

# SOMMAIRE

<b>Introduction</b>	<b>3</b>
A. Contexte du projet	3
B. Objectifs du projet	3
C. Critères d'acceptabilité	3
<b>Gestion de projet</b>	<b>4</b>
A. Diagramme de Gantt	4
<b>Besoins</b>	<b>5</b>
A. Besoins des utilisateurs	5
B. Scénarios d'utilisation	5
<b>Fonctionnalités</b>	<b>7</b>
A. Liste des fonctionnalités principales	7
B. Description des fonctions	8
C. Maquettes	10
<b>Contraintes</b>	<b>11</b>
A. Exigences fonctionnelles	11
B. Exigences clients	11
C. Les risques	11
<b>Divers</b>	<b>12</b>
A. Glossaire	12

## I. Introduction

### A. Contexte du projet

Dans le cadre du [REDACTED] de notre troisième année de licence informatique à l'Université du Mans [REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

### B. Objectifs du projet

Les objectifs [REDACTED]

Les objectifs du logiciel sont : [REDACTED]

### C. Critères d'acceptabilité

Suite à la réalisation du code, les critères suivant devront être respectés:

- ☐ [REDACTED]
- ☐ [REDACTED]
- ☐ [REDACTED]
- ☐ L'application doit [REDACTED]

[REDACTED]

## II. Gestion de projet

### A. Diagramme de Gantt

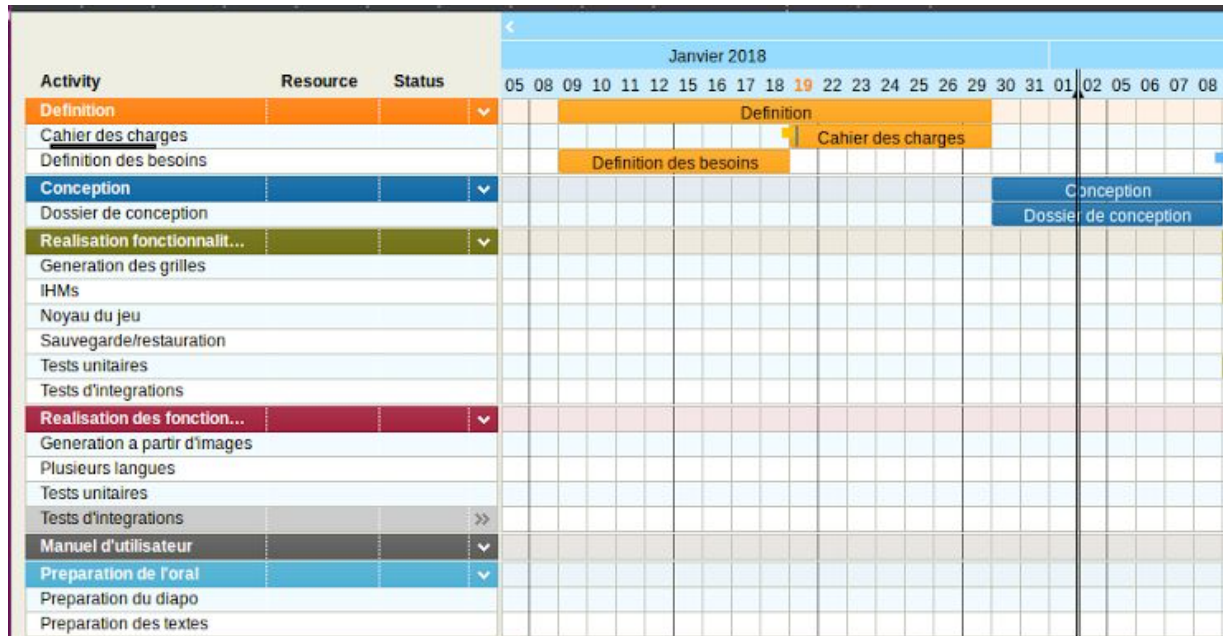


Figure 1. Diagramme de Gantt(1/2)

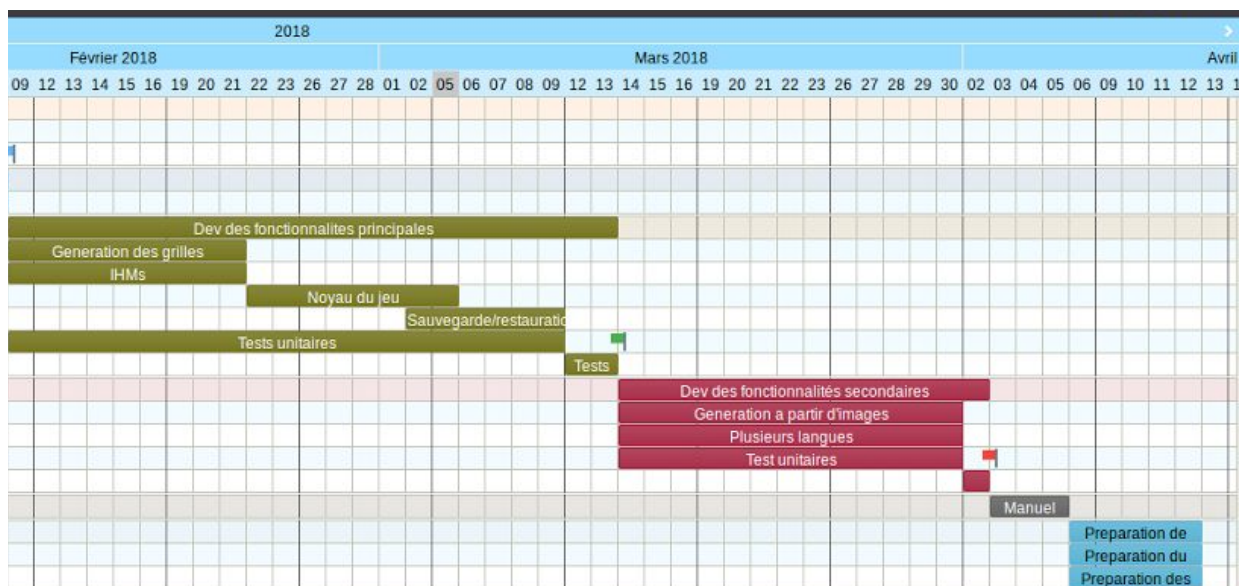
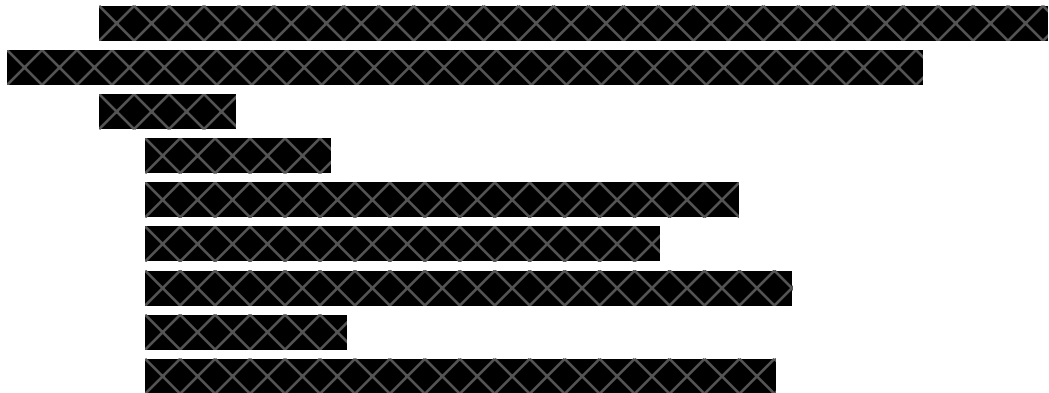


Figure 2. Diagramme de Gantt(2/2)

### III. Besoins

#### A. Besoins des utilisateurs



#### B. Scénarios d'utilisation

Diagram illustrating the use cases for the game development process.

For the development of this part, we will follow [redacted], a friend of the developers who is trying the game for the first time and who has never played [redacted].

[redacted] obtains the source files of the game and **lance** [redacted] contained in the folders.

On the welcome page, he **clique sur** [redacted]. Several game modes are proposed to him: [redacted]. He chooses the mode [redacted].

Several levels are also proposed: easy, Intermediate (15) and Difficult (20X20). He chooses to take the **niveau "facile"**.

Unfortunately, T [redacted] realizes, one day in front of his grid, that he does not even know the rules. He decides to return to the main menu, because he remembers having seen a mode [redacted].

To do this, he manages to [redacted], a menu appears on which several options are displayed [redacted] that [redacted] chooses. He names his save and then clicks on save.

Arrivé sur le Menu principal, [REDACTED] choisit le mode [REDACTED]. Un [REDACTED] de taille [REDACTED] lui est proposé et une explication de [REDACTED] et des règles du [REDACTED].

Après l'avoir félicité, le jeu propose à [REDACTED] de [sauvegarder son score](#), chose qu'il accepte, il entre alors son nom et [REDACTED].

[De retour automatiquement](#) sur l'écran principal, T [REDACTED] décide d'aller voir son classement et par chance, il est premier.

[REDACTED] retourne donc sur le menu principal et va dans le menu [REDACTED].

## IV. Fonctionnalités

## A. Liste des fonctionnalités principales

Référence	Fonctions
BF 01 :	<p>[REDACTED]</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• BF 1.1 : [REDACTED]</li> <li>• BF 1.2 : [REDACTED]</li> <li>• BF 1.3 : [REDACTED]</li> <li>• BF 1.4 : [REDACTED]</li> <li>• BF 1.5 : [REDACTED]</li> </ul>
BF 02 :	<p>[REDACTED]</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• BF 2.1 : [REDACTED]</li> <li>• BF 2.2 : [REDACTED]</li> <li>• BF 2.3 : [REDACTED]</li> </ul>
BF 03 :	<p>[REDACTED]</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• BF 3.1 : [REDACTED]</li> <li>• BF 3.2 : [REDACTED]</li> <li>• BF 3.3 : [REDACTED]</li> <li>• BF 3.4 : [REDACTED]</li> <li>• BF 3.5 : [REDACTED]</li> </ul>
BF 04 :	<p>Création des [REDACTED] :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• BF 4.1 : [REDACTED]</li> <li>• BF 4.2 : [REDACTED]</li> </ul>
BF 05 :	<p>[REDACTED]</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• BF 5.1 : [REDACTED]</li> <li>• BF 5.2 : [REDACTED]</li> </ul>

BF06 :	<div data-bbox="430 208 810 244" style="background-color: black; width: 238px; height: 16px; margin-bottom: 10px;"></div> <ul style="list-style-type: none"> <li>• BF 6.1 : <div data-bbox="619 277 850 311" style="background-color: black; width: 145px; height: 15px; display: inline-block;"></div></li> <li>• BF 6.2 : <div data-bbox="619 315 1077 351" style="background-color: black; width: 287px; height: 16px; display: inline-block;"></div></li> </ul>
--------	---

## B. Description des fonctions

**BF01** -  Cette fonction permet de

- **BF1.1** -
- **BF1.2** -   

-
- **BF1.3** -  Cette fonctionnalité sera présente dans le menu
- **BF1.4** - Permettre des

- BF1.5 - Permettre de [REDACTED]  
[REDACTED]  
[REDACTED]  
[REDACTED]

BF02 - [REDACTED] Cette fonction va permettre à un utilisateur de d [REDACTED]  
[REDACTED]  
[REDACTED]

- BF2.1 - Pouvoir [REDACTED]  
[REDACTED]
- BF2.2 - Effacer une [REDACTED]

BF03 - [REDACTED]  
[REDACTED]  
[REDACTED]

- BF3.1 - [REDACTED]  
[REDACTED]  
  
- [REDACTED]  
[REDACTED]  
  
[REDACTED]  
[REDACTED]  
[REDACTED]  
  
[REDACTED]  
[REDACTED]  
[REDACTED]  
[REDACTED]  
  
[REDACTED]  
[REDACTED]



[REDACTED]  
[REDACTED]  
[REDACTED]

[REDACTED]  
[REDACTED]

[REDACTED]  
[REDACTED]  
[REDACTED]

[REDACTED]  
[REDACTED]

[REDACTED]  
[REDACTED]

[REDACTED]  
[REDACTED]

[REDACTED]  
[REDACTED]

[REDACTED]  
[REDACTED]  
[REDACTED]

[REDACTED]  
[REDACTED]

[REDACTED]  
[REDACTED]

[REDACTED]  
[REDACTED]

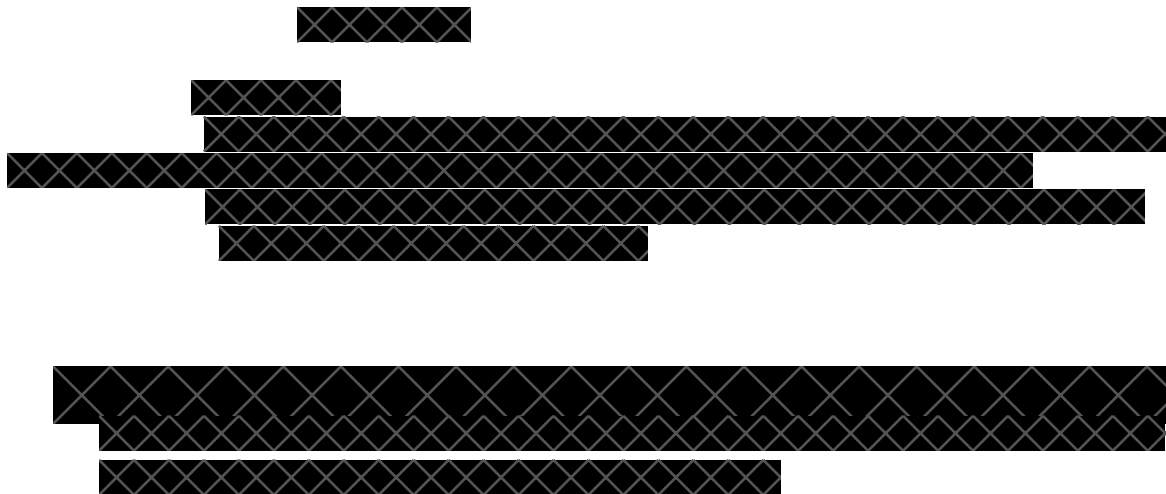
[REDACTED]  
[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]



### C. Maquettes

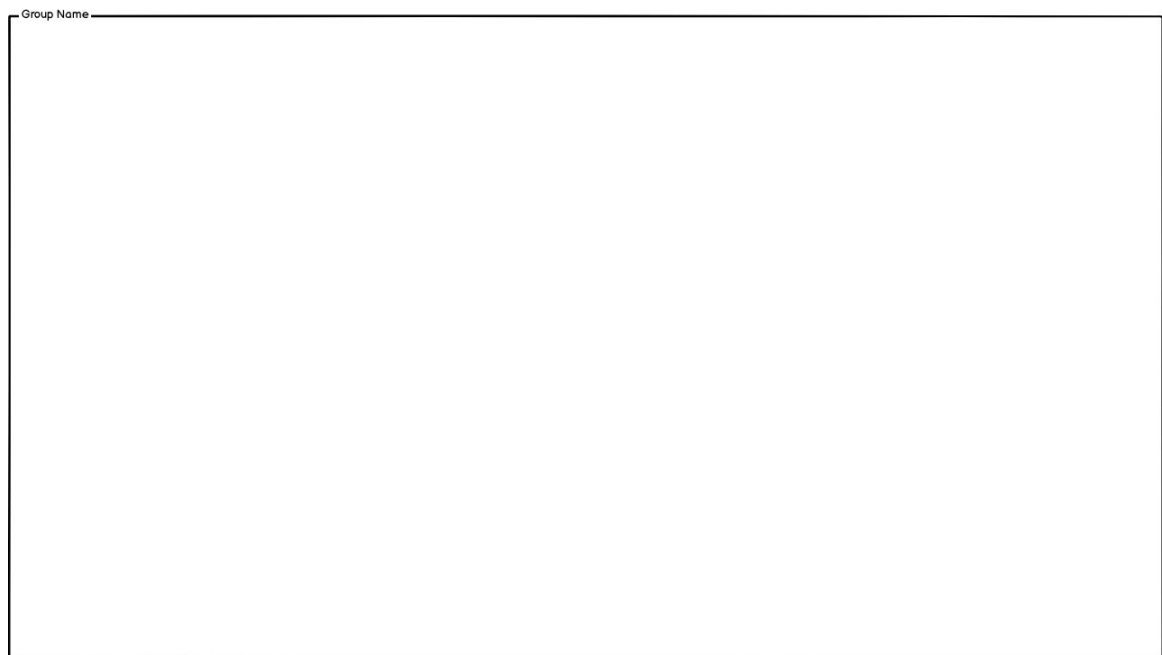


Figure 3. Menu Principal

- L'écran d'accueil du jeu
- Nouvelle partie :
  - Charger partie :
  -
- 
- 
- 
- 
- 
-

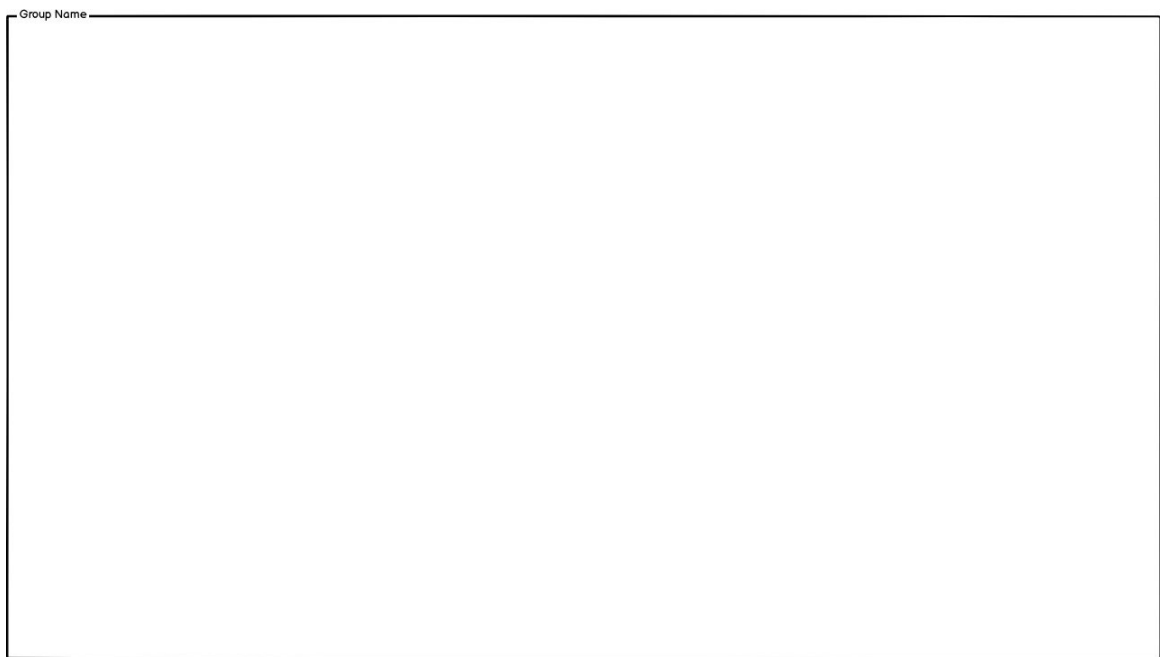
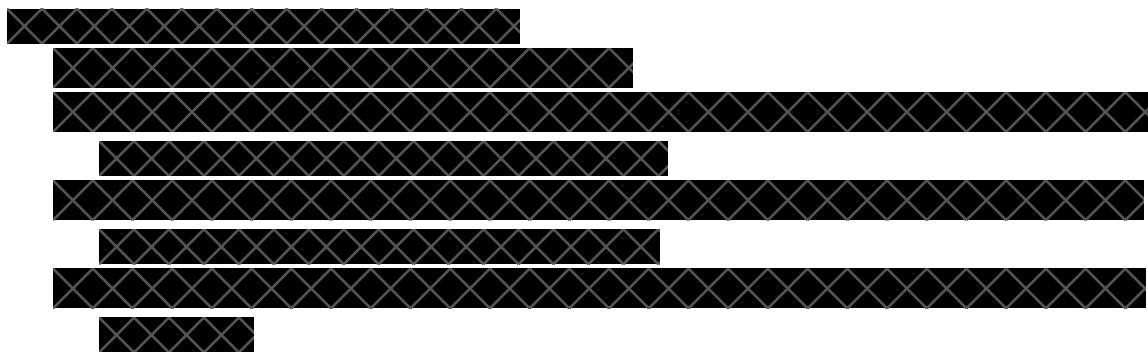


Figure 4. Menu Principal (Clic sur “Nouvelle Partie”)



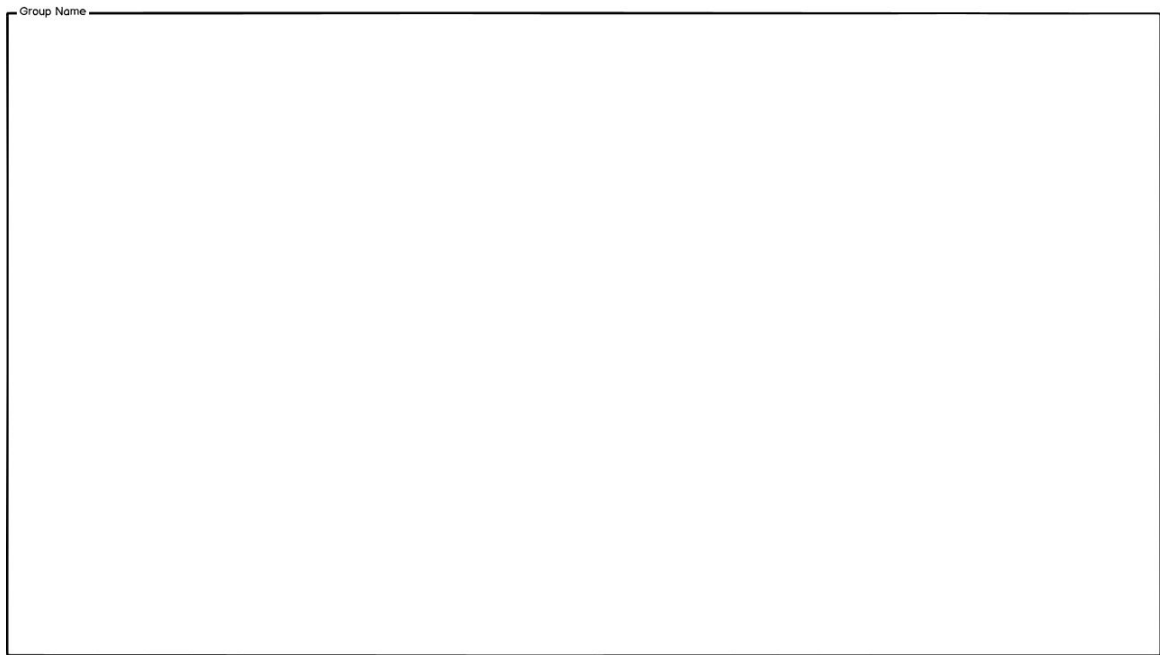


Figure 5. Page de chargement des sauvegardes

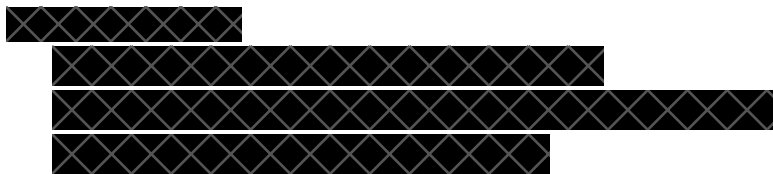


Figure 6. Page des Options du jeu



- [Redacted]

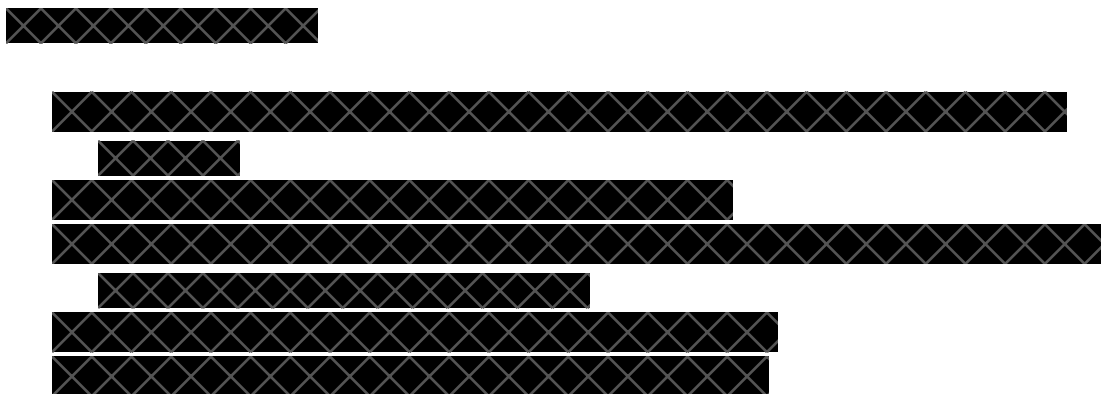


Figure 7. Ecran de jeu





Figure 8. Ecran de Jeu en pause



## V. Contraintes

### A. Exigences fonctionnelles

- [REDACTED]  
[REDACTED]  
[REDACTED]

### B. Exigences clients

- [REDACTED]  
[REDACTED]

### C. Les risques

- [REDACTED]  
[REDACTED]  
[REDACTED]  
[REDACTED]  
[REDACTED]  
[REDACTED]

## VI. Divers

A. [REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]