28/02/2020

JUILLET Mikael

CPNV

Bataille Navale

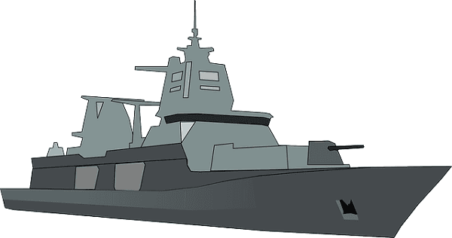


Table des matière

[1. Introduction 2](#_Toc35534345)

[1.1 Description 2](#_Toc35534346)

[1.2 Objectifs 2](#_Toc35534347)

[1.3 Responsable 2](#_Toc35534348)

[1.4 Calendrier initiale 2](#_Toc35534349)

[1.5 Références 2](#_Toc35534350)

[2. L'analyse 3](#_Toc35534351)

[3. La planification en mode agile 3](#_Toc35534352)

[4. Journal de travail 3](#_Toc35534353)

[1.6 Journal de bord 3](#_Toc35534354)

[5. Tests 3](#_Toc35534355)

[6. 3](#_Toc35534356)

[7. Ordre de création du programme en détail 4](#_Toc35534357)

[8. Lien 5](#_Toc35534358)

# Introduction

## Description

Le but de ces modules (MA-20, ICT-431) est la réalisation d'un projet nommé "Bataille Navale".

Il est "demandé" 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.

## 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
* Communiquer les avancements du travail

## Responsable

Mandant : Favre Raphael

Mandaté : Juillet Mikael

## Calendrier initiale

Début du projet : 26.02.2020

Rendu du projet 0.1 : 18 mars 2020

Rendu du projet 1.0 : 8 avril 2020

## Références

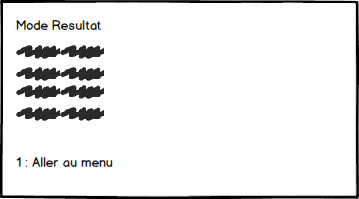
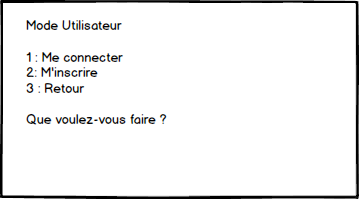
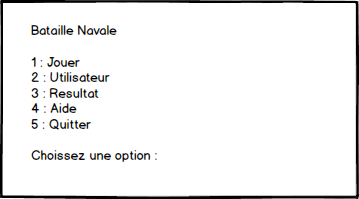
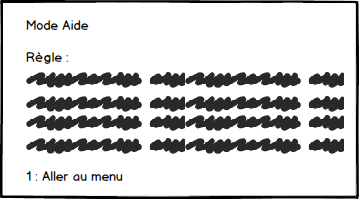
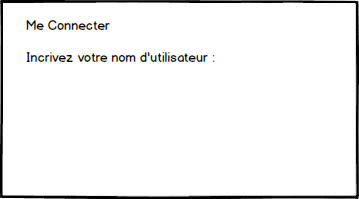
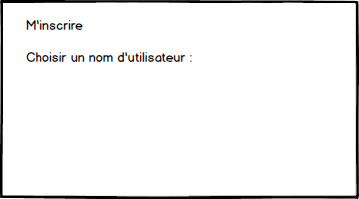
* Cahier des charge
* Projet précédent
* Supports de cours MA-20
* Théories ICT-431 et ICT-403

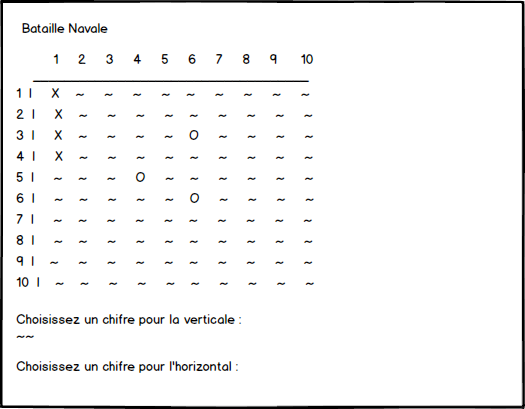
# L'analyse

Le 26.02.2020, nous avons reçu le cahier des charges et avons passé initialement 10 minutes environ à discuter des modalités de ce projet.

Il s'en est suivi une théorie sur la création des Use Cases ainsi qu'une théorie sur les scénarios. Dans un second temps le mandant nous présenta la création des maquettes, ainsi que le MCD. Suite à cela nous avons pratiquer. J'ai été en charge de crée quelques maquettes.

Image des Maquettes





Img use case tous

# La planification en mode agile

Sur github nous avons la possibilité de crée des projets (sprint) et des issues (tâche). J'ai donc utiliser le support de cour afin de comprendre comment cella marchais. J'ai crée en premier mes issues puis mes sprint j'ai crée le sprint 3 comme demander par le mandant puis j'ai commencer à préparer le sprint 4. Chaque sprint dure une semaine.

Img sprint

# Journal de travail

Nombres d'heurs total : …

Img journal

## Journal de bord

Img journal

# Test

Img test

# Ordre de création du programme en détail

1 : Je vais créer en premier la page du menu car c'est elle qui va relier tous les modes.

2 : Je vais créer en deuxième la page d'aide car elle contient pratiquement que du texte elle va aussi nous permettre de regarder si le lien entre la page du menu et l'autre page marche. Pour crée les règles du jeu je me suis inspirer des informations fournies sur Wikipédia.

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

1. : Je vais créer un la page du jeu avec l'affichage de la grille dans un premier temps, puis je vais créer le système de jeux pour que cella affiche si nous avons touché, rater ou couler un bateau et finalement je vais créer un système que si le bateau est toucher une croix s'affiche et s'il ne l'est pas un rond s'affiche à l'emplacement choisis par le joueur.

# Lien utiliser comme renseignement

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.