Morpion

Projet pré-tpi

Crée par :

Diogo Vieira Ferreira

Réalisé au :

CPNV de Ste-Croix

# Table des matières

[1. Table des matières 1](#_Toc3963677)

[2. Analyse préliminaire 3](#_Toc3963678)

[2.1. Introduction 3](#_Toc3963679)

[2.2. Organisation 3](#_Toc3963680)

[2.3. Objectifs 3](#_Toc3963681)

[2.3.1. Première version : 3](#_Toc3963682)

[2.3.2. Deuxième version : 3](#_Toc3963683)

[2.4. Planification Initiale 0](#_Toc3963684)

[3. Analyse 0](#_Toc3963685)

[3.1. MCD 0](#_Toc3963686)

[3.2. MLD 0](#_Toc3963687)

[3.3. Scénarios (première version) 1](#_Toc3963688)

[3.4. Choix Graphiques (1ère version) 4](#_Toc3963689)

[3.4.1. Page principale 4](#_Toc3963690)

[3.4.2. Choix pour une partie locale 4](#_Toc3963691)

[3.4.3. Demande du nom 5](#_Toc3963692)

[3.4.4. Partie 5](#_Toc3963693)

[3.5. UML 6](#_Toc3963694)

[4. Implémentation 7](#_Toc3963695)

[4.1. DataBase 7](#_Toc3963696)

[4.1.1. Création de la base de données 7](#_Toc3963697)

[4.1.2. InsertScore 7](#_Toc3963698)

[4.1.3. Limite de scores 7](#_Toc3963699)

[4.1.4. ClearScores 7](#_Toc3963700)

[4.1.5. ScoreList 8](#_Toc3963701)

[4.2. Test Database 8](#_Toc3963702)

[4.2.1. Initialisation 8](#_Toc3963703)

[4.2.2. Vérification du dossier / fichier 8](#_Toc3963704)

[4.2.3. Les insertions 8](#_Toc3963705)

[4.2.4. 11 Insertions 8](#_Toc3963706)

[4.3. Controlor 9](#_Toc3963707)

[4.3.1. topMenu 9](#_Toc3963708)

[4.3.2. main\_menu 9](#_Toc3963709)

[4.3.3. game\_int 9](#_Toc3963710)

[4.3.4. Show\_interface 10](#_Toc3963711)

[4.3.5. AskUserName 10](#_Toc3963712)

[4.3.6. PopUpUserName 11](#_Toc3963713)

[4.3.7. ThinkingGame 11](#_Toc3963714)

[4.3.8. Replay 11](#_Toc3963715)

[4.4. Model 12](#_Toc3963716)

[4.4.1. CheckGame 12](#_Toc3963717)

[4.4.2. checkPossibilities 12](#_Toc3963718)

[4.4.3. AI (intelligence artificielle en anglais) 12](#_Toc3963719)

[4.4.4. SaveGame 12](#_Toc3963720)

[4.5. Test Model 12](#_Toc3963721)

[4.5.1. Cas d’une égalité 12](#_Toc3963722)

[5. Réalisation 13](#_Toc3963723)

# Analyse préliminaire

## Introduction

Le jeu morpion, aussi appelé Tic-Tac-Toe, est un jeu de réflexion se jouant à deux. C’est un bon moyen de se préparer pour mon projet TPI qui consiste à créer un chat sur le réseau.

Le but de celui-ci est d’arriver avant l’autre joueur à aligner 3 mêmes symboles, que ce soit en diagonale, en vertical ou horizontal.

Dans ce jeu, le joueur devra choisir son symbole avant de commencer la partie. Suite à une partie, le score pourra être sauvegardé et visible depuis une autre fenêtre. Tant que les joueurs relancent une partie sans revenir au menu, le score serra incrémenté d’un pour le gagnant.

## Organisation

Chef de Projet :

Nom, prénom : Andolfatto Frédérique

Email : [FREDERIQUE.andolfatto@cpnv.ch](mailto:frederique.andolfatto@cpnv.ch)

Numéro mobile : 077 206 66 45

Elève, Développeur :

Nom, prénom : Vieira Ferreira Diogo

Email : Diogo.VIEIRA-FERREIRA@cpnv.ch

Numéro mobile : 078 665 05 19

## Objectifs

Créer une interface « Friendly user », c’est-à-dire facile d’utilisation dès le premier regard.

### Première version :

L’utilisateur peut choisir entre la « X », croix, ou le « O », rond.

L’utilisateur peut cliquer sur une des cases.

L’utilisateur peut abandonner la partie.

Le score s’incrémente de 1 par nouvelle partie (quand l’utilisateur clique sur revanche et celle-ci est acceptée).

Le score de l’utilisateur est sauvegardé.

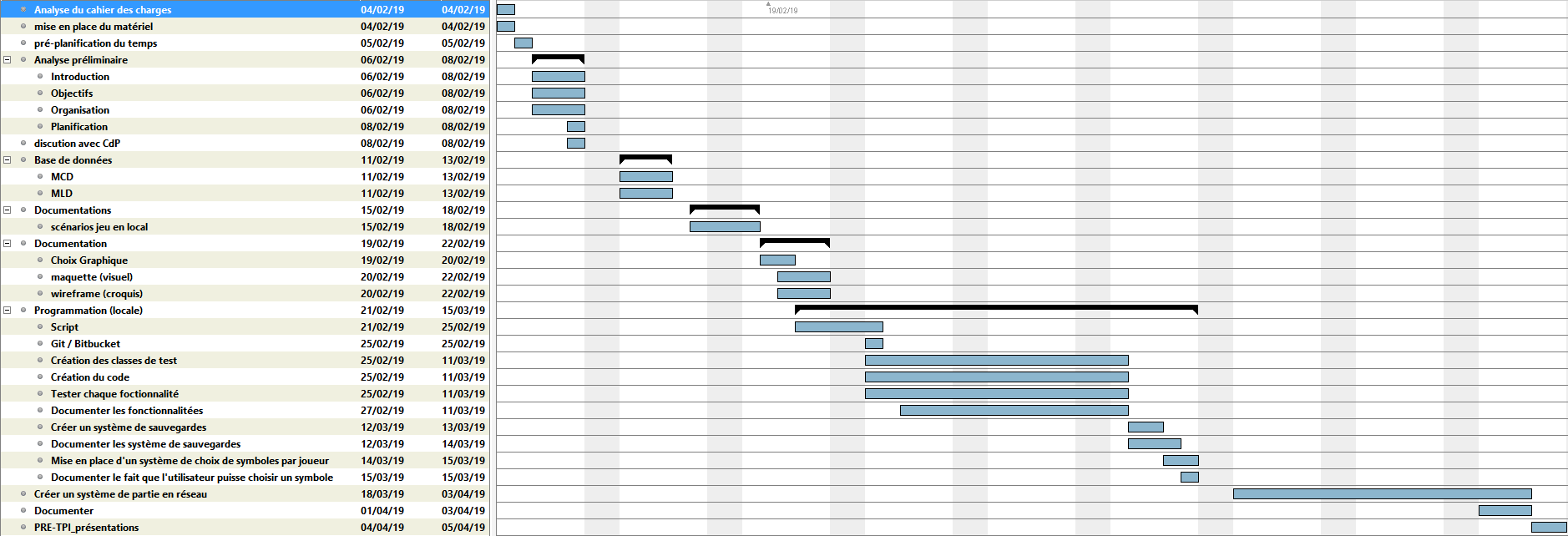
L’utilisateur peut choisir entre plusieurs symboles en plus du « X » et du « O ».

L’utilisateur peut abandonner la partie.

### Deuxième version :

L’utilisateur peut jouer sur le réseau avec une autre personne.

## Planification Initiale



# Analyse

## MCD

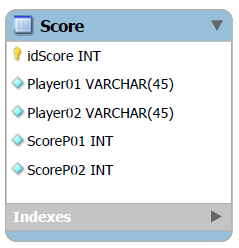
Je suis parti sur un choix d’une seule table pour les raisons suivantes :

Etant donné que c’est un mini jeu, je ne pense pas garder plus de 10 scores.

De plus, il est possible d’avoir des personnes qui possèdent le même prénom que quelqu’un d’autre.

Je ne pense pas que ce soit utile de vérifier si le nom existe sur une autre table et récupérer son id pour 10 scores.

## MLD



## Scénarios (première version)

Jouer une partie en local

Solo

En tant que joueur,  
 Je veux jouer tout seul,  
 Afin de m’amuser

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Action | Condition particulière | Résultat |
| Lancer l’application |  | Elle s’ouvre |
| Lancer une partie solo, soit depuis le menu d’en haut, cliquer sur partie local et « partie en solo » ou bien depuis l’accueil cliquer sur « Solo » |  | Demander le nom du joueur |
| Introduire le nom | Le joueur clique sur enter ou clique sur le bouton « OK » | la partie se lance, affichage de l’interface de jeu |
| Le joueur introduit que des espaces | Demande à l’utilisateur de rentrer son nom |
| Le(s) Joueur(s) écrit un prénom plus grand que 11 caractères |
| Cliquer sur une case |  | Une croix est posée, l’ordinateur pose un rond |
| Après le tour de l’ordi, on clique sur une case | une croix ou rond existant | Rien ne se passe |
|  | Une autre croix est posée |
| 3 croix du joueur sont alignées |  | Un message de victoire s’affiche |
| 3 ronds de l’ordinateur sont alignés |  | Un message de défaite s’affiche |
| Aucun joueur n’arrive à marquer |  | Un message d’égalité s’affiche |
| La partie est finie |  | Le score du gagnant est incrémenté de 1, puis demande au joueur s’il veut recommencer |
| Le joueur répond à la demande | oui | Une nouvelle partie est relancée en gardant l’ancien score |
| non | Sauvegarde la totalité des points dans la base de données |

Multijoueur

En tant que joueur,  
 Je veux jouer tout seul,  
 Afin de m’amuser

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Action | Condition particulière | Résultat |
| Lancer l’application |  | Elle s’ouvre |
| Lancer une partie multijoueur locale, soit depuis le menu d’en haut, cliquer sur Partie Local et « en Multijoueur » ou bien depuis l’accueil cliquer sur « Multijoueur » |  | Demande le nom des 2 joueurs |
| Introduire le nom | Les joueurs cliquent sur le bouton « OK » | la partie se lance |
| Le(s) joueur(s) introduit que des espaces | Demande à l’utilisateur de rentrer son nom |
| Le(s) Joueur(s) écrit un prénom plus grand que 11 caractères |
| Joueur 1, Clique sur une case |  | Une croix est posée |
| Joueur 2, Clique sur une case |  | Un rond est posé |
| Un joueur clique sur une case | une croix ou rond existant | Rien ne se passe |
|  | Une croix / rond est posé |
| 3 croix deu joueur sont alignées |  | Un message de victoire s’affiche avec le nom du joueur |
| 3 ronds de l’ordinateur sont alignés |  |
| Aucun joueur n’arrive à marquer |  | Un message d’égalité s’affiche |
| La partie est finie |  | Le score du gagnant est incrémenté de 1, puis demande au joueur s’il veut recommencer |
| Le joueur répond à la demande | oui | Une nouvelle partie est relancée en gardant l’ancien score |
| non | Sauvegarde la totalité des points dans la base de données |

Jouer une partie en réseau

En tant que joueur,  
 Je veux jouer sur le réseau,  
 Afin de m’amuser avec quelqu’un

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Action | Condition particulière | Résultat |
| Lancer l’application |  | Elle s’ouvre |
| Lancer une partie sur le réseau, soit depuis le menu d’en haut, cliquer sur « Partie sur le réseau » ou bien depuis l’accueil cliquer sur « Partie sur le réseau » |  | Affiche un message indiquant que la fonctionnalité n’est pas disponible. |

Lire les règles

En tant que joueur,  
 Je veux jouer lire les règles  
 Afin de connaître le jeu.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Action | Condition particulière | Résultat |
| Lancer l’application |  | Elle s’ouvre |
| Lire les règles, soit depuis le menu d’en haut, cliquer sur « Règles » ou bien depuis l’accueil cliquer sur « Règles » |  | Affiche une pop-up avec les règles  « Les joueurs cliquent à tour de rôle sur une case de la grille et le premier qui parvient à aligner trois de ses symboles horizontalement, verticalement ou en diagonale gagne un point. » |

Lire les Informations

En tant que joueur,  
 Je veux connaître le développeur du jeu  
 Afin de le remercier.

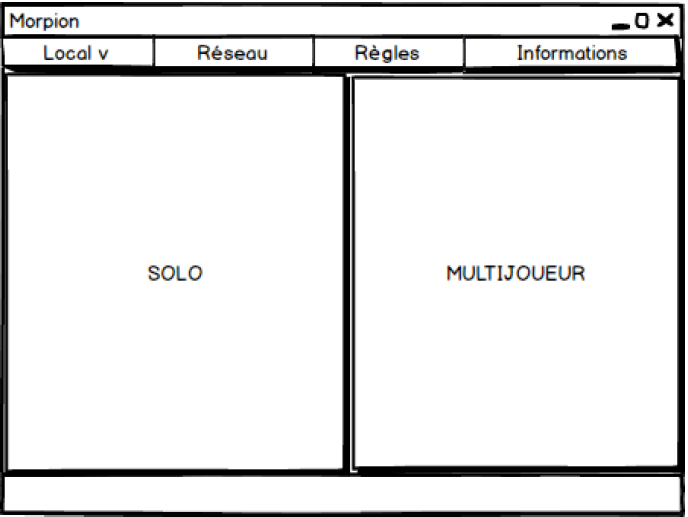
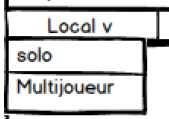
|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Action | Condition particulière | Résultat |
| Lancer l’application |  | Elle s’ouvre |
| Lire les informations, soit depuis le menu d’en haut, cliquer sur « Informations » ou bien depuis l’accueil cliquer sur « Informations » |  | Une pop-up affiche le nom du développeur, la date de création et la version du jeu |

## Choix Graphiques (1ère version)

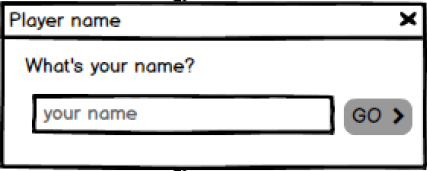
Je me suis basé sur mon wireframe pour faire l’interface finale du jeu, il se peut qu’il y ait une légère différence avec le wireframe et le projet final.

### Page principale

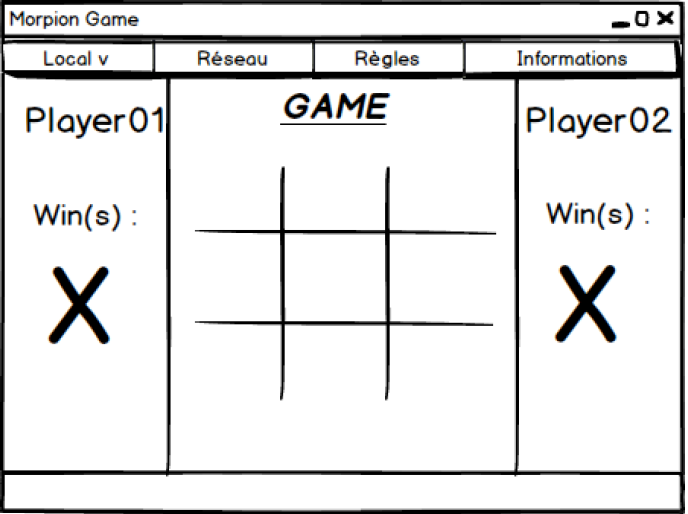
### Choix pour une partie locale

Quand l’utlisateur clique sur local du menu en haut il aura le choix entre une partie solo ou multijoueur, c’est-à-dire avec quelqu’un d’autre sur son pc, et il aura les même choix, mais via des boutons s’il passe par le bouton local de l’interface d’accueil

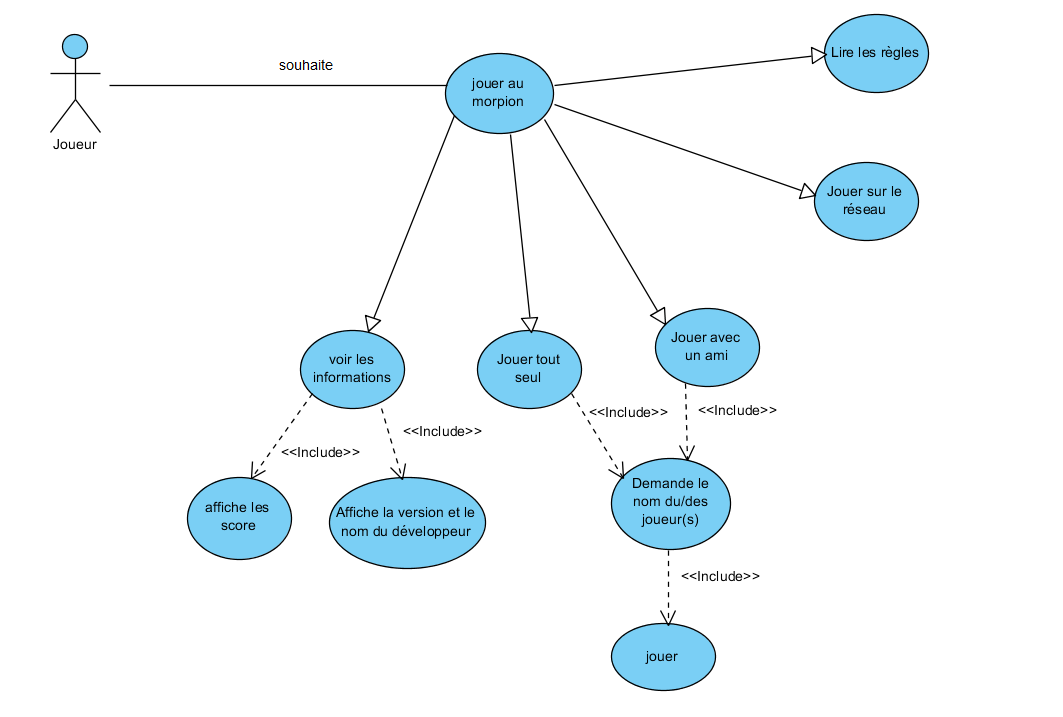
### Demande du nom

Après avoir choisi entre une partie solo ou une partie multijoueur, une pop-up demande le nom du joueur.

### Partie

Suite à l’insertion de son nom, qui doit être inférieur à 11 pour qu’il ne dépasse pas la séparation, l’interface change pour laisser place au jeu et le(s) joueur(s) peut jouer contre son adversaire jusqu’à la fin de partie

## UML



# Implémentation

## DataBase

Pour la base de données, j’ai opté pour une base de donnée SQLITE au lieu de MySQL.

J’ai choisi SQLITE :

D’abord, le but est de pouvoir jouer avec l’application sans avoir besoin d’un accès quelconque à une base de données extérieur.

Ensuite, pour 10 score je ne trouve pas que le fait de devoir créer une base de donnée sur le réseau soit nécessaire.

La lecture aux données est beaucoup plus rapide.

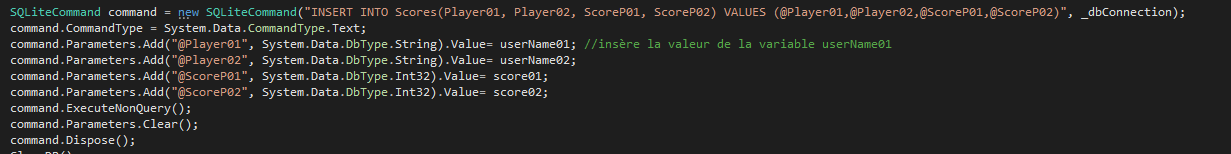
L’inconvénient est que la base de données occupera un peu de place sur le disque de l’utilisateur.

### Création de la base de données

Quand l’utilisateur lancera l’application, le jeu va vérifier si la base de donnée existe et créera celle-ci au besoin.

### InsertScore

Quand le joueur ne souhaite plus continuer de jouer, le score est sauvegardé dans la base de données.

J’ai protégé la requête d’insertion avec une commande qui prépare la requête avant de l’exécuter, pour une meilleure représentation, voici le code :

On insère le nom du joueur 01, puis du 02 et les 2 scores

Chaque fois qu’un score est inséré, le jeu vérifie que la base de données ne possède que la limite de données choisie.

### Limite de scores

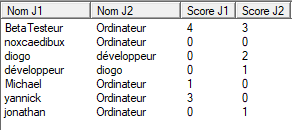
J’ai décidé de garder dans la base de données un total de 10 scores, si nous souhaitons garder plus il nous suffit de modifier la valeur dans le code. Je pense que dans la prochaine version je vais faire un fichier texte.

### ClearScores

Si l’utilisateur désires supprimer tous les scores pour une raison X ou Y, j’ai mis en place un système de suppression de toutes les données.

Je vais l’ajouter à l’interface des informations.

### ScoreList

Cette méthode permet d’envoyer à la vue « Informations » une liste contenant les scores des 10 dernières parties Affichés de la manière suivante :

Le joueur 1 sera toujours le premier nom et le joueur 2 / ordinateur sera toujours celui de droite.

## Test Database

J’ai mis en place des classes de test afin de vérifier que la création, l’insertion, la suppression, etc...

### Initialisation

Afin de pouvoir effectuer mes tests, j’initialise ma base de données en lui donnant un nom spécifique, pour notre cas ça sera « Morpion ».

On définit une limite de scores dans la base de données et on indique l’emplacement des fichiers pour la base de donnée en plus de son dossier.

### Vérification du dossier / fichier

On regarde que le dossier existe bien et on fait pareil dans un autre test pour le fichier contenant notre base de données

### Les insertions

Je vais en premier lieu récupérer toutes les entrées dans la base de données. Ensuite, je compte le nombre d’entrées et lui incrémente de 1 cette valeur afin de définir la valeur attendue après une nouvelle insertion.

Maintenant, j’insère une nouvelle entrée et je compare le nombre d’entrées avec celles calculées précédemment.

### 11 Insertions

J’effectue 11 insertions et je test que la base de données garde seulement 10 entrées.

## Controlor

Dès que l’application démarre, le contrôleur est appelé en premier, celui-ci appel les classe « Model » et « View ».

Dans le contrôleur, je crée toutes les parties graphiques (buttons, labels, etc..) et je demande au modèle dès que j’ai besoin d’informations spécifiques telles que les scores, les noms des joueurs, la partie, etc…

### topMenu

Permet de mettre un menu en haut de la vue.

Il possède les boutons / menus suivants :

Le menu « Local » qui permet de choisir entre une partie :

« Solo », qui demandera le nom du joueur et lance une partie contre l’ordinateur.

« Multijoueur », qui demandera le nom des joueurs lance une partie locale multijoueur.

« Partie sur le Réseau », Demande avec qui nous voulons jouer sur le réseau, Actuellement indisponible.

« Règles », affiche les règles du jeu.

« Informations », Affiche la version du jeu, les 10 scores de la base de donnée et le nom du développeur sera mentionné.

### main\_menu

Interface d’accueil, ayant les mêmes boutons que « topMenu » :

Solo

Multijoueur

Partie sur le réseau

Règles

Informations

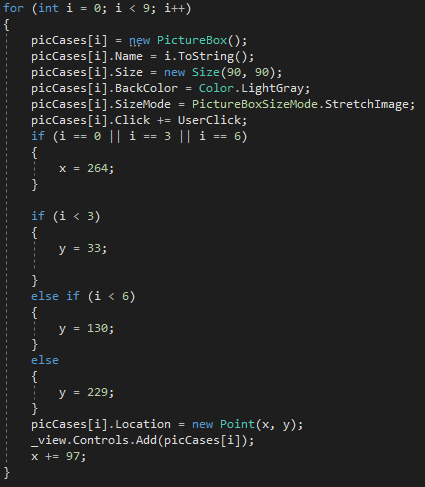
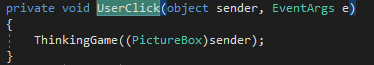
### game\_int

Interface de jeu, cette interface contacte le modèle afin d’avoir le nom des joueurs, même les données de l’ordinateur y sont stockées.

Elle y récupère aussi le score de chaque joueur et initialise le tableau de jeu.

Pour les 9 cases de jeu, j’ai opté pour des Picture Box avec un événement au clic sur chacune d’elles afin de lui mettre le symbole du joueur ayant cliqué sur la case.

Sur la page suivante vous pourrez voir une image du code pour générer les 9 Picture Box aux bons emplacements.

Au moment du clic, je retourne toute la Picture Box.

### Show\_interface

Cette fonction attend une valeur de type int pour afficher les différentes interfaces de l’application.

Sur toutes les interfaces on affiche le menu du haut.

L’interface 0, celle par défaut, correspond à l’interface d’accueil.

L’interface 1, affiche le jeu avec les noms des joueurs et les scores.

### AskUserName

Crée une pop-up et demande le nom d’utilisateur, le bouton de validation envoi sur la méthode CmdOk\_Click et un Enter sur les Textebox appelle la méthode MsgBoxAskUserName\_KeyDown.

Ces deux méthodes vont appeler la méthode suivante « PopUpUserName »

### PopUpUserName

Cette méthode vérifie en premier lieu si nous faisons une partie locale en solo ou en multijoueur, puis vérifie que le nom de chaque joueur fait moins de 11 lettres et qu’il ne soit pas composé de vide / espaces.

Quand toutes les conditions sont remplies, l’interface de jeu est chargée et le ou les joueurs peuvent jouer.

### ThinkingGame

ThinkingGame est appelé par la méthode UserClick générée après l’événement de clic des Picture Box.

Cette méthode récupère le nom de la Picture Box, qui correspond à son ID pour ensuite voir si elle n’est pas déjà utilisée, c’est-à-dire qu’un des deux joueurs à déjà son symbole dessus, puis on demande au modèle de nous dire si la partie est terminée.

Quand une partie est terminée on informe qui a gagné, puis une demande de revanche est affichée par le biais de la méthode « Replay ».

### Replay

L’utilisateur confirme qu’il veut rejouer une partie, l’interface de jeu est remise à neuf, et on reprend les scores pour savoir lequel des deux joueurs est en train de gagner.

Le joueur ne veut pas refaire une partie, les scores et les noms des joueurs sont sauvegardés dans la base de donnée.  
Ensuite on met à 0 les scores et on affiche l’interface d’accueil.

## Model

Le modèle est la classe qui contient toutes les données pour le bon fonctionnement du jeu, de plus celle si fait le lien avec la classe « DataBase » dès son initialisation afin de pouvoir interagir avec celle-ci.

### CheckGame

Vérifie l’état de la partie afin d’annoncer au joueur si celle-ci est terminée ou si une égalité a été effectuée.  
Puis change le tour du joueur.

### checkPossibilities

Vérifie pour chaque ligne, colonne et diagonales s’il y a une possibilité pour terminer la partie, si ce n’est pas le cas une valeur de 999 est retournée.

### AI (intelligence artificielle en anglais)

Cette méthode permet de générer un ordinateur ayant trois types d’intelligence, facile, moyen, difficile.

L’IA de niveau facile :

Va choisir où jouer de manière aléatoire en vérifiant que la case où elle joue ne soit pas déjà utilisée.

L’IA de niveau moyen :

Place son premier coup de manière aléatoire.  
 Va essayer d’empêcher le joueur d’aligner 3 de ses symboles.

L’IA de niveau difficile :

Place son premier coup de façon aléatoire.  
Va d’abord essayer de voir si elle a moyen de gagner en alignant 3 de ses symboles,  
puis vérifie si elle peut bloquer le joueur et si aucune de ses conditions n’est possible, elle joue un coup aléatoirement.

### SaveGame

Va appeler la classe « DataBase » afin de lui envoyer les données à sauvegarder.

## Test Model

Je vérifie que la création de mon tableau de jeu fonctionne et ensuite je vérifie toutes les possibilités possibles pour gagner une partie.

### Cas d’une égalité

Pour celui-ci, je crée une exception dans le model dès que les joueurs ne peuvent plus poser de symboles. De ce fait je dois faire un test sur une exception, ce qui m’a pris beaucoup de temps pour créer ce simple test.

J’ai dû ajouter en dessous du [testMethod] la ligne suivante : [ExpectedException(typeof(Exception))].

# Réalisation

## Dossier de réalisation

Pour que mon projet voit le jour, j’ai eu besoin de:

### Outils / Applications

Visual Studio 2017 Enterprise

La suite office

Git Kraken, c’est un logiciel de versionning comme Git