

Projet Fishermen

Table des matières

1	Analyse préliminaire.....	3
1.1	Introduction.....	3
1.2	Objectifs.....	3
1.3	Planification initiale.....	Erreur ! Signet non défini.
2	Analyse / Conception	6
2.1	Concept.....	6
2.2	Stratégie de test.....	9
2.3	Risques techniques	10
2.4	Planification.....	11
2.5	Dossier de conception.....	11
3	Réalisation	12
3.1	Dossier de réalisation.....	12
3.2	Description des tests effectués.....	13
3.3	Erreurs restantes	13
3.4	Liste des documents fournis.....	13
4	Conclusions	13
5	Annexes	15
5.1	Résumé du rapport du TPI / version succincte de la documentation.....	15
5.2	Sources – Bibliographie.....	15
5.3	Journal de travail	15
5.4	Manuel d'Installation.....	16
5.5	Manuel d'Utilisation	16
5.6	Archives du projet.....	16

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.

Etant très intéressé par le développement et ayant de l'expérience sur Unity, J'ai demandé que mon projet TPI s'effectue dans ce domaine.

Le projet consiste à créer, à l'aide du moteur de jeu Unity, en langage C#, 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.

Des poissons trop petits ou trop jeune peuvent être pêché. Il faudra, alors les relâcher, Auquel cas, le joueur recevra une amende.

1.2 Objectifs

Le jeu contiendra :

- Différentes zones de pêches
 - Le joueur doit payer certaines zones de pêches pour y accéder
- 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 et une taille aléatoire
 - 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
- Un inventaire

-
- Chaque poisson pêché devra être mis dans un inventaire. L'inventaire pourra être consulté à n'importe quel moment
 - Système d'économie
 - 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 est trop jeune ou trop petit, le joueur devra payer une amende
 - Chaîne de froid
 - Le moment où le poisson a été pêché est indiqué sur le poisson. Dépassé un certain moment le poisson devra être jeté, sinon le joueur recevra une amende

1.3 MATÉRIEL ET LOGICIEL À DISPOSITION

- 1 ordinateur du CPNV
- Unity 2020
- Visual Studio 2020
- Visual Studio Code
- Suite office

1.4 PRÉREQUIS

- Formation de base du CPNV
- Connaissances en POO
- Maîtrise de Unity

1.5 Planification initiale

Fishermen
Kevin Gacon

lun_05.02.2022

1

Kevin Gacon

				1	2 mai 2022							9 mai 2022							16 mai 2022							23 mai 2022							30 mai 2022					
					2	3	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				
					l	m	j	v	s	d	l	m	j	v	s	d	l	m	m	j	v	s	d	l	m	m	j	v	s	d	l	m	j	v	s	d	l	m
PROGRESSION	DÉBUT	FIN	JOURS																																			
PLANIFICATION																																						
Planification initiale	0%	02.05.2022	02.05.2022	1																																		
Discussion avec l'expert	0%	02.05.2022	02.05.2022	1																																		
Création des Uses Cases et Scenario	0%	03.05.2022	03.05.2022	1																																		
Création des diagrammes de flux	0%	03.05.2022	05.05.2022	3																																		
Création des Sprints sur l'iceScrum	0%	03.05.2022	05.05.2022	3																																		
Conception du visuel du jeu	0%	05.05.2022	05.05.2022	1																																		
Création de l'environnement de travail	0%	05.05.2022	05.05.2022	1																																		
PROJET																																						
Recherche d'élément qui me serviront pour les décors	0%	05.05.2022	06.05.2022	2																																		
Système d'argent pour le joueur	0%	06.05.2022	09.05.2022	4																																		
Création des zones de pêches	0%	06.05.2022	09.05.2022	4																																		
Système de pêche	0%	09.05.2022	12.05.2022	4																																		
Création des différents poissons	0%	12.05.2022	13.05.2022	2																																		
Création de l'inventaire	0%	16.05.2022	19.05.2022	4																																		
Système de vente de poisson	0%	19.05.2022	20.05.2022	2																																		
Création de la gestion du froid pour les poisson	0%	23.05.2022	24.05.2022	2																																		

2 Analyse / Conception

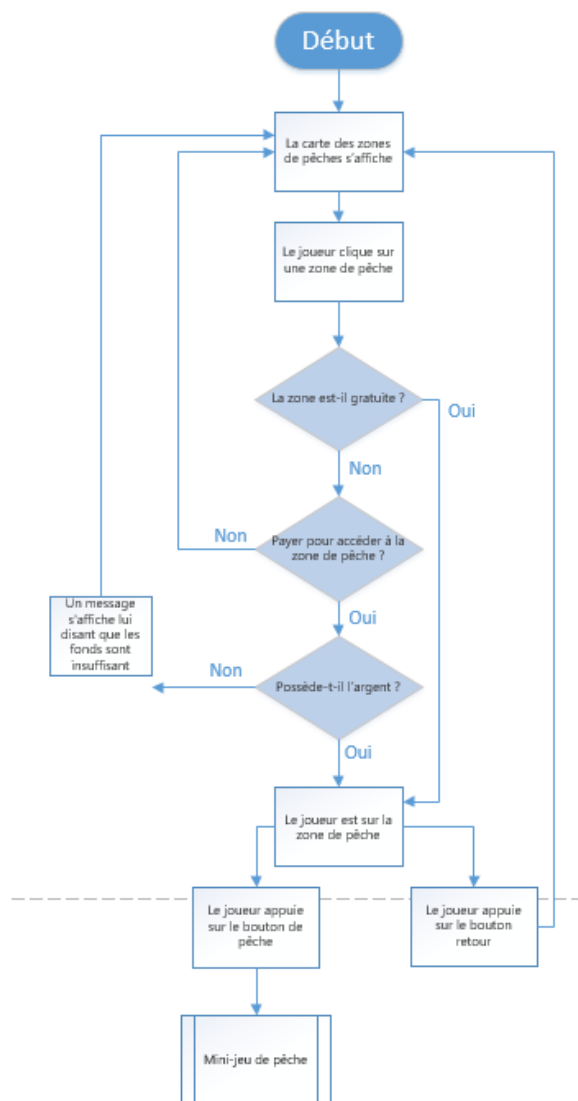
2.1 Concept

2.1.1 Diagramme de flux

Afin de mieux comprendre les fonctionnalités demandées, j'ai créé plusieurs diagrammes de flux, pour avoir une représentation graphique. Et pouvoir savoir comment implémenter les fonctionnalités.

2.1.1.1 Système de zones de pêche

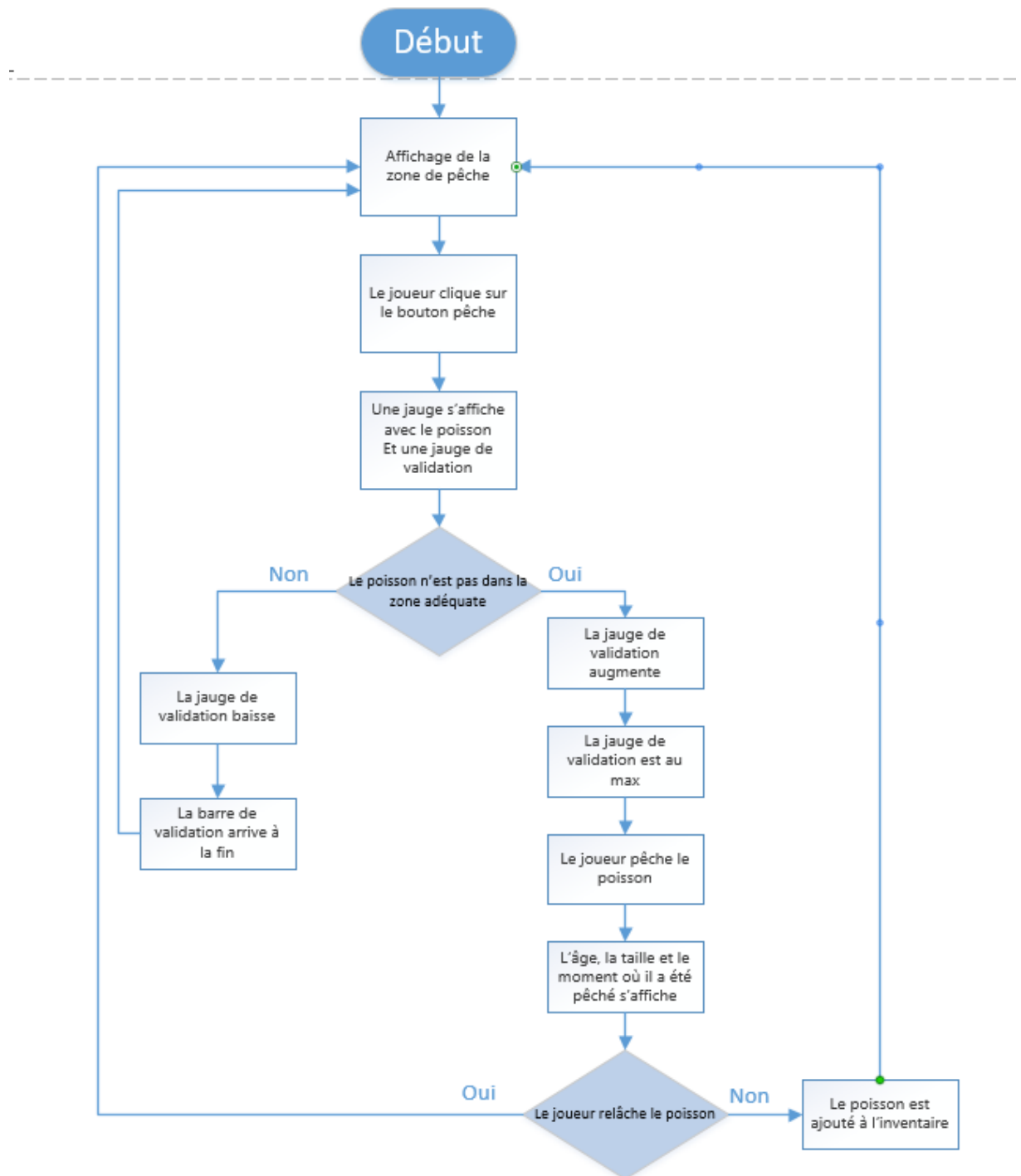
Pour pouvoir pêcher, le joueur doit accéder au zone de pêche, des conditions peuvent être présente avant d'accéder à ces zones. Certaines zones nécessitent d'être payé pour y accéder.



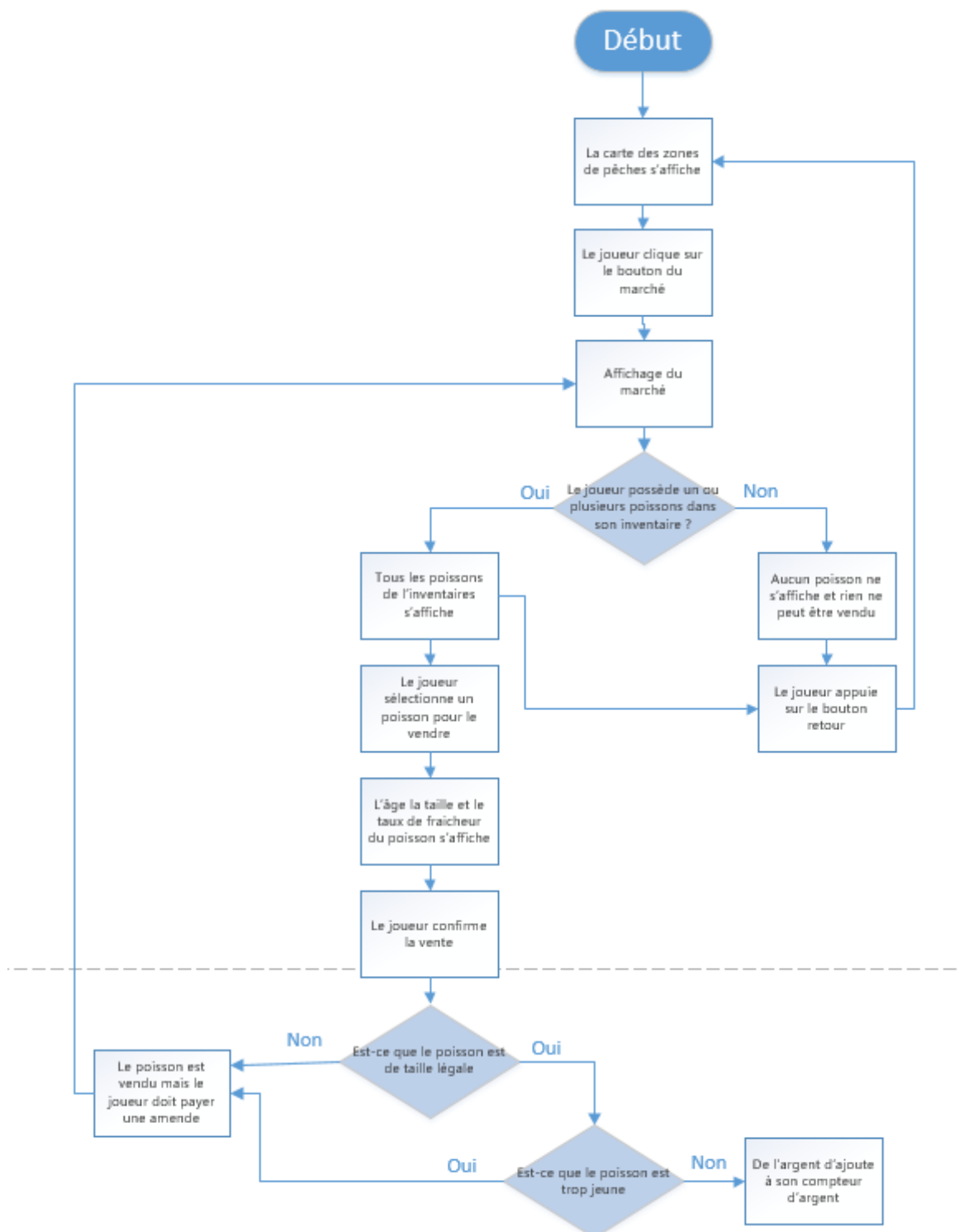
1 : diagramme de zones de pêche

2.1.1.2 Jeu de la pêche

Lorsque le joueur se trouve sur une zone de pêche, il peut commencer à pêcher.

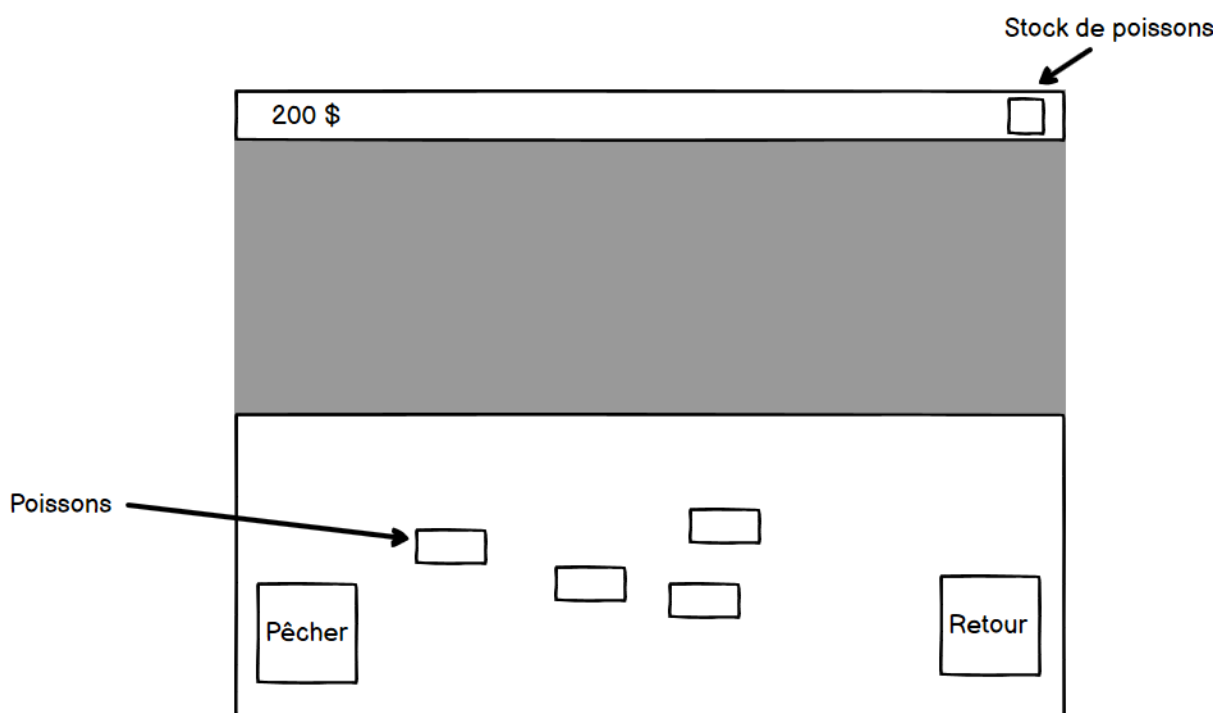
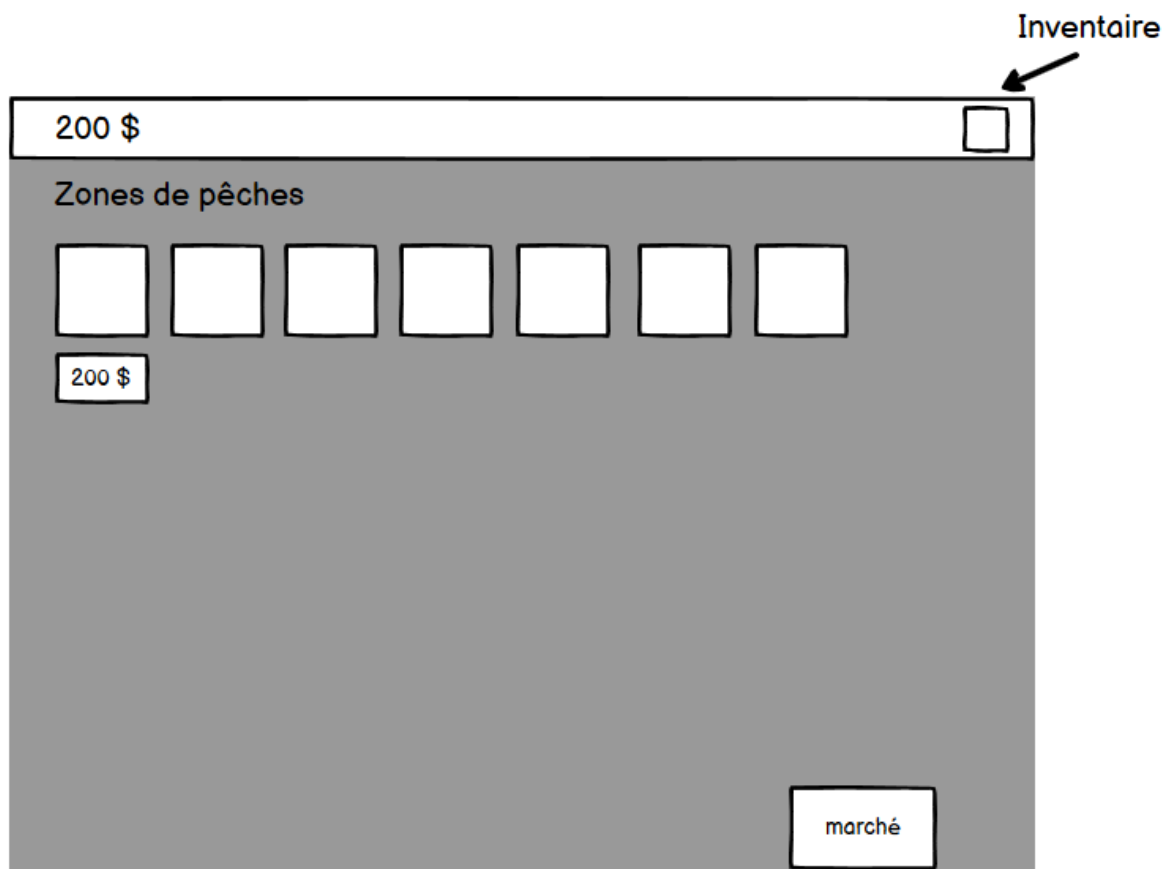


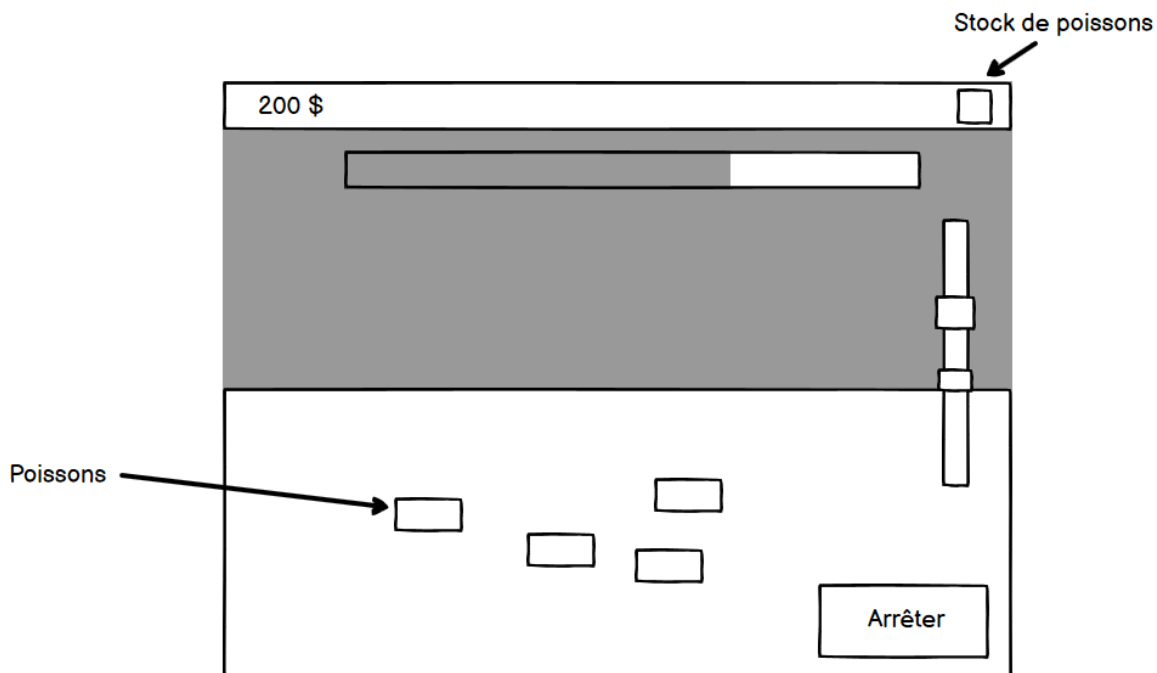
2 : Mini-Jeu de pêche



3 : Vente de poissons

2.2 Maquettes





2.3 Stratégie de test

<https://cloud.icescrum.com/p/FISHERMEN/#/planning/200015/sprint/200016/story/506811/tasks>

Méthode agile

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.*

2.4 Risques techniques

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

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

2.5 Planification

Fishermen

Kevin Gacon

mar, 05.03.2022

1

2 mai 2022

9 mai 2022

16 mai 2022

23 mai 2022

30 mai 2022

Estimé

Effectué

DÉBUT

FIN

DÉBUT

FIN

HEURES

2

3

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

PLANIFICATION

Planification initiale

02.05.2022

02.05.2022

02.05.2022

03.05.2022

2

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.*

2.6 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

<https://github.com/KevinGacon/Fishermen-TPI>

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 : Évitez d'inclure les listings des sources, à moins que vous ne desiriez 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)

Nom des zones de pêches : <https://www.normandiefraicheurmer.fr/recettes-et-si-on-cuisinait/origine-des-produits-de-la-mer/43-zones-de-peche-monde.html>

Image du bateau : http://www.clipartpanda.com/clipart_images/silver-king-custom-marine-42502007

Image ombre de poisson :
<https://www.deviantart.com/absurdwordpreferred/art/Little-Fish-png-147138899>

<https://fr-academic.com/dic.nsf/frwiki/2022609>

<https://www.lapechetechnique.fr/tailles-legales-de-capture-en-mer-2022/>

<https://www.futura-sciences.com/planete/questions-reponses/poisson-poissons-10-especes-plus-pechees-9426/>

images des poissons : <https://www.hiclipart.com/>

info pour les poissons : <http://wpbp.sinica.edu.tw/>

<https://en.wikipedia.org/wiki/Anchovy>

Temps de fraîcheur <https://www.bloc-notes-culinaire.com/2019/08/criteres-de-fraicheur-du-poisson.html>

5.3 Journal de travail

5.4 Manuel d'Installation**5.5 Manuel d'Utilisation****5.6 Archives du projet**

Media, ... dans une fourre en plastique