAT

Sommaire :

1. Présentation générale du problème

1.1 Projet

La finalité du projet est de créer un jeu de morpion, tout d’abord en ligne de commande puis avec une interface graphique, dans lequel un joueur pourra jouer contre une intelligence artificielle et, via les extensions, enregistrer sa partie et retourner en arrière dans les coups joués durant la partie.

1.2 Contexte

Nous proposons un suivi tout au long du projet, allant de l'étude du projet jusqu'à sa mise en place. Ainsi, on parle ici de préparer la totalité du programme, ainsi que de travailler sur la gestion du temps et la mise en place d'un planning à suivre avec le travail à prévoir. Les développeurs du jeu devront être au contact du professeur encadrant pour s'assurer de ne pas s'écarter du projet demandé.

1.3 Énoncé du besoin

Monsieur Bertrand Yves, professeur de Gestion de projet, souhaite pouvoir jouer à un jeu de morpion sur son ordinateur. Il souhaite dans un premier temps une version ligne de commande du jeu de base, puis souhaite étendre son jeu avec des extensions et pouvoir jouer sur une interface graphique dédiée.

DIAG BETE A CORNE

1.4 Environnement du produit recherché

Encadrant :

- Bertrand Yves

Développeurs :

- Nguyen Quynh Nhu HO

- Dylan Loya

- Melissa Marco

- Timothé Sarrat

Équipement :

- Salles informatique du campus du Futuroscope de l’université de Poitiers

- Ordinateurs personnels

2. Expression fonctionnelle du besoin

2.1 Description des fonctions

DIAGRAMME DE CAS D UTILISATION

2.1.1 Fonctions principales

TABLEAU DES FONCTIONS PRINCIPALES

2.1.2 Fonction secondaires

TABLEAU DES FONCTIONS SECONDAIRES

2.3 Matrice de criticité

MATRICE DE CRITICITÉ

2.3.1 Analyse et gestion des risque

TABLEAU DE GESTION DES RISQUES

3. Planning et répartition des taches