

# Livrable de conception

Melvyn AKESSE – Arthur DUMOND | Groupe 07

Plan de travail groupe dans l'ordre chronologique :

Melvyn Arthur

1. Sélection, enregistrement et création de joueur dans json.
2. Sélection, enregistrement et création de parties dans json.
3. Gestion des cases : marqués, révélés, nombre de mines adjacentes.
4. Création aléatoire ou personnalisé de la carte.
5. Affichage et récupération des entrée.
6. Logique du jeu.
7. Chiffrement des données de jeu ;
8. Interface graphique

Tests à réaliser :

- Vérifier les indications des cases adjacentes aux mines.
- Vérifier que les mines cliquées explosent bien.
- Vérifier la création, suppression de joueurs.
- Vérifier la création, suppression de parties.
- Vérification des états de fin de partie (gagné, perdu).
- Recherche de bugs d'affichage.
- Vérification des action utilisateurs (placement de drapeau, révélation des cases)
- Vérification du timer.
- Vérification de l'aléatoire.
- Vérification des valeurs d'entrée et de retours.
- Vérification de la conformité avec les consignes et l'énoncé.

