

## Le Mans Université

Licence Informatique *3ème année*

Génie Logiciel 2

Mangeurs de Cartes Graphiques Corporation(MCG Corp)

### **GL2-Gr5 : Kakuro Project**

Lucas GOUDET ; Julien HOUGET ; Marwan LAHMAR ;  
Hoa LE LUET ; Erwan PECHON ; Luca POURCEAU ;  
Mewen PUREN

12 janvier 2024

## Table des matières

<b>1</b>	<b>Introduction</b>	<b>3</b>
1.1	Contexte du projet . . . . .	3
1.2	Objectifs du projet . . . . .	3
1.3	Critères d'acceptabilité . . . . .	3
<b>2</b>	<b>Gestion de projet</b>	<b>4</b>
2.1	Diagramme de GANTT (prévisionel) . . . . .	4
<b>3</b>	<b>Besoins</b>	<b>4</b>
3.1	Besoins des utilisateurs . . . . .	4
3.2	Scénarios d'utilisation . . . . .	4
<b>4</b>	<b>Fonctionnalités</b>	<b>5</b>
4.1	Liste des fonctionnalités principales . . . . .	5
4.2	Description des fonctions . . . . .	5
4.3	Maquettes . . . . .	5
<b>5</b>	<b>Contrainte</b>	<b>6</b>
5.1	Exigences fonctionnelles . . . . .	6
5.2	Exigences clients . . . . .	6
5.3	Les risques . . . . .	6
<b>6</b>	<b>Divers</b>	<b>6</b>

# 1 Introduction

## 1.1 Contexte du projet

Dans le cadre du projet de notre troisième année de licence informatique à l'Université du Mans, afin de mettre en pratique le génie logiciel et de découvrir le travail d'équipe.

## 1.2 Objectifs du projet

Les objectifs du projet sont :

- Faire preuve de travail d'équipe :
  - Bien répartir le travail.
  - Aider les co-équiper en difficulté.
  - Communiquer.
- Mettre en pratique le génie logiciel :
  - Prendre une demande d'un commanditaire.
  - Créer un Cahier des Charge avec le commanditaire.
  - Communiquer l'avancé du projet au commanditaire de manière régulière.
  - Définir les tâches
  - Bien définir le projet.

Les objectifs du logiciel sont :

- Permettre à un utilisateur de jouer à un jeu de logique
- Permettre à un utilisateur ne connaissant pas un jeu de logique, d'apprendre à y jouer et d'apprendre les différentes techniques de résolutions.
- Proposer un logiciel fonctionnel et facilement utilisable.

## 1.3 Critères d'acceptabilité

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

- Le logiciel doit-être ergonomique.
- L'application ne doit pas jouer toute seul.
- L'application doit aider l'utilisateur en privilégiant son apprentissage du jeu et des techniques de résolutions.

## 2 Gestion de projet

### 2.1 Diagramme de GANTT (prévisionnel)

## 3 Besoins

### 3.1 Besoins des utilisateurs

### 3.2 Scénarios d'utilisation

Pour le déroulement de cette partie nous allons suivre Robert, un ami des développeurs qui tente le jeu pour la première fois et qui n'a jamais joué à un jeu de réflexion au-paravant.

Robert, obtient les fichiers sources du jeu et lance le kakuro.execontenu dans les dossiers. La page d'accueil se lance sans problème, Robertclique sur [jouer](#). Plusieurs modes de jeu lui sont alors proposés :

- Continuer la campagne
- Démarrer une nouvelle campagne
- Faire une partie rapide

Il choisit de faire une partie rapide, afin de pouvoir tester le jeu.

Alors, il lui est proposé de choisir la difficulté, de voir plus d'option ou de lancer la partie. Robertchoisit la difficulté [facile](#) vu que c'est ça première partie. Il lance le jeu sans même regardé les autres options disponible.

Il arrive alors sur une grille de kakuro, de 15\*15 cases.

Malheureusement Robertse rend compte, une fois devant sa grille, qu'il ne connaît même pas les règles. Il décide donc de retourner sur le menu principal, car, il se souvient avoir vu "aide".

Pour ce faire, il clique sur le bouton avec une flèche allant vers une porte entre-baillé.

Il clique sur le bouton [aide](#) qui l'intéresser et se retrouve sur un nouveau menu :

- Voir les règle du kakuro
- Comment utilisé l'interface de jeu
- Truc et astuce du kakuro
- Explication des modes de jeu
- Retour à l'accueil

Après avoir pris connaissance des règles, Robertdécide de retourné jouer.

Lorsque Robertclique sur le bouton [jouer](#) du menu principal, il se retrouve face au menu de selection de modes de jeu qu'il connaît déjà.

Cependant, une nouvelle option se présente maintenant devant lui : [Reprendre la dernière partie](#). Il clique sur ce bouton, et se retrouve sur la partie qu'il avait déjà commencé un peu plus tôt.

Après avoir fini de jouer, Robert, qui était sur une partie rapide est renvoyé à l'accueil, où il clique sur [classement](#) où il voit, trônant fièrement son nom, comme seul score jamais enregistré (et donc premier du classement).

## 4 Fonctionnalités

### 4.1 Liste des fonctionnalités principales

Référence	Fonctions
BF01 : test2	Une autre fonctionnalité <ul style="list-style-type: none"><li>— BF01.1 : test3 : Il y en aura besoin</li><li>— BF01.2 : test4 : Il n’y en aura pas besoin</li></ul>
Référence	Fonctions

### 4.2 Description des fonctions

- Détail des 3 fonctionnalité :
- Voir fonction BF01 : test2 : Cette une fonctionnalité très jolie.
  - Voir fonction BF01.1 : test3 : Bien que ce ne soit pas une fonctionnalité sympathique, elle est nécessaire.
  - Voir fonction BF01.2 : test4 : Bien que ce soit une fonctionnalité sympathique, elle est inutile.

### 4.3 Maquettes

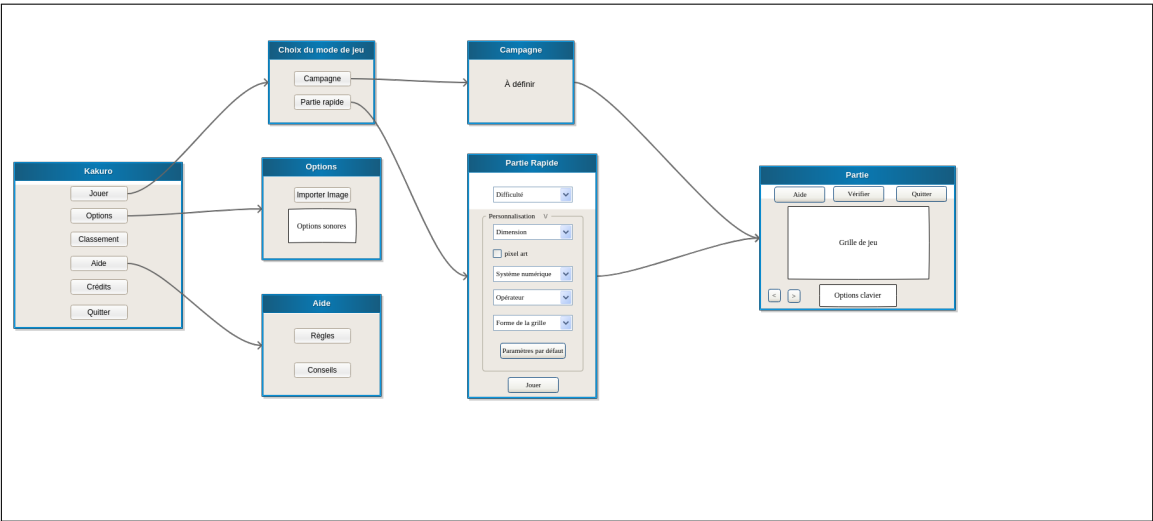


FIGURE 1 – Le logiciel au grand complet

- L’écran d’accueil du jeu
- Nouvelle partie :

## **5    Contrainte**

### **5.1   Exigences fonctionelles**

### **5.2   Exigences clients**

### **5.3   Les risques**

## **6    Divers**