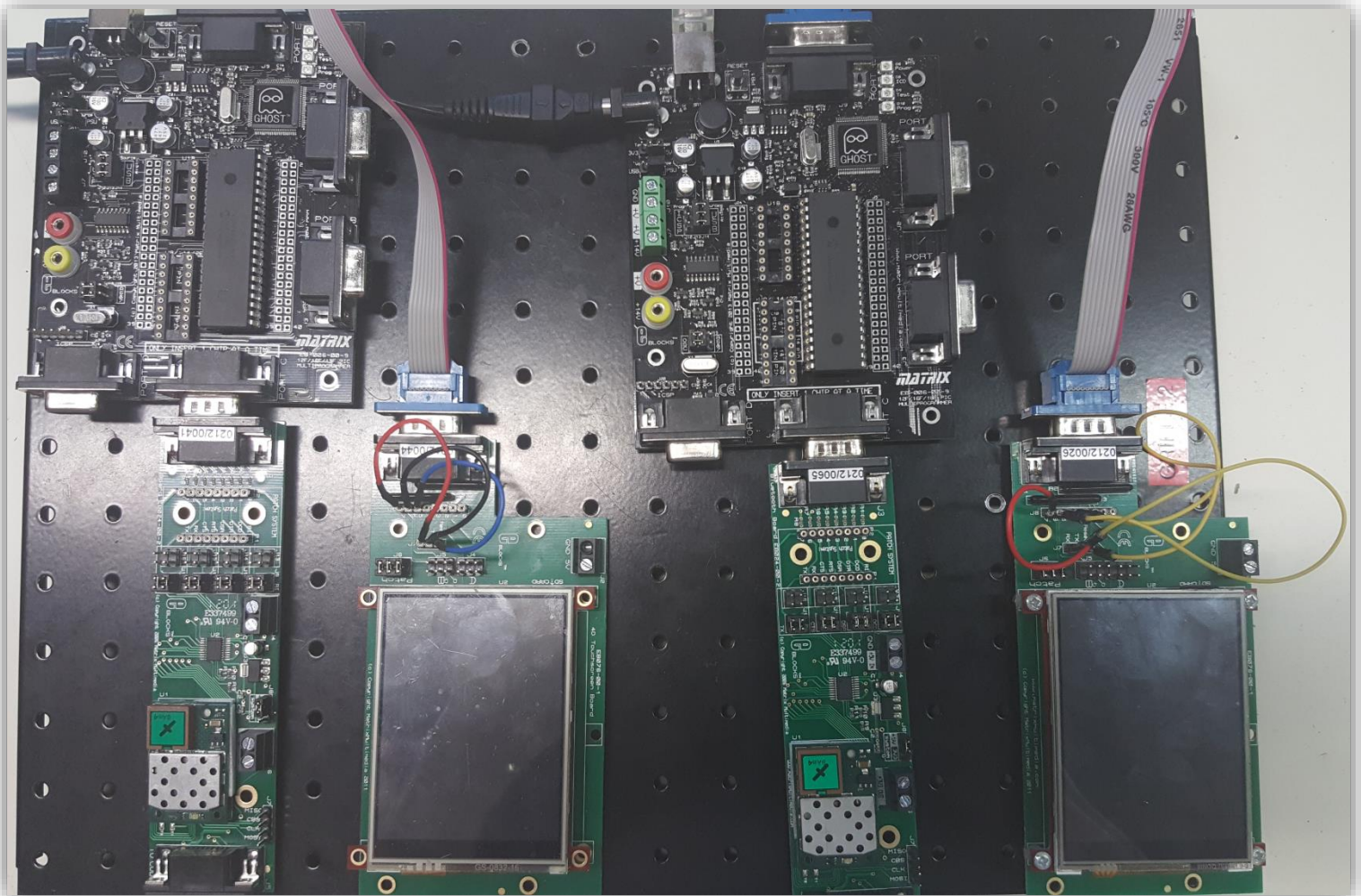


Bataille Navale à Distance



PARTIE COMMUNE

Cahier des charges :

- Création d'un prototype de bataille navale à distance (liaison non filaire)
- 100 cases de jeu
- Jeu tour par tour
- Affichage de l'écran de la personne attaquée ou en cours d'attaque (une version avec, et une version sans bateaux)

Répartition des tâches :

- Jordan CHAMPAULT
 - o Création du jeu et de l'interface graphique (en collaboration avec Loelia)
- Loelia THEVENIN
 - o Création du jeu et de l'interface graphique (en collaboration avec Jordan)
 - o Organisation du projet (Gantt, etc...)
- *Cyril COLINET*
 - o *Liaison non-filaire (Bluetooth)*

Tâches personnelles :

- Diagramme de contexte : *Fait*
- Diagramme d'exigences : *Fait*
- Chaîne d'Information : *Fait*
- Paramètre surveillé : *En cours*
- Liaison des deux systèmes via une liaison non filaire : *En cours*
- Développement durable : *En cours*
- Rédaction du dossier : *En cours*

Carte Mentale (Gantt)

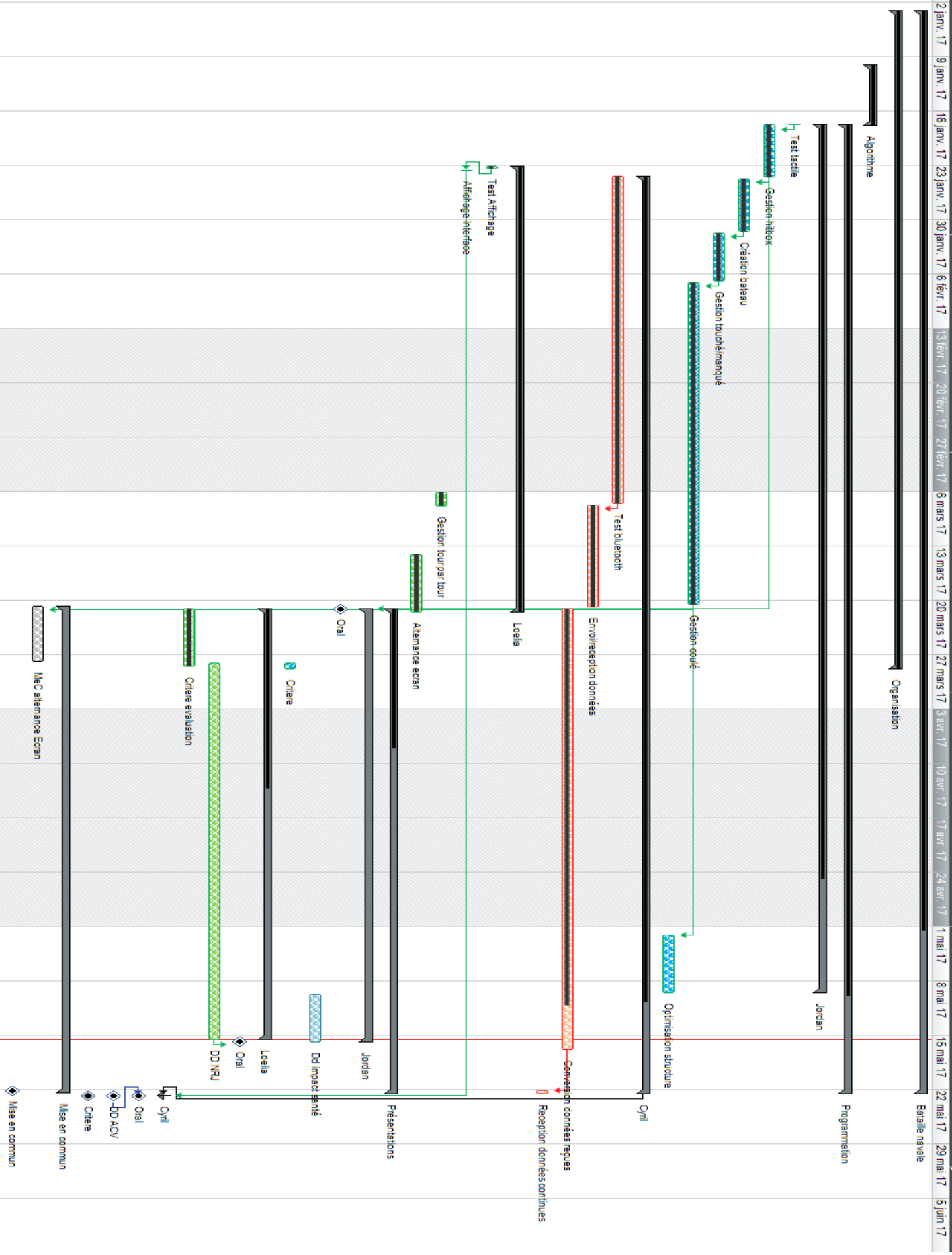


Diagramme de blocs

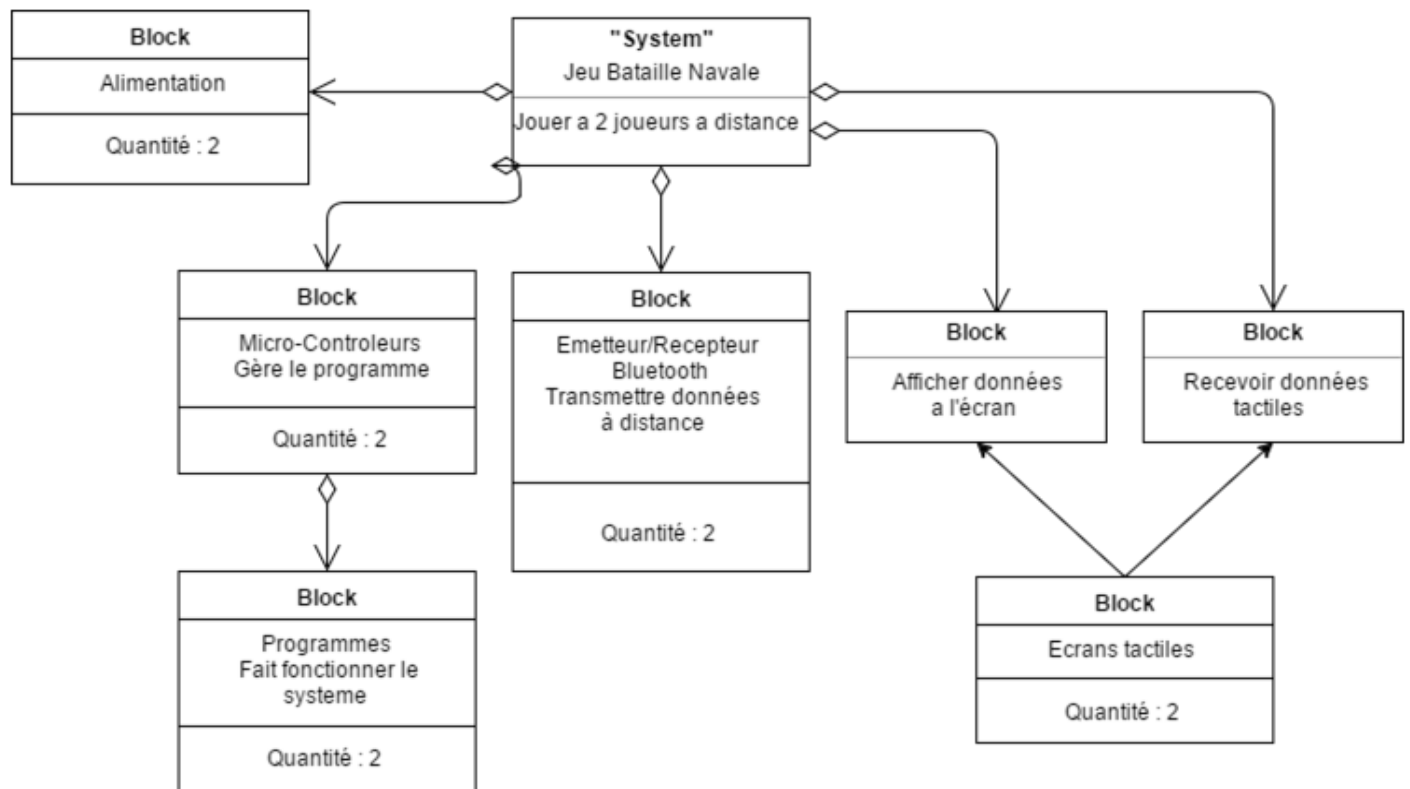


Diagramme de cas d'utilisation

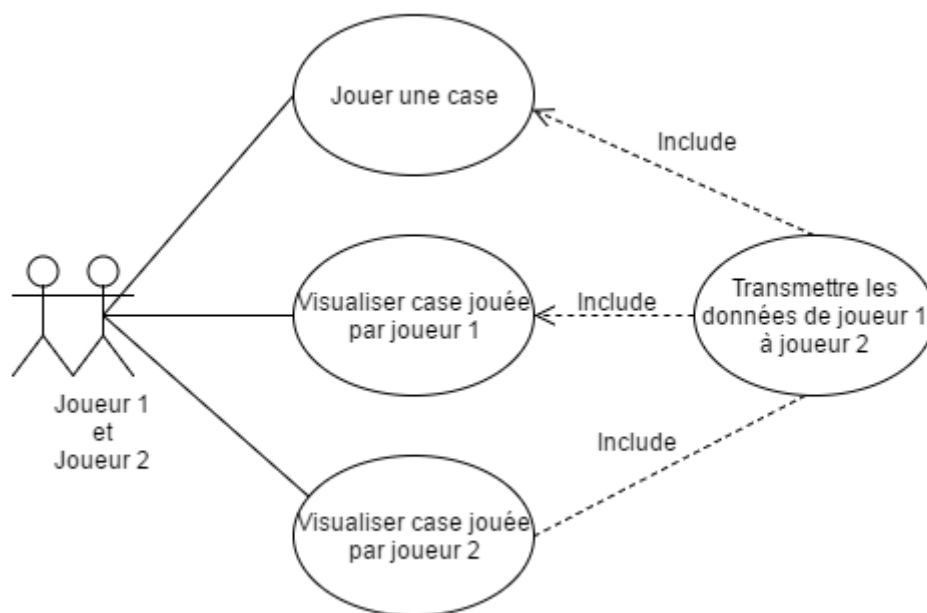


Schéma structurel du système

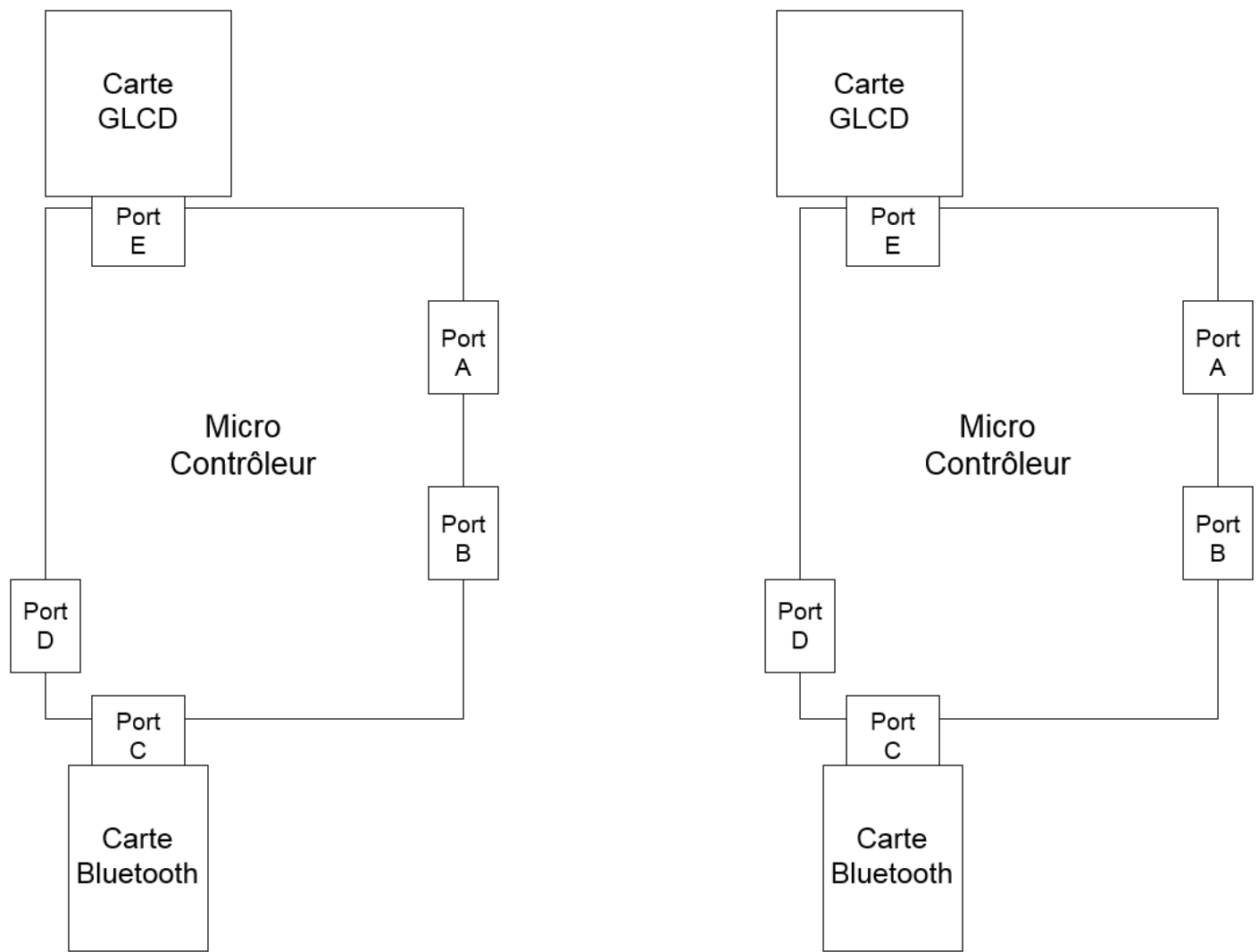


Diagramme de séquence en début de partie

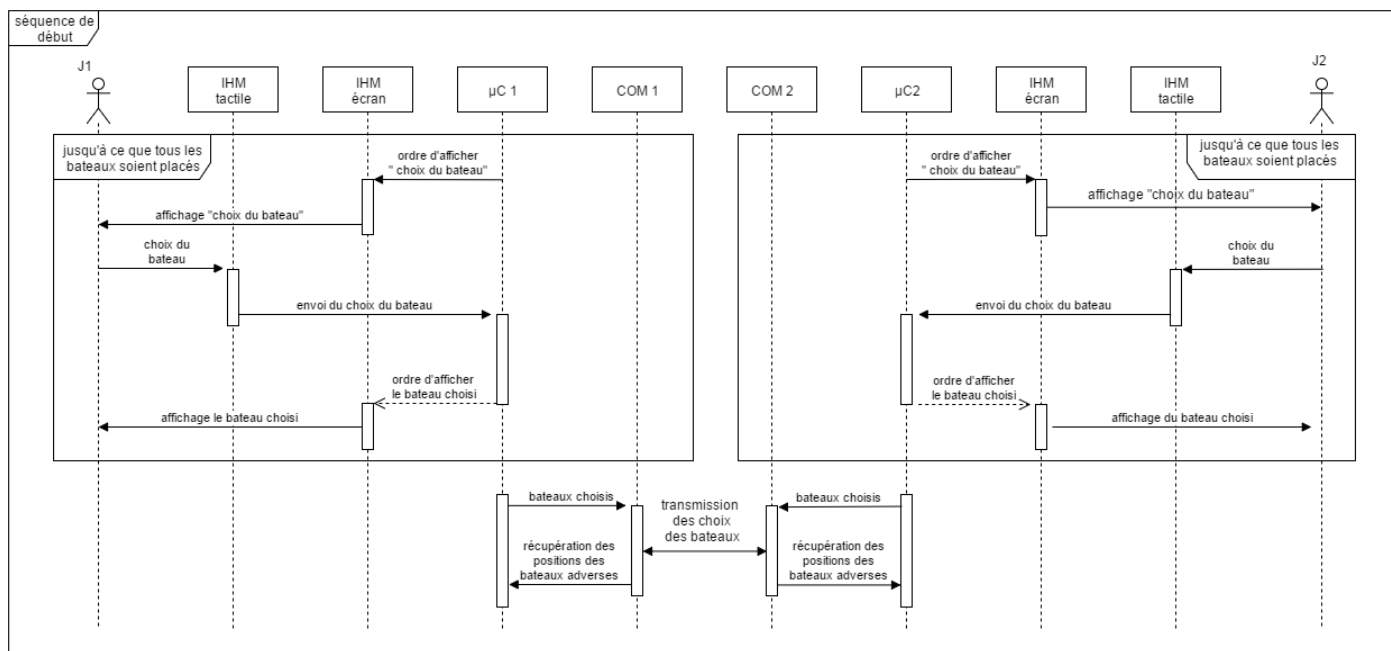


Diagramme de séquence, partie en cours

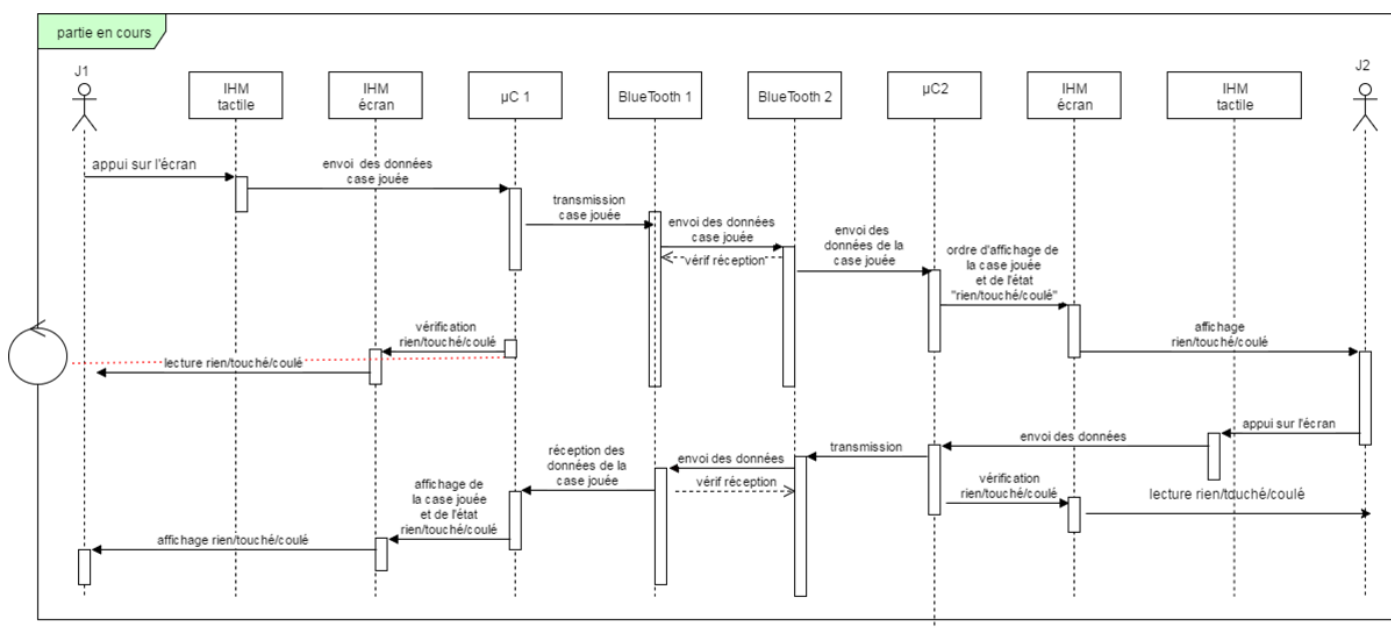
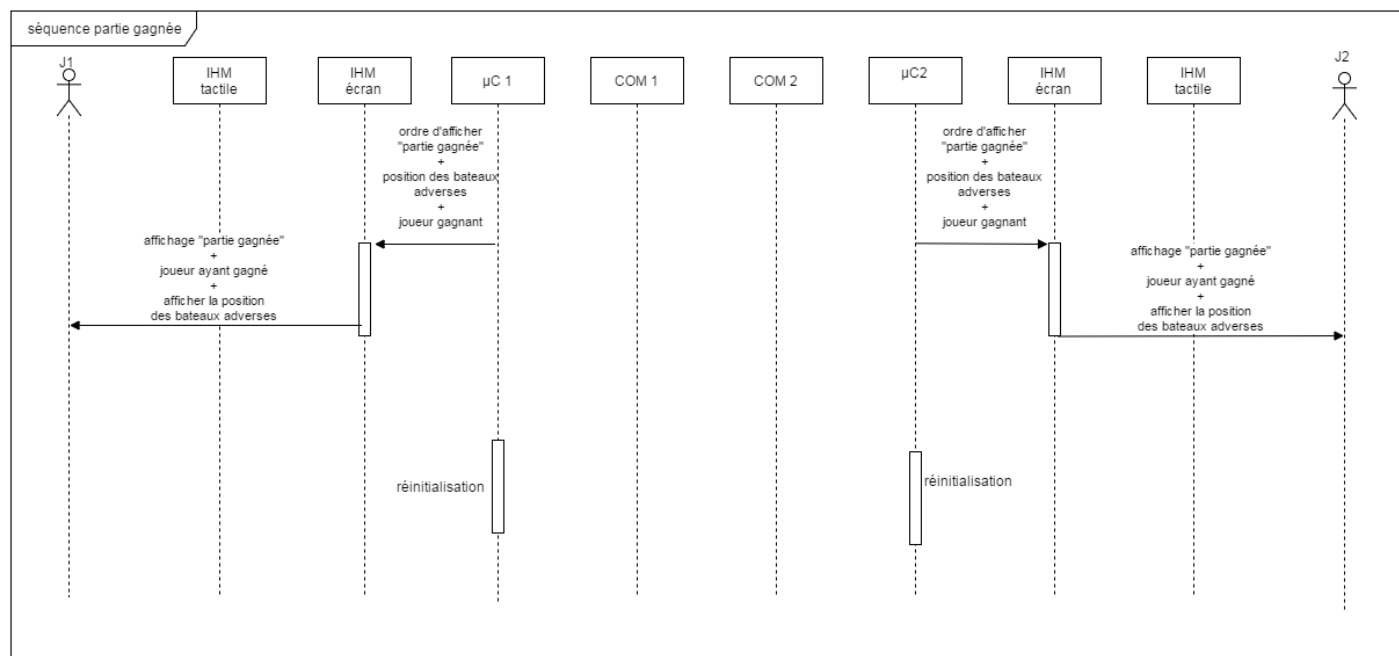


Diagramme de séquence, partie terminée



PARTIE PERSONELLE

Diagramme de contexte :

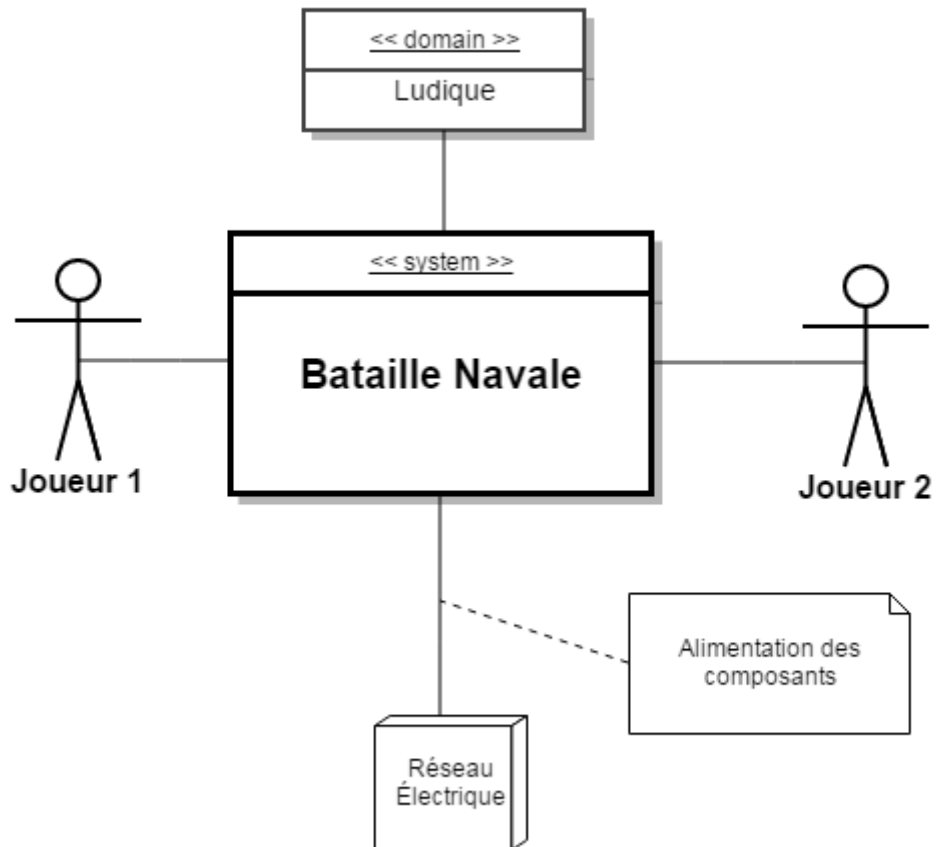
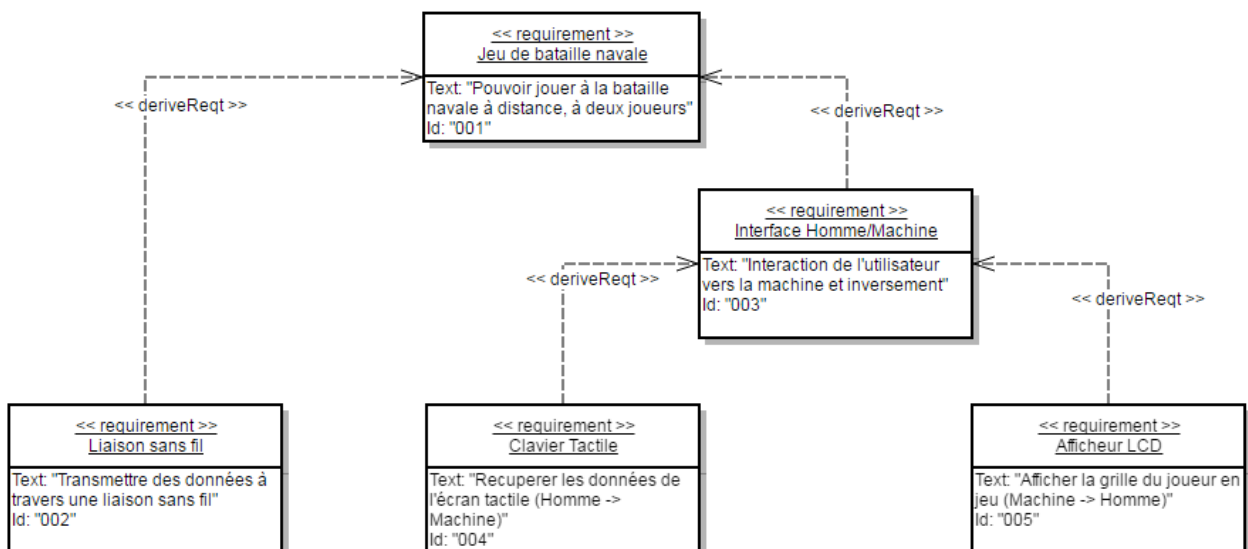


Diagramme d'Exigences :



Chaîne d'Information :

