

|  |
| --- |
| 2048 |

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)

# 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

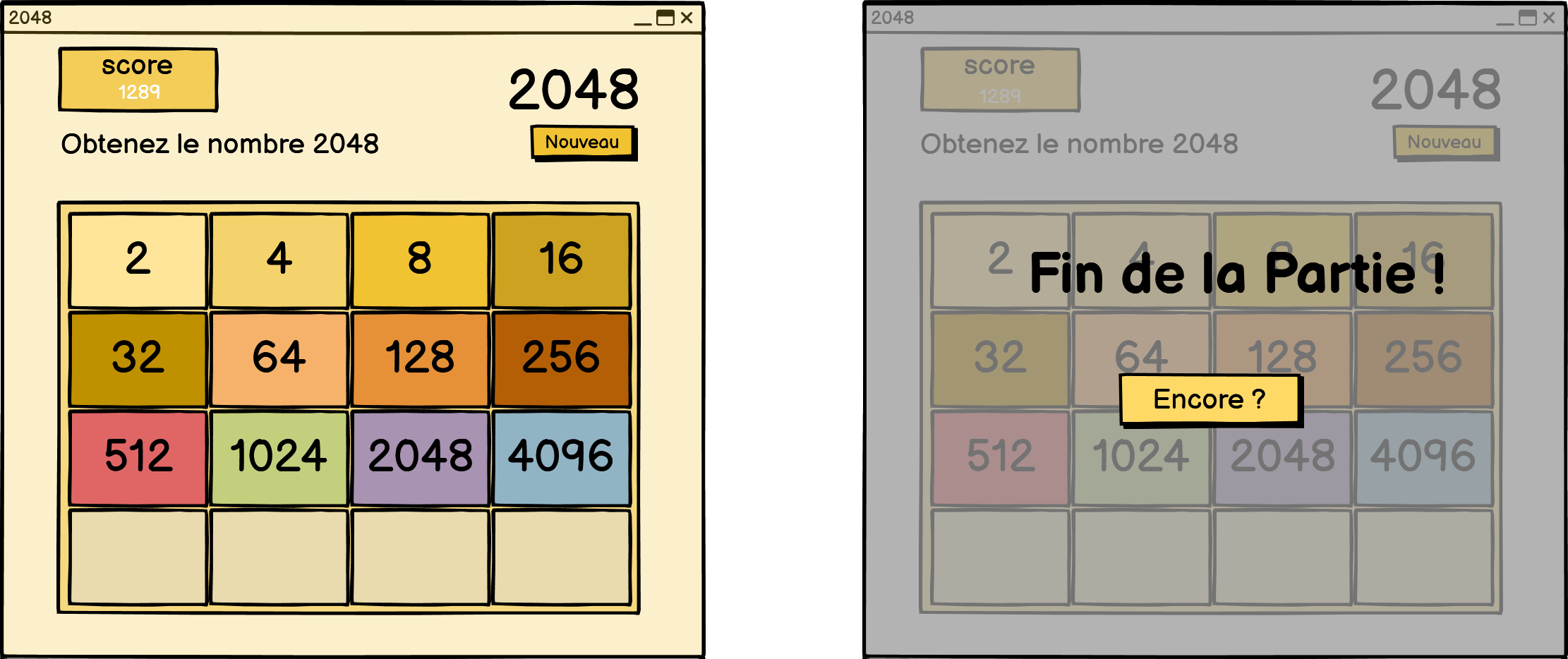
Mon objectif est d’avoir le moins possible de beug dans mon jeu pour avoir une expérience utilisateur fluide.

## 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

## 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

Voici ce que vous avez besoin de savoir pour jouer au jeu :

Boutons :

* «Nouveau» Permet de relancer une partie n’importe quand.
* «Encore ? » Permet également de relancer une partie lorsqu’on gagne.

Touches :

* «w» Permet de déplacer en haut les tuiles.
* «a» Permet de déplacer à gauche les tuiles.
* «s» Permet de déplacer en bas les tuiles.
* «d» Permet de déplacer à droite les tuiles.

## Choix techniques

Système d’exploitations et logiciels utilisé

* Windows 11
* Pycharm, Icescrum, Balsamiq, Word, Firefox, Python 3.8

## 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 | - |