

|  |
| --- |
| 2048 |

Illustration

Arifi, Elod

Elod.pro1@gmail.com



SI-C1b

02.02.2023

Table des matières

[1 Introduction 3](#_Toc125451210)

[1.1 Cadre, description et motivation 3](#_Toc125451211)

[1.2 Objectifs 3](#_Toc125451212)

[1.3 Planification initiale 3](#_Toc125451213)

[2 Analyse 3](#_Toc125451214)

[2.1 Maquettes 3](#_Toc125451215)

[2.2 Stories / tests d’acceptation 3](#_Toc125451216)

[2.3 Stratégie de test 3](#_Toc125451217)

[3 Implémentation 3](#_Toc125451218)

[3.1 Vue d’ensemble 3](#_Toc125451219)

[3.2 Choix techniques 3](#_Toc125451220)

[3.3 Points techniques spécifiques 3](#_Toc125451221)

[3.3.1 Point 1 3](#_Toc125451222)

[3.3.2 Point 2 3](#_Toc125451223)

[3.3.3 Point … 3](#_Toc125451224)

[4 Tests 3](#_Toc125451225)

[4.1 Tests effectués 3](#_Toc125451226)

[4.2 Erreurs restantes 3](#_Toc125451227)

[5 Conclusions 3](#_Toc125451228)

[6 Annexes 3](#_Toc125451229)

[6.1 Sources – Bibliographie 3](#_Toc125451230)

[6.2 Journal de bord du projet 3](#_Toc125451231)

NOTE L’INTENTION DES UTILISATEURS DE CE CANEVAS:  
Toutes les parties en italique bleu (comme celle-ci) ne sont là que pour aider à comprendre ce qu’il faut mettre dans chaque partie du document.

**Vous veillerez donc à ce qu’il n’en reste aucune trace avant de rendre votre 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.

**Pensez à changer le titre et le pied de page !**

# Introduction

## Cadre, description et motivation

Mon jeu a été créé dans le cadre d’un projet personnelle proposé en classe.

2048 est un jeu de logique où l’on doit arriver à la dernière tuile qui est pour le mien c’est 8192. Il faut assimiler toutes les paires faites depuis le nombre 2. Si toutes les cases sont pleines, vous avez perdu.

Je suis motivé à faire ce projet parce que nous pouvons avancer dans notre rythme, travailler sur un jeu complexe pour notre niveau et permettre de mettre notre originalité dans ce jeu avec nos propre couleurs etc.

## Objectifs

Mon objectif est d’avoir le moins possible de beug dans mon jeu pour avoir une expérience utilisateur fluide.

## Planification initiale

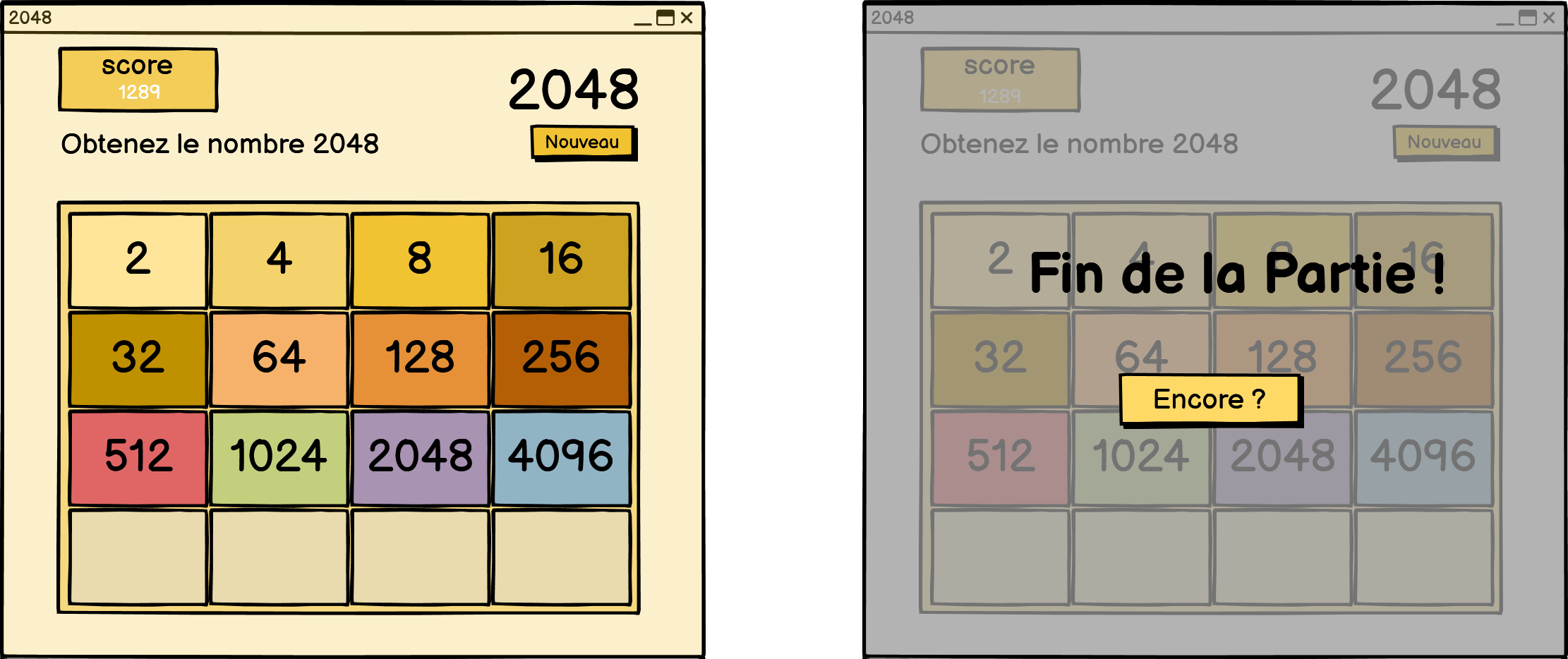
|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Sprint | Date de fin | Livrable |
| Sprint 1 | Semaine 2 :  10 février 2023 | v0.1 Etape 1 + 2  1 maquette (Balsamiq)  Code 2048\_v0.1 dans le disque perso. |
| Sprint 2 | Semaine 5 :  10 mars 2023 | v0.2 Etape 3 + 4  Code 2048\_v0.2 dans le perso  Les 2 premiers sprints dans icescrum |
| Sprint 3 | Semaine 7 :  24 mars 2023 | V0.3 Etape 5 + 6  Code 2048\_v0.3 dans un github  Les 3 sprints dans icescrum |
| Défense | Semaine 8 + 9 :  30-31 mars et 6 avril  (pas de vendredi) | Démonstration devant la classe |

# Analyse

L’analyse détaille ce qui va être fait. A quoi va ressembler le produit fini. Comment il va fonctionner.

Elle doit faire l’objet d’une revue avec le client ; on s’assure que l’on a bien compris ce qu’il attend du projet.

## Maquettes



## Stories / tests d’acceptation

https://icescrum.cpnv.ch/p/JEU2048/#/project

## Stratégie de test

* Les tests on été fait la plupart du temps avec des print pour voir le fonctionnement interne des fonctions par exemple lorsque rien ne s’affichait
* Carlos a pu tester mon jeu lorsqu’il beugait et lorsqu’il marchait bien

# Implémentation

## Vue d’ensemble

Cette section décrit comment le système à réaliser interagit avec son entourage, en termes :

* D’utilisateur(s) humain(s)
* D’utilisateur(s) logiciel(s) (clients d’une API, par exemple)
* De réseau
* De ressources externes

## Choix techniques

Les divers choix qui ont été faits pour la réalisation du mandat, en termes de :

* Matériel
* Systèmes d'exploitation
* Logiciels tiers (utilitaires, frameworks, navigateurs cible,…)

Pour chaque élément cité, on donnera une justification du choix et on fera la distinction entre ce qui concerne le travail de réalisation et ce qui concerne l’utilisation en production

## Points techniques spécifiques

### Point 1

### Point 2

### Point …

# Tests

## Tests effectués

https://icescrum.cpnv.ch/p/JEU2048/#/planning/3090/sprint/3109/story/6243/tests

## Erreurs restantes

Pas d’erreur rendue pour le sprint 2

# 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

Aide de Carlos et w3school

## Journal de bord du projet

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

## Journal de travail

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Jour** | **Semaine** | **Temps [h]** | **Type** | **Description** | **Remarques** |
| 03.02.2023 | - | 2h30 | Code | Optimisation de la première partie (sprint1) | - |
| 03.02.2023 | - | 1h30 | iceScrum | Création des taches pour le sprint 2 | - |
| 08.02.2023 | - | 1h | Code | Commencement du sprint 2 | - |
| 10.02.2023 | - |  |  | absent | - |
| 22.02.2023 | - | 1h | Code | Création de la fonction random | - |
| 24.02.2023 | - | 3h | Code | Compréhension de la fonction tasse 4 et concéption | - |
| 24.02.2023 | - | 1h30 | Code/aide | Reliement du bouton «Nouveau » avec la fonction random et création de la fonction display. | - |
| 01.03.2023 | - |  |  | absent | - |
| 03.03.2023 | - |  |  | absent |  |
| 08.03.2023 | - |  |  | absent |  |
| 10.03.2023 | - | 2h45 | Code/aide | Ajustement des fonctions pour chaque touche de mouvement, réglage de la fonction random et ajout sur github |  |
| 10.03.2023 | - | 30min | Icescrum | Création des tests, correction de l’ancien sprint, ajout de description et done |  |
| 10.03.2023 | - | 2h | Word | Remplire le document du projet | - |