

2021 - 2022

Version 6

S2.01 - Développement d'une application

Nicolas DARGAZANLI

Alexandre MAURICE

Guillaume TRITSCH

Table des matières

[Présentation de la version 3](#_Toc105371779)

[Analyse 3](#_Toc105371780)

[Diagramme états-transitions du jeu 3](#_Toc105371781)

[Dictionnaires des états, événements et actions 3](#_Toc105371782)

[Changements d’interface 5](#_Toc105371783)

[Détails des fichiers 5](#_Toc105371784)

[main.cpp 5](#_Toc105371785)

[chifoumi.h 5](#_Toc105371786)

[chifoumi.cpp 6](#_Toc105371787)

[chifoumivue.h 6](#_Toc105371788)

[chifoumivue.cpp 6](#_Toc105371789)

[chifoumivue.ui 6](#_Toc105371790)

[parametrage.h 6](#_Toc105371791)

[parametrage.cpp 6](#_Toc105371792)

[parametrage.ui 6](#_Toc105371793)

[/Image 6](#_Toc105371794)

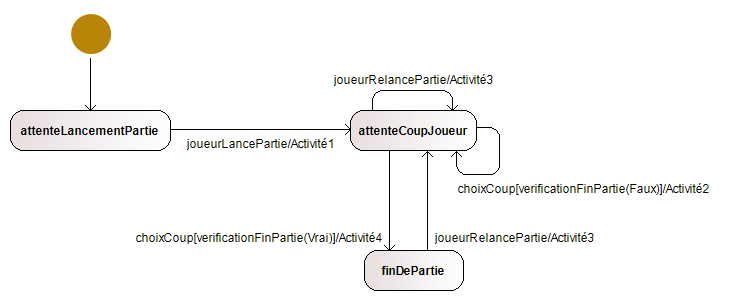
[Test de la version 7](#_Toc105371795)

# Présentation de la version

Cette version consiste à réaliser une analyse du programme, et la création d’une fenêtre permettant de configurer la partie avant le lancement de la partie. Cette version réutilise les fichiers de la version 5.

# Analyse

## Diagramme états-transitions du jeu



Remarque : il n’y a aucun changement sur le diagramme E/T puisque la fenêtre de configuration de la partie ne fait pas partie du déroulement de la partie.

## Dictionnaires des états, événements et actions

**Dictionnaire** **des états du jeu**

|  |  |
| --- | --- |
| *nomEtat* | *Signification* |
| attenteLancementPartie | L’application attend que le joueur lance la partie. |
| attenteCoupJoueur | Le programme attend que le joueur choisisse une figure. |
| finDePartie | Le programme attend que le joueur relance une partie |

**Les changements appliqués depuis la v5 sont en rouge.**

**Dictionnaire des événements faisant changer le jeu d’état**

|  |  |
| --- | --- |
| *nomEvénement* | *Signification* |
| choixCoup[verificationFinDePartie(booléen)] | Clique sur un des boutons de figure (pierre, papier, ciseaux)  Vrai si : un joueur a gagné ou le temps est écoulé, faux sinon. |
| joueurRelancePartie | Clique sur le bouton boutonRejouer |
| joueurLancePartie | Clique sur le bouton boutonRejouer |

**Description des actions réalisées lors de la traversée des transitions**

|  |  |
| --- | --- |
| Activité1 | Initialise le score et le coup du joueur et de la machine et desactive le bouton du menu « Paramètres ». |
| Activité2 | Le joueur choisit un coup à jouer parmi « Pierre », « Feuille » et « Ciseau ». |
| Activité3 | Réinitialise le score et le coup du joueur et de la machine et le timer. |
| Activité4 | Annonce du gagnant et réactive le bouton du menu « Paramètres ». |

**Préparation au codage :**

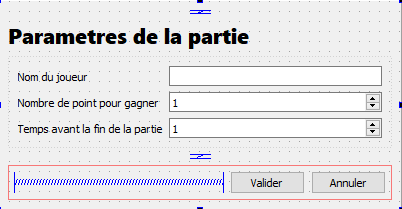
**Table T\_EtatsEvenementsJeu** correspondant à la version matricielle du diagramme états-transitions du jeu :

* en *ligne : les* ***événements*** faisant changer le jeu d’état
* en *colonne : les* ***états*** du jeu

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | boutonRejouer | boutonPierre | boutonPapier | boutonCiseaux |
| *Événement 🡪*  *nomEtatJeu* | joueurLancePartie | choixCoup | | |
| attenteLancementPartie | attenteCoupJoueur/Activité1 | // | | |
| attenteCoupJoueur | attenteCoupJoueur/Activité3 | attenteCoupJoueur/Activité2 | | |
| finDePartie | attenteCoupJoueur/Activité3 | // | | |

## Changements d’interface





# Détails des fichiers

## main.cpp

Programme permettant de vérifier le bon fonctionnement de l’interface et le corps des fichier intitulé chifoumi. Ce fichier est un fichier de test fournis lors de la présentation de la SAE.

## chifoumi.h

Ce fichier est l’interface de la classe chifoumi qui met à disposition la gestion d’une partie de chifoumi entre un joueur et l’ordinateur.

Cela comprend donc des attributs de classe gérant le score et le coup de chaque joueur, et des méthodes pour générer un coup, les comparer, gérer les scores, …

## chifoumi.cpp

Ce fichier est le corps de la classe chifoumi. Elle contient le corps de chaque méthode de la classe.

## chifoumivue.h

Ce fichier contient l’interface de la classe ChifoumiVue qui gère la fenêtre graphique et les interactions avec. Pour fonctionner la classe utilise la classe Chifoumi et le fichier chifoumivue.ui.

## chifoumivue.cpp

Ce fichier regroupe les définitions des sous programmes et slots déclaré dans l’interface.

## chifoumivue.ui

Ce fichier contient toutes les informations de l’interface utilisateur.

## parametrage.h

Ce fichier contient l’interface de la classe parametrageVue qui gère une fenêtre de dialogue pour paramétrer la partie de chifoumi. Pour fonctionner la classe le fichier parametrage.ui.

## parametrage.cpp

Ce fichier regroupe les définitions des sous programmes et slots déclaré dans l’interface.

## parametrage.ui

Ce fichier contient toutes les informations de l’interface utilisateur.

## /Image

Le dossier image contient des images utilisables par le programme, toutes ne sont pas utilisé.

# Test de la version

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Objet du test | Oracle | Résultat | Conclusion |
| Validation avec nom manquant | La validation n’est pas réalisée et le fenêtre reste ouverte. | La validation n’est pas réalisée et le fenêtre reste ouverte. | Test passé |
| Validation sans erreur | La validation est réalisée et la fenêtre se ferme. La vue est mise a jour en fonction des nouveaux paramètres. | La validation est réalisée et la fenêtre se ferme. La vue est mise a jour en fonction des nouveaux paramètres. | Test passé |
| Annulation | La fenêtre se ferme et aucune modification n’est réalisée. | La fenêtre se ferme et aucune modification n’est réalisée. | Test passé |
| Lancement partie | Le bouton « paramètres » est désactivée. | Le bouton « paramètres » est désactivée. | Test passé |

Les tests de non-régression de la victoire par point et par temps écoulé ont été réalisé et concluant.