

|  |
| --- |
| Bataille-Naval |



Boehler, Ian

Ian.Boehler@cpnv.ch



SI-C1a

2ème semestre, 1ère année, 2019

Table des matières

[1 Introduction 3](#_Toc5349011)

[1.1 Cadre, description et motivation 3](#_Toc5349012)

[Dans un cadre professionnel, motivation de réussir mon examen. 3](#_Toc5349013)

[1.2 Organisation 3](#_Toc5349014)

[1.3 Objectifs 3](#_Toc5349015)

[L’objectif final est d’avoir un programme codé en C fonctionnel, avec un seul joueur sur des grilles prédéfinies. Le jeu sera jouer en mode console. 3](#_Toc5349016)

[1.4 Planification initiale 3](#_Toc5349017)

[2 Analyse 3](#_Toc5349018)

[2.1 Use cases et scénarios 3](#_Toc5349019)

[Les maquettes se trouve dans le fichier doc 3](#_Toc5349020)

[2.1.1 (Use case 1) 3](#_Toc5349021)

[2.1.2 (Use case 2) 5](#_Toc5349022)

[2.2 Stratégie de test 5](#_Toc5349023)

[3 Implémentation 5](#_Toc5349024)

[3.1 Modèle Logique de données 6](#_Toc5349025)

[3.2 Point technique 1 7](#_Toc5349026)

[3.3 Livraison 8](#_Toc5349027)

[4 Tests 8](#_Toc5349028)

[4.1 Tests effectués 8](#_Toc5349029)

[Tableau de Test 8](#_Toc5349030)

[4.2 Erreurs restantes 9](#_Toc5349031)

[5 Conclusions 9](#_Toc5349032)

[5.1 Sources – Bibliographie 9](#_Toc5349033)

[5.2 Journal de bord du projet 9](#_Toc5349034)

# Introduction

## Cadre, description et motivation

## Dans un cadre professionnel, motivation de réussir mon examen.

## Organisation

Le projet est individuel

Le chef de projet est : X.CARREL

## Objectifs

## L’objectif final est d’avoir un programme codé en C fonctionnel, avec un seul joueur sur des grilles prédéfinies. Le jeu sera jouer en mode console.

## C:\Users\Ian.Boehler\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\Capture.pngPlanification initiale

# Analyse

Le Projet sera un jeu de bataille naval comme le jeu de plateau mais en mode console

## Use cases et scénarios

### Les maquettes se trouve dans le fichier doc

### (Use case 1)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Action | Conditions | Réactions |
| L’utilisateur lance le programme |  | La console se lance et le tableau s’affiche |
| L’utilisateur sélectionne l’aide |  | Le programme affiche l’aide |
|  |  | Le programme à une touche défini pour quitter c’est 0 |
| L’utilisateur entre « SonNom » |  | Le programme sauvegarde « SonNom » |
|  |  | Le programme choisis une grille fixe |
|  |  | Demande où l’utilisateur va tirer |
| L’utilisateur entre la ligne et la colonne B6 | Que la colonne et la ligne existe | Le programme calcule et tire dans la case B6 |
| utilisateur touche le bateau | C’est la case ou il y a le bateau de 2 | Le programme dit : touché |
| L’utilisateur tire en B7 | C’est l’autre case ou il y a le bateau de 2 | Le programme dit : Coulé |
| L’utilisateur tire en B7 |  | Le programme dit « déjà touché dommage » |
| L’utilisateur tire en C4 |  | Le programme dit « A l’eau » |
| ETC |  | ETC |
| L’utilisateur a réussi à détruire tous les bateaux adverse |  | Le programme dit « Bravo vous avez gagné « SonNom » » |

### (Use case 2)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Action** | **Conditions** | **Réactions** |
| On lance le programme |  | Le programme ce lance |
| On appuie sur 2 |  | Ça affiche le menu d’Apprendre |
| On appuie sur 1 |  | Ça affiche un tutoriel |
| On appuie sur 0 pour quitter le tutoriel |  | La page du tutoriel se ferme |
| On appuie sur 2 |  | Ça affiche les règles |
| On appuie sur 0 pour quitter la page des règles |  | La page des règles ce ferme |

## Stratégie de test

Les tests seront faits sous Windows 10, Windows 7, Mac OS (Demander à Monsieur Carrel de recompiler les sources)

Le jeu sera disponible sur mon repository

Simon CUANY pour tester le jeu et l’évaluerons (Chaque semaine je demanderai de faire un test) prendra l’exécutable sur mon repository

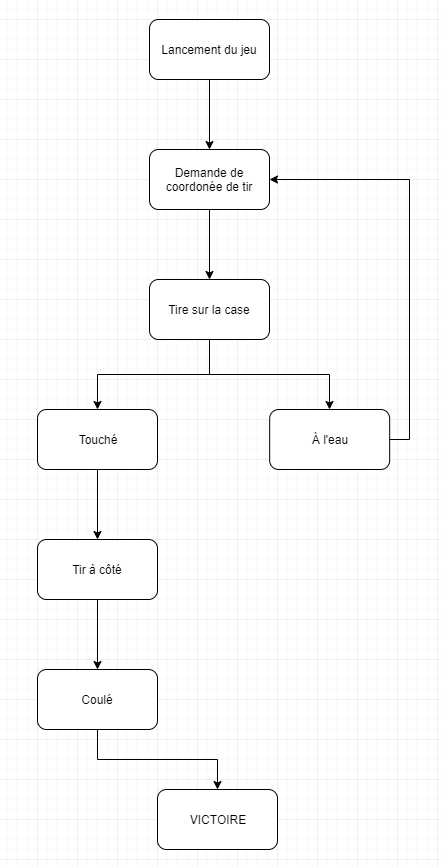
Les types de tests seront uniquement : Fonctionnel et de robustesse

# Implémentation

## Modèle Logique de données

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **0** | **Rien ne s’est passé** | **Aucun changement** |
| **-1** | **À l’eau** | **Aucun bateau touché** |
| **10** | **Touché** | **Un bateau a été touché** |
| **20** | **Coulé** | **Un bateau a été coulé** |

## Point technique 1



## Livraison

https://github.com/IanBoehler/BN-IBR-BatailleNaval/releases

# Tests

## Tests effectués

## Tableau de Test

|  |  |
| --- | --- |
|  | Windows 10 |
| 1.Afficher le menu | **OK** |
| 2.Afficher l’aide | **OK** |
| 3.Afficher grille vide | **OK** |
| 4.Afficher la grille à partir du modèle |  |

## Erreurs restantes

S'il reste encore des erreurs :

* La valeur pour les bateaux coulés ne marche pas
* Impossible de finir une partie
* Modifier code pour permettre de finir une partie

# Conclusions

Développez en tous cas les points suivants :

* Tirer sur les bateau / pas réussi à couler un bateau
* Points positifs / négatifs
* Le code a été compliquer à gérer
* Pouvoir jouer contre l’ordinateur sur des grilles aléatoires

## Sources – Bibliographie

**Moodle : Support de cours**

**Kevin VAUCHER : Aider externe**

**Thomas GROSSMANN : Aide externe**

## Journal de bord du projet

|  |  |
| --- | --- |
| **Date** | **Evénement** |
| 25.03.2019 | Publication de la première version du document de projet |
| 25.03.2019 | Sprint review avec Mr.Carrel |
| 29.03.2019 | Sprint review avec Mr Carrel : Le sprint est validé |