

Borcard jessy Jessy.borcard@cpnv.ch

SI-C1b 3^{jème} trimestre, 1^{er} années 2019





Table des matières

	Introduction	
	1.2 Organisation	
	1.3 Objectifs	
	1.4 Planification initiale	. 3
	Analyse	
	2.1 Use cases et scénarios	
	2.1.1	. 3
	2.2 Stratégie de test	. 4
3	Implémentation	. 5
	3.1 Modèle Logique de données	. 5
	3.2 Points techniques spécifiques	. 5
	3.2.1 Point 1	. 5
	3.2.2 Point 2	. 5
	3.3 Livraisons	. 5
4	Tests	. 6
	4.1 Tests effectués	. 6
5	Conclusions	. 6
	Annexes	
	6.1 Sources – Bibliographie	
	6.2 Journal de bord du projet	. 6



1 Introduction

1.1 Cadre, description et motivation

C'est un programme qui fait jouer l'utilisateur contre une IA ou tout seul II doit couler des bateaux pour gagner.

J'ai utilisé le programme Clion et le langage C pour la réalisation du projet

1.2 Organisation

Jessy Borcard

Jessy.borcard@cpnv.ch

M. BENZONANA

M. CARREL

1.3 Objectifs

Le programme devrait être jouable à la fin du délai imparti L'utilisateur peut afficher le tutoriel L'utilisateur peut jouer tout seul ou contre une IA L'utilisateur peut quitter le programme

1.4 Planification initiale

Sprint 1 : Partie analyse du projet, et commencement d'un début de code

Sprint 2 : Programmation du cœur du projet bataille navale

Sprint 3 : implémentation d'une AI et addition de utilitaire complémentaire

(Graphisme)

2 <u>Analyse</u>

2.1 <u>Use cases et scénarios</u>

2.1.1

Action	Condition	Réaction
		la case se selectionne
choisi une case ennemi	il n'y a pas de bâteau sur la case	le programme affiche Raté!
Cinicin	si un bâteau ennemi est touché	le programme affiche Touché!
	si un bâteau ennemi est déjà touché et qu'il manque une case pour le couler	le programme affiche Coulé!
l		

Jessy borcard 3 29/03/2019



Action Co		Condition			Réaction			
ACCION		Condi	tion	nea	CCIOII			
lancer le programme					le programme se lance			
		si il ch	oisi une autre		le prog	ramme		
			option que les					
	ption			100		e ce que le		
choisir l'o		options possibles			joueur veut faire			
comment	jouer			+				
				le	program	me lance le		
				1				
				"	menu comment jouer			
				-				
				+				
				+				
				+				
				+				
				+				
Identifiant En tant que	4-lancer le Joueur	es options						
Je veux		ux options						
pour		es options						
priorité	W							
Action	Condition		Réaction		Action	Condition		
lancer le			le programme se		lancer le			
programme			lance		programme			
		une autre	le programme			si il choisi une autre		
choisir l'option		que les possibles	redemande ce que le joueur veut faire		choisir	option que les options possibles		
options			,		l'option	, ,		

Identifiant	4-lancer les options				
En tant que	Joueur				
le veux	accèder aux options				
pour	modifier les options				
priorité	w				
Action	Condition	Réaction	Action	Condition	Réaction
lancer le programme		le programme se lance	lancer le programme		le programi lance
choisir l'option	si il choisi une autre option que les options possibles	le programme redemande ce que le joueur veut faire	choisir l'option	si il choisi une autre option que les options possibles	le progran redemande le joueur veu
options		le programme lance le menu des options	credits		le progran lance le mer credits
modifier la couleur du	si il choisi une autre option que les options possibles	le programme redemande ce que le joueur veut faire			
plateau de jeu		le programme change la couleur			

2.2 Stratégie de test

La stratégie unitaire et d'intégration est principalement utilisé

- Tester des fonctions séparées
- Tester des fonctions mis en commun avec d'autres fonctions
- Tester les fonctionnalités du programme
- Tester pour trouver d'éventuel « bug »

Jessy borcard 4 29/03/2019

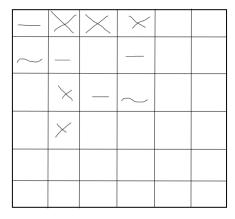


3 Implémentation

3.1 Modèle Logique de données

Le programme utilise une grille de 10x10, les tableaux sont principalement rempli de chiffres, sauf pour celui qui s'affiche dans le command prompt, par rapport aux positions des bateaux dans les grilles caractérisées par un chiffre, le tableau qui s'affiche changera

Touché!



Choix ligne: 4

X = Touché

- = loupé

~ = ni touché, ni loupé, pas encore sélectionné

3.2 Points techniques spécifiques

Points

• Point 1 : Saisie des coordonnées de tir

• Point 2 : Choix aléatoire d'une grille

3.2.1 Point 1

Le programme demande en premier la ligne et ensuite la colonne, et il soustrait un de la valeur de la ligne et de la colonne, pour pouvoir entrer dans les index du tableau

3.2.2 Point 2

Le programme choisi aléatoirement entre 1 et 3, et par rapport à cette valeur, le programme choisira un fichier contenant un tableau

3.3 Livraisons

https://github.com/JessyBorcard/ICT431

Jessy borcard 5 29/03/2019



4 Tests

4.1 Tests effectués

Scénario	Développeur jessy	Remarques
1.1 choisi une case ennemi	ОК	
1.2.1 Lancer le programme	ОК	
1.2.2 Choisir l'option comment jouer	ко	c'est fonctionel mais le jouer peut faire bugger le programme en mettant un caractère autre q'une lettre ou chiffre
2.1.2 Choisir l'option options KO c'est fonctionel mais le jouer peut faire bugger le programme en mettant un caractère autre q'une lettre ou chiffre		, , 55
2.1.3 modifier la couleur du plateau de jeu KO Pas implémenté		Pas implémenté
2.2.1 lancer le programme	ОК	
2.2.2 choisir l'option crédits	ко	c'est fonctionel mais le jouer peut faire bugger le programme en mettant un caractère autre q'une lettre ou chiffre
3.1.1 Le programme sauvegarde les scores	ОК	
3.2.1 Le programme lit un fichier	ОК	

• L'utilisateur peut rentrer un caractère autre qu'une lettre ou chiffre

5 Conclusions

Tous les objectifs sont atteints, sauf pour le cas de l'Al qui n'est pas été implémentée Plusieurs fonctionnalités en été ajouté au cours du projet, comme le fait que le programme affiche une grille aléatoirement

Le programme marche bien, le budget permis était large, je n'ai pas eu de trouver de points négatif

La façon d'écriture et lecture d'un fichier était complexe Il faudrait que le joueur puisse joué contre une IA

6 Annexes

6.1 Sources - Bibliographie

https://www.tutorialspoint.com Valentin Zingg Valentin.Zingg@cpnv.ch https://openclassrooms.com/fr/

6.2 Journal de bord du projet

Temps [h]	Туре	+	Description	Remarques/problèmes		
0.50	Tests	test	du programme	la fonction qui écrit dans un fichier les scores, écrasait la valeur antérieur, le bug à été corrigé		
1.50	Implémentation	créat	tion d'une fonction qui permet d'écrire dans un fichier			
1.00	Implémentation	créat	tion d'une fonction qui permet de lire un fichier	20 min de perdue parceque je ne comprennais pas comment sa pouvait fonctionné		
1.00	Analyse	créat	tion d'un dépôt sur github avec des issues, sprints			
2.00	Implémentation	créat	tion du cœur de la logique du programme	30 min de perdue parceque ma logique était mal programée		
0.50	Implémentation	créat	tion d'une grille			
2.00	Analyse	créat	tion de uses cases et scénarios			
2.00	Analyse	créat	tion d'objectifs SMART			

Jessy borcard 6 29/03/2019