|  |
| --- |
|  |
| GENI LOGICIEL-POA-RESEAU |
| Santiago |
|  |
| **AK Mouna- C Julien- M Sarah-NEVES Clément-SOUMBOU Fikoul-Françoise** |
|  |

|  |
| --- |
| [Tapez le résumé du document ici. Il s’agit généralement d’une courte synthèse du document. Tapez le résumé du document ici. Il s’agit généralement d’une courte synthèse du document.] |

## Stories :

A

**En tant que <qui>, je veux <quoi> afin de <pourquoi>**

Fichier pour écrire les stories.

1) En tant que joueur je veux pouvoir lire les règles

2) En tant que joueur je veux pouvoir lancer une partie avec mes amis

3) En tant que joueur je veux pouvoir quitter une partie à tout moment

**AUTO= à faire automatiquement dans notre §, pas besoin que le joueur ou le constructeur le fasse.**

* En tant que joueur je veux pouvoir passer une enchère.
* En tant que joueur à la plus faible enchère, je veux pouvoir être le constructeur de canal. AUTO
* En tant que constructeur de canal je veux pouvoir retourner les 4 tuiles des piles. AUTO
* En tant que joueur aillant l’enchère la plus élevée à la première étape, je veux pouvoir choisir la première tuile/plantation parmi celles montrées par le constructeur de canal en premier. AUTO
* Un tant que 2ème joueur ayant fait la meilleure enchère à la première étape je veux pouvoir jouer en deuxième… AUTO
* Un tant que 3ème joueur à la première étape je veux pouvoir jouer en troisième…
* …4ème joueur 5ème joueur… AUTO
* En tant que premier joueur d’un tour à trois je veux pouvoir placer la 4ème tuile sur une plantation attendante à une autre sans poser de marqueurs de rendement.
* En tant que joueur je veux pourvoir poser la tuile de mon choix à l’endroit de mon choix sur le plateau.
* En tant que joueur je veux pouvoir ajouter des marqueurs de rendements sur mes plantations.
* En tant que joueur je veux pouvoir retirer des marqueurs de rendements sur mes plantations non irriguées après un tour. AUTO
* En tant que constructeur de canal, je veux pouvoir retourner une plantation de la pile afin de pouvoir proposer aux joueurs un panel de plantations à acquérir. AUTO
* En tant que joueur je veux pouvoir connaitre mon score. AUTO
* En tant que joueur, je veux pouvoir poser une ‘’proposition’’ de canal à l’endroit de mon choix (en respectant les règle) afin que le constructeur sache ou je veux faire construire mon canal.
* En tant que joueur je veux pouvoir donner un pot de vin au constructeur de canal afin qu’il construise un canal ou je le souhaite.
* En tant que joueur, je veux pouvoir soutenir le soudoiement d’un autre joueur afin d’acheter un canal ‘ensemble’.
* En tant que joueur je veux pouvoir passer mon tour d’achat de canaux.
* En tant que constructeur de canal je veux pouvoir choisir le pot de vin de mon choix, prendre l’argent et construire le canal.
* En tant que constructeur de canal je veux pouvoir construire un canal pour mon propre compte. (cas sans enchère et avec enchère).
* En tant que joueur je veux pouvoir enlever mon canal de construction non retenu. AUTO
* En tant que joueur, je veux pouvoir reprendre mon argent pour les canaux non retenus à la construction. AUTO
* En tant que joueur, je veux pouvoir placer mon canal d’irrigation complémentaire en respectant les règles.
* En tant que banque je peux pouvoir donner une aide de 3 escudos aux joueurs afin de les aider dans leur développement. AUTO
* En tant que joueur je veux pouvoir transformer les plantations non irriguée et vide de marqueurs de rendement en désert. AUTO
* En tant que banque je veux pouvoir au dernier tour donner à chaque joueur l’équivalent de sa valeur de plantation en Escudos (champs et individuel). AUTO
* En tant que joueur je veux pourvoir savoir dans quel étape du jeu je suis.
* En tant que joueur je veux pouvoir savoir à quel tour on est. (11 tours)

**N’hésitez pas à ajouter, préciser, factoriser ou enlever des stories¡¡**

## Diagrammes de classes :

**ASSEZ RAPIDEMENT ET SANS MEME LES STORIES IL FAUDRAIT QUON SORTE LE DIAGRAMME DE CLASSES DU JEU.**

* Couche Logique : classes et architecture de notre§.
* Couche de Persistances : Connexion et élaboration de notre base de données.
  + DTO.
  + DAO et DAO Imp.
* Couche de Présentation :
  + Vue
  + Controller.

## Tests :

TEST de chaque Couche.

## Planification des Sprints:

Sprint 1 (Fin le 28/03): -Mise en place d’un réseau ou plusieurs ordinateurs peuvent se connecter (8h)

-Test du réseau (3h)

-Apprendre les règles du jeu (2h)

Sprint 2 (Fin le 11/04):- Mise en place de l’IHM (12h)

-Test de l’IHM (3h)

Sprint 3 (Fin le 18/04):-Programmation des fonctions de jeu (2 jours)

-Test des fonctions de jeu (8h)

Sprint 4 (Fin le 25/04): -Correction et fin des fonctions et de l’IHM (à estimer)

-Test des fonctions et de l’IHM (à estimer)

-Ecriture du rapport (6h)

(On se laisse une semaine pour vérifier tout au cas ou on à du retard)

## Distribution des taches :