

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	9
2.5	Dossier de conception.....	9
3	Réalisation	10
3.1	Dossier de réalisation	10
3.2	Description des tests effectués	10
3.3	Erreurs restantes	10
3.4	Liste des documents fournis	11
4	Conclusions.....	11
5	Annexes.....	12
5.1	Résumé du rapport du TPI / version succincte de la documentation..	12
5.2	Sources – Bibliographie	12
5.3	Journal de travail.....	12
5.4	Manuel d'Installation	12
5.5	Manuel d'Utilisation	12
5.6	Archives du projet	12

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 dans ce domaine.

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.

1.2 Objectifs

Le jeu contiendra :

- Différentes zones de pêches
 - Chaque zone nécessitera d'être payé 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
 - 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

lun, 05.02.2022

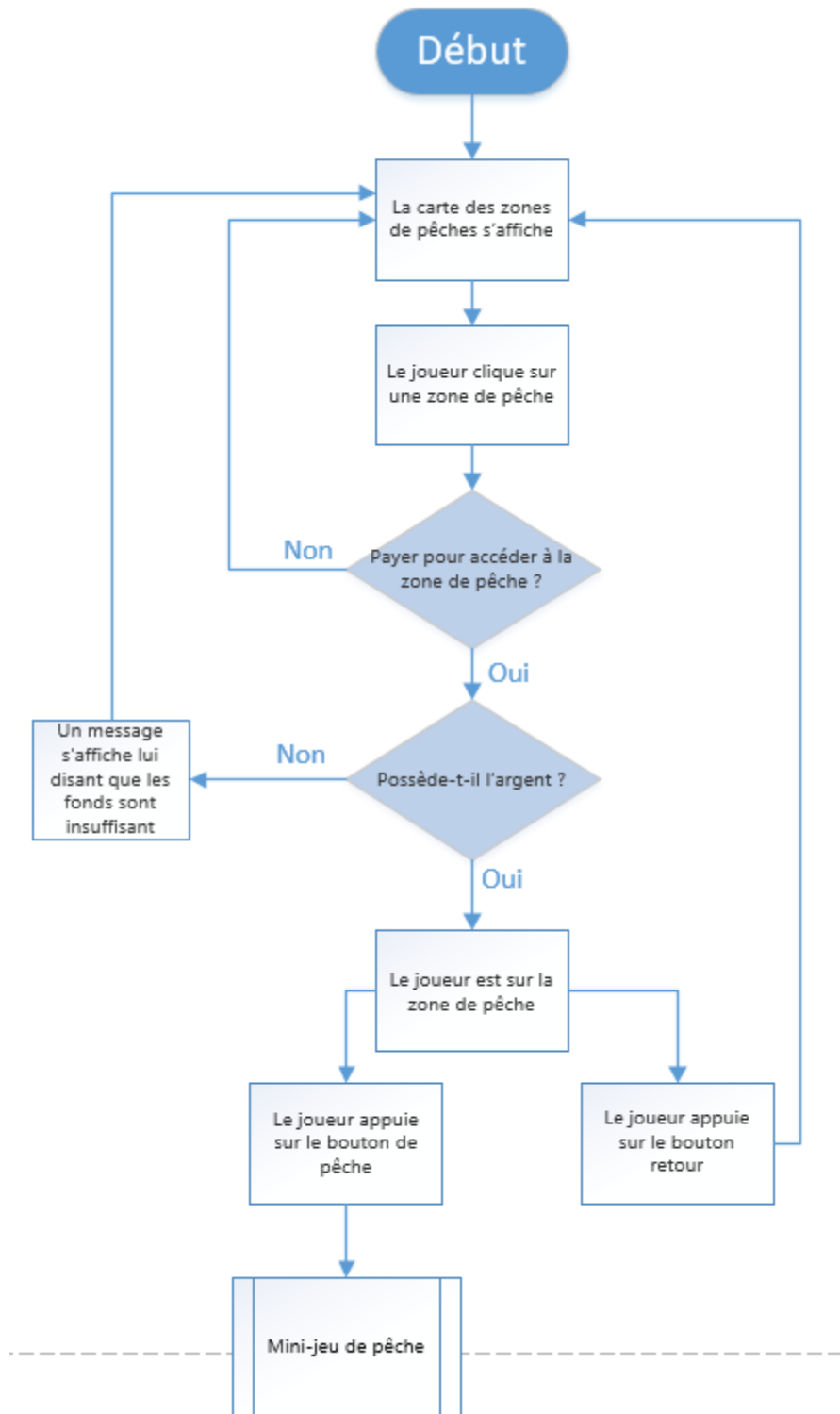
1

Kevin Gacon

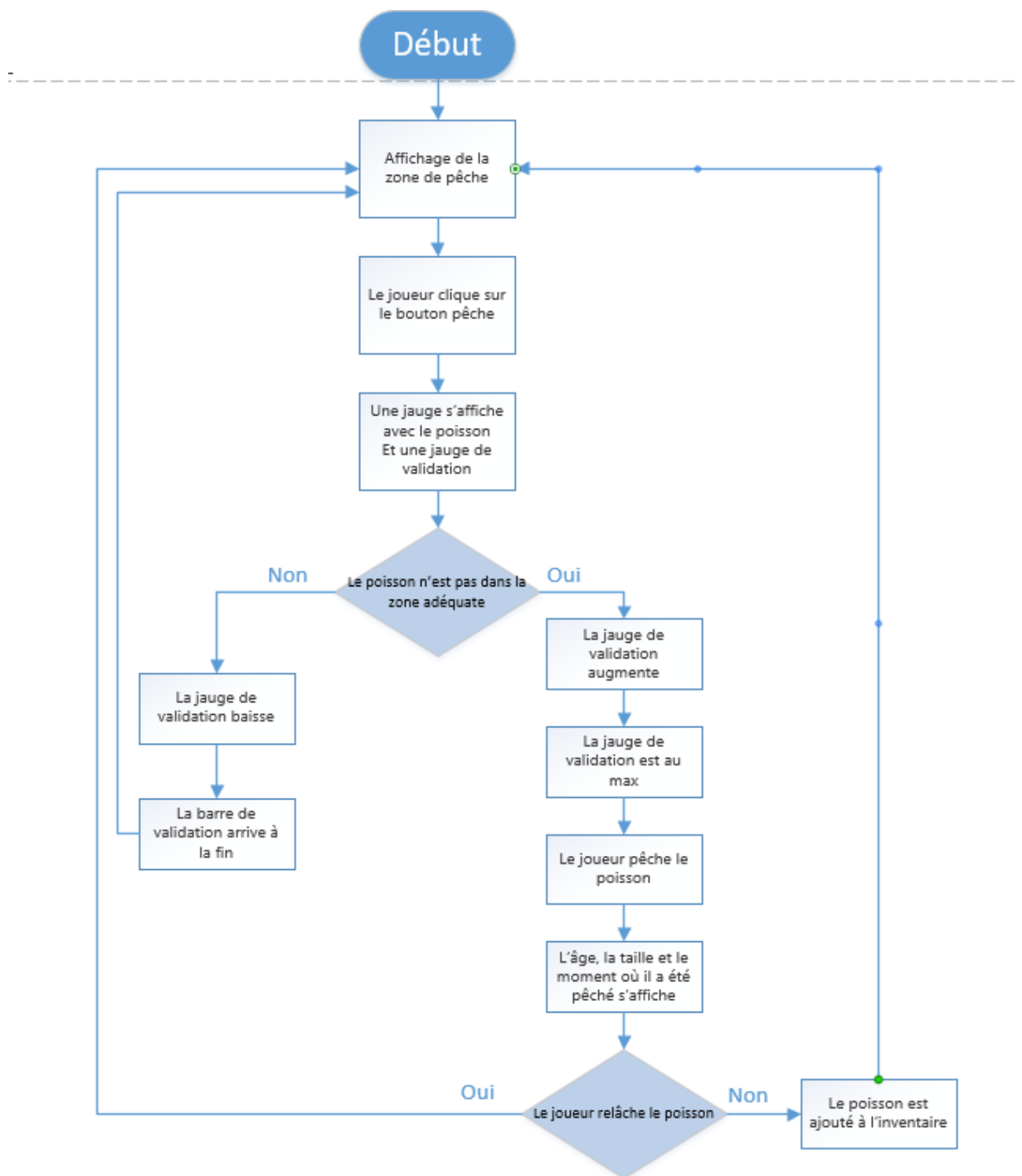
				1	2 mai 2022							9 mai 2022							16 mai 2022							23 mai 2022							30 mai 2022				
					2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31			
					l	m	j	v	s	d	l	m	j	v	s	d	l	m	j	v	s	d	l	m	j	v	s	d	l	m	j	v	s	d	l	m	
PLANIFICATION																																					
Planification 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 Scénario	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 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



1 : zone de pêche



2 : Mini-Jeu de pêche



2.2 Stratégie de test

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

Méthode agile

Décrire la stratégie globale de test :

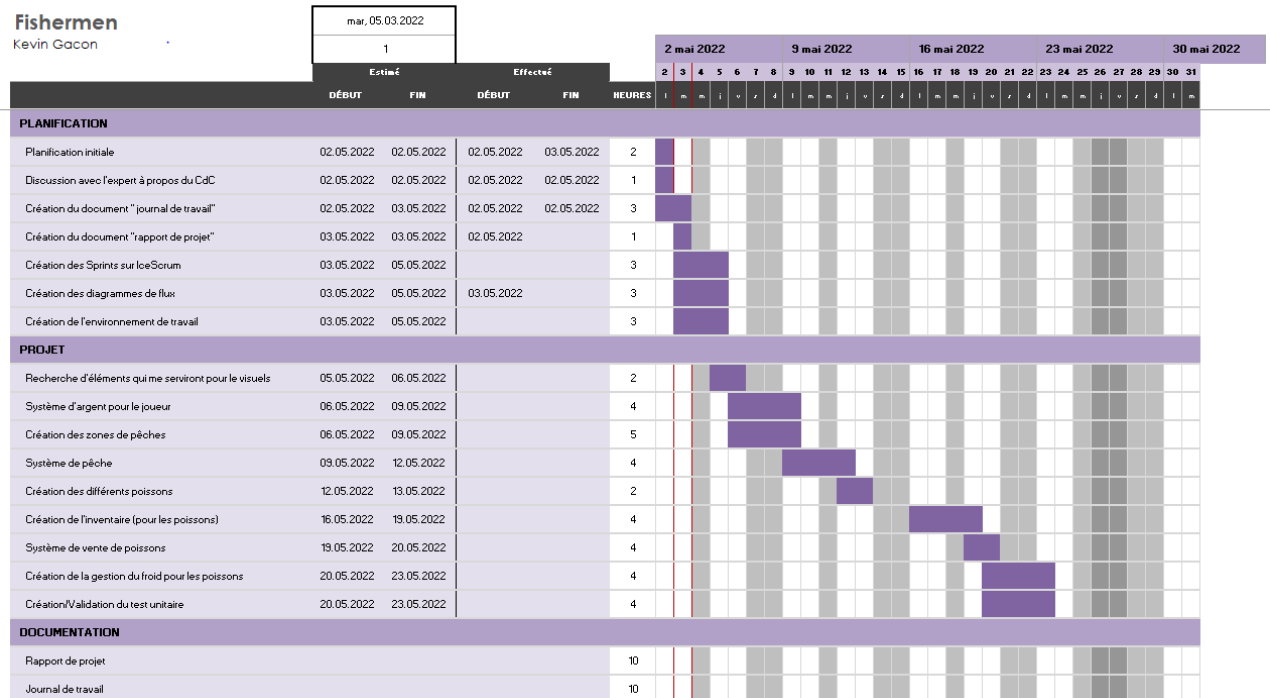
- *Types de tests et ordre dans lequel ils seront effectués.*
- *les moyens à mettre en œuvre.*
- *couverture des tests (tests exhaustifs ou non, si non, pourquoi ?).*
- *données de test à prévoir (données réelles ?).*
- *les testeurs extérieurs éventuels.*

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 !

Logiciel utilisés :

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

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...

Packages installé : TextMeshPro

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

Poisson sombre :

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

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

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