02/04/2020

JUILLET Mikael

CPNV

Bataille Navale

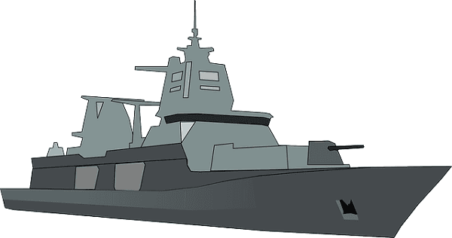


Table des matières

[1 Analyse préliminaire 2](#_Toc37234641)

[1.1 Introduction 2](#_Toc37234642)

[1.2 Objectifs 2](#_Toc37234643)

[1.3 Planification initiale 3](#_Toc37234644)

[2 Analyse / Conception 4](#_Toc37234645)

[2.1 Concept 4](#_Toc37234646)

[2.1.1 Maquettes 4](#_Toc37234647)

[2.1.2 Use case 5](#_Toc37234648)

[2.1.3 Modèle conceptuel de donnée 6](#_Toc37234649)

[2.2 Stratégie de test 7](#_Toc37234650)

[2.3 Planification 7](#_Toc37234651)

[2.4 Dossier de conception 7](#_Toc37234652)

[3 Réalisation 8](#_Toc37234653)

[3.1 Dossier de réalisation 8](#_Toc37234654)

[3.2 Description des tests effectués 9](#_Toc37234655)

[3.3 Erreurs restantes 10](#_Toc37234656)

# Analyse préliminaire

## Introduction

Je fais ce projet nommé "Bataille Navale" dans le cadre des modules (MA-20, ICT-431) du CPNV.

Ce projet me demande de créer un projet individuel qu’il faudra réaliser à l’aide d'un programme, en y incluant les fonctionnalités demandées par le cahier des charges et développées à l’aide d'une documentation structurée.

Avant le commencement de ce projet j'ai reçu des cours de programmation dans le cadre des modules MA-03, ICT-403 et MA-20 du CPNV. J'ai également quelque compétence personnel.

## Objectifs

* Crée un jeux similaire à la baille navale en langage C
* Crée les documentations avec :
  + Des Use Cases
  + Des Scénarios
  + Un MCD
  + Une panification en mode Agile
  + Un journal de travail
  + Un journal de bord
  + Notes des tests
* Communiquer les avancements de mon travail

## Planification initiale

Début du projet : 26 février 2020

Rendu du projet 0.1 : 18 mars 2020

Rendu du projet 1.0 : 8 avril 2020

Chaque Sprint dure une semaine elles se termine chaque mercredi.

Les sprint ont été modifier en cours de travail.

Une image contenant capture d’écran

Description générée automatiquement

# Analyse / Conception

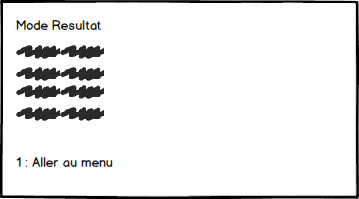
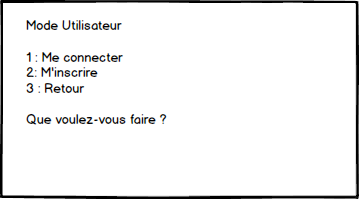
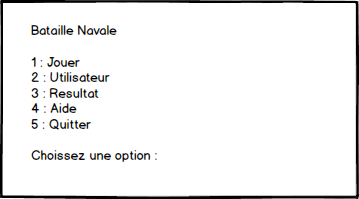
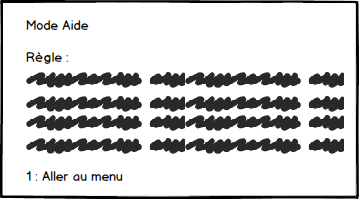
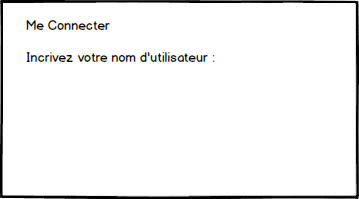
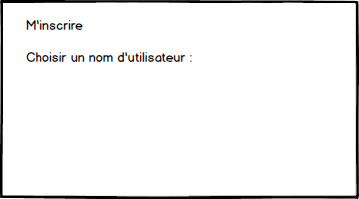
## Concept

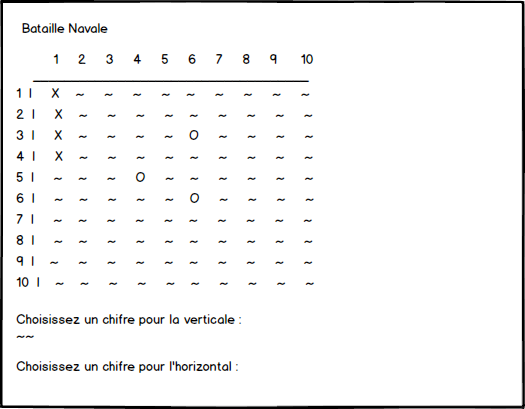
Le concept de ce projet de de crée une bataille navale en langage C.

### Maquettes

J'ai créé des maquettes en début de projet afin d'avoir un visuel sur les création que j'allais faire.

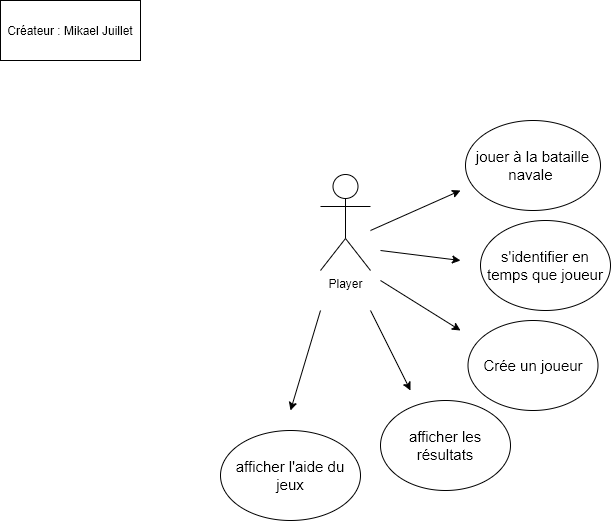
Images des Maquettes



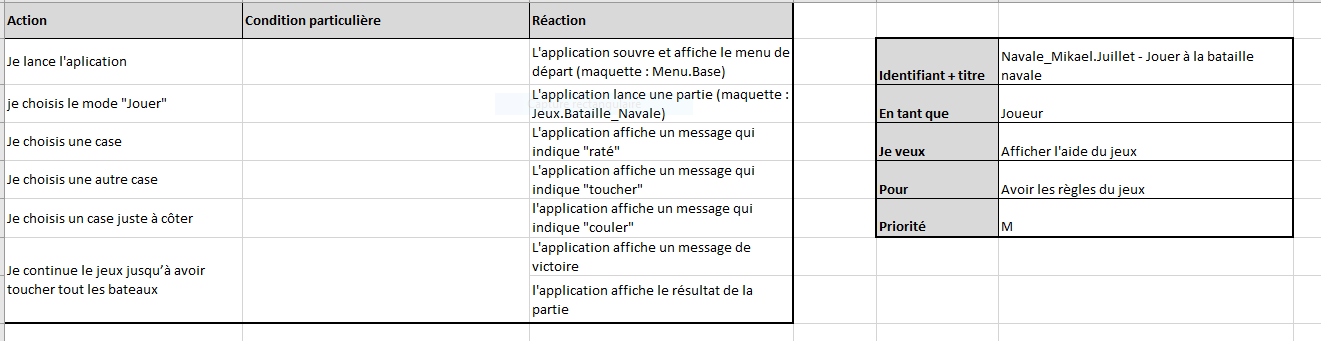


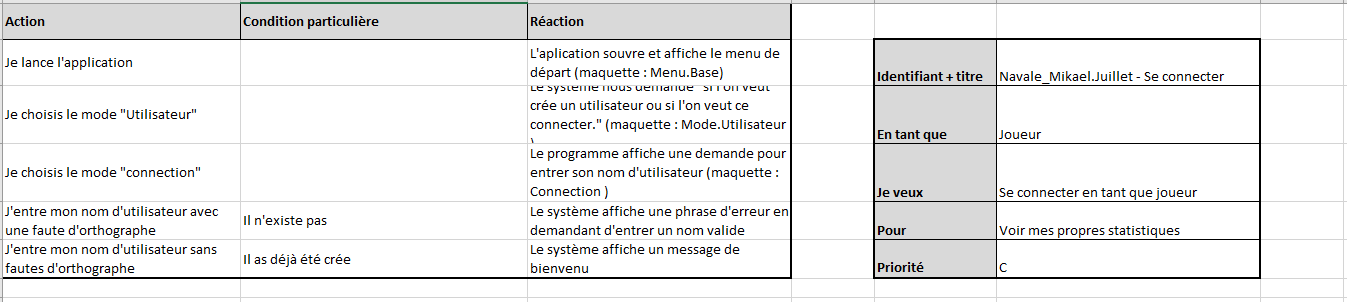
### Use case

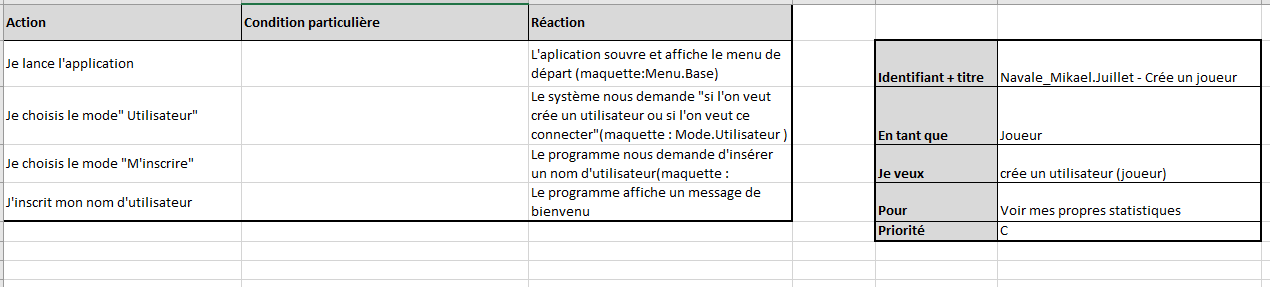
J'ai crée des Use Case affin de de montrer toutes les fonctionnalité du programme.



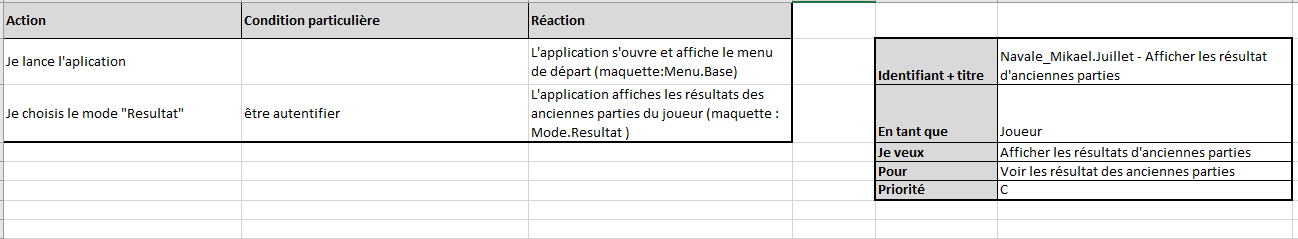
1) Jouer à la bataille navale

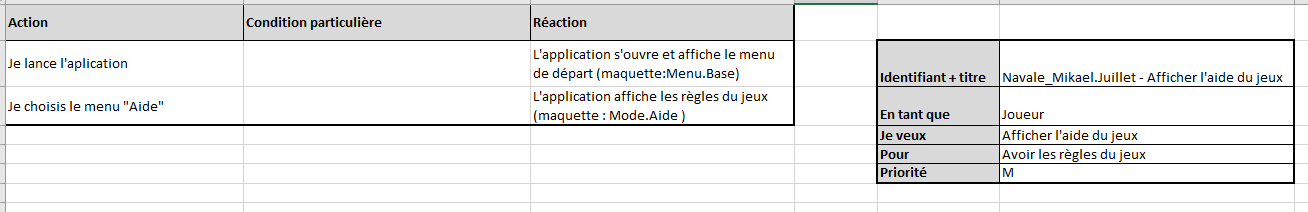
2) Se connecter

3) Crée un joueur



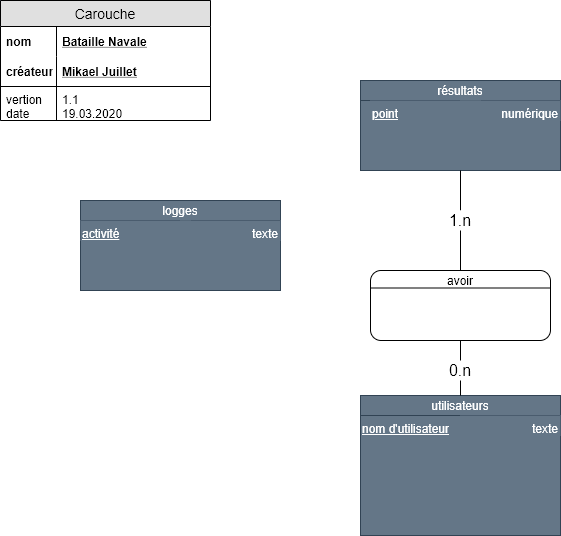
4) Afficher les résultats

5) Afficher l'aide du jeux



### Modèle conceptuel de donnée

Mon modèle conceptuel de donnée représente les fichier qui se trouve dans ma bataille navale.



## Stratégie de test

Pour le développement du programme Bataille Navale, je ferai mes tests sur mon ordinateur / de travail.

Je demanderai à mon père de le tester sur le system qui se situe sur mon ordinateur.

Je vais aussi appeler des camarades de classe afin qu'il facent des test sur mon programme sur leurs ordinateurs. Je leurs fournirai l'exécutable de mon programme afin qu'il puissent faire leurs test. Je leurs poserai des questions sur les éventuels erreurs qu'il aurai pu rencontrer, mais aussi des question sur leurs appréciation à l'utilisation.

## Planification

La version 0.1 a été rendue dans les temps, tous les point on été remplis celons moi. La version 1.0 a aussi été rendue dans les temps, le strict minimum à été remplis.

Pour les sprint il ont été modifier au cours du temps et l'ors de la semaine 4 certain élément n'ont pas été fini en une semaine il ont donc été décaler au sprint suivant.

L'on peut dire que chaque point as été respecter et que aucun problème majeur est survenu.

## Dossier de conception

Dans un premier temps avant le sprint 4 je travaillais exclusivement sur l'ordinateur fournis par l'école qui fonctionne avec Windows10 et je travaillais sur le logiciel CLion.

Suite au confinement dès le sprint 4, j'ai dû travailler sur mon ordinateur personnel qui fonctionne avec Windows10 également. J'ai également continuer à utiliser le logiciel CLion.

J'ai réalisé les maquettes avec le logiciel

J'ai réalisé mon MCD avec draw.io.

# Réalisation

## Dossier de réalisation

**Dans mon programme c :**

J'ai inclus les bibliothèques:

#include <stdio.h>  
#include <windows.h>  
#include <time.h>  
#include <stdlib.h>

J'ai choisis ces bibliothèque car elle sont indispensable dans mon dossier.

Par exemple :

* Windows.h pour ce qui est du nettoyage des pages.
* Time .h pour le choix aléatoires des cartes.

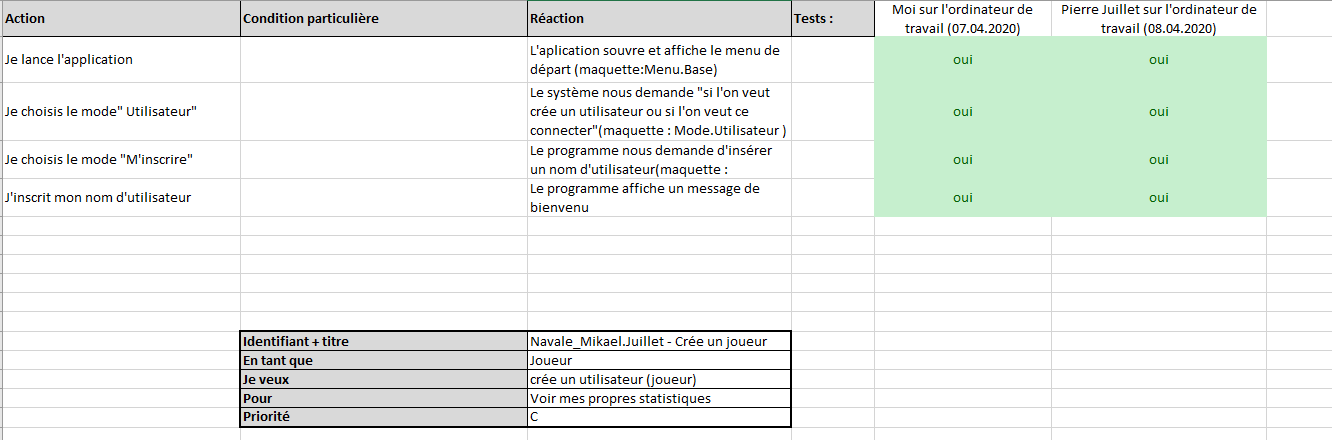
Dans mon dossier il y a:

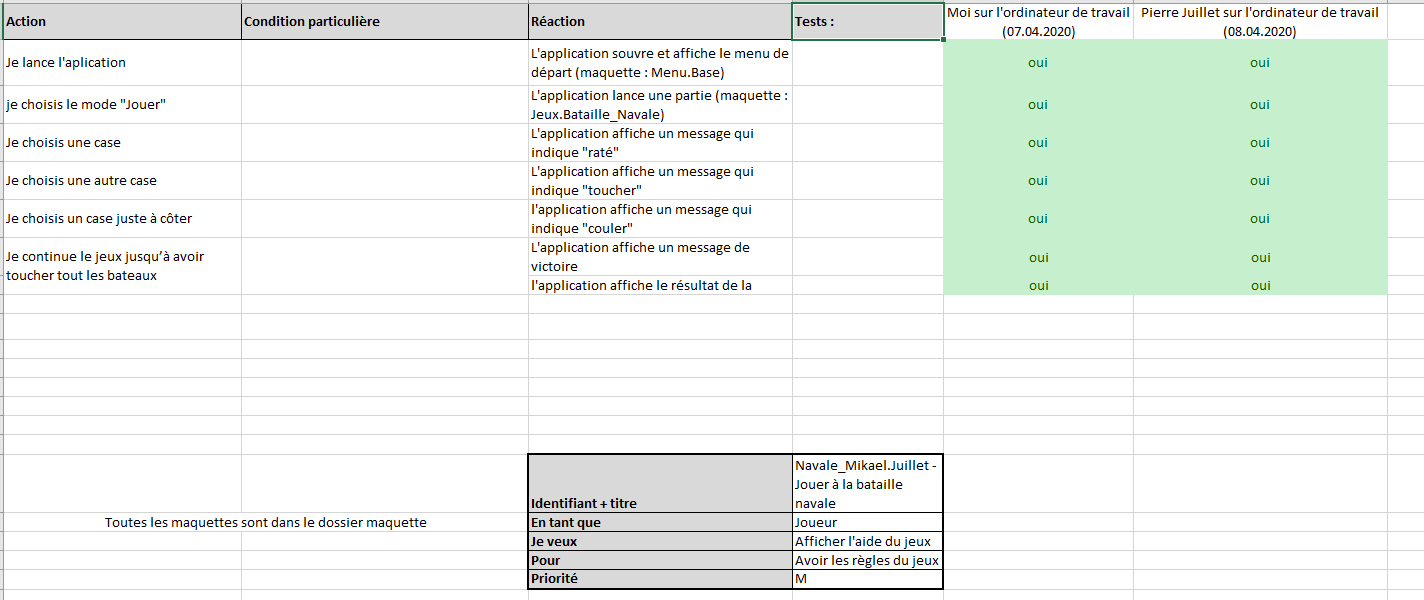
* Le fichier README.md Qui contient la description de mon projet
* Main.c Qui contient mon programme
* Le dossier doc Qui contient les dossier suivant :
  + Documentation Qui contient ce document
  + Journal de bord Qui contient les étapes importantes du projet
  + Journal de travail Qui contient le registre de tout mon travail
  + Maquette Qui contient les maquettes en différentes formes
  + MCD Qui contient le model conceptuel de données
  + Tests Qui contient les tests effectuer
  + Use case Qui contient "l'analyse" du projet

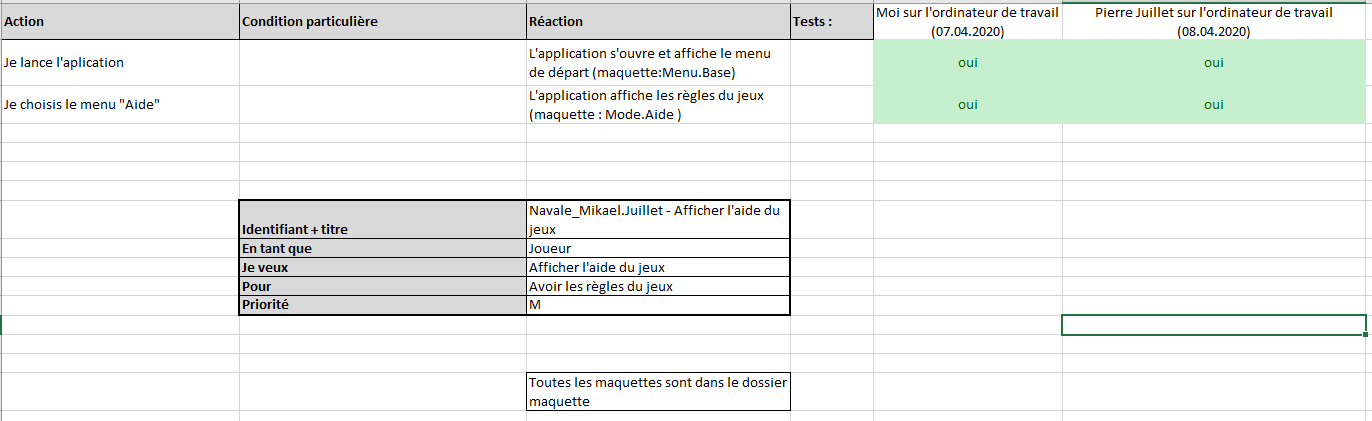
## Description des tests effectués

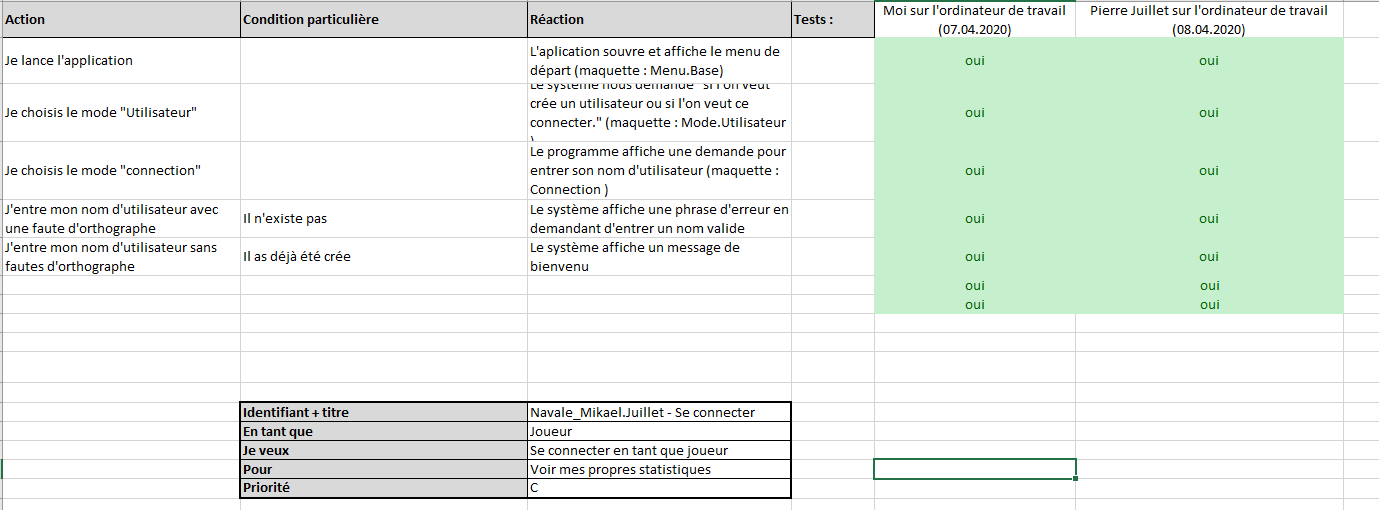
J'ai eu l'occasion de faire tester mon programme par mon père (Pierre Juillet) et moi-même.

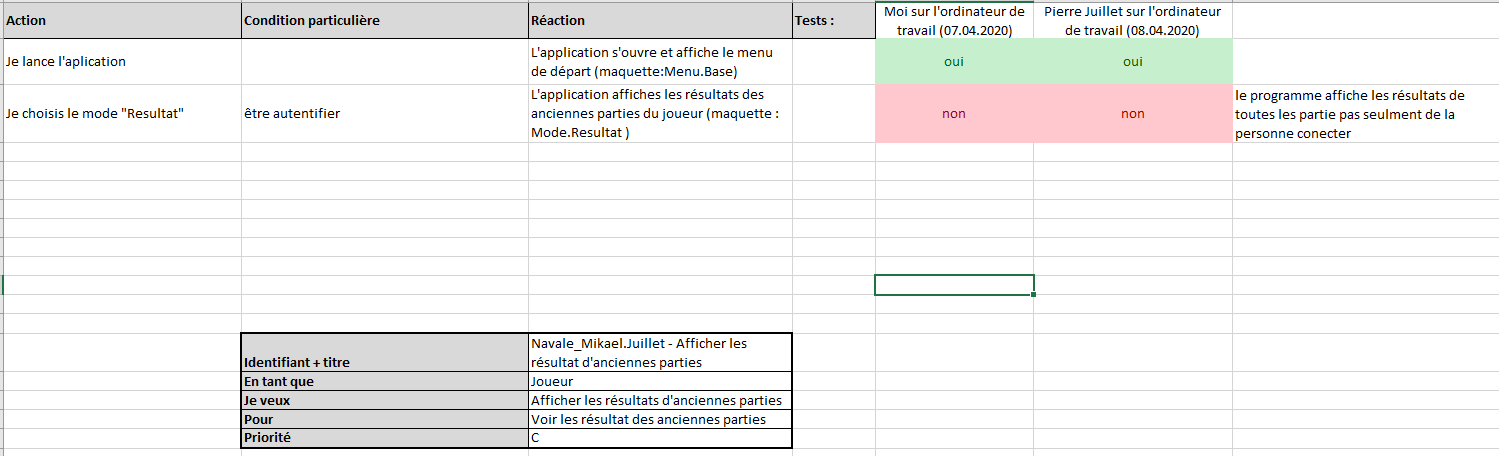
Les deux test ce sont effectuer sur le même ordinateur, qui est l'ordinateur que j'utilise pour crée le programme.











Le seul problème mes tests a été que je n'ai pas réussi a relier les résultats au utilisateur j'ai donc du trouver une solution secondaire qui est, la création d'un fichier qui enregistre les résultats de toutes les partie de tous les joueurs.

## Erreurs restantes

Il reste une erreurs connue qui est la mise en place des résultats personnaliser. Il consiste a avoir des résultat personnalisé. Je n'ai pas réussi à programmer ce passage bien que j'ai essayé.

Les conséquence sont minime. La seul conséquence est que tout les utilisateur peuvent voir les résultats de tous.

Pour réglé ce problème il me faudrait des camarades avec moi et du temps pour résoudre ce problèmes.

## Liste des documents fournis

Les document fournis sont :

* Les version du programme en 0.1 et 1.0
* Toutes les documentations (comme préciser au point 3.1)
* Le README

# Conclusions

|  |  |
| --- | --- |
| **Objectifs** | **Atteint / non-atteint** |
| S'authentifier en temps que joueur | Atteint |
| Logger les faits importants | Atteint |
| Choix d'une grille aux Hazard | Atteint |
| Afficher la liste des scores | Atteint |

Les objectifs ce base sur le cailler des charge qui m'a été donné.

|  |  |
| --- | --- |
| **Positif** | **Négatif** |
| Le system est fonctionnel | La mise en page pourrais être meilleur |
| Chaque point essentiel marche | Le code pourrais être plus simple |
| La gille est très lisible |  |
| Le programme est simple à comprendre |  |

Mes difficultés on été la création des fichiers, mais surtout la liaison entre les utilisateur et les résultats.

Les évolutions possible sont :

* Une meilleurs mise en page
* Un lien entre utilisateur et résultats

# Annexes

## Sources - Bibliographique

Photo de la première page : <https://www.fetedujeu.org/jeux-societe/strategie/bataille-navale/>

Wiki : <https://fr.wikipedia.org/wiki/Bataille_navale_(jeu)>

Pour écrire le mode aide et savoir la taille de la grille, le nombre de bateau et leur taille.

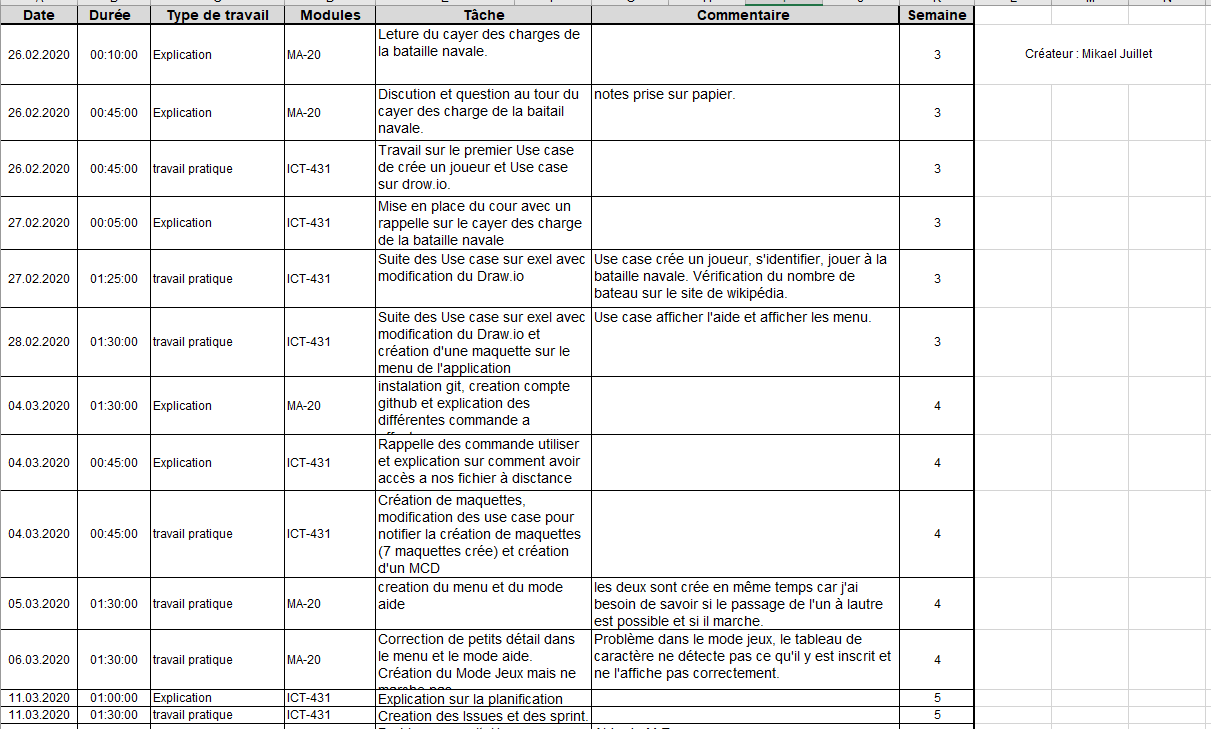
YouTube: <https://www.youtube.com/watch?v=j1lHUmwnmA0>

Pour savoir comment crée des fichiers et comment les lire en langage C.

Open classroom : <https://openclassrooms.com/fr/courses/19980-apprenez-a-programmer-en-c/16421-lire-et-ecrire-dans-des-fichiers>

Pour savoir comment crée des fichiers et comment les lire en langage C.

## Journal de travail



Une image contenant capture d’écran

Description générée automatiquement