|  |
| --- |
| Projet XYZ |

Table des matières

[1 Introduction 3](#_Toc114999694)

[2 Objectifs 3](#_Toc114999695)

[3 Analyse Fonctionnelle 3](#_Toc114999696)

[4 Planification initiale 3](#_Toc114999697)

[5 Analyse Technique 3](#_Toc114999698)

[6 Environnement de travail 4](#_Toc114999699)

[7 Suivi du développement 4](#_Toc114999700)

[8 Erreurs restantes 4](#_Toc114999701)

[9 Liste des livrables 4](#_Toc114999702)

[10 Conclusions 4](#_Toc114999703)

*NOTE L’INTENTION DES UTILISATEURS DE CE CANEVAS:  
Toutes les parties en italiques sont là pour aider à comprendre ce qu’il faut mettre dans cette partie du document. Elles n’ont donc aucune raison d’être dans le document final.*

*De plus, en fonction du type de projet, il est tout à fait possible que certains chapitres ou paragraphes n’aient aucun sens. Dans ce cas il est recommandé de les retirer du document pour éviter de l’alourdir inutilement.*

# Introduction

*Ce chapitre décrit brièvement le projet, le cadre dans lequel il est réalisé, les raisons de ce choix et ce qu'il peut apporter à l'élève ou à l'école. Il n'est pas nécessaire de rentrer dans les détails (ceux-ci seront abordés plus loin) mais cela doit être aussi clair et complet que possible (idées de solutions). Ce chapitre contient également l'inventaire et la description des travaux qui auraient déjà été effectués pour ce projet.*

*Ces éléments peuvent être repris des spécifications de départ.*

Ce projet à pour but de nous apprendre à mettre en œuvre sans hérédité les exigences dans un design de classes, implémenter, documenter et tester un langage orienté objets.

# Objectifs

*Ce chapitre énumère les objectifs du projet. L'atteinte ou non de ceux-ci devra pouvoir être contrôlée à la fin du projet. Les objectifs pourront éventuellement être revus après l'analyse.*

*Ces éléments peuvent être repris des spécifications de départ.*

* Menu général
* Lancer une partie
* Déplacements du canon
* Tir du joueur
* Défenses
* Déplacement des aliens
* Tirs des aliens
* Kill alien
* Score
* Kill joueur
* Game over, plus de vies
* Game over, Envahi
* Menu réglage son
* Réglage de la difficulté
* Application du réglage de son
* Application du niveau de difficulté
* Page about
* Enregistrement du score
* Page de scores
* Elément original
* Documentation

# Analyse Fonctionnelle

*Ce chapitre contient l’ensemble des user stories. Chaque user story* ***doit*** *avoir :*

* *Un titre*
* *Une description (style « En tant que … »)*
* *Une liste de tests d’acceptances, chacun étant vérifiable parce qu’il correspond au format « contexte / action / résultat »*

*Une user story* ***peut*** *s’appuyer sur une maquette*

# Planification initiale

*Révision de la planification initiale du projet :*

* *planning indiquant les dates de début et de fin du projet ainsi que le découpage connu des diverses phases.*
* *partage des tâches en cas de travail à plusieurs.*

*Il s’agit en principe de la planification* ***définitive du projet****. Elle peut être ensuite affinée (découpage des tâches). Si les délais doivent être ensuite modifiés, le responsable de projet doit être avisé, et les raisons doivent être expliquées dans l’historique.*

# Analyse Technique

*Cette section contient les diagrammes UML et la liste des tests unitaires.*

# Environnement de travail

* *le choix du matériel HW*
* *le choix des systèmes d'exploitation pour la réalisation et l'utilisation*
* *le choix des outils logiciels pour la réalisation et l'utilisation*

***Ce chapitre doit permettre à un développeur de reprendre le projet après vous en se remettant dans le même contexte que là où vous vous êtes arrêté !***

# Suivi du développement

*Pour chaque user story de l’analyse, donner sous forme de tableau:*

* *La date à laquelle le chef de projet a validé les tests d’acceptance*
* *La date à laquelle la story a été terminée (= validée par le chef de projet)*

# Erreurs restantes

*S'il reste encore des erreurs:*

* *Description détaillée*
* *Conséquences sur l'utilisation du produit*
* *Actions envisagées ou possibles*

# Liste des livrables

*Lister les livrables du projet, avec toutes les informations nécessaires au destinataire pour les récupérer.*

# Conclusions

*Développez en tous cas les points suivants:*

* *Objectifs atteints / non-atteints*
* *Points positifs / négatifs*
* *Difficultés particulières*
* *Suites possibles pour le projet (évolutions & améliorations)*