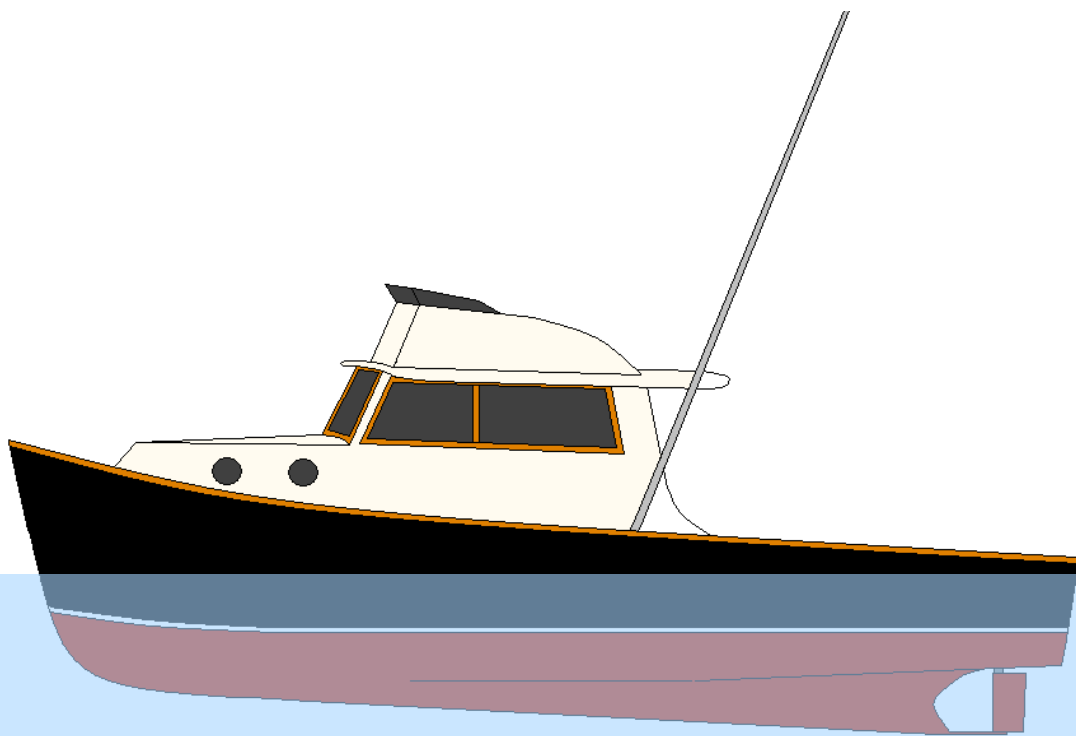


Fishermen

Projet TPI 4^{ème} année | Kevin Gacon | SI-C4b



GLOSSAIRE

A

Anchois

Espèce de poisson 34

assets

dossier maître de unity 24

C

C#

Language de programmation 7, 34

Cabillaud

Espèce de poisson 35

E

exe

programme windows 55

G

gameobject

Objet du jeu 26

I

IceScrum

Outil de gestion de projet 36

M

Maquereaux

Espèce de poisson 35

P

packages

Packets, modules 10

POO

Programmation orientée objet 8

Prefab

gameobject prefabricé 26

R

random

aléatoire 25

release

dernière version du programme 23

S

Sardine

Espèce de poisson 35

Sprite

Image utilisé pour le jeu 29

T

Thon rouge

Espèce de poisson 35

U

UI

User interface, interface utilisateur 29

Unity

Moteur graphique de jeu 8

V

visual studio

IDE 10

Visual Studio

Application pour programmer 34

TABLE DES MATIERES

GLOSSAIRE	2
INFORMATION GENERALES	5
Contacts	5
Période de réalisation	5
Horaire de travail.....	6
Liens utiles	6
Méthode de sauvegarde	6
ANALYSE PRELIMINAIRE	7
Introduction	7
Matériel et logiciel à disposition	7
Matériel	7
Prérequis.....	8
Objectifs	8
Planification initiale	9
Planification détaillée	10
ANALYSE / CONCEPTION.....	15
Concepts	15
Diagramme de flux.....	15
Maquettes	18
Stratégie de test.....	22
Test Unitaire	22
Tests d'acceptations	22
Risques techniques.....	22
REALISATION.....	23
Planification finale	23
Planification sur IceScrum	23
Dossier de réalisation	24
Convention de nommage.....	24
Scripts.....	24
Répertoires.....	26
Touches de DEBUG.....	27
Versions	27
Tests logiciels et Windows	27
Librairies.....	29
Projet	29
Librairies built-in	29
Description des tests effectués	30

Tests d'acceptations	30
Test unitaire	34
Test Sell Fish Large And Old Enough	34
Test Sell Fish Not Fresh	34
Test Sell Fish Too Small	34
Test Sell Fish Too Young	34
Listes des poissons présent dans le jeu	34
Anchois	34
Sardine	35
Maquereaux	35
Cabillaud	35
Thon rouge	35
Liste des documents fournis	36
CONCLUSIONS	37
Ce qui a été atteints	37
Points positifs	37
Points négatifs	37
Difficultés particulières	38
Suites possibles pour le projet	38
ANNEXES	39
Résumé du rapport du TPI / version succincte de la documentation	39
Situation de départ	39
Mise en œuvre	39
Résultats	39
Sources - Bibliographie	40
Journal de travail	41
Manuel d'Installation	55
Manuel d'utilisation	55
Archives du projet	62
Archives Documentations	62
Archives Releases	62
Archives répertoires du projet	62
Table des illustrations	63

INFORMATION GENERALES

Contacts

- Candidat :
 - Nom : GACON
 - Prénom : Kevin
 - Email : Kevin.GACON@cpnv.ch
 - Tél : +41 79 904 48 61
- Chef de projet :
 - Nom : VIRET
 - Prénom : Loïc
 - Email : loic.viret@cpnv.ch
 - Tél : +41 79 344 07 35
- Expert 1 :
 - Nom : GEHRIG
 - Prénom : Romain
 - Email : romain.gehrig@gmail.com
 - Tél : +41 79 714 43 58
- Expert 2 :
 - Nom : MELLY
 - Prénom : Jonathan
 - Email : jonathan.melly@eduvaud.ch

Période de réalisation

Le candidat commence son travail pratique individuel le 2 mai 2022 à 8h00 et doit rendre celui-ci le 31 mai 2022 à 10h45.

Horaire de travail

Le candidat possède à sa disposition environ 90 heures pour effectuer son travail, voici l'horaire :

	Lu	Ma	Me	Je	Ve
07:00					
08:00	TPI 08:00 - 11:25 SC-C214 CARREL Xavier SI-MI4b	TPI 08:00 - 10:35 SC-C214 HURNI Pascal SI-MI4b			TPI 08:00 - 09:35 SC-C214 VIRET Loïc SI-MI4b
09:00				TPI 08:50 - 10:35 SC-C214 BENZONANA Pascal SI-MI4b	
10:00		TPI 10:40 - 12:15 SC-C214 VIRET Loïc SI-MI4b		TPI 10:40 - 12:15 SC-C214 BENZONANA Pascal SI-MI4b	TPI 09:50 - 12:15 SC-C214 VIRET Loïc SI-MI4b
11:00					
12:00					
13:00	TPI 13:30 - 15:05 SC-C214 VIRET Loïc SI-MI4b	TPI 13:30 - 14:15 SC-C214 XCL SI-MI4b			TPI 13:30 - 15:05 SC-C214 BENZONANA Pascal SI-MI4b
14:00		TPI 14:20 - 16:05 SC-C214 CARREL Xavier SI-MI4b			
15:00	TPI 15:20 - 16:55 SC-C214 VIRET Loïc SI-MI4b	TPI 16:10 - 16:55 SC-C214 PHI SI-MI4b		TPI 15:20 - 16:55 SC-C214 BENZONANA Pascal SI-MI4b	
16:00					

Liens utiles

- Répertoire GitHub : [GitHub - Fishermen](#)
- IceScrum : [IceScrum - Fishermen](#)

Méthode de sauvegarde

Afin d'assurer la protection des données face à la suppression fortuite ou causée par tout autre accident, les données du projet sont sauvegardées et stockées des manières suivantes :

- Une clé USB de 120 GB contient la version la plus récente du travail effectué
 - Chaque fin de journée, ce travail est téléchargé sur un ordinateur sur lequel chaque version est stockée en cas de problème avec les autres moyens de sauvegarde
- GitHub permet le suivi du travail effectué en donnant accès aux multiples versions du code et permettant de stocker le travail en dehors du poste du candidat en cas de problème avec celui-ci

ANALYSE PRELIMINAIRE

Introduction

Étant 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.

Matériel et logiciel à disposition

Liste de matériel et de logiciel mis à disposition

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

Matériel

Processeur

Intel(R) Core (TM) i7-6700 CPU @ 3.40GHz 3.41 GHz

RAM

16.0 Go

OS

Windows 10 Education 21H2 x64

Prérequis

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

Objectifs

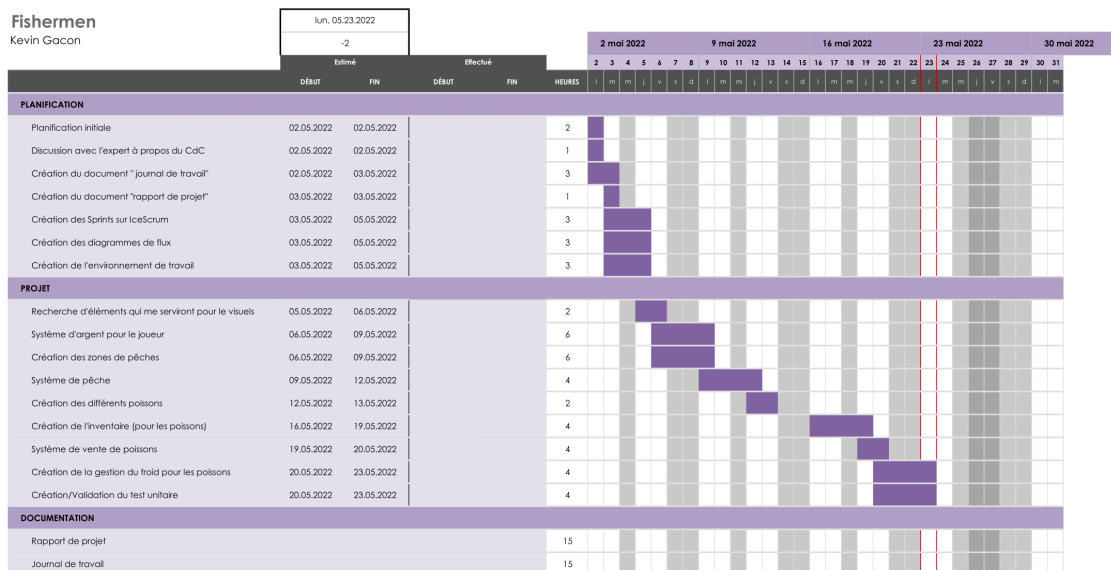
Ce chapitre énumère les objectifs du projet. L'atteinte ou non de ceux-ci devra pouvoir être contrôlée à la fin du projet. Les objectifs pourront éventuellement être revus après l'analyse.

Ces éléments peuvent être repris des spécifications de départ.

Les objectifs du projet étant :

- Différentes zones de pêches
 - Le joueur doit pouvoir 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
- 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

Planification initiale



1 : Planification initiale

La première section contient la planification et l'analyse du projet, il regroupe toute la partie de création de diagramme, maquettes et des réflexions sur la création du projet.

La deuxième section, regroupe la partie réalisation, c'est à ce moment que le projet en lui-même sera réalisé

La dernière partie est la documentation. Il sera réalisé tout au long du projet.

Planification détaillée

Heure	Lundi, 2 mai 2022	Mardi, 3 mai 2022	Mercredi, 4 mai 2022	Jeudi, 5 mai 2022	Vendredi, 6 mai 2022
08:00	Planification initiale	Planification initiale			
08:45					Création Stories sur IceScrum
08:50				Création Stories sur IceScrum	
09:35					
09:50		Création des diff. Documents		Préparation de l'environnement de travail	Conception des diagrammes de flux
10:35					Discussions, Revisions avec CdP
10:40					
11:25					
11:30		Création Stories sur IceScrum			Correction Stories IceScrum
12:15				Conception des diagrammes de flux	
13:30	Discussions, Revisions				Conception des diagrammes de flux
14:15		Conception des diagrammes de flux			
14:20					Rapport de projet
15:05					
15:20	Création des diff. Documents	Préparation de l'environnement de travail		Création des diff. Documents	
16:05					
16:10		Création des diff. Documents		Conception des diagrammes de flux	
16:55					

2 : Planification détaillée semaine 1

La première semaine du TPI est consacrée, principalement, à la réalisation de la planification et à la création des différents documents.

Le deuxième jour, la préparation de l'environnement de travail a été commencé. Cela prend en compte, l'installation d'unity, visual studio et l'installation de packages nécessaires

Jeudi et vendredi est consacrée à la création des diagrammes de flux et à la conception des stories sur IceScrum.

Heure	Lundi, 9 mai 2022	Mardi, 10 mai 2022	Mercredi, 11 mai 2022	Jeudi, 12 mai 2022	Vendredi, 13 mai 2022
08:00	Conception des diagrammes de flux	Réalisation du système de déplacement des poissons			
08:45					Réalisation du système d'inventaire
08:50	Correction Stories IceScrum			Réalisation du système d'inventaire	
09:35		Réalisation du mini-jeu de pêche			
09:50	Conception visuel du jeu				
10:35				Réalisation du système pour attraper un poisson	Discutions, Revisions avec CdP
10:40	Installation de packages + Réalisation du système de gestion d'argent + chargement de scène	Réalisation des différents types de poissons			
11:25				Réalisation du système d'inventaire	Réalisation du système d'inventaire
11:30					
12:15					
13:30					Réalisation du système d'inventaire
14:15	Réalisation du template d'une zone de pêche	Réalisation des différents types de poissons + Recherche d'images			
14:20					Création d'une nouvelle zone de pêche
15:05					
15:20					
16:05	Réalisation du mini-jeu de pêche	Travaille sur le rapport de projet		Recherches d'informations pour les poissons	
16:10					
16:55					

3 : Planification détaillée semaine 2

Le début du premier jour la deuxième semaine est utilisé pour commencer la conception visuelle du jeu en réalisant des maquettes. L'implémentation du système d'argent pour le joueur et le système de chargement de scène a été commencé, également.

L'après-midi du lundi a servi pour la réalisation graphique d'une zone de pêche et le début de l'implémentation du mini-jeu de pêche.

Les autres jours ont été consacrée à l'implémentations de différents systèmes et de recherches sur internet.

Heure	Lundi, 16 mai 2022	Mardi, 17 mai 2022	Mercredi, 18 mai 2022	Jeudi, 19 mai 2022	Vendredi, 20 mai 2022
08:00					
08:45	Réalisation du système de vente	Réalisation du système de vente			
08:50				Travail sur le menu de sélection de zone de pêches	Travail sur le rapport de projet
09:35	Recherches d'informations pour les poissons				
09:50					
10:35	Réalisation du système de vente	Réalisation du système de vente		Travail sur le rapport de projet	Discussions, Revisions avec CdP
10:40					
11:25					Travail sur le rapport de projet
11:30					
12:15					
13:30					
14:15	Travail sur l'implémentation du système de vente				Test de projet
14:20					
15:05		Travail sur le rapport de projet			
15:20					
16:05	Travail sur le rapport de projet			Travail sur le rapport de projet	
16:10					
16:55					

4 : Planification détaillée semaine 3

La troisième semaine, je me suis, principalement, concentré sur la réalisation de mon rapport de projet.

Le début de la semaine, j'ai continué à faire d'implémentation du jeu et fais de la recherche.

Le reste de la semaine, me rendant compte que mon rapport de projet manquait d'éléments je me suis principalement consacré à son écriture.

Vendredi, en fin de journée, j'ai fait tester mon jeu à plusieurs camarades pour repérer différents bugs ou soucis du jeu.

Heure	Lundi, 23 mai 2022	Mardi, 24 mai 2022	Mercredi, 25 mai 2022	Jeudi, 26 mai 2022	Vendredi, 27 mai 2022
08:00	Finilisation de l'inventaire	Rédaction de mon rapport de projet			
08:45					
08:50					
09:35					
09:50					
10:35					
10:40					
11:25					
11:30					
12:15					
13:30	Finilisation de la partie vente.	Création de test unitaire			
14:15					
14:20					
15:05					
15:20					
16:05					
16:10					
16:55					

5 : Planification détaillée semaine 4

La quatrième semaine est coupée par le pont de l'ascension, seulement le lundi et mardi peuvent être utilisés pour la réalisation du projet. Le lundi, a été consacré à la finalisation des différents systèmes et correction des différents problèmes.

Le mardi, j'ai continué la rédaction du rapport et créer le test unitaire.

Heure	Lundi, 30 mai 2022	Mardi, 31 mai 2022	Mercredi, 1 juin 2022	Jeudi, 2 juin 2022	Vendredi, 3 juin 2022
08:00					
08:45					
08:50		Rédaction de mon rapport de projet			
09:35					
09:50					
10:35					
10:40					
11:25					
11:30					
12:15					
13:30					
14:15					
14:20					
15:05	Rédaction de mon rapport de projet				
15:20					
16:05					
16:10					
16:55					

6 : Planification détaillée semaine 5

La cinquième semaine, est la dernière semaine de travail, qui porte sur la finalisation du rapport et de 2, 3 corrections.

ANALYSE / CONCEPTION

Concepts

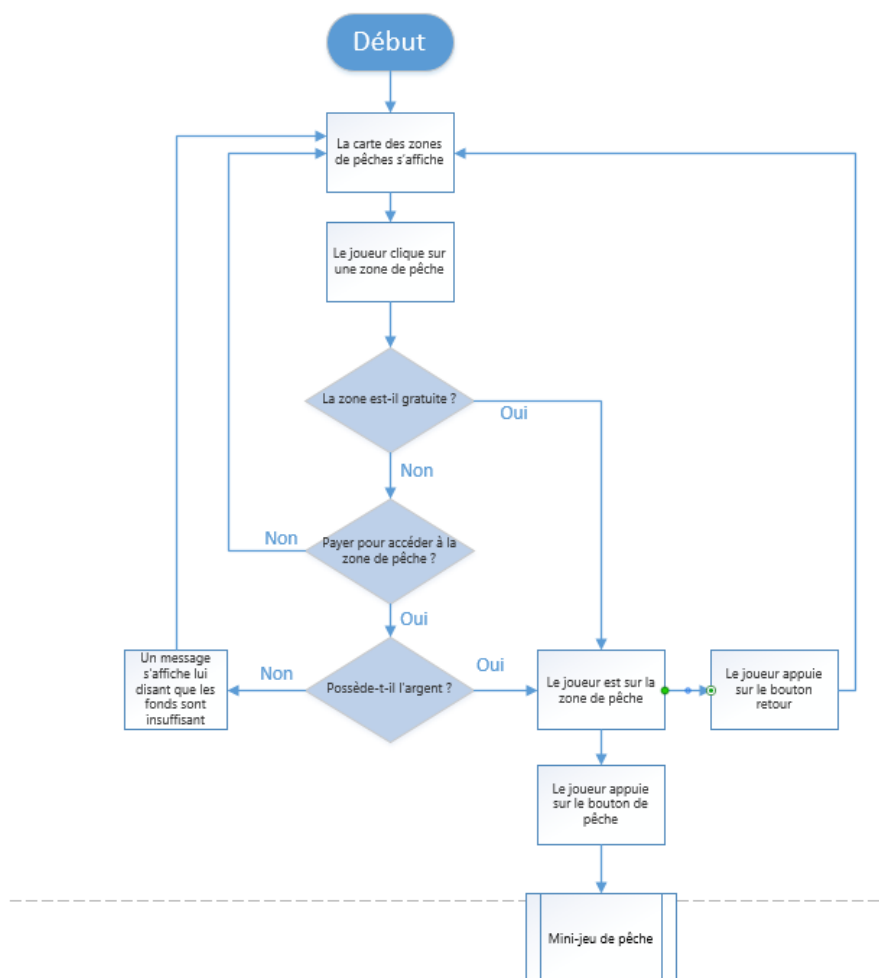
Diagramme de flux

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

Système de zones de pêche

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

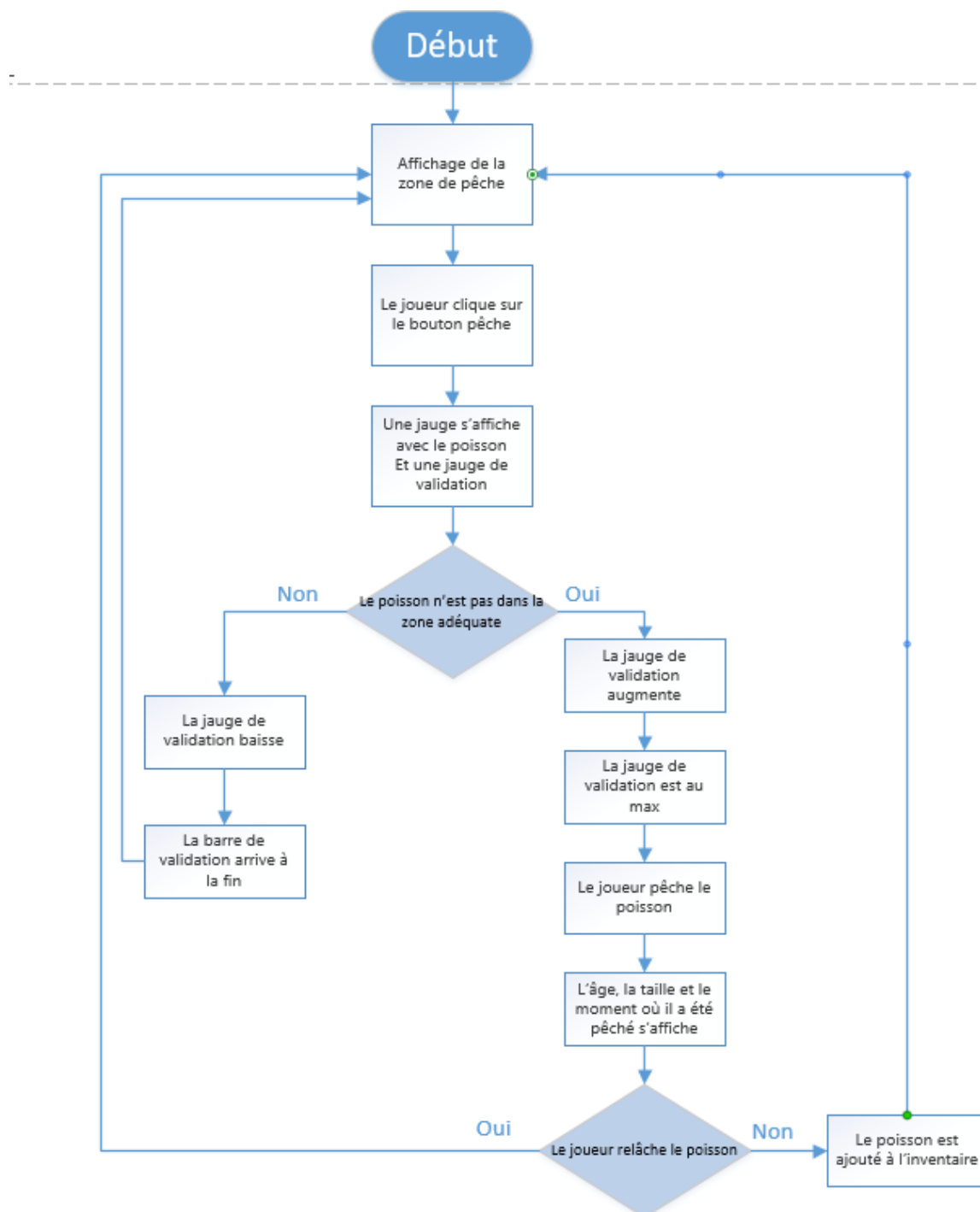
Quand le joueur arrive sur le jeu il atterrit directement sur le menu de sélection de zone.



7 : diagramme de zones de pêche

Jeu de la pêche

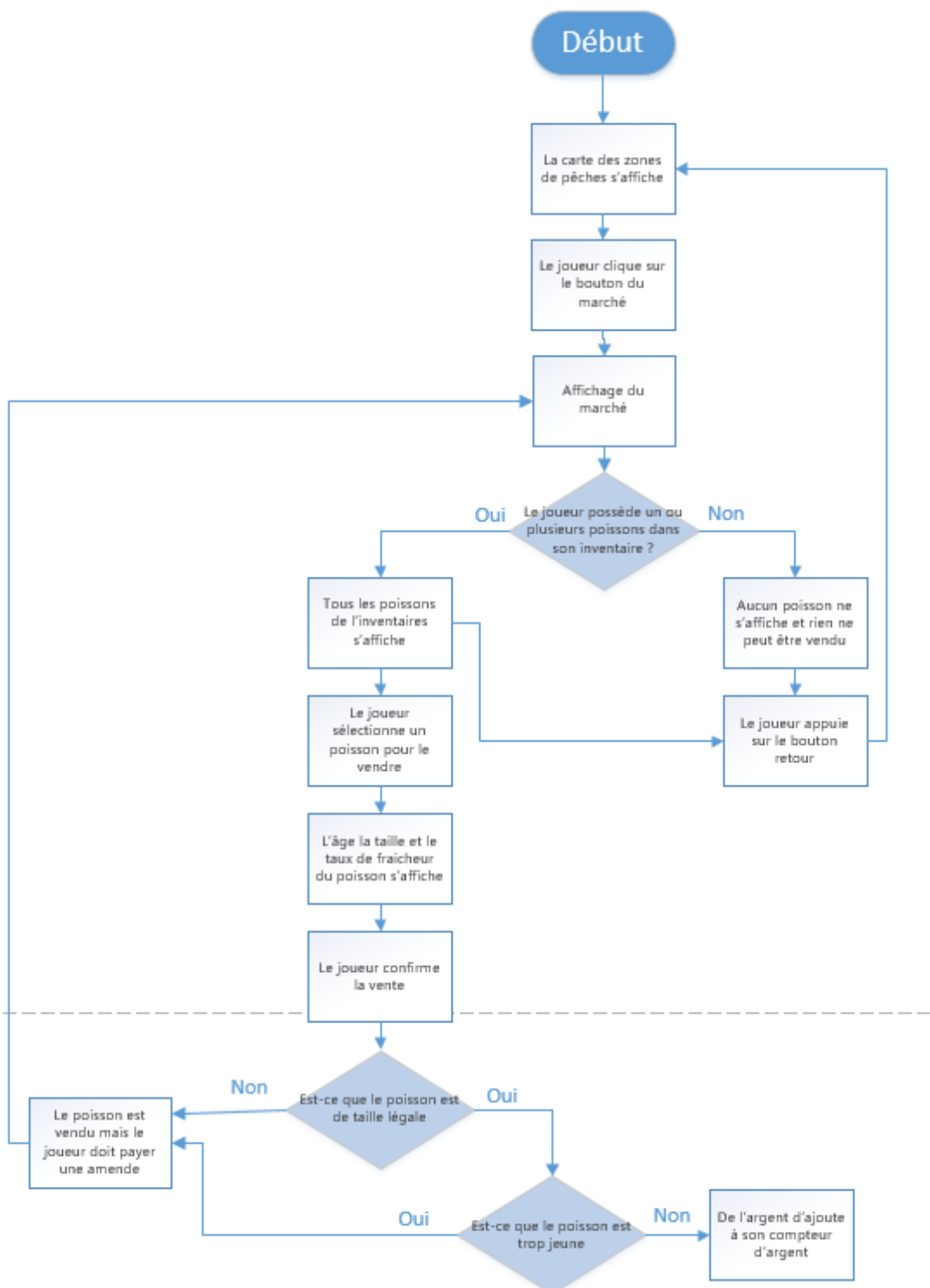
Lorsque le joueur se trouve sur une zone de pêche, il peut commencer à pêcher en cliquant sur le bouton « pêcher ». Chaque zone a un nombre limité de poissons qui peuvent être pêché avant d'obliger le joueur de quitter la zone de pêche.



8 : Mini-Jeu de pêche

Système de vente

Lorsque le joueur souhaite vendre ses poissons, il peut accéder au marché en cliquant sur le bouton « Marchés » dans le menu de zone de pêche. La liste de tous les poissons de l'inventaire s'affiche avec la possibilité de les vendre.



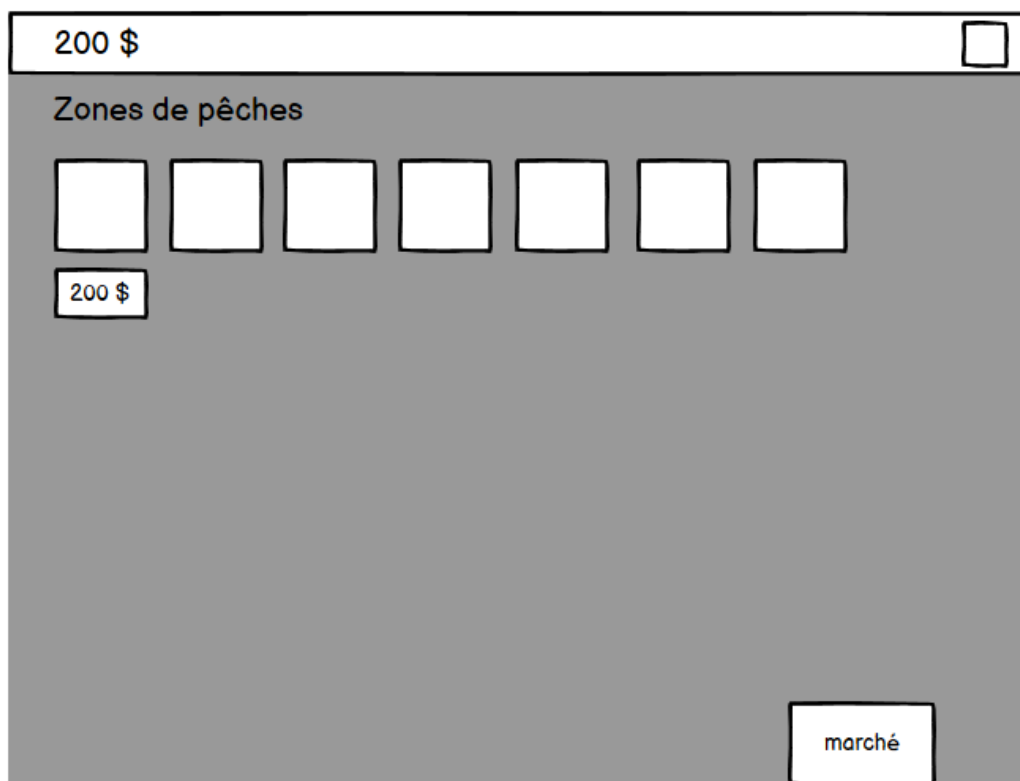
9 : Vente de poissons

Maquettes

Pour me permettre de visualiser l'apparence du jeu. Plusieurs maquettes ont été réalisées pour les différents menus.

Menu de zones de pêches

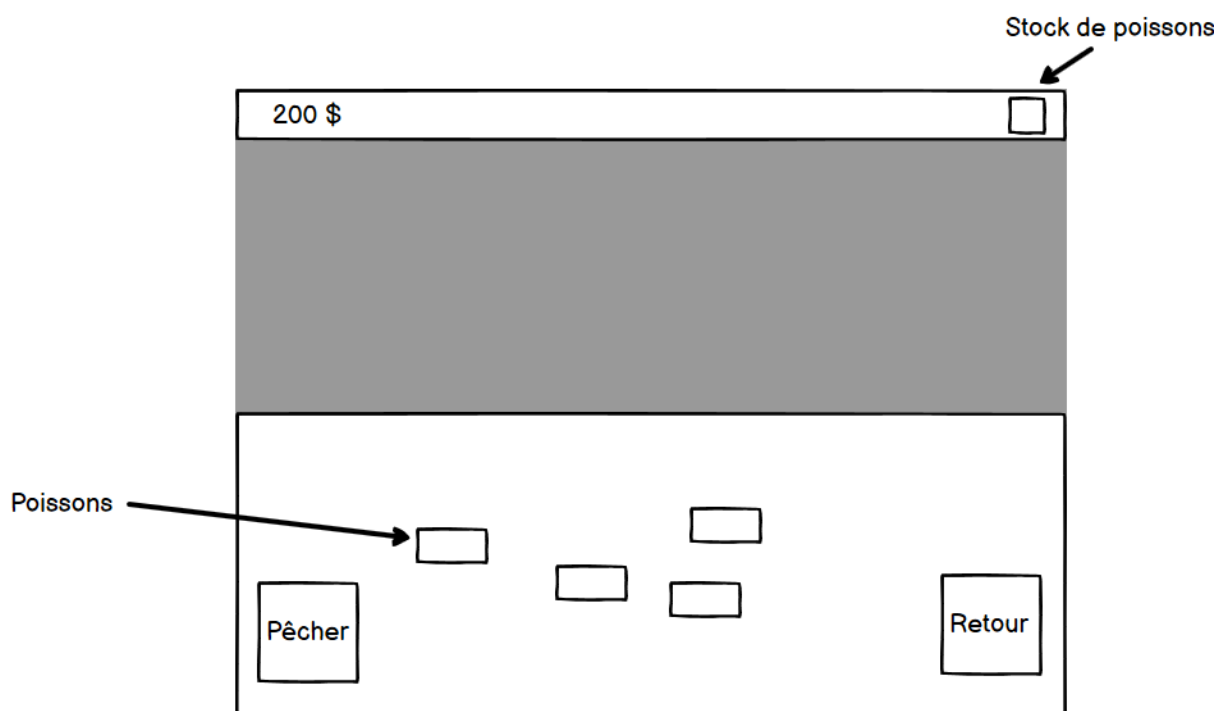
Ce menu est utilisé pour la sélection de zone de pêches. C'est aussi là que le joueur arrivera lorsqu'il démarre le jeu. Plusieurs zones peuvent être payante, alors un prix s'affichera en-dessous. Le bouton pour vendre les poissons s'affichent en bas à droite avec écrit « Marchés ».



10 : Maquette menu de sélection de Zones de pêches

Maquette d'une zone de pêche

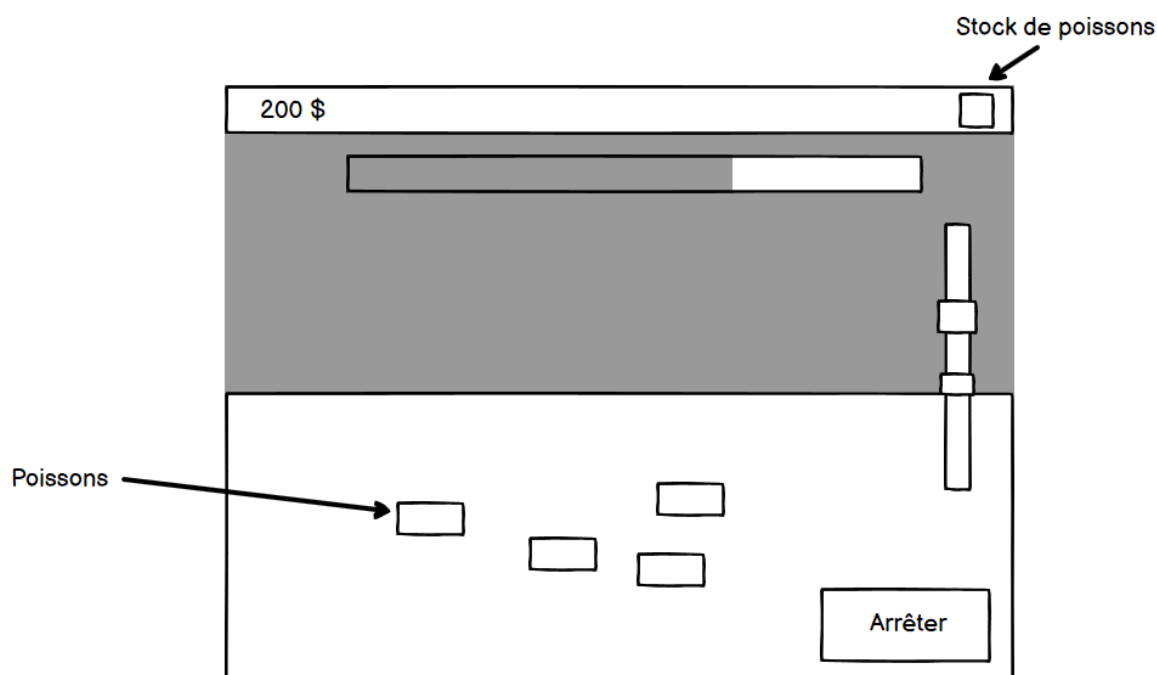
Cette maquette est le visuel d'une des zones de pêche. Plusieurs poissons se baladent dans l'océan et nous pouvons les pêcher en appuyant sur le bouton « pêcher ».



11: Maquette d'une zone de pêches

Maquette du mini jeu de pêche

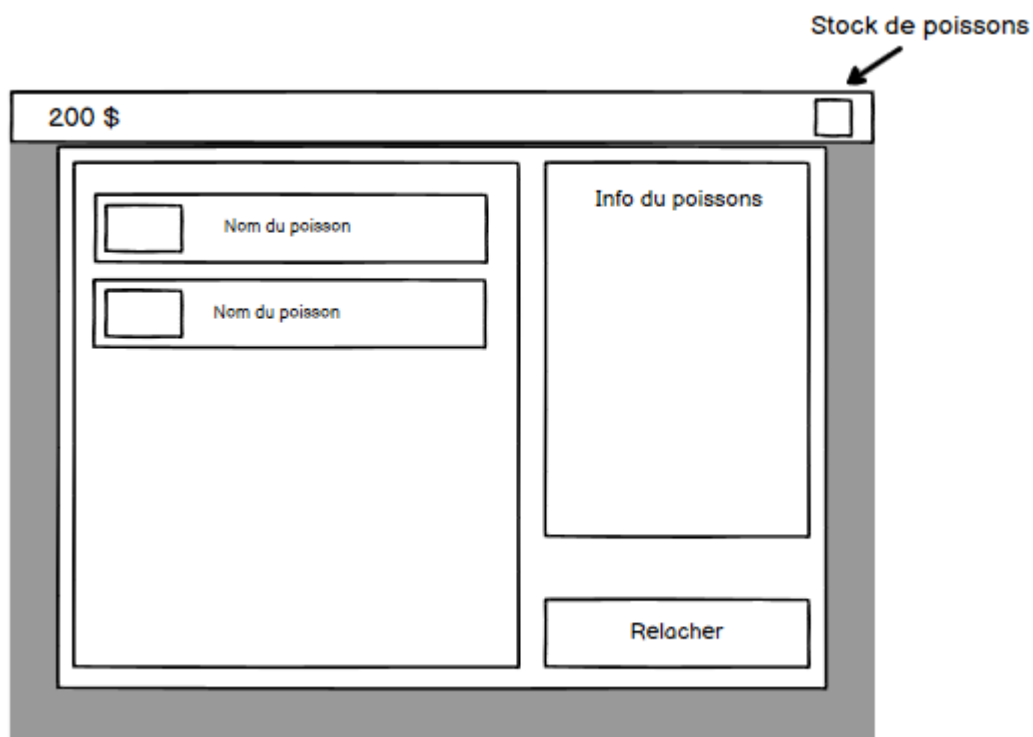
Lorsque le joueur appuie sur le bouton « pêcher », deux jauges s'affichent. Une avec le poisson qui bouge et notre barre que nous contrôlons avec la clique gauche de la souris ou la barre d'espace qui fait monter cette barre (la jauge à droite de l'écran). Et une autre jauge (en haut de l'écran) qui augmente lorsque notre barre et sur le poisson, le joueur attrape le poisson lorsque cette barre est pleine.



12 : Maquette mini jeu de pêche

Maquette de la vente de poissons

Ceci est l'affichage lorsque le joueur appuie sur le bouton de l'inventaire (Stock de poissons sur la maquette). Le joueur peut consulter tous ses poissons pêchés et les relâcher si nécessaire.



Stock de poissons

200 \$

Nom du poisson

Nom du poisson

Info du poissons

Relacher

Detailed description: This is a wireframe of a fish inventory screen. At the top left, it shows '200 \$'. On the top right, there is a small square button labeled 'Stock de poissons' with an arrow pointing to it. The main area is divided into two columns. The left column contains two input fields, each with a small square icon to its left and the text 'Nom du poisson'. The right column has a large rectangular area labeled 'Info du poissons' and a button at the bottom labeled 'Relacher'.

13 : Maquette de l'inventaire

Stratégie de test

La stratégie de test contient principalement les tests, unitaire et d'acceptation, mais aussi des tests de fonctionnement sur plusieurs types d'environnement différents

Test Unitaire

Afin de correctement tester une fonctionnalité, un test unitaire est implémenté et sera effectué sur la fonctionnalité de vente de poissons, avec le module de tests proposer par Visual Studio. Car c'est la partie qui a le plus de vérifications. Le poisson doit avoir des caractéristiques suffisante pour être vendu.

Tests d'acceptations

Plusieurs tests d'acceptations sont inscrits sur IceScrum. Je demanderais à des camarades de classe et proches de tester et de me faire un retour sur le jeu (éventuel bug et prise en main du jeu). Et de vérifier que tous les tests d'acceptation passent.

[Lien IceScrum](#)

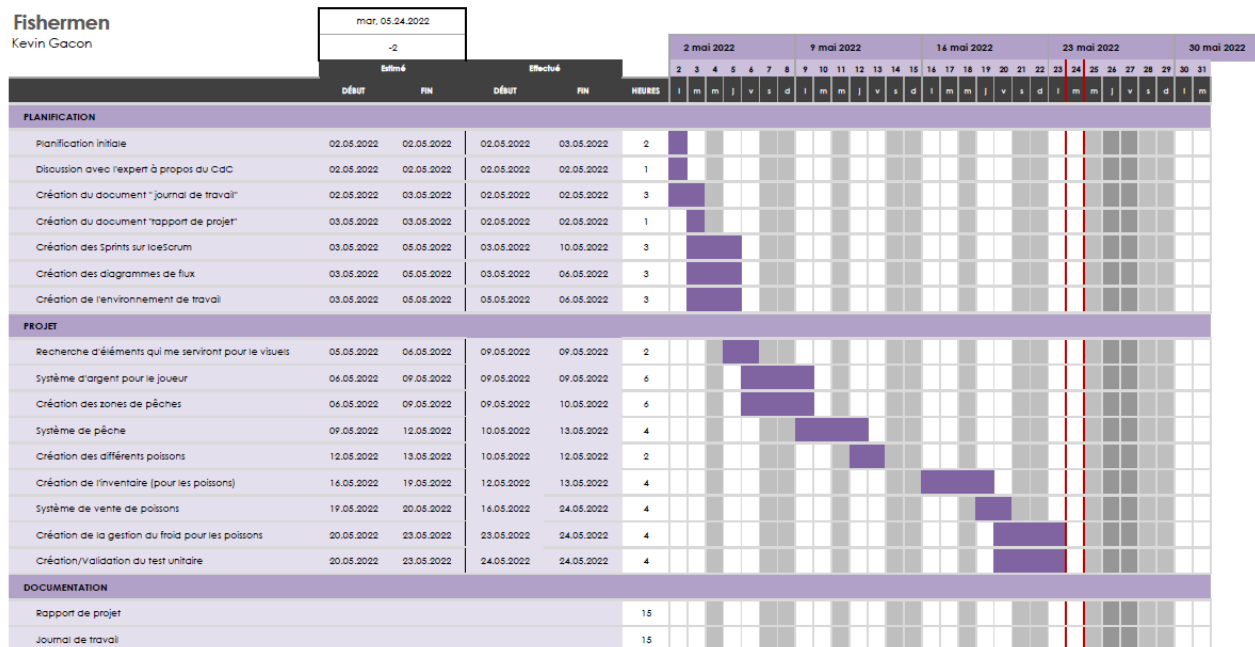
Risques techniques

Je ne vois pas quel risque technique je pourrai rencontrer durant le développement du jeu. Car je suis déjà familiarisé avec le moteur de jeu Unity. Ce qui pourrai être difficile c'est de gérer le temps et pouvoir implémenter toutes les fonctionnalités qui ne sont, pour ma part, pas trop complexe mais ont une quantité à prendre en compte durant le développement.

La mise en place de tests unitaires pourrait me prendre du temps car c'est quelque chose qui n'est pas dans mes habitudes de faire. Et encore moins avec le moteur Unity.

REALISATION

Planification finale



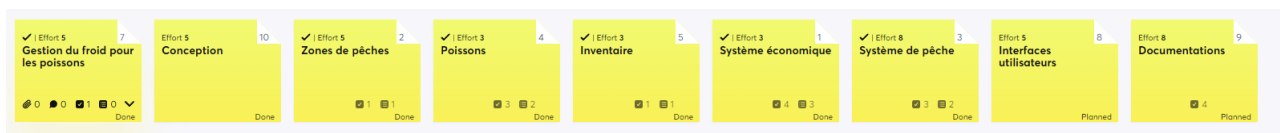
14 : Planification finale

Ceci est la planification finale avec, à chaque fois, le jour où j'ai commencé et le jour où j'ai finalisé le point.

Ça permet de comparer avec la planification initiale

Planification sur IceScrum

Les stories ont été recrées sur IceScrum, afin de pouvoir gérer celles-ci, 3 sprints ont été créés pour finalement produire une release finale qui sera présentée pour le TPI.



15 : Stories IceScrum

[Lien IceScrum](#)

Dossier de réalisation

Convention de nommage

J'ai décidé d'utiliser la convention de nommage Camel Case car c'est une convention dont j'ai l'habitude de travailler. Elle est lisible car ça facilite la différenciation entre fonctions, variables et classes. Je l'utilise dans l'ensemble de mes projets de développements.

Scripts

DontDestroyOnLoad

Ce script sert à garder les objets des poissons entre chaque scène. Ces objets gardent les données des poissons (tailles, âges, prix...).

DayTimeSystem

Ce script sert à afficher le temps et à définir le moment où le poisson a été pêché.

EconomySystem

Ce script sert à garder en mémoire l'argent actuel du joueur. Il contient, également, les fonctions qui permettent d'ajouter et de retirer de l'argent.

FishData

Script qui permet de créer des ScriptableObjects de poissons directement dans les assets (dossier du jeu). Un ScriptableObjects sert à enregistrer plusieurs données d'un objet indépendamment des instances de classe. Il me permet ainsi d'utiliser les mêmes données pour plusieurs objets différents (Une espèce de poissons).

FishingArea

Ce script sert à la gestion de sélection de zone de pêche. Il permet de savoir si une zone est payante ou non. Si l'argent est suffisant ou non. Et savoir quelle scène de zone de pêche il faut charger.

FishingGame

Ce Script gère tout la partie mini-jeu de la pêche. Il vérifie si le joueur a gagné ou non. Et il ajoute un poisson lorsque le jeu est gagné.

GUINavigation

Permet de charger les bonnes scènes lorsque le joueur navigue dans les différents menus. Egalement, il permet d'ouvrir son inventaire.

InventoryFishes

Script qui contient les fonctions qui permettent d'actualiser l'inventaire. Cette fonction est appelée à chaque fois que l'inventaire est ouvert dans le script GUINavigation.

MyFishSpecificData

Script qui permet de générer des valeurs que je ne peux pas stocker dans FishData. Car les données de « tailles » et d'« âges » doivent être aléatoire. J'ai, donc, stocker des valeurs maximum et minimum dans FishData et je génère des valeurs random entre la valeur maximum et minimum que je stock dans MyFishSpecificData.

SelectFish

Ce script contient la fonction qui permet de sélectionner plusieurs poissons dans la shop. Ça permet de vendre plusieurs poissons en même temps. Elle permet, également, de sélectionner des poissons individuellement dans l'inventaire.

SellFishesSystem

Script qui gère tout l'affichage de la partie vente de poissons. Et contient la fonction pour vendre tous les poissons sélectionnés.

SwimmingFish

Ce script permet de faire bouger aléatoirement les poissons dans l'océan

Répertoires

Assets

Dossier principal du jeu généré par Unity. Il contient tous les dossiers, fichiers et scripts utilisé pour la création du jeu.

Fishes

Dossier qui contient les playerprefs des différentes espèces de poissons. Chacun possède le nom de l'espèce, l'âge, la taille...

Prefab

Dossier qui contient tous les gameobject préfabriqués utilisé pour le jeu.

Ressources

Répertoire qui contient les dossiers d'élément utiles pour le jeu (Images, Fonts...)

Fonts

Ce répertoire contient toutes les polices d'écriture que j'utilise sur la plupart de mes projets.

FishImages

Contient toutes les images de poissons.

Images

Contient toutes les autres images utilisées dans le jeu.

Scènes

Répertoire qui contient l'ensemble des scènes utiliser pour le projet.

Scripts

Ce répertoire contient tous les scripts du jeu.

TextMeshPro

Dossier généré par le package installé TextMeshPro

Tests

Dossier qui contient le test unitaire

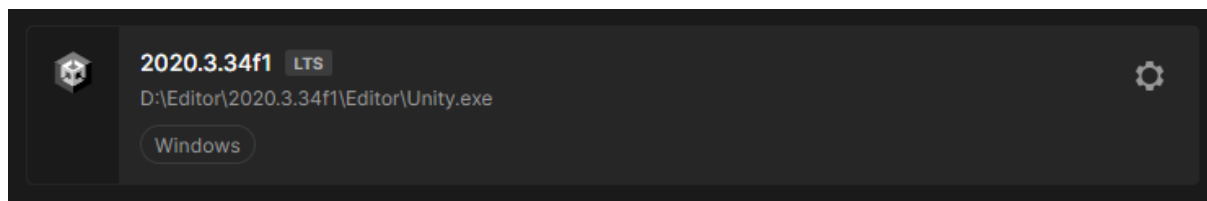
Touches de DEBUG

Pour tester plus rapidement certaines fonctionnalités, des touches de tests ont été implémenté.

- O : Cette touche permet de finir le mini-jeu de pêche plus rapidement. Elle nous fait gagner le mini-jeu et ajoute un poisson dans l'inventaire
- + : Cette touche du pavé numérique permet d'ajouter de l'argent au joueur.
- : Cette touche du pavé numérique permet de retirer de l'argent au joueur.
- T : Cette touche permet d'accélérer le temps.

Versions

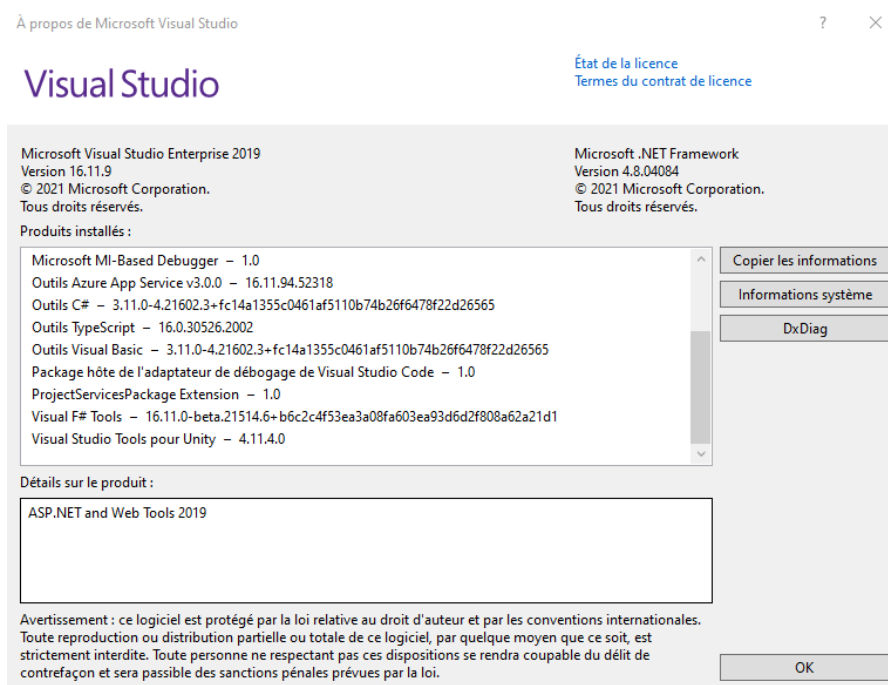
Tests logiciels et Windows



16 : Version de Unity



17 : Version de Windows



18 : Version de Visual Studio

Librairies

Projet

- 2D pixel perfect
- 2D Sprite
- JetBrains Rider Editor
- Test Framework
- TextMeshPro
- Timeline
- Unity UI
- Version Control
- Visual Studio Code Editor
- Visual Studio Editor

Librairies built-in

- AI
- Android JNI
- Animation
- Asset Bundle
- Audio
- Cloth
- Director
- Image Conversion
- IMGUI
- JSONSerialize
- Particle System
- Physics
- Physics 2D
- Screen Capture
- Subsystems
- Terrain
- Terrain Physics
- Tilemap
- UI
- UIElements
- UIElements Native
- Umbra
- Unity Analytics
- Unity Web Request
- Unity Web Request Asset Bundle
- Unity Web Request Audio
- Unity Web Request Texture
- Unity Web Request WWW
- Vehicles
- Video
- VR
- Wind
- XR

Description des tests effectués

Tests d'acceptations

HUD

Le compteur d'argent s'actualise correctement

- Lorsque le joueur reçoit ou paye quelques choses l'argent est mis à jour correctement.

Le bouton de sélection de zone de pêche fonctionne

- Lorsque le joueur clique sur le bouton de zones de pêche, il arrive sur le menu de sélection de zone de pêche

Le bouton de l'inventaire fonctionne

- Si l'inventaire est fermé, lorsque le joueur clique sur le bouton de l'inventaire. L'inventaire s'ouvre
- Si l'inventaire est ouvert, lorsque le joueur clique sur le bouton de l'inventaire. L'inventaire se ferme

Le jour et l'heure s'actualise correctement

- Toutes les secondes le temps augmente

Menu de sélection de zone de pêche

Le choix de zones de pêches fonctionne correctement

- Lorsque le joueur choisit une zone de pêche, le joueur arrive sur la bonne zone de pêche

Un message s'affiche lorsque le joueur clique sur une zone payante

- Lorsque le joueur clique sur une zone payante, un message s'affiche lui disant si oui ou non il veut valider la paye.

Les zones de pêches payantes retirent de l'argent lorsque le joueur y accède.

- Lorsque le joueur sélectionne une zone de pêche payante, qu'il valide la paye et qu'il possède suffisamment d'argent. De l'argent est retiré de son compteur d'argent.

Les zones de pêches payantes ne retirent rien lorsque le joueur ne possède pas l'argent.

- Si le joueur ne possède pas l'argent suffisant et qu'il valide la paye. Un message s'affiche lui disant qu'il ne possède pas l'argent et rien n'est retiré de son compteur et il n'accède pas la zone de pêche.

Les zones de pêches payantes ne retirent rien lorsque le joueur ne valide pas la paye.

- Lorsque le joueur clique sur une zone de pêche payante et ne valide pas la paye rien n'est retiré de son compteur et il n'accède pas la zone de pêche.

Les zones de pêches payantes retirent de l'argents lorsque le joueur valide la paye.

- Lorsque le joueur clique sur une zone de pêche payante et valide la paye, de l'argent est retirer de son compteur et il accède à la zone de pêche.

Zone de pêche

Les poissons bougent

- De temps en temps les poissons dans l'océan bougent aléatoirement.

Le joueur peut lancer un mini-jeu de pêche

- Lorsque le joueur clique sur le bouton pour pêcher le mini-jeu se lance

Mini-jeu de pêche

Le joueur peut lancer un mini-jeu de pêche

- S'il y a suffisamment de poissons dans la zone et lorsque le joueur clique sur le bouton pour pêcher le mini-jeu se lance

Le joueur ne peut pas lancer un mini-jeu de pêche lorsqu'il n'y a pas suffisamment de poisson

- S'il n'y a pas suffisamment de poissons dans la zone le bouton de pêche devient gris et le joueur ne peut pas cliquer dessus

Le joueur peut arrêter un mini-jeu de pêche

- Lorsque le joueur clique sur le bouton pour arrêter de pêcher le mini-jeu s'arrête et le joueur ne reçoit pas de poisson et aucun poisson n'est pêché

Notre barre est verte lorsqu'il est sur le poisson

- Lorsque le joueur met la barre sur le poisson, la barre du joueur devient verte lui indiquant qu'il est correctement dessus. Et la jauge de progression augmente

Notre barre est grise lorsqu'il n'est pas sur le poisson

- Lorsque le joueur ne met pas la barre sur le poisson, la barre du joueur devient grise lui indiquant qu'il n'est pas dessus. Et la jauge de progression diminue

La jauge de progression peut augmenter

- Lorsque le joueur met la barre sur le poisson, la barre du joueur devient verte lui indiquant qu'il est correctement dessus. Et la jauge de progression augmente

La jauge de progression peut diminuer

- Lorsque le joueur ne met pas la barre sur le poisson, la barre du joueur devient grise lui indiquant qu'il n'est pas dessus. Et la jauge de progression diminue

La jauge qui permet de rater diminue

- Petit à petit la jauge qui permet de rater diminue dès que le mini-jeu est lancé

La jauge qui permet de rater diminue plus rapidement

- Lorsque la barre du joueur est grise la jauge qui permet de rater diminue plus rapidement

Le joueur peut rater le mini-jeu

- Lorsque la jauge qui permet rater atteint 0% le mini-jeu s'arrête et le joueur ne reçoit aucun poisson

Le jeu s'arrête lorsque la jauge de progression atteint 100%

- Lorsque le joueur atteint 100% sur la barre de progression le jeu s'arrête et le joueur reçoit un poisson de la zone

Le joueur peut recevoir un poisson

- Lorsque le joueur atteint 100% sur la barre de progression le jeu s'arrête et le joueur reçoit un poisson de la zone

Le joueur reçoit uniquement des espèces de la zone de pêche

- Lorsque le joueur atteint 100% sur la barre de progression le jeu s'arrête et le joueur reçoit un poisson de la zone et n'a pas la possibilité de pêcher une espèce d'une autre zone

Inventaire

Tous les poissons peuvent être affichés

- Lorsque le joueur clique sur l'inventaire, tous les poissons pêchés s'affichent avec leur image. Leur nom, leur taille, leur âge, leur fraîcheur

Les informations du poisson qui sont illégales, s'affichent en rouge

- Lorsque la taille, l'âge ou la fraîcheur d'un poisson est hors des conditions requises pour être vendu, alors ces informations s'affichent en rouge.

Un seul poisson peut être sélectionné

- Lorsque le joueur clique sur un seul poisson est sélectionné et le fond s'affiche en foncée

Le joueur peut consulter toutes les informations d'un poisson

- Lorsque le joueur clique sur un poisson les informations du poisson cliqué s'affiche

Les informations du poisson se mettent à jour

- L'affichage des informations des poissons se met à jour à chaque fois que le joueur clique sur un poisson différent.

Le joueur peut relâcher un poisson

- Lorsque le joueur clique sur un poisson, un bouton pour relâcher le poisson sélectionné apparaît et le joueur peut relâcher le poisson en cliquant dessus

Les informations et le bouton pour relâcher un poisson ne s'affiche pas en ouvrant l'inventaire

- Lorsque le joueur ouvre son inventaire les informations et le bouton pour relâcher un poisson ne s'affiche pas tant qu'il ne sélectionne pas un poisson.

Système de vente

Tous les poissons s'affichent

- Lorsque le joueur arrive dans le marché pour vendre tous les poissons de l'inventaires s'affichent avec une image, leur nom, l'âge et la taille

Le joueur peut sélectionner des poissons

- Lorsque le joueur clique sur un poisson le poisson est sélection, son fond devient foncé et le prix de vente est mis à jour

Le joueur peut désélectionner des poissons

- Lorsque le joueur reclique sur un poisson le poisson est désélection, son fond devient clair et le prix de vente est mis à jour

Le prix de vente est mis à jour

- À chaque fois que le joueur clique sur un poisson le prix de vente est mis à jour

Le joueur peut vendre ses poissons

- Lorsque le joueur clique sur vendre lorsqu'il a sélectionné ses poissons il reçoit le montant du prix de vente et les poissons sont supprimé

Le bouton vendre ne se passe rien lorsque le joueur appuie dessus sans rien sélectionner

- Lorsque le joueur clique sur vendre sans rien sélectionner, il ne se passe rien

Le joueur reçoit de l'argent en vendant

- Lorsque le joueur clique sur vendre lorsqu'il a sélectionné ses poissons il reçoit le montant du prix de vente et les poissons sont supprimé

Les poissons sont supprimés lorsqu'ils sont vendus

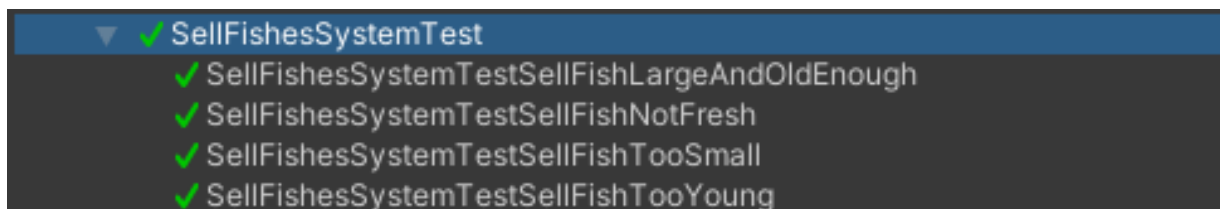
- Lorsque le joueur clique sur vendre lorsqu'il a sélectionné ses poissons il reçoit le montant du prix de vente et les poissons sont supprimé

Le joueur peut recevoir une amende

- Lorsque le joueur clique sur vendre lorsqu'il a sélectionné des poissons trop petit, trop jeune ou pas frais il reçoit le montant du prix de vente, les poissons sont supprimé et il reçoit une amende de 1000 \$ pour chaque poisson non légale vendu.

Test unitaire

Un test unitaire est fait le système de vente de poissons pour vérifier si le poisson est légal ou non. Le test est réalisé en C# sur Visual Studio.



19 : Test unitaire SellFishesSystem

Test Sell Fish Large And Old Enough

Test si le poisson est assez grand et âgé.

Test Sell Fish Not Fresh

Test si le poisson n'est pas frais

Test Sell Fish Too Small

Test si le poisson est trop petit

Test Sell Fish Too Young

Test si le poisson est trop jeune.

Listes des poissons présent dans le jeu

5 espèces de poissons différente ont été implémenté dans le jeu.

Anchois

Nom : Anchois

Nom latin : Engraulis encrasicolus

Taille minimum : 12 cm

Plus petite taille : 10 cm

Plus grande taille : 20 cm

Âge minimum requis : 0 années

Longévité : 5 années

Prix : 5 \$

Sardine

Nom : Sardine
Nom latin : *Sardina pilchardus*
Taille minimum : 11 cm
Plus petite taille : 7 cm
Plus grande taille : 25 cm
Âge minimum requis : 0 années
Longévité : 5 années
Prix : 6 \$

Maquereaux

Nom : Maquereaux
Nom latin : *Scomber spp.*
Taille minimum : 20 cm
Plus petite taille : 15 cm
Plus grande taille : 50 cm
Âge minimum requis : 1 années
Longévité : 20 années
Prix : 6 \$

Cabillaud

Nom : Casbillaud
Nom latin : *Gadus morhua*
Taille minimum : 30 cm
Plus petite taille : 35 cm
Plus grande taille : 100 cm
Âge minimum requis : 2 années
Longévité : 25 années
Prix : 27 \$

Thon rouge

Nom : Thon rouge
Nom latin : *Thunnus thynnus*
Taille minimum : 115 cm
Plus petite taille : 95 cm
Plus grande taille : 300 cm
Âge minimum requis : 2 années
Longévité : 25 années
Prix : 35 \$

Liste des documents fournis

- Diagrammes de flux
- Journal de travail
- Planification initiale
- Maquettes
- GitHub : <https://github.com/KevinGacon/Fishermen-TPI>
- IceScrum : <https://cloud.icescrum.com/p/FISHERMEN/#/project>
- La release du jeu et le Code Source :
https://github.com/KevinGacon/Fishermen-TPI/releases/tag/Fishermen_2.00

CONCLUSIONS

Ce qui a été atteint

Tous les points présents dans le cahier des charges ont été intégré dans le projet. Tous les points souhaités ont pu être implémenté dans les temps

Points positifs

Les consignes données dans le cahier des charges m'ont permis d'avoir beaucoup de liberté à la création du projet. Cela a permis d'énormément sollicité mon imagination. Un aspect que j'ai énormément apprécié.

Également, un point positif c'est la communication avec les experts ou le chef de projet qui ont été très agréables.

Points négatifs

Je pense que la quantité de fonctionnalité à implémenté n'a pas été suffisamment réfléchi ce qui m'a laissé moins de temps à l'écriture du rapport de projet. Les fonctionnalités étaient simples mais il y en avait, à mon avis, trop. Malgré que les parties des employées et des salaires aient été retiré. Mais ça ne m'a pas empêché d'implémenter tous les points restants.

Difficultés particulières

L'implémentation de l'inventaire, des poissons et de tous ce qui tournait autour a été beaucoup plus long que je ne le pensais. Car à plusieurs reprises je devais reréfléchir à la conception d'un système déjà présent parce que la façon dont il a été codé ne pouvait pas être compatible avec un autre système.

Par exemple, chaque poisson a des données unique (âge, taille) et le système d'inventaire n'avait pas été réfléchi pour afficher ces données. Car les poissons ont été simplement stockés sans leur données spécifique (seulement leur nom par exemple).

J'ai dû donc retravailler ces systèmes, ce qui m'a fait perdre un peu de temps.

Suites possibles pour le projet

Après le TPI je compte reprendre le projet pour ajouter plus de fonctionnalité, plus d'espèces pour rendre le jeu plus jouable. Mes camarades à qui j'ai fait tester m'ont donné, énormément d'idée à implémenter dans le jeu qui m'ont amusé.

Je ne pense pas reprendre le jeu tout de suite, par contre, car j'ai déjà d'autres projets Unity en cours qui sont plus important pour moi.

ANNEXES

Résumé du rapport du TPI / version succincte de la documentation

Situation de départ

Le projet a démarré le 2 mai 2022, avec la prise de connaissance du cahier des charges. Après l'avoir lu et approuvé avec mon expert, j'ai entamé la création de la planification initiale, la planification détaillée, la conception et analyse de projet, en créant des stories, diagramme de flux et maquette.

Mise en œuvre

Par la suite, après avoir fini la partie de conceptualisation et analyse du projet, j'ai débuté le projet sur Unity et j'ai implémenté les différentes fonctionnalités notées dans le CdC. J'ai commencé par créer les différents visuels de mes menus et je me suis mis à coder les différentes parties. En parallèle je travaillais sur la documentation du rapport de projet.

Résultats

Finalement, pour vérifier ce qui a été implémenté, des tests ont été créés. Un test unitaire ajouté sur la fonctionnalité du système de vente car des vérifications doivent être faites sur le poisson.

Sources – Bibliographie

Noms 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>

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

Informations sur plusieurs espèces :
<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/>

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

<http://wpbp.sinica.edu.tw/>

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

Ne trouvant de réelle information sur le montant de l'amende sur la pêche de poissons trop petits ou trop jeune, je me suis basé sur cette article <https://france3-regions.francetvinfo.fr/normandie/seine-maritime/soupconnes-avoir-preleve-soles-trop-petites-pecheurs-sont-relaxes-1720665.html>

[J'ai mis le montant à 1000 \\$.](#)

Pour les prix des espèces : <https://rnm.franceagrimer.fr/>

Pour le prix des poissons, nous avons discuté avec mon chef de projet. Il trouve plus judicieux de mettre les vrais prix des poissons même si ça ne rapporte pas énormément en termes d'argent.

Tutoriel test unitaire Unity ; <https://www.youtube.com/watch?v=l1EOvmnQFco>

Journal de travail

Jour	Début	Fin	Temps	Type	Titre	Description
02 mai	8:00	8:30	0:30 h	Planification	Prise de connaissance du cahier des charges	Ayant reçu le cahier des charges, je me suis mis à lire les informations que contient ce CdC. J'ai pris connaissance des consignes et jugé si le projet est réalisable dans les temps.
02 mai	8:30	9:00	0:25h	0:25h	Discussions avec l'expert	Après avoir pris connaissance du CdC, j'ai discuté avec l'expert pour expliquer mon ressenti. Il m'a, par la suite, suggéré des modifications dans le descriptif du projet.
02 mai	9:00	9:35	0:35 h	Documentation	Création de la planification initiale	J'ai récupéré le Template d'un Diagramme de Gants que j'ai modifié pour qu'il soit plus adapté et j'ai planifié le déroulement de mon projet.
02 mai	9:50	10:35	0:45 h	Documentation	Création du journal de travail	J'ai pris le Template qui était déjà mis à disposition pour le Pré-TPI et je l'ai modifié pour qu'il possède les champs "Début" "Fin" et "Temps" et j'ai commencé à rédiger le journal
02 mai	10:40	11:15	0:35 h	Planification	Finition de la planification initiale	J'ai retravaillé ma planification initiale et j'ai inséré les dernières données qui me manquaient.

02 mai	11:15	11:30	0:15 h	Documentation	Écriture du journal de bord	J'ai réécrit, mis au propre et continuer la rédaction de mon journal de bord.
02 mai	13:30	14:00	0:30 h	Planification	Discussion, Révision et Signature du cahier des charges avec l'expert et le CdP	Le CdP et l'expert se sont concerté pour revoir les objectifs du projet. On a, par la suite, discuté des changements. Ça a été décidé que toute la partie du système d'employé (embauche et salaire) sera retiré.
02 mai	14:00	15:30	1:20 h	Documentation	Écriture du journal de bord	J'ai continué la rédaction de mon journal de bord.
02 mai	15:30	16:55	1:15 h	Documentation	Création du rapport du projet	J'ai commencé la rédaction de mon rapport de projet.
03 mai	8:00	8:50	0:45 h	Planification	Retravail de la planification initiale	Après l'envoi de ma planification initiale. J'ai reçu un retour du deuxième expert qui m'indiquait que je n'avais pas mis de partie pour la documentation. Après avoir vu avec mon CdP j'ai ajouté de nouvelles lignes et remodifié certaines.
03 mai	8:50	10:00	0:55 h	Documentation	Rédaction de mon rapport de projet	J'ai continué la rédaction de mon rapport de projet.
03 mai	10:00	10:35	0:35 h	Documentation	Écriture du journal de bord	J'ai effectué la rédaction de mon journal de bord.

03 mai	10:35	11:25	0:50 h	Documentation	Création de story sur IceScrum	J'ai créé le projet sur IceScrum et j'ai créé les différentes stories
03 mai	11:25	12:15	0:50 h	Documentation	Rédaction de mon rapport de projet	J'ai continué la rédaction de mon rapport de projet.
03 mai	13:30	14:40	0:45 h	Planification	Commencement du diagramme de flux	J'ai débuté la conception du travail à réaliser à l'aide des diagrammes de flux. J'ai réfléchi à la réalisation du système de zone de pêche.
03 mai	13:50	14:40	0:45 h	Documentation	Rédaction de mon rapport de projet	J'ai continué la rédaction de mon rapport de projet.
03 mai	14:40	15:40	0:55 h	Planification	Préparation de l'environnement de travail	J'ai lancé l'installation de Unity 2020. J'ai intégré visual studio à Unity et mis en place le Github
03 mai	15:40	16:55	1:10 h	Documentation	Écriture du journal de bord	J'ai effectué la rédaction de mon journal de bord.
05 mai	8:50	9:35	0:45 h	Planification	Création des Stories sur IceScrum	J'ai fini d'ajouter d'autres stories sur IceScrum

05 mai	9:50	10:10	0:20 h	Implémentation	Création du projet sur Unity	J'ai créé le projet sur Unity.
05 mai	10:10	11:35	0:45 h	Planification	J'ai préparé mon environnement de travail sur Unity	J'ai installé différent package qui me serviront pour le projet.
05 mai	11:35	12:15	0:45 h	Planification	Création des diagrammes de flux	J'ai continué à créer mes différents diagrammes de flux
05 mai	15:20	15:50	0:30 h	Documentation	Écriture du journal de bord	J'ai effectué la rédaction de mon journal de bord.
05 mai	15:50	16:20	0:30 h	Documentation	Création des diagrammes de flux	J'ai continué à créer mes différents diagrammes de flux
05 mai	16:20	16:55	0:35 h	Documentation	Écriture du journal de bord	J'ai effectué la rédaction de mon journal de bord.
06 mai	8:00	9:20	1:15 h	Documentation	Création des sprints, tests et task	J'ai créé les sprints et j'ai rempli les différents champs des tests et task de chaque stories

06 mai	9:20	9:35	0:15 h	Documentation	Écriture du journal de bord	J'ai effectué la rédaction de mon journal de bord.
06 mai	9:50	10:00	0:10 h	Planification	Création du diagramme de flux	J'ai avancé dans la création de diagramme de flux
06 mai	10:00	10:45	0:45 h	Discussion/Revue	Discussion avec le CdP du travail effectué	J'ai discuté avec le Chef de projet pour faire un point sur les différentes choses qui a été effectué. Certaines formulations de phrase et logique de conception a été revue et seront corrigé Les diagrammes de flux ont été, également, revue et seront corrigé
06 mai	10:45	11:00	0:15 h	Documentation	Écriture du journal de bord	J'ai effectué la rédaction de mon journal de bord.
06 mai	11:00	12:15	1:15 h	Documentation	Correction IceScrum	J'ai corrigé tous les points qui posait problème auquel on avait discuté avec mon chef de projet.
06 mai	13:30	13:45	0:15 h	Documentation	Écriture du journal de bord	J'ai effectué la rédaction de mon journal de bord.
06 mai	13:45	14:15	0:30 h	Documentation	Avancement diagramme de flux	J'ai avancé dans la création de diagrammes de flux

06 mai	14:20	14:50	0:30 h	Documentation	Ajout d'éléments dans le Rapport de projet	J'ai ajouté les diagrammes de flux dans le rapport de projet
06 mai	14:50	15:05	0:15 h	Documentation	Écriture du journal de bord	J'ai effectué la rédaction de mon journal de bord.
09 mai	8:00	8:30	0:30 h	Documentation	Correction des diagrammes de flux	Il restait quelques erreurs sur les diagrammes de flux, je les ai corrigés et mis sur le cahier des charges
09 mai	8:30	8:40	0:10 h	Documentation	Écriture du journal de bord	J'ai effectué la rédaction de mon journal de bord.
09 mai	8:40	9:20	0:40 h	Documentation	Correction et ajout d'élément sur IceScrum	J'ai effectué la correction des stories "système économique", "zone de pêche" et "système de pêche"
09 mai	9:20	10:10	0:50 h	Implémentation	Commencement du projet Unity	J'ai débuté le projet sur Unity. J'ai réfléchi à l'apparence visuel et j'ai sélectionné des illustrations pour le jeu. Site consulté pour les images : http://www.clipartpanda.com/clipart_images/silver-king-custom-marine-42502007 https://www.normandiefraicheurmer.fr/recettes-et-si-on-cuisinait/origine-des-produits-de-la-mer/43-zones-de-peche-monde.html

09 mai	10:10	11:25	1:15 h	Implémentation	Implémentation des différents systèmes	J'ai installé le packages TextMeshPro qui me permettra d'écrire des textes plus facilement. J'ai développé les fonctions d'ajout et de retrait d'argent, également, j'ai codé le système pour changer de scène dans les différentes zones de pêches
09 mai	13:30	13:40	0:10 h	Documentation	Écriture du journal de bord	J'ai effectué la rédaction de mon journal de bord.
09 mai	13:40	15:15	1:35 h	Implémentation	Implémentation de zone de pêche	J'ai créé le Template d'une zone de pêche. Avec le bateau, la mer, les poissons, les différents boutons pour les menus. Site consulté pour les images : https://www.deviantart.com/absurdwordpreferred/art/Little-Fish-png-147138899
09 mai	15:15	16:00	0:45 h	Documentation	Écriture du journal de bord	J'ai effectué la rédaction de mon journal de bord.
09 mai	16:00	16:55	0:55 h	Implémentation	Développement du système de pêche	J'ai commencé le développement du système de pêche. Deux jauges ont été implémenté pour la pêche. Ils ne sont pas entièrement opérationnel
10 mai	8:00	8:50	0:45 h	Implémentation	Déplacements des poissons	J'ai effectué le système de déplacement des poissons aléatoirement dans la zone de pêche.
10 mai	8:50	10:25	1:30 h	Implémentation	Développement du système de pêche	Les jauges sont fonctionnelles et détecte si la barre est à 100%

10 mai	10:25	10:45	0:15 h	Documentation	Écriture du journal de bord	J'ai effectué la rédaction de mon journal de bord.
10 mai	10:45	12:15	1:30 h	Implémentation	Création des différents types de poissons	J'ai débuté l'implémentation de différents types de poissons. J'ai utilisé le système de scriptable objects de unity pour faire mes différents poissons
10 mai	13:30	14:40	1:10 h	Implémentation	Création des différents types de poissons + recherches images	J'ai continué l'implémentation de différents types de poissons. https://www.hiclipart.com/
10 mai	14:40	15:00	0:20 h	Documentation	Écriture du journal de bord	J'ai effectué la rédaction de mon journal de bord.
10 mai	15:00	16:30	1:30 h	Documentation	Travaille sur le rapport de projet	J'ai continué à compléter mon rapport de projet
10 mai	16:30	16:55	0:25 h	Documentation	Écriture du journal de bord	J'ai effectué la rédaction de mon journal de bord.
12 mai	8:50	10:00	0:55h	Implémentation	Implémentation de l'inventaire	J'ai ajouté l'affichage de l'inventaire et l'affichage des poissons dans l'inventaire

12 mai	10:00	10:10	0:10 h	Documentation	Écriture du journal de bord	J'ai effectué la rédaction de mon journal de bord.
12 mai	10:10	11:10	0:55 h	Implémentation	Adaptation du système de pêche	J'ai ajouté la fonction qui permet d'attraper un poisson lorsqu'on gagne le mini-jeu de pêche
12 mai	11:10	12:00	0:45 h	Implémentation	Inventaire	La méthode utilisé ne permet pas de générer une taille ou un âge aléatoire. J'ai reréfléchi à une nouvelle méthode
12 mai	12:00	12:15	0:15 h	Documentation	Écriture du journal de bord	J'ai effectué la rédaction de mon journal de bord.
12 mai	15:20	16:20	0:55 h	Recherches	Recherches d'informations pour les poissons	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/
12 mai	16:20	16:55	0:35 h	Documentation	Écriture du journal de bord	J'ai effectué la rédaction de mon journal de bord.
13 mai	8:00	10:00	1:45 h	Implémentation	Système d'inventaire	L'implémentation du système d'inventaire est difficile à gérer car je ne peux pas simplement ajouter un objet "poisson" dans une liste car chaque poisson ont une taille et un âge différent qui doit être géré

13 mai	10:00	10:30	0:30 h	Discussion/Revue	Discussion avec le CdP	J'ai discuté avec mon chef de projet à propos de l'avancement du projet
13 mai	10:30	12:15	1:35 h	Implémentation	Système d'inventaire	Les poissons s'ajoutent correctement dans l'inventaire. Chaque mini jeu gagné génère un poisson aléatoire dans l'inventaire
13 mai	13:30	14:00	1:35 h	Documentation	Écriture du journal de bord	J'ai effectué la rédaction de mon journal de bord.
13 mai	14:00	14:10	0:10 h	Implémentation	Système d'inventaire	Ajout du nom du poisson dans l'inventaire
13 mai	14:10	14:40	0:30 h	Implémentation	Nouvelle zone de pêche	Ajout d'une deuxième zone de pêche payante avec d'autres espèces de poissons
13 mai	14:40	15:05	0:25 h	Implémentation	Écriture du journal de bord	J'ai effectué la rédaction de mon journal de bord.
16 mai	8:00	9:35	1:35 h	Implémentation	Travail sur l'implémentation du système de vente	J'ai travaillé sur le moyen d'implémenter un système de vente. Les poissons de l'inventaire sont listés
16 mai	9:50	10:10	0:20 h	Recherches	Recherches sur le temp de fraîcheur des poissons	J'ai trouvé l'information sur la fraîcheur d'un saumon à différentes températures sur https://www.bloc-notes-culinaire.com/2019/08/criteres-de-fraicheur-du-poisson.html . Je vais me baser là-dessus pour tous les poissons.

16 mai	10:10	11:25	1:15 h	Implémentation	Travaille sur l'implémentation du système de vente	Le Nom, la taille et l'âge des poissons sont affichées dans le menu de ventes
16 mai	13:30	14:40	1:05 h	Implémentation	Correction de système	Le Nom, la taille et l'âge des poissons sont affichées dans le menu de ventes
16 mai	14:40	16:55	2:05 h	Documentation	Travaille sur le rapport de projet	Je pense avoir du retard dans la documentation du rapport de projet. Je décide de prendre le temp de le remplir convenablement
16 mai	16:35	16:55	0:20 h	Documentation	Écriture du journal de bord	J'ai effectué la rédaction de mon journal de bord.
17 mai	8:00	8:20	0:20 h	Discussion/Revue	Visite du deuxième expert	Le deuxième expert est passé pour faire la visite intermédiaire. Nous avons discuté de l'avancement du projet
17 mai	8:20	10:00	1:15 h	Implémentation	Travaille sur l'implémentation du système de vente	Les poissons de l'inventaire sont listés avec leur âge, leur taille et leur prix. Le bouton de vente fonctionne mais les poissons ne se supprime pas de l'inventaire
17 mai	10:00	10:20	0:20 h	Documentation	Écriture du journal de bord	J'ai effectué la rédaction de mon journal de bord.
17 mai	10:00	10:45	0:45 h	Absence	Entretien ES Tech	J'ai dû m'absenter, un moment, car je devais faire mon entretien pour Tech. Mon CdP a été prévenu
17 mai	10:20	12:15	1:45 h	Implémentation	Travaille sur l'implémentation du système de vente	Les poissons se retire de l'inventaire et la somme s'ajoute à l'agent du joueur

17 mai	13:30	14:40	1:05 h	Documentation	Travaille sur le rapport de projet	Je continue de remplir le rapport de projet
17 mai	14:40	15:05	0:25 h	Documentation	Écriture du journal de bord	J'ai effectué la rédaction de mon journal de bord.
17 mai	15:05	16:55	1:30 h	Documentation	Travaille sur le rapport de projet	Je continue de remplir le rapport de projet
19 mai	8:50	9:35	0:45 h	Implémentation	Travaille sur le menu de sélection de zone de pêches	Dans le menu de sélection de zone de pêche, un message de confirmation de paye a été ajouté lorsque le joueur appuie sur une zone payante. Un message de refus d'argent apparait lorsqu'il ne possède pas suffisamment d'argent
19 mai	9:50	11:00	1:05 h	Documentation	Rédaction de mon rapport de projet	J'ai continué la rédaction de mon rapport de projet.
19 mai	11:00	11:15	0:15 h	Documentation	Écriture du journal de bord	J'ai effectué la rédaction de mon journal de bord.
19 mai	11:15	12:15	0:55 h	Documentation	Rédaction de mon rapport de projet	J'ai continué la rédaction de mon rapport de projet.
19 mai	15:20	16:30	1:05 h	Documentation	Rédaction de mon rapport de projet	J'ai continué la rédaction de mon rapport de projet.
19 mai	16:30	16:55	0:25 h	Documentation	Écriture du journal de bord	J'ai effectué la rédaction de mon journal de bord.

20 mai	8:00	10:00	1:40 h	Documentation	Rédaction de mon rapport de projet	J'ai continué la rédaction de mon rapport de projet.
20 mai	10:00	10:20	0:20 h	Discussion/Revue	Discussion avec le CdP	J'ai discuté avec mon chef de projet à propos de l'avancement du projet
20 mai	10:20	10:45	0:20 h	Documentation	Écriture du journal de bord	J'ai effectué la rédaction de mon journal de bord.
20 mai	10:45	12:15	1:25 h	Documentation	Rédaction de mon rapport de projet	J'ai continué la rédaction de mon rapport de projet.
20 mai	13:30	14:00	0:30 h	Documentation	Test de projet	J'ai laissé deux camarades tester le jeu. Je ne leur ai rien expliqué, exprès, pour voir si le jeu est facilement compréhensible. Ils ont pris quelques secondes à comprendre le jeu de pêche mais sinon ils ont compris facilement. Ils n'ont pas décerné de bug en particulier.
20 mai	14:00	15:05	1:00 h	Documentation	Rédaction de mon rapport de projet	J'ai continué la rédaction de mon rapport de projet.
23 mai	8:00	9:35	1:25 h	Implémentation	Finalisation de l'inventaire	La possibilité de voir les informations du poissons a été implémenté
23 mai	9:50	10:35	0:45 h	Implémentation	Finalisation de l'inventaire	Un bouton qui permet de relâcher le poisson a été implémenté
23 mai	10:40	11:25	0:45 h	Implémentation	Finalisation de l'inventaire	Si un poisson est trop petit ou trop jeune, l'information s'affiche en rouge dans l'inventaire.

23 mai	13:30	16:25	2:30 h	Implémentation	Finalisation de la partie vente.	La fonctionnalité qui permet de recevoir une amende lorsque nous vendons un poisson trop jeune a été implémenté.
23 mai	16:25	16:55	0:30 h	Documentation	écriture du journal de bord	J'ai effectué la rédaction de mon journal de bord..
24 mai	8:00	12:15	3:45 h	Documentation	Rédaction de mon rapport de projet	J'ai continué la rédaction de mon rapport de projet.
24 mai	13:30	15:20	1:30 h	Documentation	Rédaction de mon rapport de projet	J'ai continué la rédaction de mon rapport de projet.
24 mai	15:20	15:30	0:10 h	Absence	Rattrapage de test	J'ai dû rattraper un oral d'anglais
24 mai	15:30	16:35	1 h	Documentation	Rédaction de mon rapport de projet	J'ai continué la rédaction de mon rapport de projet.
24 mai	16:35	16:55	0:20 h	Documentation	écriture du journal de bord	J'ai effectué la rédaction de mon journal de bord..

La colonne « remarque » du journal de travail a été retiré sur cette version pour qu'il puisse entrer dans la documentation. Une version complète du journal de travail est disponible en annexe.

Manuel d'Installation

Pour accéder un projet, il faudra aller sur le GitHub du projet

<https://github.com/KevinGacon/Fishermen-TPI>, installer la dernière release disponible, à faire attention car le programme est compatible seulement sur la version Windows 10. Après avoir télécharger le jeu, veuillez à le décompresser et simplement lancer le jeu, en ouvrant le .exe « Fishermen ».

Manuel d'utilisation

Après avoir lancé le jeu pour la première fois, vous vous trouverez sur le menu de sélection de zones de pêches.

Vous débuterez sans aucun argent et aucun poisson dans l'inventaire.

Il y a deux boutons en haut à gauche qui servent à ouvrir et fermer l'inventaire et à retourner au menu de sélection de zones de pêches.

Deux zones, pour l'instant, s'offrent au vous, la première zone qui est gratuite et la deuxième qui coute 55 \$ (prix du voyage).

Il y a, également, un bouton « Marchés » qui ne sert à rien pour l'instant car il sert à vendre les poissons pêchés.

Pour commencer, il faudra, donc, accéder à la zone gratuite en cliquant dessus.



20 : Illustration menu de sélection de zones de pêches

Vous arrivez à la zone de pêche gratuite. Ici vous pouvez observer des poissons qui nagent et qui sont en nombre limité.

Dans cette zone, uniquement deux espèces de poissons peuvent être pêché (l'anchois et la sardine).

Vous pouvez commencer à pêcher un poisson en cliquant sur le bouton « pêcher ».



Jour 1 | 08:09



21 : Illustration d'une zone de pêche 1

Lorsque le mini-jeu de pêche démarre vous voyez trois jauges. 2 en haut et 1 à droite. La première jauge en haut, le plus gros, est la jauge de progression qui permet d'attraper le poisson. Vous récupérez un poisson et le mini jeu s'arrête lorsque la jauge atteint 100 %.

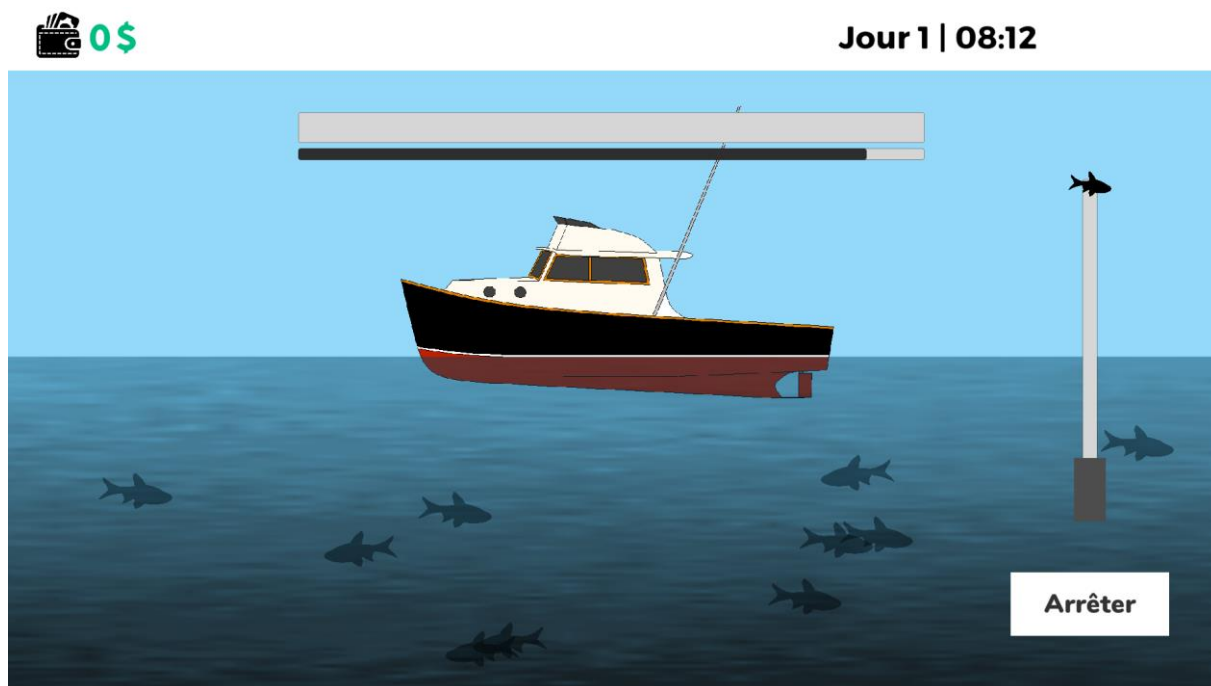
La jauge juste en-dessous vous indique le moment où vous allez perdre. Vous perdez lorsque celle-ci atteint 0%

Et la dernière à droite contient deux symboles un avec un poisson et l'autre représenté par une barre.

Vous, vous contrôlez la barre. Vous pouvez la faire monter en faisant cliquer gauche ou en appuyant sur la barre d'espace.

Votre but est de mettre cette barre sur le symbole de poisson pour faire augmenter la barre de progression avant que la jauge qui vous fait perdre atteigne 0%.

(Vous pouvez appuyer sur la touche « o » pour gagner le mini-jeu en trichant)



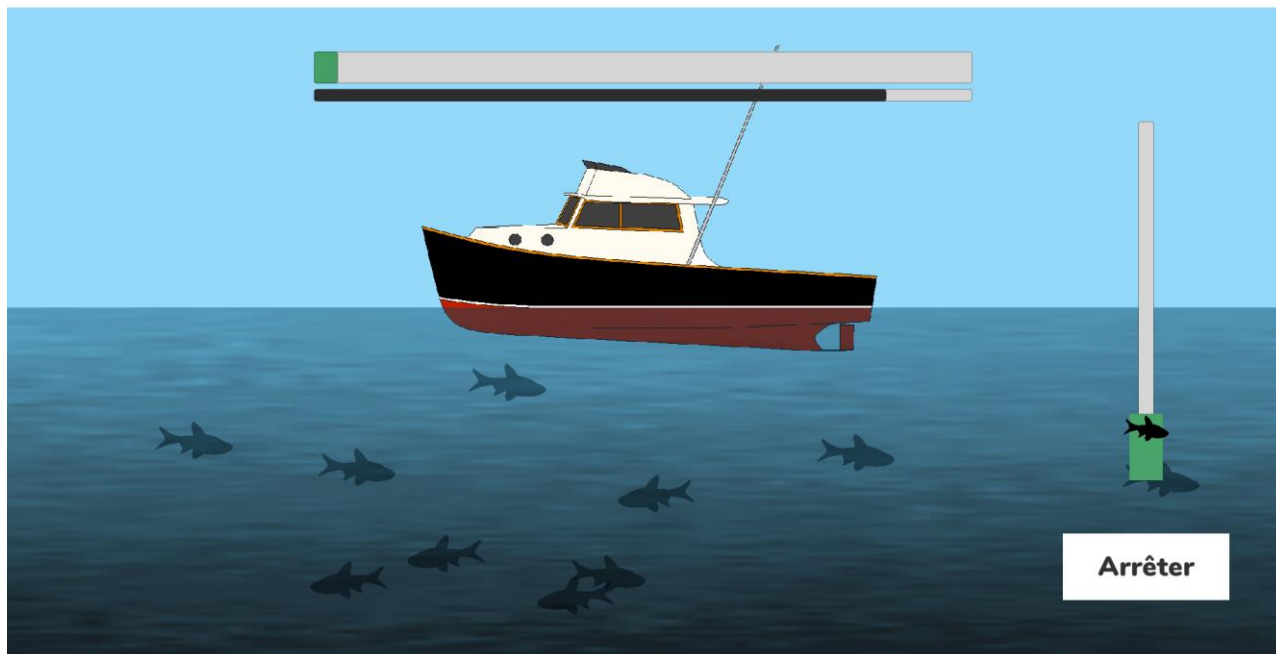
22 : Illustration du mini-jeu de pêche 1

Lorsque vous mettez la barre sur le poisson, la barre s'affichera en vert.

Cela vous indique la barre de progression augmente



Jour 4 | 09:11

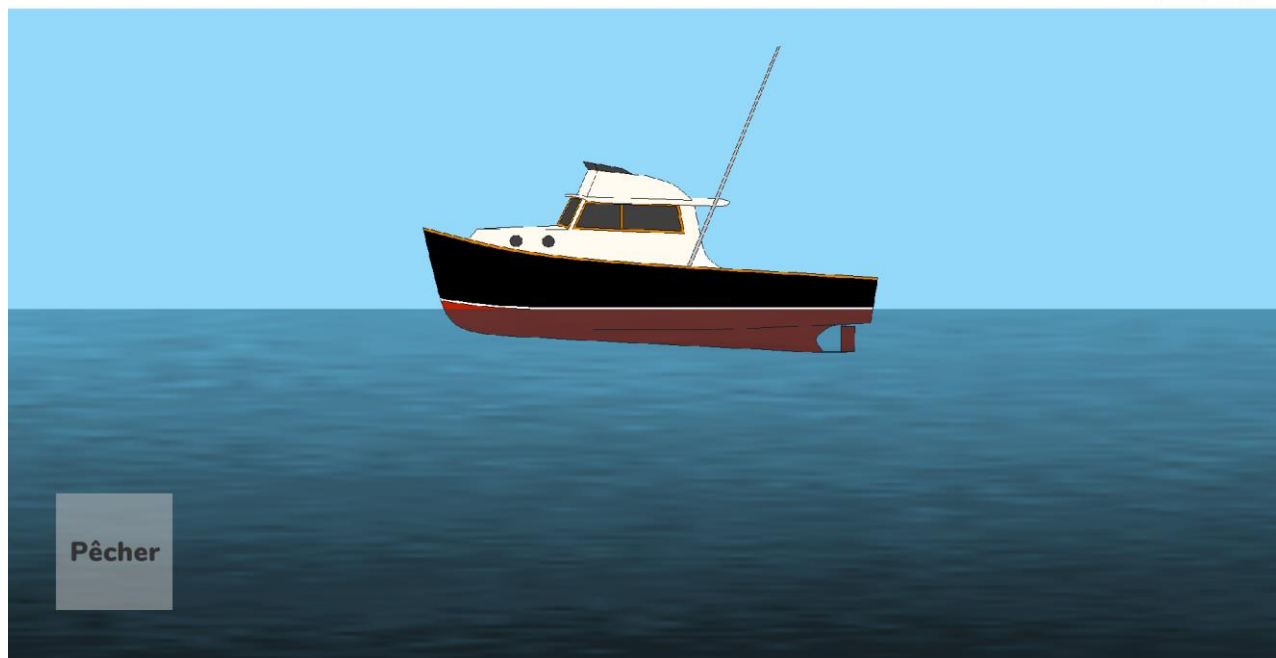


23 : Illustration du mini-jeu de pêche 2

Lorsque vous avez pêché tous les poissons de la zone, le bouton se grise et vous ne pouvez plus attraper d'autres poissons.

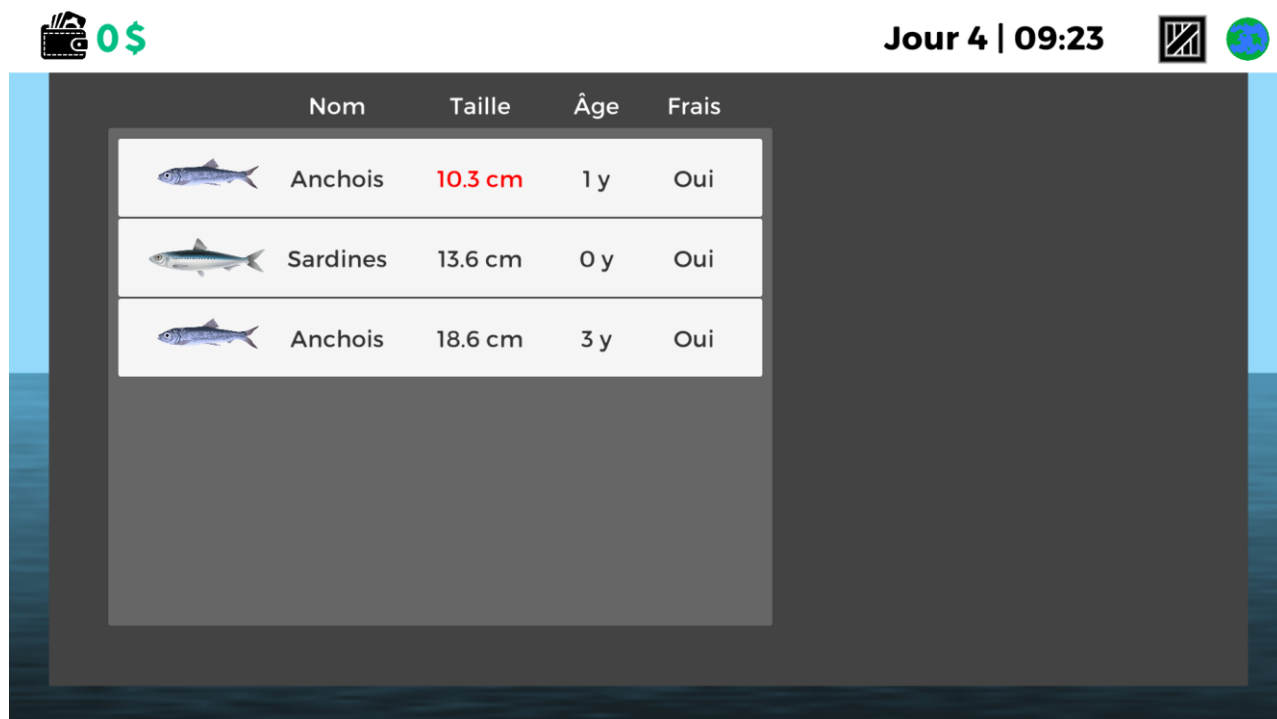


Jour 1 | 08:06



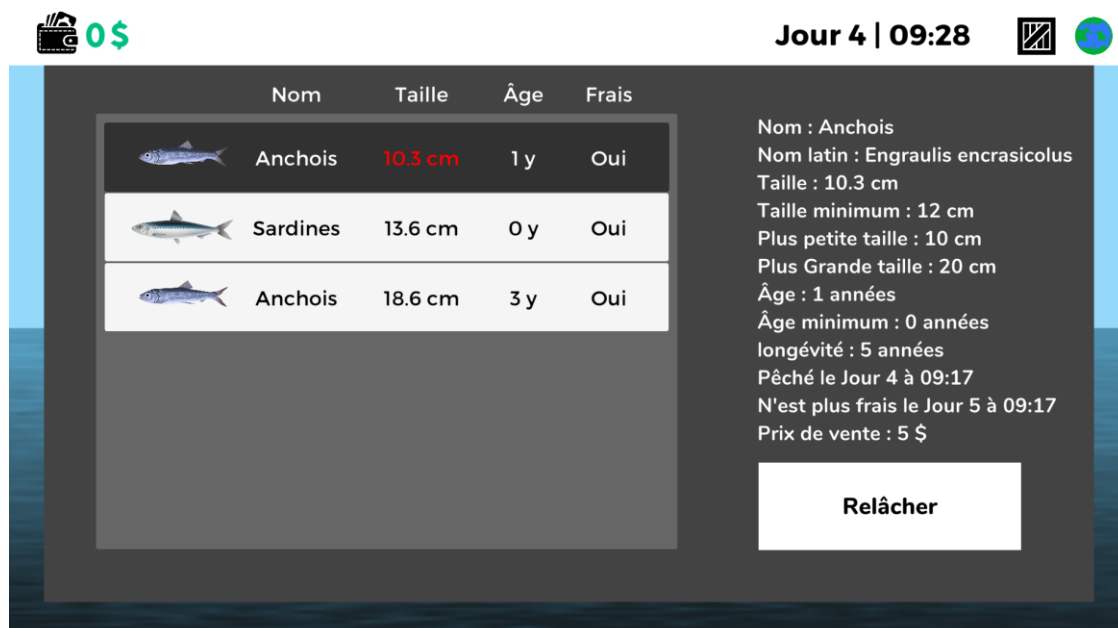
24 : Illustration d'une zone de pêche 2

Après avoir pêché quelques poissons vous pouvez les consulter dans votre stock de poisson en cliquant sur le symbole de caisse en haut à droite depuis n'importe où.



25 : Illustration inventaire 1

Certains des poissons peuvent être soit trop petit ou soit trop jeune ou plus frais (vous pouvez appuyer sur la touche « t » pour accélérer le temp et ainsi tester la fraîcheur du poisson). Dans ce cas l'information s'affiche en rouge. Vous pouvez cliquer dessus pour obtenir plus d'information et le relâcher pour ne pas recevoir d'amende en les vendant.



26 : Illustration inventaire 2

Après avoir relâché les poissons illégaux, vous pouvez retourner au menu de sélection de zones de pêche en cliquant sur le symbole de planète en haut à droite.

Pour pouvoir vendre les poissons, vous devez accéder aux marchés. Pour ça, vous devez cliquer sur le bouton « marchés ».

Ici, vous avez la liste de tous vos poissons. Il n'y pas d'indication pour les poissons illégaux dans le marché. Faites, donc, bien le tri dans le stock avant de vendre.

 0\$

Jour 4 | 09:39


	Nom	Taille	Age	Prix
	Anchois	10.3 cm	1 y	5 \$
	Sardines	13.6 cm	0 y	6 \$
	Anchois	18.6 cm	3 y	5 \$

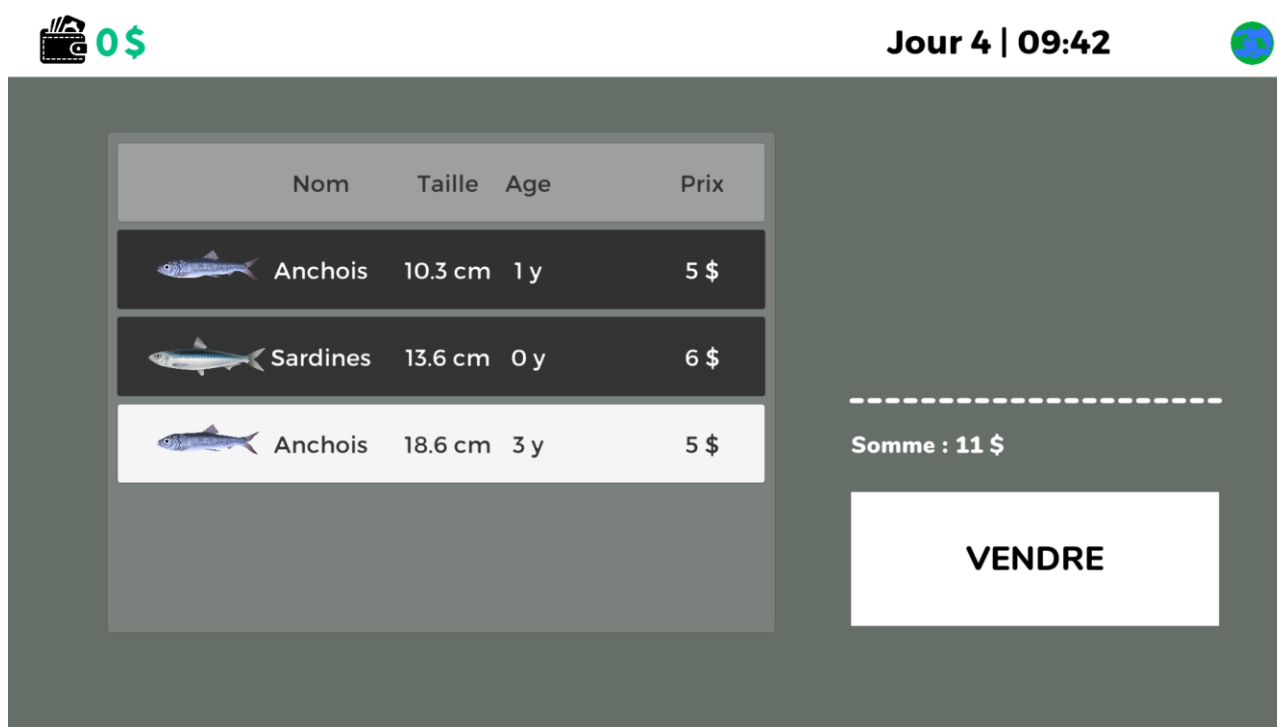
Somme :

VENDRE

27 : Illustration marché vente de poissons 1

Vous pouvez sélectionner les poissons que vous souhaitez vendre en cliquant dessus. Ça fera mettre à jour la somme au-dessus du bouton vendre

Lorsque vous avez fini de sélection les poissons vous pouvez cliquer sur le bouton « vendre ».



28 : Illustration marché vente de poissons 2

Si vous vendez des poissons illégaux vous recevrez une amende de 1000 \$ par poisson illégaux.



29 : Illustration marché amende

Lorsque vous aurez assez d'argent (Vous pouvez appuyer sur la touche « + » du clavier numérique pour avoir plus d'argent et « - » pour retirer de l'argent)

Vous avez la possibilité de rejoindre la deuxième zone qui contient plus d'espèce de poissons et qui rapporte plus.

Archives du projet

Archives Documentations

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

[Documentation 1.00](#)

[Documentation 2.00](#)

[Documentation 3.00](#)

[Documentation 4.00](#)

[Documentation 5.00](#)

[Documentation 6.00](#)

[Documentation 7.00](#)

[Documentation 8.00](#)

Archives Releases

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

[Fishermen 1.00](#)

[Fishermen 2.00](#)

Archives répertoires du projet

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

Fichiers Annexes

- Diagrammes de flux
- Journal de travail
- Maquettes

Table des illustrations

1 : Planification initiale	9
2 : Planification détaillée semaine 1	10
3 : Planification détaillée semaine 2	11
4 : Planification détaillée semaine 3	12
5 : Planification détaillée semaine 4	13
6 : Planification détaillée semaine 5	14
7 : diagramme de zones de pêche	15
8 : Mini-Jeu de pêche	16
9 : Vente de poissons	17
10 : Maquette menu de sélection de Zones de pêches.....	18
11: Maquette d'une zone de pêches	19
12 : Maquette mini jeu de pêche	20
13 : Maquette de l'inventaire	21
14 : Planification finale	23
15 : Stories IceScrum	23
16 : Version de Unity	27
17 : Version de Windows	28
18 : Version de Visual Studio	28
19 : Test unitaire SellFishesSystem	34
20 : Illustration menu de sélection de zones de pêches.....	55
21 : Illustration d'une zone de pêche 1	56
22 : Illustration du mini-jeu de pêche 1.....	57
23 : Illustration du mini-jeu de pêche 2.....	58
24 : Illustration d'une zone de pêche 2	58
25 : Illustration inventaire 1	59
26 : Illustration inventaire 2	59
27 : Illustration marché vente de poissons 1	60
28 : Illustration marché vente de poissons 2	61
29 : Illustration marché amende	61