

2021 - 2022

Version 0

S2.01 - Développement d'une application

Nicolas DARGAZANLI

Alexandre MAURICE

Guillaume TRITSCH

Table des matières

[Présentation de la version 3](#_Toc101520799)

[Détails des fichiers 3](#_Toc101520800)

[Test de la version 3](#_Toc101520801)

# Présentation de la version

Cette version consiste à compléter l’interface et le corps des fichier intitulé *chifoumi.h* et *chifoumi.cpp*, puis de vérifier leur fonctionnement avec le programme *main.cpp* fournis pour nous aider.

# Détails des fichiers

## main.cpp

Programme permettant de vérifier le bon fonctionnement de l’interface et le corps des fichiers intitulés *chifoumi.h* et *chifoumi.cpp*. Ce fichier est un fichier de test fourni lors de la présentation de la SAÉ.

## 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.

# Test de la version

Remarque :

Lors de l’utilisation de Qt pour cette version, une erreur d’affichage des *« cout »* a empêché le déroulement des tests. Nous avons donc utilisé VSCode pour cette version de la SAE. C’est donc pourquoi aucun fichier Qt ne se trouve dans le dossier programme de ce livrable.

Après avoir terminé la programmation de la classe chifoumi, nous avons réalisé les tests.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Objet du test | Oracle | Résultat | Conclusion |
| Tests des méthodes du programme | | | |
| get() pour les attributs **‘score’** [au début du programme] | Joueur : 0  Machine : 0 | Joueur : 0  Machine : 0 | Test passé |
| get() pour les attributs **‘coup’** [au début du programme] | Joueur : rien  Machine : rien | Joueur : rien  Machine : rien | Test passé |
| set() pour les attributs **‘coup’** [au début du programme]  [score set() respectivement à 1 et 2] | Score Joueur : 1  Score Machine : 2 | Score Joueur : 1  Score Machine : 2 | Test passé |
| initScores() | Score Joueur : 0  Score Machine : 0 | Score Joueur : 0  Score Machine : 0 | Test passé |
| set() et get() associées aux attributs ‘coup’/‘choix’  [choix set() respectivement à ‘Pierre’ et ‘Ciseau’] | Coup Joueur : Pierre  Coup Machine : Ciseau | Coup Joueur : Pierre  Coup Machine : Ciseau | Test passé |
| Tests du jeu | | | |
| Pierre / Pierre | Égalité | Égalité | Test passé |
| Pierre / Feuille | Feuille gagne | Feuille gagne | Test passé |
| Pierre / Ciseau | Pierre gagne | Pierre gagne | Test passé |
| Feuille / Feuille | Égalité | Égalité | Test passé |
| Feuille / Ciseau | Ciseau gagne | Ciseau gagne | Test passé |
| Feuille / Pierre | Feuille gagne | Feuille gagne | Test passé |
| Ciseau / Ciseau | Égalité | Égalité | Test passé |
| Ciseau / Feuille | Ciseau gagne | Ciseau gagne | Test passé |
| Ciseau / Pierre | Pierre gagne | Pierre gagne | Test passé |