

Frogger

Tony Clavien, Maxime Guilloid, Gabriel Luthier & Guillaume Milani

12 juin 2017



Table des matières

1	Introduction	5
2	Analayse	5
2.1	Règles du jeu	5
2.2	Partage des responsabilités entre le serveur et le client	5
2.3	Diagramme d'activité général	5
2.4	Cas d'utilisation	5
2.4.1	Diagramme général de contexte	5
2.4.2	Description des acteurs	5
2.4.3	Scénario principal	5
2.4.4	Scénarios alternatifs significatifs	5
2.5	Modèle de domaine	5
2.5.1	Modèle de domaine pour le client	5
2.5.2	Modèle de domaine pour le serveur	5
2.6	Base de données	5
2.6.1	Modèle conceptuel (entité-associations)	5
3	Conception du projet	5
3.1	Protocole d'échange entre le client et le serveur	5
3.2	Diagrammes de classes du serveur et du client	5
3.3	Modèle conceptuel & relationnel de la base de données	5
4	Implémentation du projet	5
4.1	Technologies, langages, bibliothèques utilisés	5
4.2	Technologies "originales" (autres que les technologies étudiées à l'école)	5
4.2.1	Descriptif	5
4.2.2	Avantages	5
4.2.3	Limitations	5
4.2.4	Remarques personnelles	5
4.3	Problèmes éventuels rencontrés et solutions apportées	5
5	Gestion du projet	5
5.1	Rôle des participants au sein du groupe de développement	5
5.2	Plan d'itérations initial	5

5.3	Suivi du projet	6
5.4	Stratégie de tests	6
5.5	Stratégie d'intégration du code de chaque participant (GIT)	6
6	État des lieux	6
6.1	Ce qui fonctionne (résultats des tests)	6
6.2	Ce qu'il resterait à développer (en proposant une planification)	6
7	Auto-critique	6
8	Conclusion	6
A	Manuel d'utilisation	6

Table des figures

1 Introduction

2 Analyse

2.1 Règles du jeu

2.2 Partage des responsabilités entre le serveur et le client

2.3 Diagramme d'activité général

2.4 Cas d'utilisation

2.4.1 Diagramme général de contexte

2.4.2 Description des acteurs

2.4.3 Scénario principal

2.4.4 Scénarios alternatifs significatifs

2.5 Modèle de domaine

2.5.1 Modèle de domaine pour le client

2.5.2 Modèle de domaine pour le serveur

2.6 Base de données

2.6.1 Modèle conceptuel (entité-associations)

3 Conception du projet

3.1 Protocole d'échange entre le client et le serveur

3.2 Diagrammes de classes du serveur et du client

3.3 Modèle conceptuel & relationnel de la base de données

4 Implémentation du projet

4.1 Technologies, langages, bibliothèques utilisés

4.2 Technologies "originales" (autres que les technologies étudiées à l'école)

4.2.1 Descriptif

4.2.2 Avantages

4.2.3 Limitations

1. Objectifs (exprimés en termes de case d'utilisation)
2. Durée, dates
3. Qui fait quoi
4. Charge estimée en heures

5.3 Suivi du projet

Itérations par itérations (bilan, problèmes rencontrés, replanifications, ...), synthèse Trello (sur une page environ)

5.4 Stratégie de tests

1. Effectués quand, par qui
2. Outils utilisés ?
3. Utilisation de JUnit pour au moins une classe conséquente
4. Résultats des tests

5.5 Stratégie d'intégration du code de chaque participant (GIT)

6 État des lieux

6.1 Ce qui fonctionne (résultats des tests)

6.2 Ce qu'il resterait à développer (en proposant une planification)

7 Auto-critique

1. Relativement à votre solution technique, votre gestion de projet, votre plan d'itération
2. Ce que vous auriez pu améliorer et comment

8 Conclusion

A Manuel d'utilisation

1. Installation
2. Utilisation (avec copies d'écran)