

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

Illustration

Boehler, Ian

Ian.Boehler@cpnv.ch



SI-C1a

18.03.2019

Table des matières

[1 Introduction 3](#_Toc2333847)

[1.1 Cadre, description et motivation 3](#_Toc2333848)

[1.2 Organisation 3](#_Toc2333849)

[1.3 Objectifs 3](#_Toc2333850)

[1.4 Planification initiale 3](#_Toc2333851)

[2 Analyse 3](#_Toc2333852)

[2.1 Use cases et scénarios 4](#_Toc2333853)

[2.1.1 (Use case 1) 4](#_Toc2333854)

[2.1.2 (Use case 2) 4](#_Toc2333855)

[2.1.3 (Use case …) 4](#_Toc2333856)

[2.2 Modèle Conceptuel de Données 4](#_Toc2333857)

[2.3 Stratégie de test 4](#_Toc2333858)

[2.4 Budget 4](#_Toc2333859)

[3 Implémentation 4](#_Toc2333860)

[3.1 Vue d’ensemble 4](#_Toc2333861)

[3.2 Choix techniques 4](#_Toc2333862)

[3.3 Modèle Logique de données 5](#_Toc2333863)

[3.4 Points techniques spécifiques 5](#_Toc2333864)

[3.4.1 Point 1 5](#_Toc2333865)

[3.4.2 Point 2 5](#_Toc2333866)

[3.4.3 Point … 5](#_Toc2333867)

[3.5 Livraisons 5](#_Toc2333868)

[4 Tests 5](#_Toc2333869)

[4.1 Tests effectués 5](#_Toc2333870)

[4.2 Erreurs restantes 5](#_Toc2333871)

[5 Conclusions 5](#_Toc2333872)

[6 Annexes 6](#_Toc2333873)

[6.1 Sources – Bibliographie 6](#_Toc2333874)

[6.2 Journal de bord du projet 6](#_Toc2333875)

# 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 |

## 

## Modèle Conceptuel de Données

Un MCD est pertinent dans un très grand nombre de projets, et ceci même s’il n’y a pas de base de données dans le système à réaliser.

Cette section ne peut être supprimée qu’avec l’accord explicite du chef de projet

## Stratégie de test

Les test seront fait sous Windows 10, Windows 7, Mac OS ( Demander à Monsieur Carrel de faire les test car il possède un mac)

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

Je vais faire :

* Un jeu fonctionnel qui permet de jouer contre l’ordinateur ou un autre joueur
* Pouvoir choisir différente grille pré-faite (3-4)
* Des Classement

Le jeu sera disponible sur mon repository

Chaque donnée de fin de test sera entrée dans une base de donnée.

## Budget

Le budget détaillé incluant :

* Les ressources humaines (en personne\*heure)
* Les coûts éventuels du projet en matériel ou licenses). Si aucune dépense nécessaire, l’indiquer

# Implémentation

## Vue d’ensemble

Cette section décrit comment le système à réaliser interagit avec son entourage, en termes :

* D’utilisateur(s) humain(s)
* D’utilisateur(s) logiciel(s) (clients d’une API, par exemple)
* De réseau
* De ressources externes

## Choix techniques

Les divers choix qui ont été faits pour la réalisation du mandat, en termes de :

* Matériel
* Systèmes d'exploitation
* Logiciels tiers (utilitaires, frameworks, navigateurs cible,…)

Pour chaque élément cité, on donnera une justification du choix et on fera la distinction entre ce qui concerne le travail de réalisation et ce qui concerne l’utilisation en production

## Modèle Logique de données

Selon le type de projet :

* Modèle de base de données
* Diagramme de classe
* Topologie réseau
* …

Cette section ne peut être supprimée qu’avec l’accord explicite du chef de projet

## Points techniques spécifiques

Cette section contient au minimum deux sous-sections qui décrivent chacune un élément technique précis, qui n’est pas évident et qui sert à comprendre le détail de fonctionnement du système.

Il peut s’agir de :

* Découpage modulaire
* Entrées-sorties
* Pseudo-code ou organigramme (d’application ou de scripts).
* Diagramme de navigation des pages (site web)
* Diagramme de séquence
* Diagramme d’état

NOTE : Evitez d’inclure les listings des sources, à moins que vous ne désiriez en expliquer une partie vous paraissant particulièrement importante. Dans ce cas n’incluez que cette partie…

### Point 1

### Point 2

### Point …

**Attention : Tout ce qui précède doit permettre à une autre personne de maintenir et modifier votre projet sans votre aide !**

## Livraisons

Identification, date et raison de chaque livraison formelle effectuée au cours du projet.

# Tests

## Tests effectués

Tableau de résultat des tests, tels que décrit dans le support de cours ICT-431

## Erreurs restantes

S'il reste encore des erreurs:

* Description détaillée
* Conséquences sur l'utilisation du produit
* Actions envisagées ou possibles

# Conclusions

Développez en tous cas les points suivants:

* Objectifs atteints / non-atteints
* Comparaison entre ce qui avait prévu et ce qui s’est passé, en termes de planning et (éventuellement) de budget
* Points positifs / négatifs
* Difficultés particulières
* Suites possibles pour le projet (évolutions & améliorations)

# Annexes

## Sources – Bibliographie

Liste des livres utilisés (Titre, auteur, date), des sites Internet (URL) consultés, des articles (Revue, date, titre, auteur)… Et de toutes les aides externes (noms)

## Journal de bord du projet

|  |  |
| --- | --- |
| **Date** | **Evénement** |
|  |  |