

# Projet XYZ

Pour projet Shoot Me Up avec XCL

---

Table des matières

1	Analyse préliminaire .....	3
1.1	Introduction .....	3
1.2	Objectifs .....	3
1.3	Planification initiale .....	4
2	Analyse / Conception.....	4
2.1	Concept.....	4
2.2	Stratégie de test .....	4
2.3	Risques techniques .....	4
2.4	Planification .....	4
2.5	Dossier de conception.....	5
3	Réalisation .....	4
3.1	Dossier de réalisation.....	4
3.2	Description des tests effectués .....	5
3.3	Erreurs restantes .....	6
3.4	Liste des documents fournis .....	6
4	Conclusions .....	6
5	Annexes .....	7
5.1	Résumé du rapport du TPI / version succincte de la documentation .....	7
5.2	Sources – Bibliographie .....	7
5.3	Journal de travail .....	7
5.4	Manuel d'Installation.....	7
5.5	Manuel d'Utilisation .....	7
5.6	Archives du projet.....	7

**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.*

## 1 Analyse préliminaire

### 1.1 Introduction

Ce projet est basé sur le module 320 (Programmation orienté objet). Le but est de faire un jeu vidéo du type SpaceInvaders mais personnalisé. Un jeu vidéo est une très bonne manière d'apprendre à programmer orienté objet car dans le monde du jeu vidéo c'est plus facile l'implémenter. C'est aussi une bonne façon pour que les élèves prennent un peu plus de plaisir que de faire des applications qui n'ont pas d'interaction.

### 1.2 Objectifs

#### a. Maquettes

- i. Menu principal
- ii. Ecran de jeu (niveau)
- iii. Éditeur de niveau (voir détails ci-dessous)
- iv. High scores

#### b. Contraintes de réalisation

- i. Un concept de niveaux décrivant
  1. Le numéro du niveau (Level 1, Level 2, ...)
  2. Le joueur
    - a. Déplacements
    - b. Nombre de vies
    - c. Capacités de tir : direction, rafale, cooldown, décompte munitions, recharge, ...
    - d. Un sprite
  3. Les ennemis du niveau avec (pour chaque type)
    - a. Nombre de vies
    - b. Minutage d'apparition
    - c. Tir (oui / non)
    - d. Un sprite
  4. Les obstacles avec (pour chaque type)
    - a. Une taille
    - b. Une position X,Y
    - c. Un sprite
    - d. Le comportement en cas de dégâts (tir, collision)
- ii. Structure et données des niveaux décrits et stockés dans une base de données relationnelle

#### c. Fonctionnalités

- i. Au moins 2 niveaux implémentés avec
  1. Joueur
  2. Ennemis
  3. Obstacles
- ii. Gestion des highscores (en base de données)

### 1.3 Gestion de projet

Pour ce projet la méthode de gestion de projet scrum sera utiliser

***Ce chapitre décrit la méthode de gestion de projet utilisée, ainsi que les éventuelles particularités requises par le contexte et/ou le chef de projet***

## 2 Analyse / Conception

### 2.1 Gameplay

- *Le joueur*
- *Les ennemis*
- *Les déplacements*
- *Les niveaux*
- *Le tir*
- *La gestion des vies*
- *...*

### 2.2 Concept

- *Diagramme de classe*
- *Diagramme(s) d'état*

### 2.3 Analyse fonctionnelle

***Reprendre le contenu des User Stories d'IceScrum : Story + tests d'acceptance (avec IceTools) + maquettes***

### 2.4 Stratégie de test

***Décrire quels sont les **MOYENS** utilisés pour faire les tests, ne pas décrire les tests à effectuer !!!***

***Décrire l'environnement dans lequel se fait la sprint review***

*Décrire la stratégie globale de test :*

- *types de des tests et ordre dans lequel ils seront effectués.*
- *les moyens à mettre en œuvre.*
- *couverture des tests (tests exhaustifs ou non, si non, pourquoi ?).*
- *données de test à prévoir (données réelles ?) **et comment elles seront mises en place.***
- *les testeurs extérieurs éventuels.*

## 3 Réalisation

### 3.1 Points de design spécifiques

**Ce chapitre est constitué de plusieurs sous-chapitre.**

**Chaque sous-chapitre explique un point de design technique particulier, quelque chose que vous avez dû inventer pour répondre au besoin et qui ne peut pas s'expliquer par de simples commentaires dans le code.**

**Il s'agit d'explications techniques sur le fonctionnement du système. Les explications sont appuyées par des diagrammes, ou de très brefs éléments de code.**

**NE PAS mettre ici des pratiques usuelles que tout professionnel de la branche connaît déjà. Par exemple, n'EXPLIQUEZ PAS ICI CE QU'EST LE PATTERN MVC.**

**Exemple (simplifié à l'extrême) : Protection contre des formulaires mal intentionnés ou modifiés**

- **Au moment de générer le formulaire, le script php :**
  - **Concatène les noms de tous les champs contenus dans le formulaire**
  - **Calcule un hash SHA256 de la chaîne obtenue**
  - **Ajoute un input nommé « CSRF » de type hidden dans le form**
- **A la réception du POST du formulaire**
  - **Concatène les noms des indices de \$\_POST**
  - **Calcule un hash SHA256 de la chaîne obtenue**
  - **Vérifie que la valeur du champ CSRF correspond**

**3.1.1 ...**

**3.1.2 ...**

**3.1.3 ...**

## **3.2 Déroulement**

**Résumer comment s'est passé la réalisation de chaque story, ses difficultés, les alternatives envisagées mais rejetées, ses surprises, ...**

## **3.3 Mise en place de l'environnement de travail**

- **Comment accéder au code source**
- *la liste de tous les fichiers et une rapide description de leur contenu (des noms qui parlent !)*
- *les versions des systèmes d'exploitation et des outils logiciels*
- *la description exacte du matériel*

**Ce chapitre décrit précisément comment un employé qualifié peut recréer l'environnement dans lequel vous avez effectué ce travail**

### 3.4 Description des tests effectués

**Reprendre les tests d'acceptance d'IceScrum au moyen de la feuille ad hoc d'IceTools**

### 3.5 Erreurs restantes

*S'il reste encore des erreurs :*

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

**Reporter la dette technique connue. S'appuyer sur la pratique des // TODO**

## 4 Conclusions

*Développez en tous cas les points suivants :*

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

## 5 Annexes

### 5.1 Manuel de référence

*Issu de la génération automatique à partir des commentaires*

### 5.2 Journal de travail