

Projet Fishermen

Table des matières

1	Analyse préliminaire	3
1.1	Introduction.....	3
1.2	Objectifs	3
1.3	Planification initiale	4
2	Analyse / Conception	5
2.1	Concept.....	5
2.2	Stratégie de test	8
2.3	Risques techniques.....	8
2.4	Planification	8
2.5	Dossier de conception.....	8
3	Réalisation	9
3.1	Dossier de réalisation	9
3.2	Description des tests effectués	9
3.3	Erreurs restantes	9
3.4	Liste des documents fournis	10
4	Conclusions.....	10
5	Annexes.....	11
5.1	Résumé du rapport du TPI / version succincte de la documentation..	11
5.2	Sources – Bibliographie	11
5.3	Journal de travail.....	11
5.4	Manuel d'Installation	11
5.5	Manuel d'Utilisation	11
5.6	Archives du projet	11

1 Analyse préliminaire

1.1 Introduction

Ce chapitre décrit brièvement le projet, le cadre dans lequel il est réalisé, les raisons de ce choix et ce qu'il peut apporter à l'élève ou à l'école. Il n'est pas nécessaire de rentrer dans les détails (ceux-ci seront abordés plus loin) mais cela doit être aussi clair et complet que possible (idées de solutions). Ce chapitre contient également l'inventaire et la description des travaux qui auraient déjà été effectués pour ce projet.

Le projet consiste à créer, à l'aide du moteur de jeu Unity, un Serious Game de simulation/gestion économique de pêche. Le joueur pourra pêcher différentes espèces de poissons, dans différentes zones, et pouvoir les revendre pour gérer son économie.

Ce projet est réalisé dans le cadre de mon TPI.

1.2 Objectifs

Le jeu contiendra :

- Différentes zones de pêches
 - Chaque zone nécessitera un permis qui pourra être acheté
- Un système de pêche
 - Quand un poisson est pêché, le moment où il a été pêché est indiqué sur le poisson
 - Chaque poisson pêché aura un âge
 - La possibilité de relâcher un poisson
- Un inventaire
 - Chaque poisson pêché devra être mis dans un inventaire qui pourra être regardé
- 5 espèces de poissons différentes
- Le joueur possédera un compteur qui donnera l'état actuel de son argent
- Un système de Vente
 - Chaque poisson pourra être vendu
 - Si un poisson vendu ou trop jeûné ou voie d'extinction, le joueur devra payer une amende
- Un système de Vente

1.3 Planification initiale

Fishermen
Kevin Gacon

Fishermen

Kevin Gacou

mar. 05.03.2022

1

2 mai 2022

9 mai 2022

16 mai 2022

23 mai 2022

30 mai 2022

23

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

31

Estimé

Effectué

DÉBUT

FIN

DÉBUT

FIN

HEURES

PLANIFICATION

Planification initiale

02.05.2022

02.05.2022

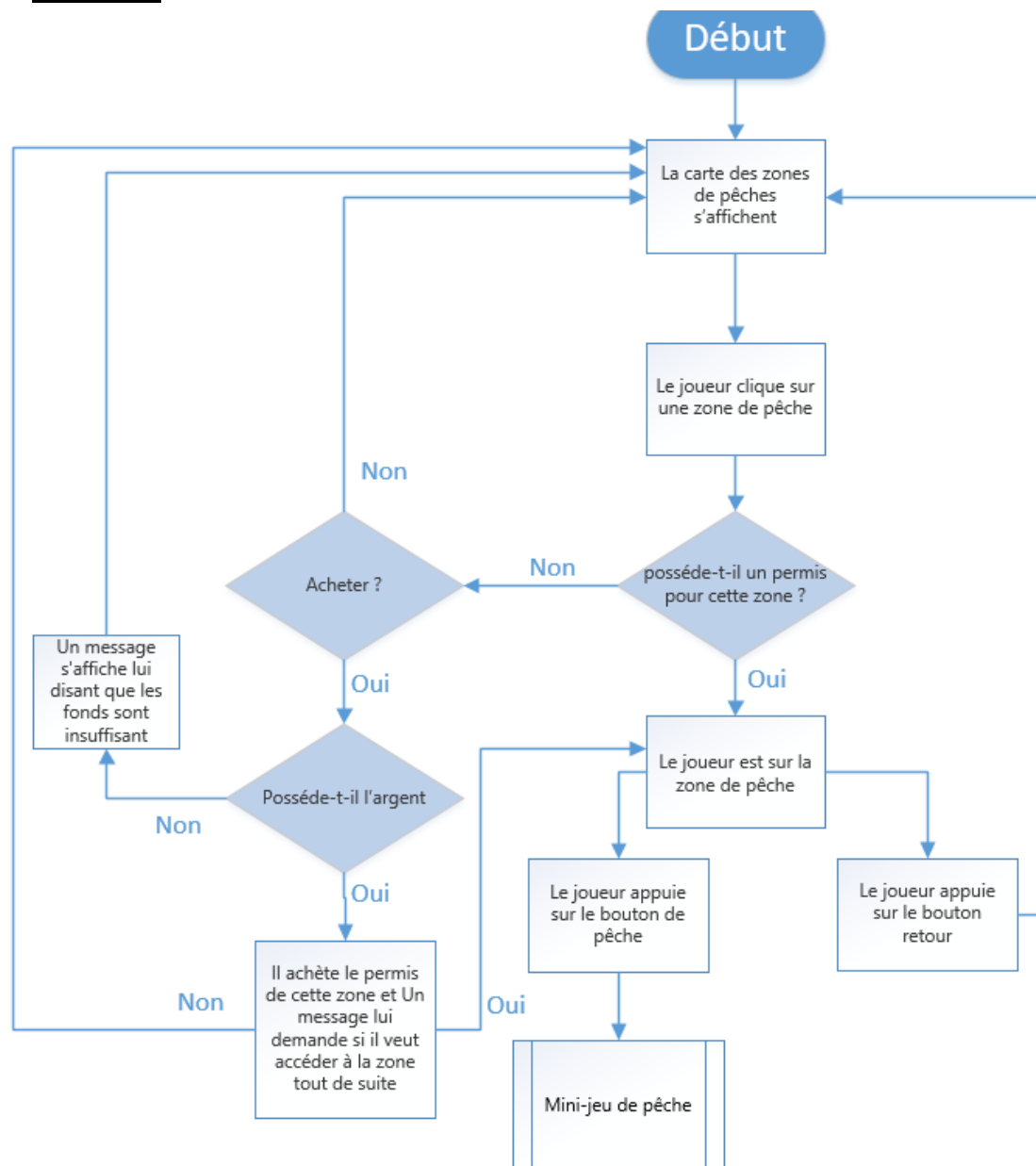
02.05.2022

03.05.2022

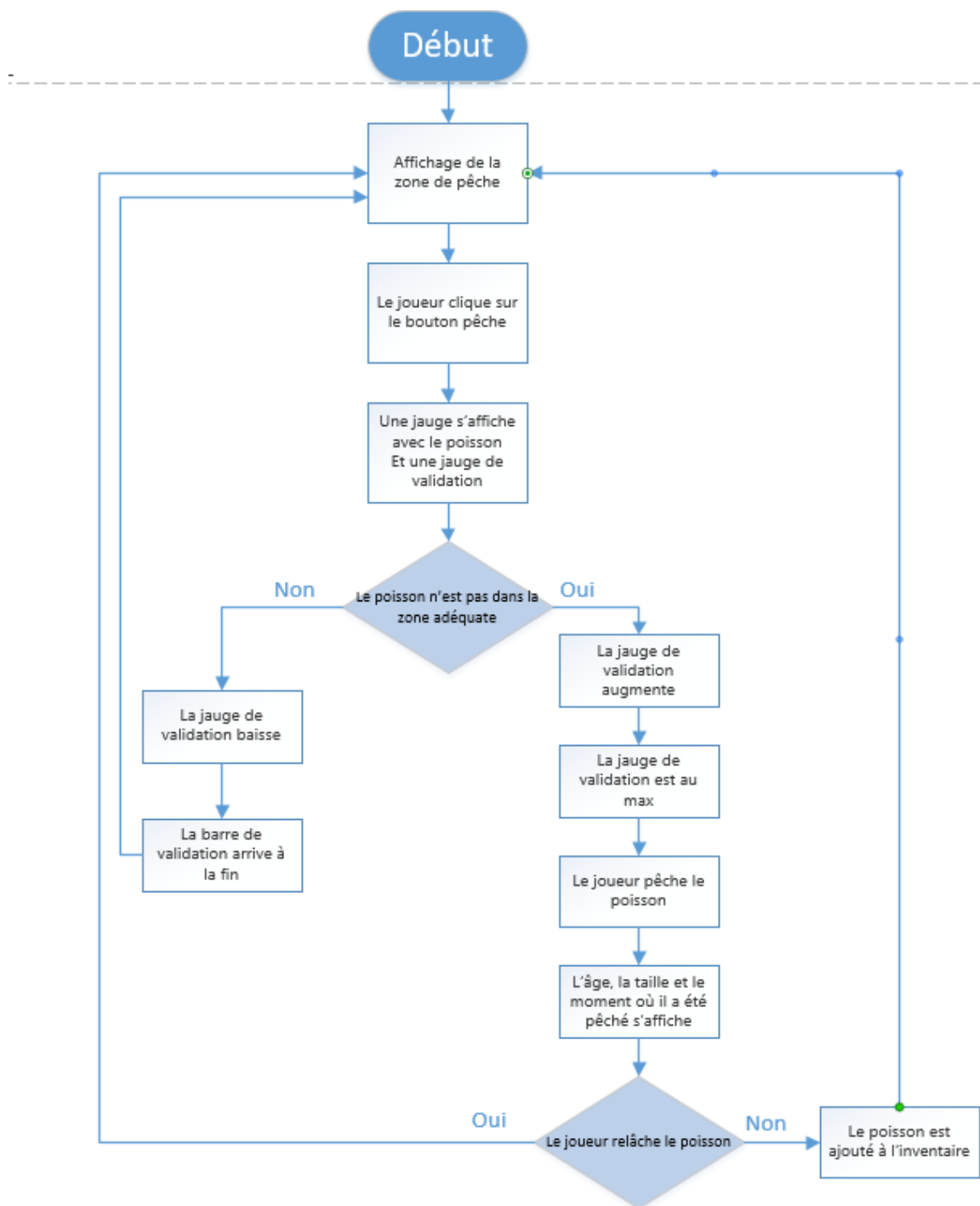
2

2 Analyse / Conception

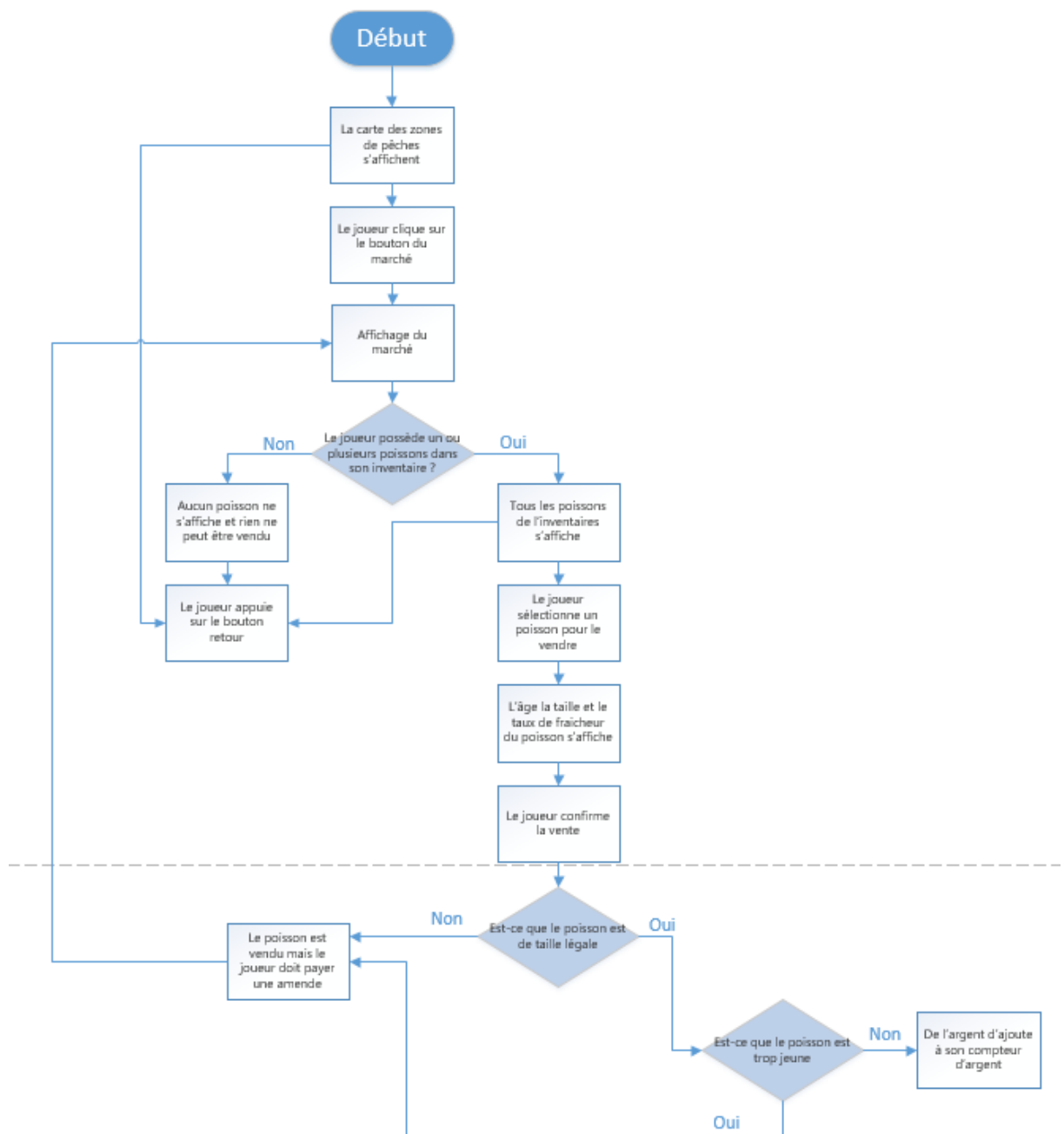
2.1 Concept



1 : Zones de pêches



2 : Mini-Jeu de pêche



3 : Vente de poissons

4 : Ventes de poissons

2.2 Stratégie de test

Décrire la stratégie globale de test:

- types de des tests et ordre dans lequel ils seront effectués.
- les moyens à mettre en œuvre.
- couverture des tests (tests exhaustifs ou non, si non, pourquoi ?).
- données de test à prévoir (données réelles ?).
- les testeurs extérieurs éventuels.

2.3 Risques techniques

- risques techniques (complexité, manque de compétences, ...).

Décrire aussi quelles solutions ont été appliquées pour réduire les risques (priorités, formation, actions, ...).

2.4 Planification

Révision de la planification initiale du projet :

- planning indiquant les dates de début et de fin du projet ainsi que le découpage connu des diverses phases.
- partage des tâches en cas de travail à plusieurs.

Il s'agit en principe de la planification **définitive du projet**. Elle peut être ensuite affinée (découpage des tâches). Si les délais doivent être ensuite modifiés, le responsable de projet doit être avisé, et les raisons doivent être expliquées dans l'historique.

2.5 Dossier de conception

Fournir tous les document de conception:

- le choix du matériel HW
- le choix des systèmes d'exploitation pour la réalisation et l'utilisation

- le choix des outils logiciels pour la réalisation et l'utilisation
- site web: réaliser les maquettes avec un logiciel, décrire toutes les animations sur papier, définir les mots-clés, choisir une formule d'hébergement, définir la méthode de mise à jour, ...
- bases de données: décrire le modèle relationnel, le contenu détaillé des tables (caractéristiques de chaque champs) et les requêtes.
- programmation et scripts: organigramme, architecture du programme, découpage modulaire, entrées-sorties des modules, pseudo-code / structogramme...

Le dossier de conception devrait permettre de sous-traiter la réalisation du projet !

3 Réalisation

3.1 Dossier de réalisation

Décrire la réalisation "physique" de votre projet

- les répertoires où le logiciel est installé
- la liste de tous les fichiers et une rapide description de leur contenu (des noms qui parlent !)
- les versions des systèmes d'exploitation et des outils logiciels
- la description exacte du matériel
- le numéro de version de votre produit !
- programmation et scripts: bibliothèques externes, dictionnaire des données, reconstruction du logiciel - cible à partir des sources.

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

3.2 Description des tests effectués

Pour chaque partie testée de votre projet, il faut décrire:

- les conditions exactes de chaque test
- les preuves de test (papier ou fichier)
- tests sans preuve: fournir au moins une description

3.3 Erreurs restantes

S'il reste encore des erreurs:

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

3.4 Liste des documents fournis

Lister les documents fournis au client avec votre produit, en indiquant les numéros de versions

- le rapport de projet
- le manuel d'Installation (en annexe)
- le manuel d'Utilisation avec des exemples graphiques (en annexe)
- autres...

4 Conclusions

Développez en tous cas les points suivants:

- Objectifs atteints / non-atteints
- Points positifs / négatifs
- Difficultés particulières
- Suites possibles pour le projet (évolutions & améliorations)

5 Annexes

5.1 Résumé du rapport du TPI / version succincte de la documentation

5.2 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)

5.3 Journal de travail

Date	Durée	Activité	Remarques

5.4 Manuel d'Installation

5.5 Manuel d'Utilisation

5.6 Archives du projet

Media, ... dans une fourre en plastique