

2021 - 2022

Version 7

S2.01 - Développement d'une application

Nicolas DARGAZANLI

Alexandre MAURICE

Guillaume TRITSCH

Table des matières

[Présentation de la version 3](#_Toc105526347)

[Analyse 3](#_Toc105526348)

[Changements d’interface 3](#_Toc105526349)

[Détails des fichiers 3](#_Toc105526350)

[main.cpp 3](#_Toc105526351)

[chifoumi.h 4](#_Toc105526352)

[chifoumi.cpp 4](#_Toc105526353)

[chifoumivue.h 4](#_Toc105526354)

[chifoumivue.cpp 4](#_Toc105526355)

[chifoumivue.ui 4](#_Toc105526356)

[parametrage.h 4](#_Toc105526357)

[parametrage.cpp 4](#_Toc105526358)

[parametrage.ui 4](#_Toc105526359)

[connexionfen.h 4](#_Toc105526360)

[connexionfen.cpp 4](#_Toc105526361)

[connexionfen.ui 5](#_Toc105526362)

[/Image 5](#_Toc105526363)

[Test de la version 6](#_Toc105526364)

# Présentation de la version

Cette version consiste à réaliser une version du programme comportant une fenêtre de connexion. Cette version réutilise les fichiers de la version 6.

L’identifiant et le mot de passe sont :

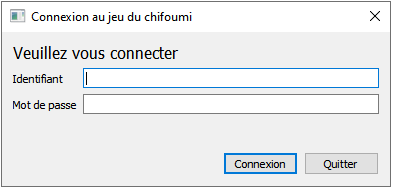
Identifiant : monId

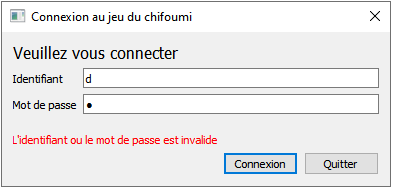
Mot de passe : monMDP

# Analyse

Une analyse n’est pas nécessaire car nous avons décidé que la fenêtre de connexion s’exécute indépendamment du jeu de chifoumi.

## 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.

## connexionfen.h

Ce fichier contient l’interface de la classe ConnexionFen qui gère la fenêtre de connexion connecté à la base de donnée. Pour fonctionner la classe le fichier connexiofen.ui.

## connexionfen.cpp

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

## connexionfen.ui

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

## /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 |
| Connexion echec | Un label prévient l’’utilisateur de l’échec de l’authentification. | Un label prévient l’’utilisateur de l’échec de l’authentification. | Test passé |
| Connexion réussi | La fenêtre se ferme et le programme ce poursuit en ouvrant le chifoumi. | La fenêtre se ferme et le programme ce poursuit en ouvrant le chifoumi. | Test passé |
| Quitter | La fenêtre se ferme et le programme s’arrête. | La fenêtre se ferme et le programme s’arrête. | Test passé |

Aucun test de non régression n’a été réalisé car le programme de connexion est totalement indépendant des codes de la partie chifoumi.