|  |
| --- |
| Bataille Navale |



West Gwenael

Gwenael.West@cpnv.ch

SI-C1b



06 mars 2019 – 2ème semestre,   
1ère année, 2019

Table des matières

[1 Introduction 3](#_Toc4742641)

[1.1 Cadre, description et motivation 3](#_Toc4742642)

[1.2 Organisation 3](#_Toc4742643)

[1.3 Objectifs 3](#_Toc4742644)

[1.4 Planification initiale 3](#_Toc4742645)

[2 Analyse 3](#_Toc4742646)

[2.1 Use cases et scénarios 4](#_Toc4742647)

[2.1.1 (Use case 1) 4](#_Toc4742648)

[2.1.2 (Use case 2) 4](#_Toc4742649)

[2.1.3 (Use case …) 4](#_Toc4742650)

[2.2 Stratégie de test 4](#_Toc4742651)

[3 Implémentation 4](#_Toc4742652)

[3.1 Modèle Logique de données 4](#_Toc4742653)

[3.2 Points techniques spécifiques 4](#_Toc4742654)

[3.2.1 Point 1 5](#_Toc4742655)

[3.2.2 Point 2 5](#_Toc4742656)

[3.2.3 Point … 5](#_Toc4742657)

[3.3 Livraisons 5](#_Toc4742658)

[4 Tests 5](#_Toc4742659)

[4.1 Tests effectués 5](#_Toc4742660)

[4.2 Erreurs restantes 5](#_Toc4742661)

[5 Conclusions 5](#_Toc4742662)

[6 Annexes 5](#_Toc4742663)

[6.1 Sources – Bibliographie 5](#_Toc4742664)

[6.2 Journal de bord du projet 5](#_Toc4742665)

# Introduction

## Cadre, description et motivation

Pour les Modules ICT 341 et MA-20 nous avons pour but de réaliser un code du jeu « Bataille Navale ». Nous devons fournir un programme opérationnel et toute la documentation accompagnant le projet. La motivation vient pour ma part du fait que nous pouvons réaliser le projet individuellement et en étant autonome. Nous avons 8 semaine pour le réaliser.

## Organisation

Eleve: West, Gwenael, Gwenael.West@cpnv.ch, 078.637.81.36

Responsable de projet et Expert 1: Benzonana, Pascal, [pascal.benzonana@cpnv.ch](mailto:pascal.benzonana@cpnv.ch), 076.230.23.13

Expert 2 : Carrel, Xavier, xavier,carrel@cpnv.ch, 024.557.60.80

## Objectifs

**L’utilisateur peut jouer et naviguer dans le programme sans aucun problème.**

L’utilisateur peut afficher un menu aide qui lui explique les base d’une bataille navale.

L’utilisateur peut quitter le programme depuis le menu principal avec une touche « Quitter ».

Le programme affiche en combien de coup l’utilisateur a vaincu tous les navires.

L’utilisateur peut lancer une partie via le menu.

L’utilisateur peut sélectionner une case à attaquer grâce à un système de ligne et colonne.

L’utilisateur peut couler les bateaux et finir la partie.

## Planification initiale

Planification très globale du projet qui sera revue après l'analyse.

Les dates de début, de fin et des étapes principales seront mises en évidence.

Ces éléments peuvent être repris de la fiche signalétique ou du cahier des charges

# Analyse

L’analyse détaille ce qui va être fait. A quoi va ressembler le produit fini. Comment il va fonctionner.

Elle doit faire l’objet d’une revue avec le client ; on s’assure que l’on a bien compris ce qu’il attend du projet.

## Use cases et scénarios

Les maquettes référencées par les scénarios sont fournies dans un document séparé

### (Use case 1)

#### (Scénario 1.1)

#### (Scénario 1.2)

#### (Scénario …)

### (Use case 2)

#### (Scénario 2.1)

#### (Scénario 2.2)

### (Use case …)

#### (Scénario …)

## Stratégie de test

Décrire la stratégie globale de test:

* Test unitaire pour vérifier que chaque bloc de code fonctionne, et ensuite le Test d’intégration afin de constater que tout fonctionne.
* Pour les deux niveaux de test nous allons faire des test fonctionnel, test de performance et le test de robustesse.
* les moyens à mettre en œuvre.
* données de test à prévoir (données réelles fournies par le client ?).
* les testeurs extérieurs éventuels.

# Implémentation

## Modèle Logique de données

Selon le type de projet :

* Modèle de base de données
* Diagramme de classe
* Topologie réseau
* …

Cette section ne peut être supprimée qu’avec l’accord explicite du chef de projet

## Points techniques spécifiques

Cette section contient au minimum deux sous-sections qui décrivent chacune un élément technique précis, qui n’est pas évident et qui sert à comprendre le détail de fonctionnement du système.

Il peut s’agir de :

* Découpage modulaire
* Entrées-sorties
* Pseudo-code ou organigramme (d’application ou de scripts).
* Diagramme de navigation des pages (site web)
* Diagramme de séquence
* Diagramme d’état

NOTE : Evitez d’inclure les listings des sources, à moins que vous ne désiriez en expliquer une partie vous paraissant particulièrement importante. Dans ce cas n’incluez que cette partie…

### Point 1

### Point 2

### Point …

**Attention : Tout ce qui précède doit permettre à une autre personne de maintenir et modifier votre projet sans votre aide !**

## Livraisons

Identification, date et raison de chaque livraison formelle effectuée au cours du projet.

# Tests

## Tests effectués

Tableau de résultat des tests, tels que décrit dans le support de cours ICT-431

## Erreurs restantes

S'il reste encore des erreurs:

* Description détaillée
* Conséquences sur l'utilisation du produit
* Actions envisagées ou possibles

# 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

Liste des livres utilisés (Titre, auteur, date), des sites Internet (URL) consultés, des articles (Revue, date, titre, auteur)… Et de toutes les aides externes (noms)

## Journal de bord du projet

|  |  |
| --- | --- |
| **Date** | **Evénement** |
|  |  |