



Revue de projet n°1

BATAILLE NAVALE À DISTANCE

Sommaire

- ▶ Composition de l'équipe
- ▶ Cahier des charges
- ▶ Diagrammes Sys ML
 - ▶ Contexte & Cas d'Utilisation
 - ▶ Exigences
 - ▶ Blocs & Schéma structurel
 - ▶ Séquences (Début/En Jeu/Fin)
- ▶ Chaîne d'Information
- ▶ Carte mentale (Gantt)
- ▶ Avancement du projet en général

Composition de l'Équipe

❖ Jordan CHAMPAULT → **Chef de projet**

- Capacité du système à transmettre les paramètres de communication de l'IHM vers les fonctions **acquérir** ou **traiter**.
- Comparaison de la **nocivité** sur l'être humain des **différentes émissions électromagnétiques envisageables** pour la liaison sans fil.

❖ Loelia THEVENIN

- Capacité du système à transmettre les paramètres de communication de la fonction **traiter** vers la fonction **afficher**.
- Bilan de la **consommation énergétique** et des **évolutions technologiques** permettant de la réduire.

❖ Cyril COLINET

- Capacité du système à transmettre les paramètres de communication entre la fonction **communiquer** et la fonction **traiter**.
- Analyse du cycle de vie (prototype).

Cahier des charges

- ▶ Réalisation d'un **prototype de bataille navale fonctionnel**:
 - ▶ Liaison **non filaire** (utilisation domestique)
 - ▶ Deux écrans (**un par joueur**)
 - ▶ Chaque écran affiche les deux grilles simultanément/**alternativement**
 - ▶ Respect des règles de la bataille navale classique (100 cases de jeu, jeu tout par tout)

Diagramme de Contexte

► Réalisé par **Cyril**

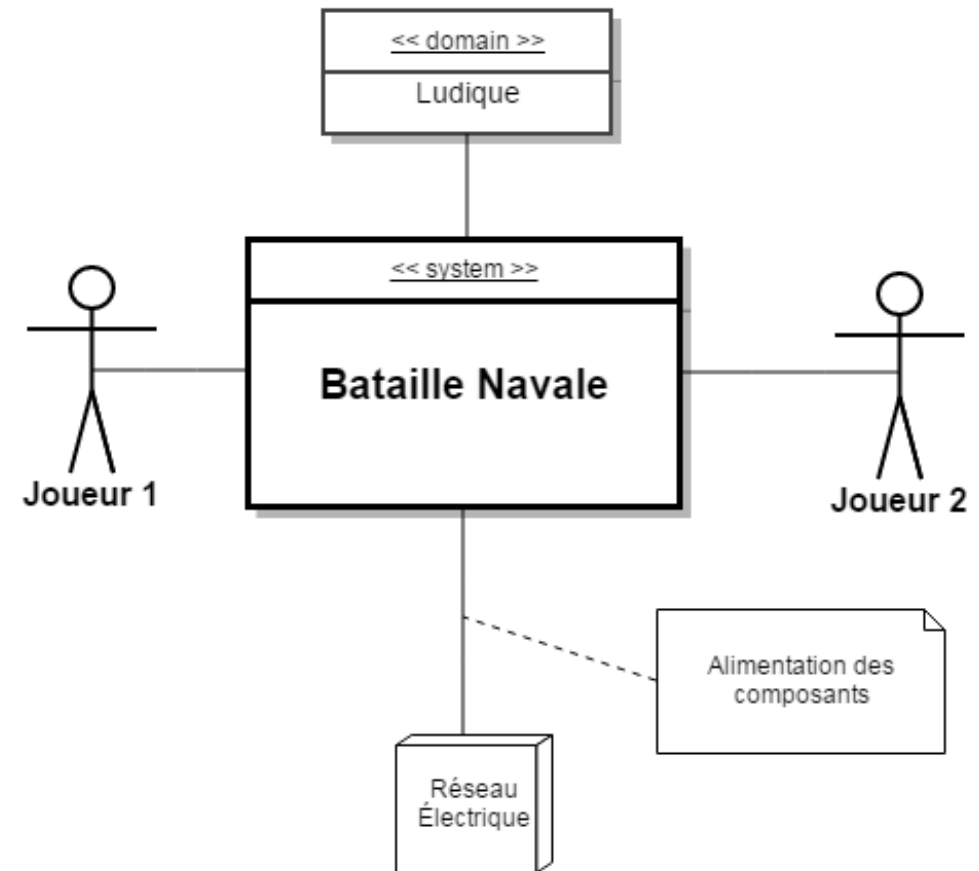
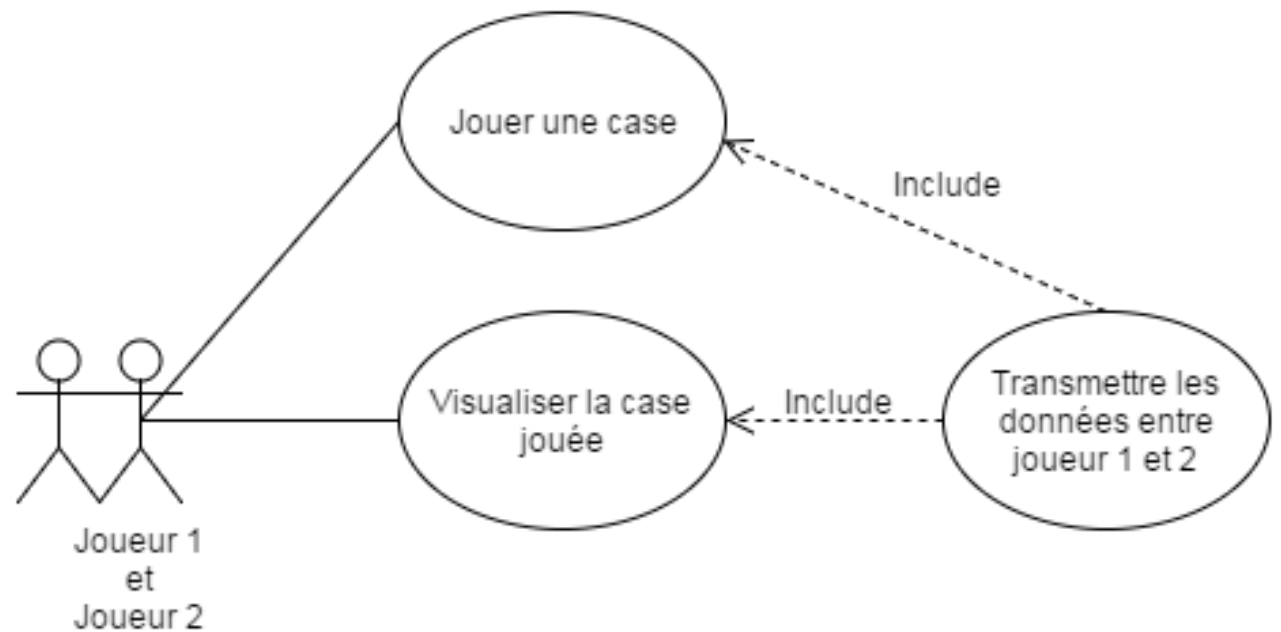


Diagramme de Cas D'Utilisation

► Réalisé par **Jordan**

Diagramme Sysml : Cas d'utilisation lors d'une partie



Projet : Bataille Navale

Diagramme d'Exigences

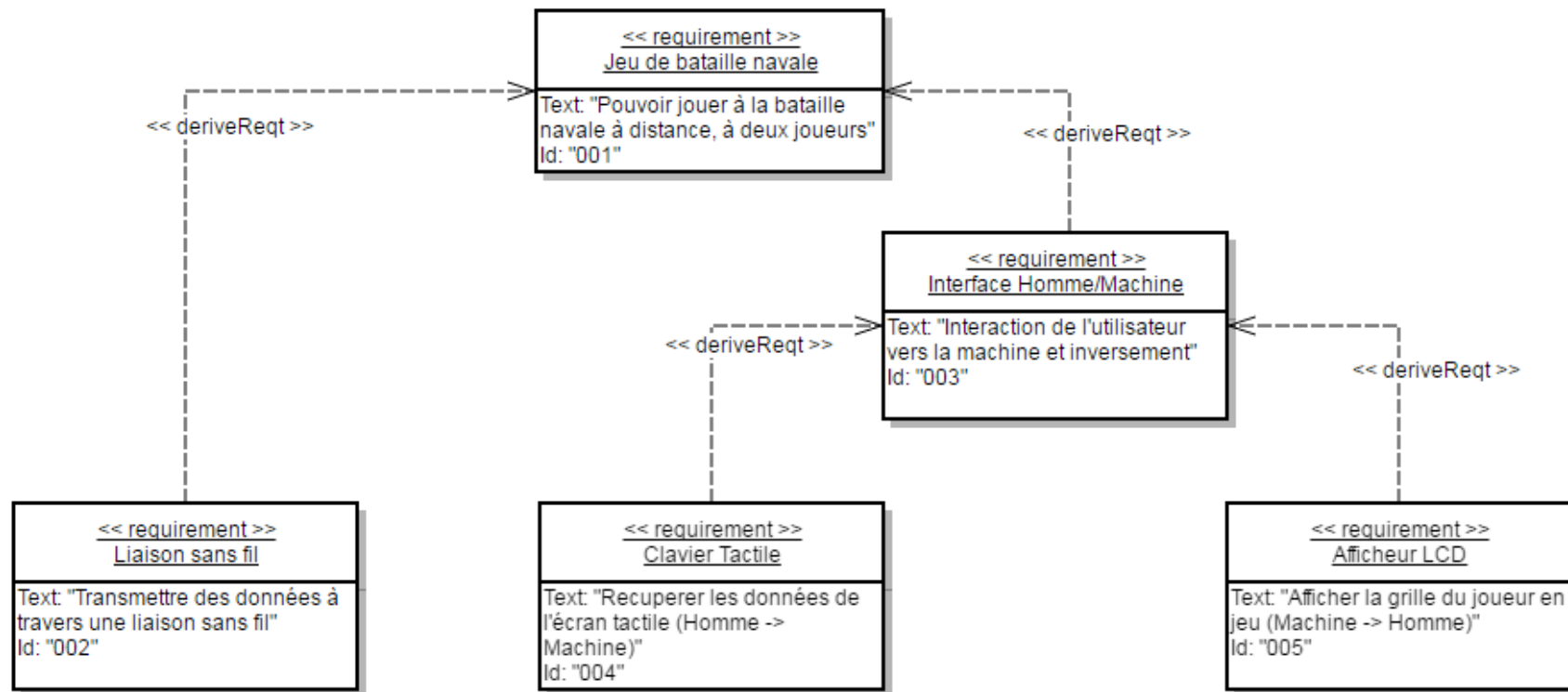


Diagramme de Blocs

► Réalisé par **Jordan**

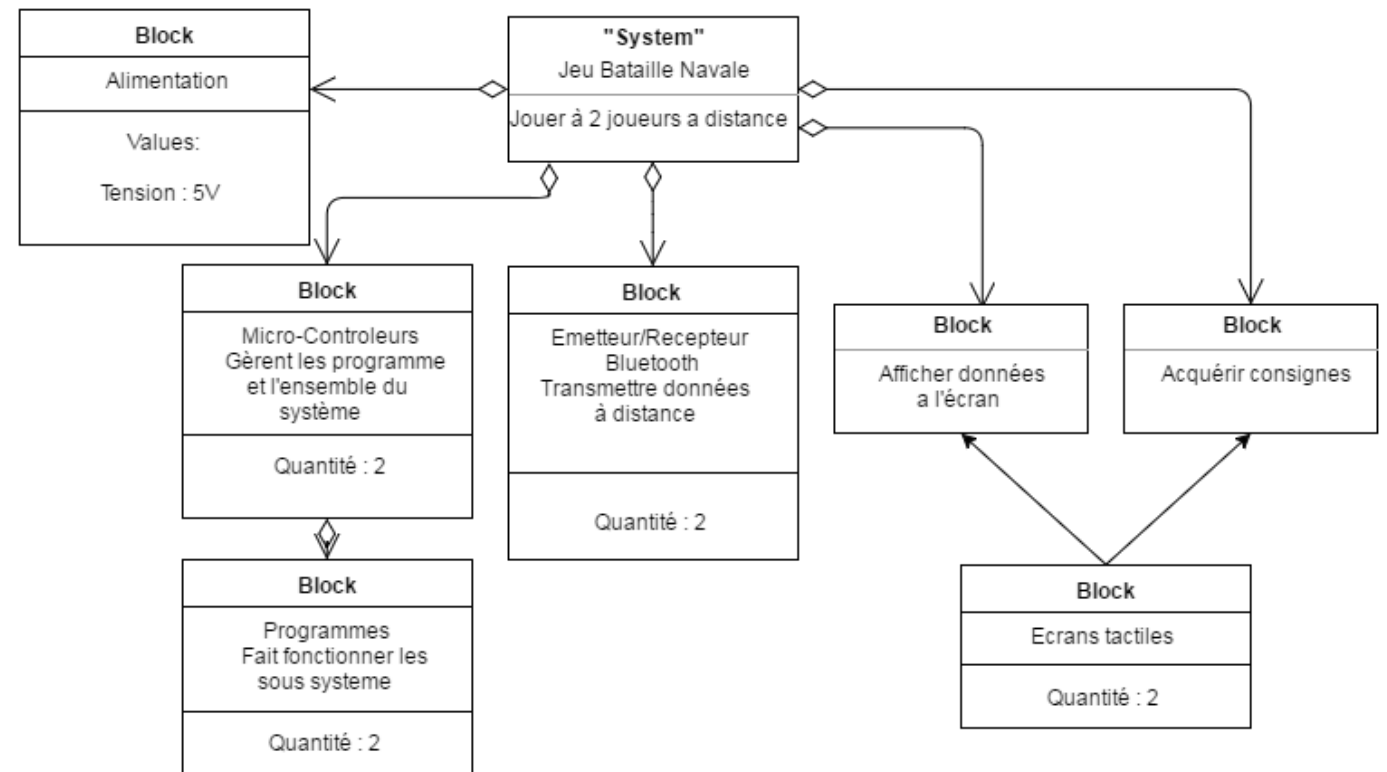


Schéma structurel du Système

- Port A: 8 bits
- Port B: 8 bits
- Port C: 8 bits
- Port D: 8 bits
- Port E: 3 bits

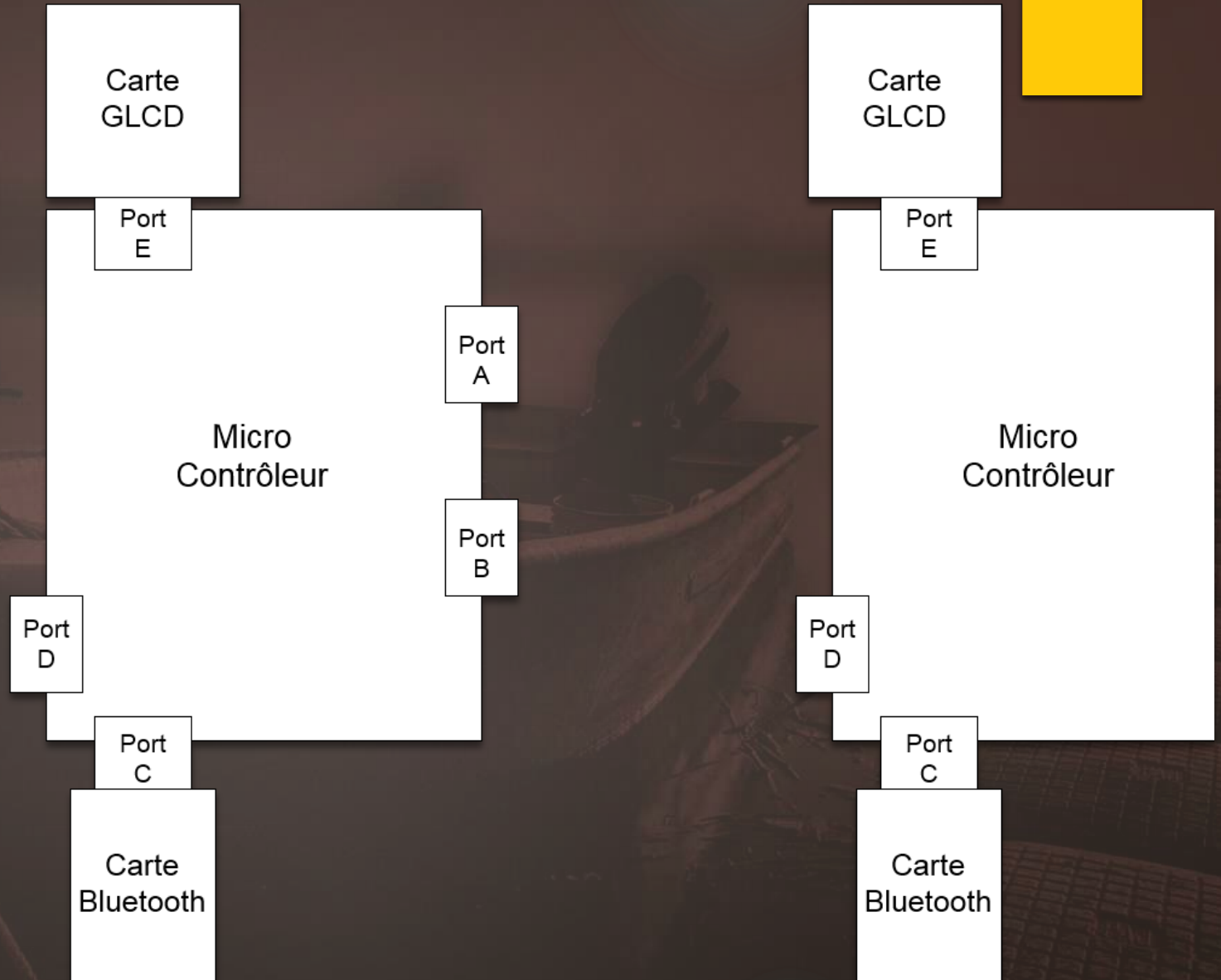


Diagramme de Séquence (Début)

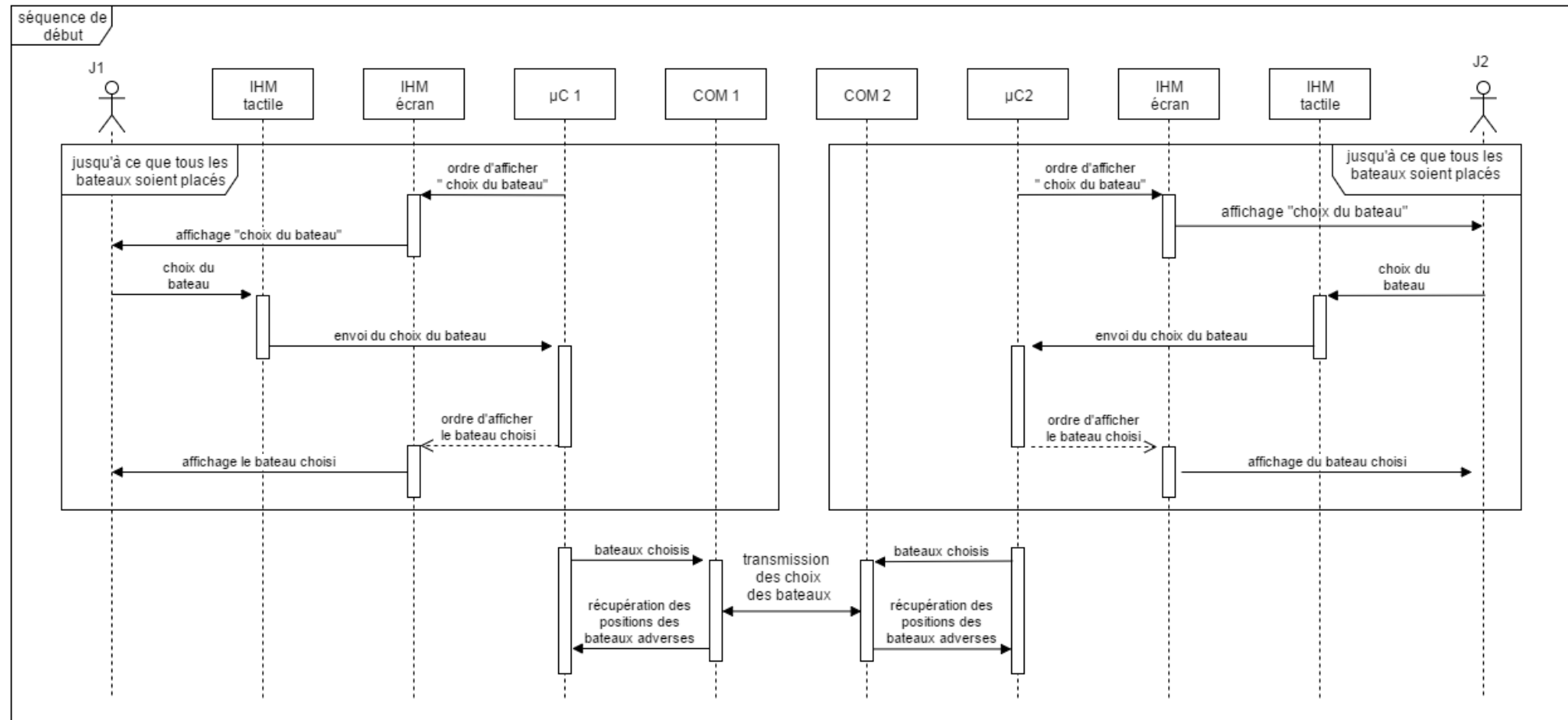


Diagramme de Séquence (En jeu)

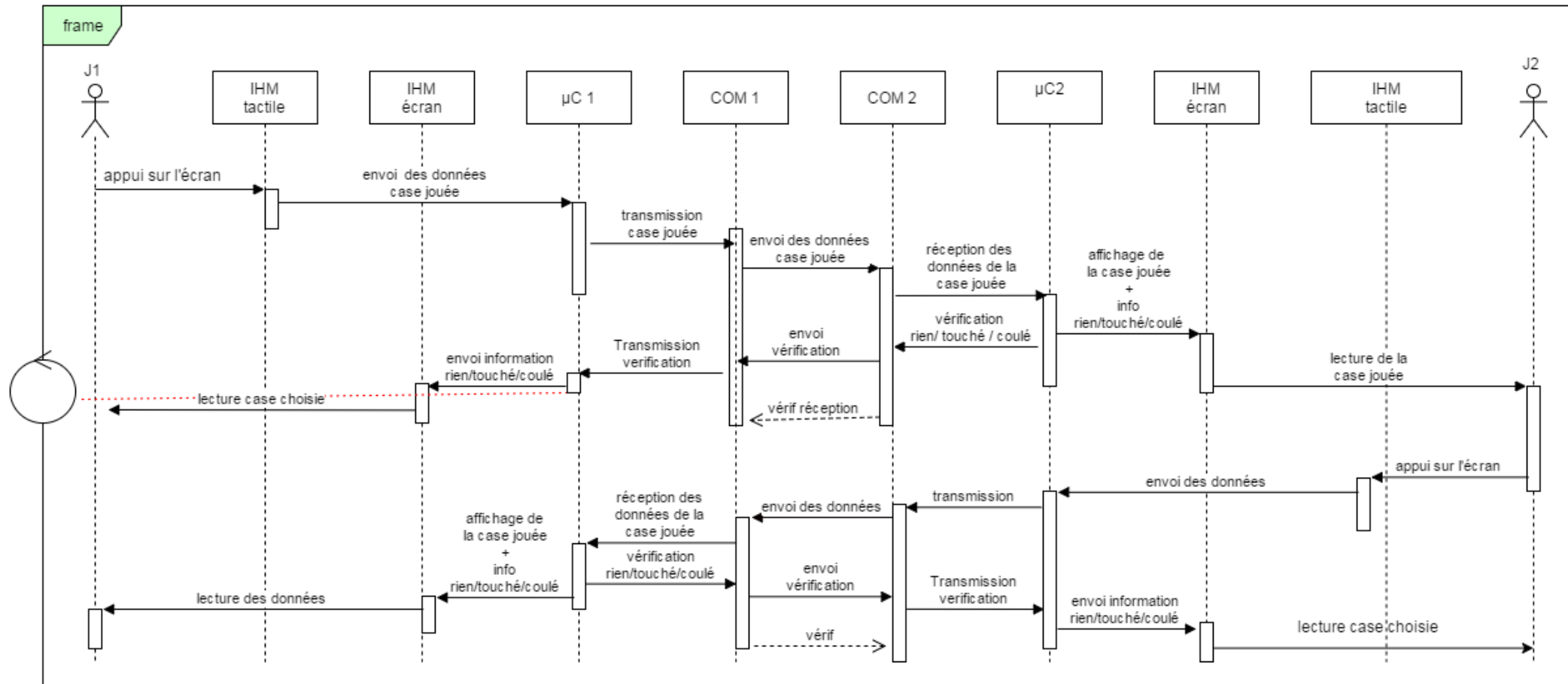
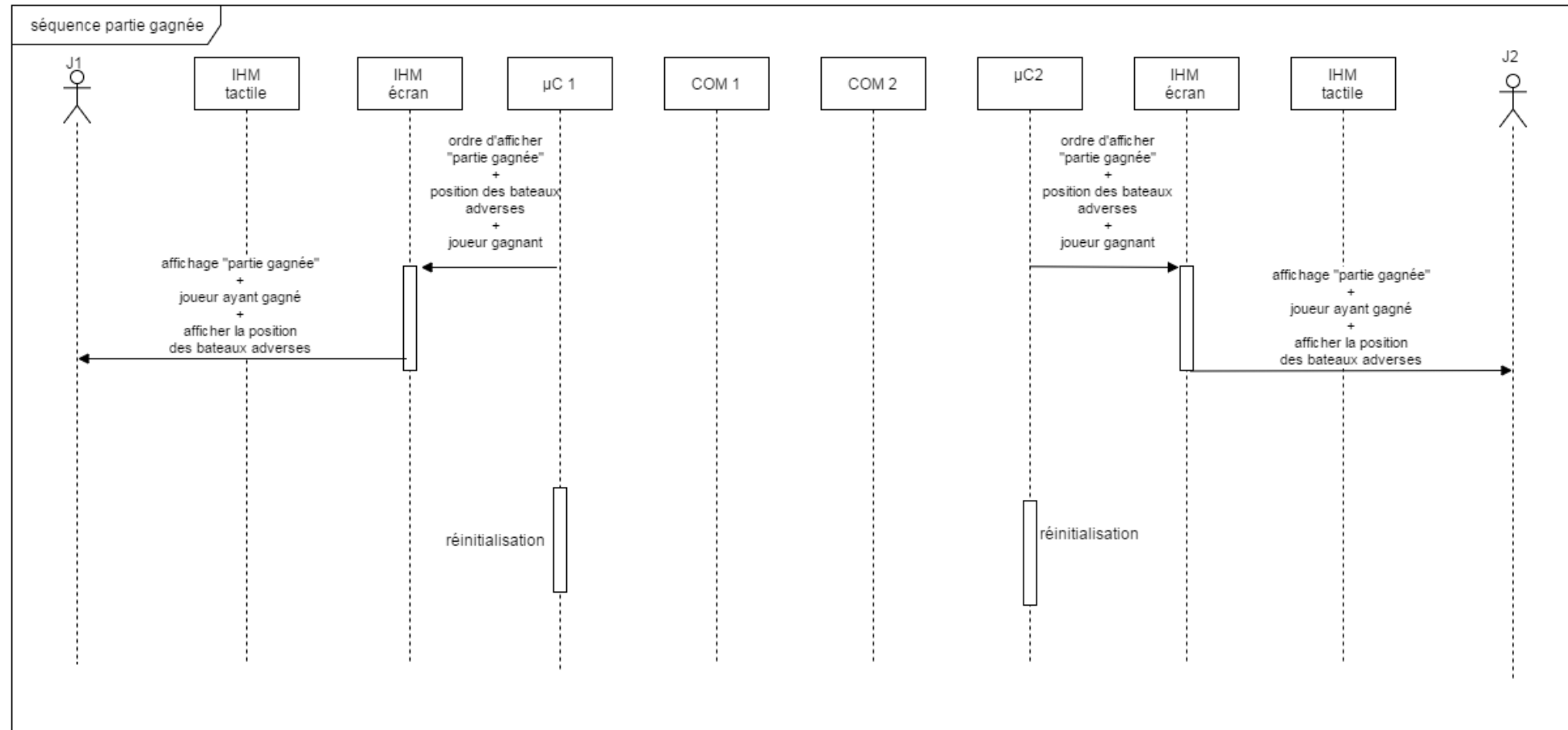
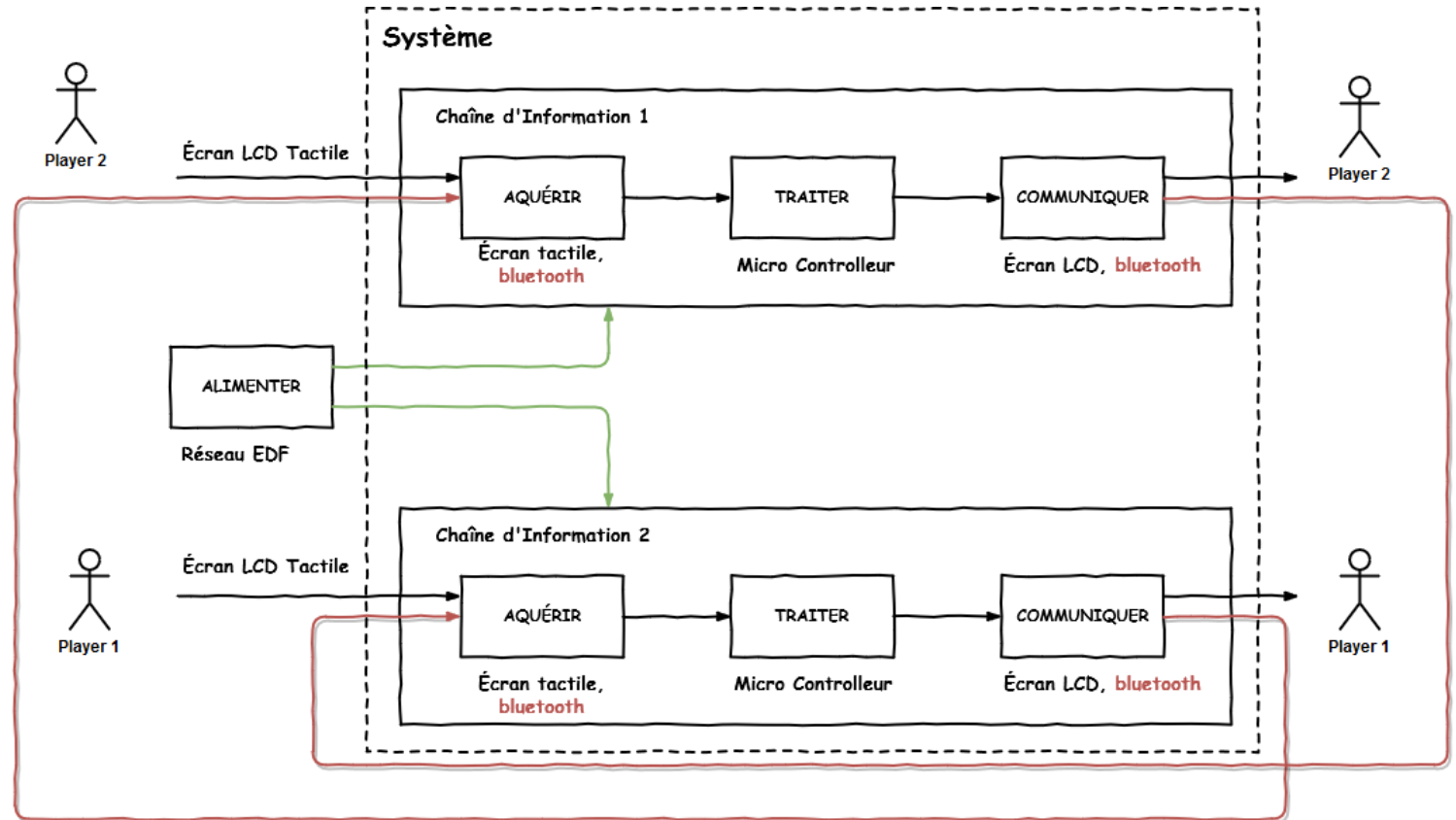


Diagramme de Séquence (Fin/Victoire)



Chaîne d'Information

- 2 Joueurs, donc 2 systèmes, donc 2 chaînes d'informations liées entre elles



Carte Mentale (Gantt prévisionnel)





This is the end !

MERCI D'AVOIR REGARDÉ ! ☺