

|  |
| --- |
| Bataille Navale |

Illustration

Eaaswaralingam, Kaarththigan

Kaarththigan.EAASWARALINGAM@cpnv.ch



SI-MI1b

13.03.2019

Table des matières

[1 Introduction 3](#_Toc2333847)

[1.1 Cadre, description et motivation 3](#_Toc2333848)

[1.2 Organisation 3](#_Toc2333849)

[1.3 Objectifs 3](#_Toc2333850)

[1.4 Planification initiale 3](#_Toc2333851)

[2 Analyse 3](#_Toc2333852)

[2.1 Use cases et scénarios 3](#_Toc2333853)

[2.1.1 (Use case 1) 3](#_Toc2333854)

[2.1.2 (Use case 2) 3](#_Toc2333855)

[2.1.3 (Use case …) 3](#_Toc2333856)

[2.2 Modèle Conceptuel de Données 3](#_Toc2333857)

[2.3 Stratégie de test 3](#_Toc2333858)

[2.4 Budget 3](#_Toc2333859)

[3 Implémentation 3](#_Toc2333860)

[3.1 Vue d’ensemble 3](#_Toc2333861)

[3.2 Choix techniques 3](#_Toc2333862)

[3.3 Modèle Logique de données 3](#_Toc2333863)

[3.4 Points techniques spécifiques 3](#_Toc2333864)

[3.4.1 Point 1 3](#_Toc2333865)

[3.4.2 Point 2 3](#_Toc2333866)

[3.4.3 Point … 3](#_Toc2333867)

[3.5 Livraisons 3](#_Toc2333868)

[4 Tests 3](#_Toc2333869)

[4.1 Tests effectués 3](#_Toc2333870)

[4.2 Erreurs restantes 3](#_Toc2333871)

[5 Conclusions 3](#_Toc2333872)

[6 Annexes 3](#_Toc2333873)

[6.1 Sources – Bibliographie 3](#_Toc2333874)

[6.2 Journal de bord du projet 3](#_Toc2333875)

# Introduction

## Cadre, description et motivation

J’ai fait ce projet afin de compléter les exigences de mes enseignants

## Organisation

Élève : Eaaswaralingam Kaarththigan

Jessy Borcard, Dylan Berney

Pascal Benzonana

## Objectifs

* Le but de ce projet est de réaliser un jeu ressemblant à la bataille navale qui devra avoir TOUTES les fonctionnalités puis devoir le finir le 05.04.2019.
* Commencer par les uses cases scénarios, ensuite github, et enfin la maquette. Et quand tout ceux-là sera finit on commence par programmer le menu du jeu, ensuite la grille sur laquelle vont devoir jouer les joueurs. Placer des bateaux sur une griller fixe. Créer une fonction qui va pouvoir, d’abord, regarder la grille (voir à quoi elle ressemble) ensuite créer la fonction pour pouvoir jouer. Et ensuite, pour finir, on créer les fonctions : règle, options, quitter, score. Et finir ceux-là le 05.04.2019.
* Pouvoir finir la documentation avec les uses case, les scénarios et github le lundi 01.04.2019.

## Planification initiale

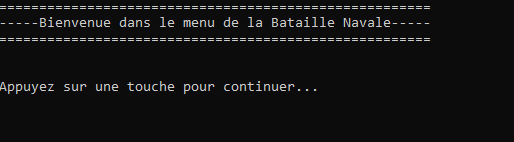
Date de début : 11.03.2019

Date de fin : 07.04.2019

But : Finir la documentation ainsi que le programme

# Analyse

Voici l’accueil, ce sera où vous vous trouverez au démarrage du programme.



Ensuite nous avons le

## Use cases et scénarios

Les maquettes référencées par les scénarios sont fournies dans un document séparé

### (Use case 1)

#### (Scénario 1.2)

#### (Scénario …)

### (Use case 2)

#### (Scénario 2.1)

#### (Scénario 2.2)

### (Use case …)

#### (Scénario …)

## Modèle Conceptuel de Données

Un MCD est pertinent dans un très grand nombre de projets, et ceci même s’il n’y a pas de base de données dans le système à réaliser.

Cette section ne peut être supprimée qu’avec l’accord explicite du chef de projet

## Stratégie de test

J’ai tout d’abord commencé par les uses cases scénarios. J’ai imaginé le plus de scénarios possible dans le jeu. Ensuite j’ai créé un compte github. Sur celui-ci j’ai créé des issues ainsi que des sprints. J’ai créé ces issues en fonction de mon code. C’est-à-dire que je détaille chaque petit truc que je dois finir ou que j’ai finis. Et les sprints c’est juste des objectifs globaux de ce que je dois faire. Ensuite j’ai inséré ces issues dans ces sprints en fonction de : si l’issue n’est pas encore commencée, si l’issue est en cours, si l’issue est finie.

## Budget

* On a un temps de huit semaines pour pouvoir finir le projet.
* Le programme doit au moins avoir les fonctions jouer ainsi que le score fonctionnel.
* On dispose de Clion ou CodeBlocks pour pouvoir effectuer ce projet.

# Implémentation

## Vue d’ensemble

## Choix techniques

Ce projet est réalisé sur :

* Les programmes : Clion
* Système d’exploitation : Windows 10
* Programmation en C de base

## Modèle Logique de données

Le programme fonctionne par rapport au niveau. C’est-à-dire que le joueur choisit la difficulté de jeu et cette difficulté correspond à la taille de la map ainsi que le nombre de bateaux.

## Points techniques spécifiques

Cette section contient au minimum deux sous-sections qui décrivent chacune un élément technique précis, qui n’est pas évident et qui sert à comprendre le détail de fonctionnement du système.

Il peut s’agir de :

* Découpage modulaire
* Entrées-sorties
* Pseudo-code ou organigramme (d’application ou de scripts).
* Diagramme de navigation des pages (site web)
* Diagramme de séquence
* Diagramme d’état

NOTE : Evitez d’inclure les listings des sources, à moins que vous ne désiriez en expliquer une partie vous paraissant particulièrement importante. Dans ce cas n’incluez que cette partie…

### Point 1

### Point 2

### Point …

**Attention : Tout ce qui précède doit permettre à une autre personne de maintenir et modifier votre projet sans votre aide !**

## Livraisons

Identification, date et raison de chaque livraison formelle effectuée au cours du projet.

# Tests

## Tests effectués

Tableau de résultat des tests, tels que décrit dans le support de cours ICT-431

## Erreurs restantes

S'il reste encore des erreurs:

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

# Conclusions

Développez en tous cas les points suivants:

* Objectifs atteints / non-atteints
* Comparaison entre ce qui avait prévu et ce qui s’est passé, en termes de planning et (éventuellement) de budget
* Points positifs / négatifs
* Difficultés particulières
* Suites possibles pour le projet (évolutions & améliorations)

# Annexes

## Sources – Bibliographie

Liste des livres utilisés (Titre, auteur, date), des sites Internet (URL) consultés, des articles (Revue, date, titre, auteur)… Et de toutes les aides externes (noms)

## Journal de bord du projet

|  |  |
| --- | --- |
| **Date** | **Evénement** |
|  |  |