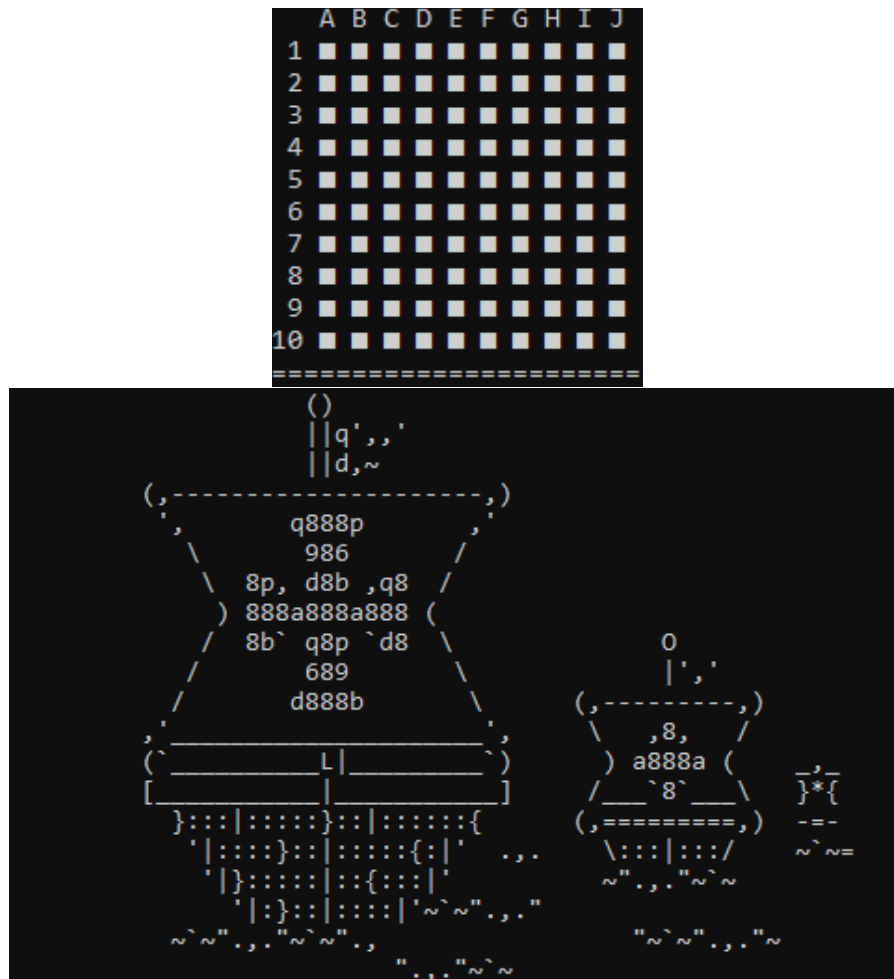


Bataille Navale



GACON Kevin
Kevin.GACON@gmail.com
 Rue William-Barbey 7

Table des matières

1	Introduction.....	3
1.1	Cadre, description et motivation.....	3
1.2	Organisation.....	3
1.3	Objectifs.....	3
1.4	Planification initiale.....	3
2	Analyse.....	3
2.1	Use cases et scénarios.....	3
3	Implémentation.....	4
3.1	Points techniques spécifiques.....	4
3.1	Livraisons.....	4
4	Test.....	4
5	Conclusions.....	4
6	Annexes.....	5
6.1	Sources – Bibliographie.....	5
6.2	Journal de bord du projet.....	5

1 Introduction

1.1 Cadre, description et motivation

Ce projet consiste à réaliser un jeu implémentant les règles de la bataille navale, dans le cadre d'un module.

1.2 Organisation

Elève 1 : GACON Kevin / Kevin.GACON@cpnv.ch / 079.904.48.61

Enseignant : BENZONANA Pascal / Pascal.BENZONANA@cpnv.ch / 076.230.23.13

Expert 1 : BENZONANA Pascal / Pascal.BENZONANA@cpnv.ch / 076.230.23.13

1.3 Objectifs

Pourvoir finir le projet avant la semaine d'examen.

1.4 Planification initiale

Commencement :

2 Analyse

Le projet a un menu ou on peut faire le choix entre 'jouer' afficher l'aide ou 'quitter'

2.1 Use cases et scénarios

Identifiant	Kevin		Identifiant	Kevin		Identifiant	Kevin	
En tant que	developpeur		En tant que	developpeur		En tant que	developpeur	
pour	Bataille Navale		pour	Bataille Navale		pour	Bataille Navale	
priorité	Luxe		priorité	M		priorité	M	

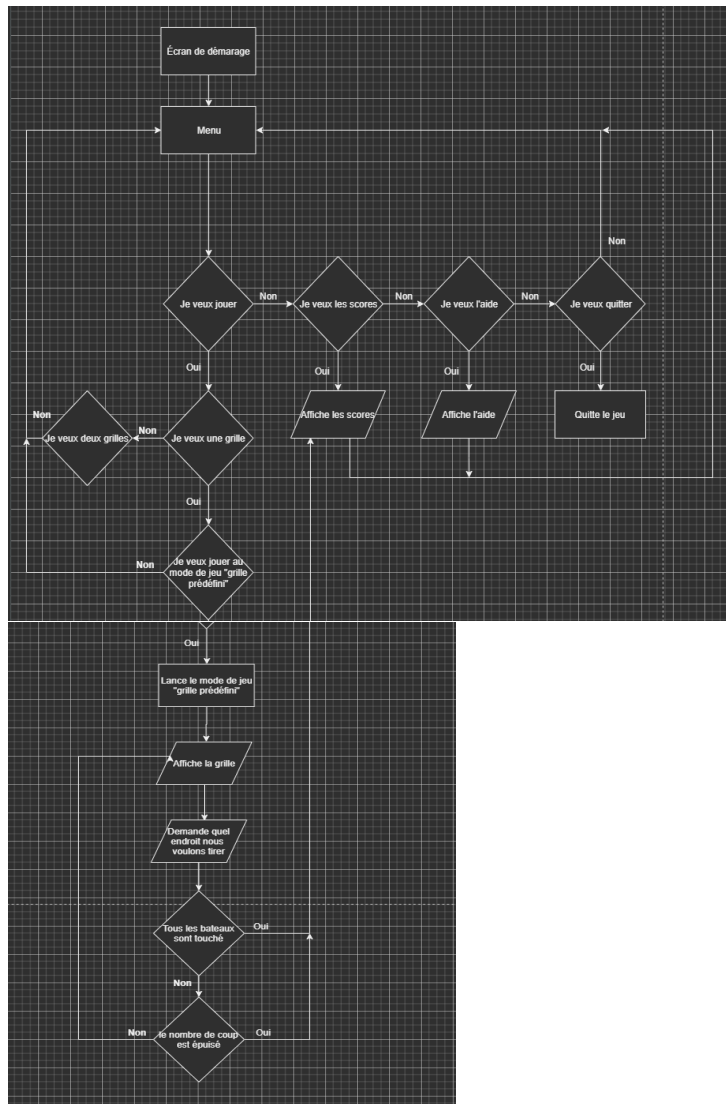
Jouer			Placer un bateau			Tirer sur une case		
Action	Condition	Réaction	Action	Condition	Réaction	Action	Condition	Réaction
Appuyer pour jouer		Lance le jeu de la bataille navale	choisir la première case		Met le debut du bateau		Si c'est une case vide = loupé	Tire sur la case et affiche loupé
		Affiche les règles du jeu		Si la case a déjà été choisi	Redemande une autre case		Si c'est un bateau = touché	Tire sur la case et affiche touché
			choisir la deuxième case	si tous les bateaux ne sont pas mis recommence l'etape 1	Met le bateau complet	Choisir une case	Si c'est un bateau complet = touché coulé	Tire sur la case et affiche touché coulé
				Si la case a déjà été choisi	Redemande une autre case		Si la case a déjà été choisi = la case a déjà été choisi	redemande de choisir une autre case
				Quand tout les bateaux sont placé	Demarre le jeu		Quand le dernier bateau a été coulé	le jeu se termine

Identifiant	Kevin		Identifiant	Kevin	
En tant que	developpeur		En tant que	developpeur	
pour	Bataille Navale		pour	Bataille Navale	
priorité	Luxe		priorité	Luxe	

Menu			Fin de jeu		
Action	Condition	Réaction	Action	Condition	Réaction
jouer		Lance le jeu de la bataille navale			Affiche les highscore et le score du joueur
Option		Afdiche les options	entrér son nom		met son nom a côté de son score
Highscore		Affiche les highscore du plus grand au plus petit			
Règle		Affiche les regles du jeu			

3 Implémentation

3.1 Points techniques spécifiques



1.1 Livraisons

<https://github.com/KevinGacon/431-Gacon>

4 Test

5 Conclusions

- Objectifs atteints : un jeu fonctionnel
- Prévu : avoir plusieurs modes de jeu / finalement : 1 seul mode de jeu
- Points positifs : Apprendre comment utiliser les scratchs
- Points négatifs : Manque de temps
- Difficultés particulières : Gérer le temps à notre disposition

6 Annexes

1.2 Sources – Bibliographie

BORCARD Jessy

KIALA-BINGA Christnovie

<http://www.ascii-fr.com/-Bateaux-.html>

6.1 Journal de bord du projet

Date	Evénement
20 mars	Github
27 mars	Github
03 avril	Bataille navale