

2021 - 2022

Version 3

S2.01 - Développement d'une application

Nicolas DARGAZANLI

Alexandre MAURICE

Guillaume TRITSCH

Table des matières

[Présentation de la version 3](#_Toc104293731)

[Détails des fichiers 3](#_Toc104293732)

[main.cpp 3](#_Toc104293733)

[modele.h 3](#_Toc104293734)

[modele.cpp 3](#_Toc104293735)

[presentation.h 3](#_Toc104293736)

[presentation.cpp 3](#_Toc104293737)

[chifoumivue.h 3](#_Toc104293738)

[chifoumivue.cpp 3](#_Toc104293739)

[chifoumivue.ui 3](#_Toc104293740)

[/Image 4](#_Toc104293741)

[Interface modifié 4](#_Toc104293742)

[Test de la version 4](#_Toc104293743)

# Présentation de la version

Cette version consiste à ajouter au programme déjà existant une barre de menu contenant un bouton « Quitter » et un bouton « À propos ».

# 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.

## modele.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, …

## modele.cpp

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

## presentation.h

Ce fichier comporte l’interface de la classe Presentation qui gère la relation entre le modèle et la vue.

## presentation.cpp

Ce fichier comporte les définitions des sous programmes de la classe Presentation.

## 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.

## /Image

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

# Interface modifié

Seul l’interface de la vue a été modifié par la mise en œuvre de la version 3.

# Test de la version

Tests des nouvelles fonctionnalités

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Objet du test | Oracle | Résultat | Conclusion |
| Test du bouton « quitter » dans le menu | Fermeture de la fenêtre | Fermeture de la fenêtre | Test passé |
| Test du bouton « à propos » dans le menu | Ouverture de la fenêtre de dialogue « A propos » | Ouverture de la fenêtre de dialogue « A propos » | Test passé |

Tests de non-régression de la vue :

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Objet du test | Oracle | Résultat | Conclusion |
| Test du bouton rejouer | Actualisation des couleurs et du bouton\*. Réalisation des scores et des coups. | Actualisation des couleurs et du bouton. Réalisation des scores et des coups. | Test passé |
| Test du bouton pierre | Attribution du coup pierre au joueur et déroulement du tour. | Attribution du coup pierre au joueur et déroulement du tour. | Test passé |
| Test du bouton ciseau | Attribution du coup ciseau au joueur et déroulement du tour. | Attribution du coup ciseau au joueur et déroulement du tour. | Test passé |
| Test du bouton feuille | Attribution du coup feuille au joueur et déroulement du tour. | Attribution du coup feuille au joueur et déroulement du tour. | Test passé |

\*Le bouton doit passer du texte « Lancer la partie » à « Relancer la partie » au premier clique