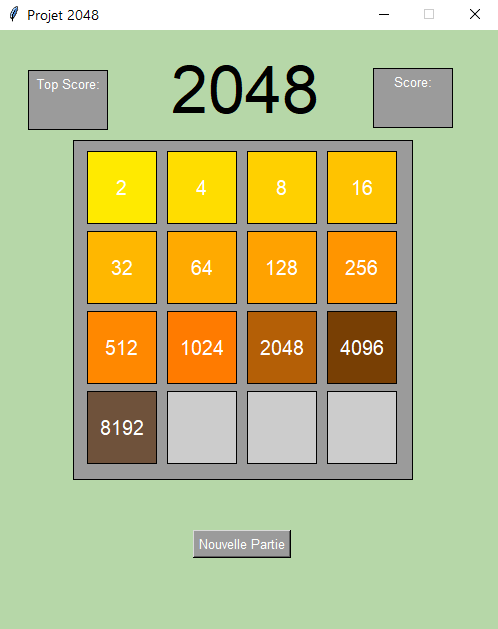


|  |
| --- |
| 2048 |

Illustration



Jaccard Liam

liamjaccrad@cpnv.ch



si-c1b

03.02.23

Table des matières

[1 Introduction 3](#_Toc2333847)

[1.1 Cadre, description et motivation 3](#_Toc2333848)

[1.2 Organisation 3](#_Toc2333849)

[1.3 Objectifs 3](#_Toc2333850)

[1.4 Planification initiale 3](#_Toc2333851)

[2 Analyse 3](#_Toc2333852)

[2.1 Use cases et scénarios 3](#_Toc2333853)

[2.1.1 (Use case 1) 3](#_Toc2333854)

[2.1.2 (Use case 2) 3](#_Toc2333855)

[2.1.3 (Use case …) 3](#_Toc2333856)

[2.2 Modèle Conceptuel de Données 3](#_Toc2333857)

[2.3 Stratégie de test 3](#_Toc2333858)

[2.4 Budget 3](#_Toc2333859)

[3 Implémentation 3](#_Toc2333860)

[3.1 Vue d’ensemble 3](#_Toc2333861)

[3.2 Choix techniques 3](#_Toc2333862)

[3.3 Modèle Logique de données 3](#_Toc2333863)

[3.4 Points techniques spécifiques 3](#_Toc2333864)

[3.4.1 Point 1 3](#_Toc2333865)

[3.4.2 Point 2 3](#_Toc2333866)

[3.4.3 Point … 3](#_Toc2333867)

[3.5 Livraisons 3](#_Toc2333868)

[4 Tests 3](#_Toc2333869)

[4.1 Tests effectués 3](#_Toc2333870)

[4.2 Erreurs restantes 3](#_Toc2333871)

[5 Conclusions 3](#_Toc2333872)

[6 Annexes 3](#_Toc2333873)

[6.1 Sources – Bibliographie 3](#_Toc2333874)

[6.2 Journal de bord du projet 3](#_Toc2333875)

NOTE L’INTENTION DES UTILISATEURS DE CE CANEVAS:  
Toutes les parties en italique bleu (comme celle-ci) ne sont là que pour aider à comprendre ce qu’il faut mettre dans chaque partie du document.

**Vous veillerez donc à ce qu’il n’en reste aucune trace avant de rendre votre document final.**

De plus, en fonction du type de projet, il est tout à fait possible que certains chapitres ou paragraphes n’aient aucun sens. Dans ce cas il est recommandé de les retirer du document pour éviter de l’alourdir inutilement.

**Pensez à changer le titre et le pied de page !**

# Introduction

## Cadre, description et motivation

Le 2048 est t’un jeu ou on peut faire bouger les cubes de différents nombres et couleurs en les additionnant dans le but est d’arriver à 2048.

## Objectifs

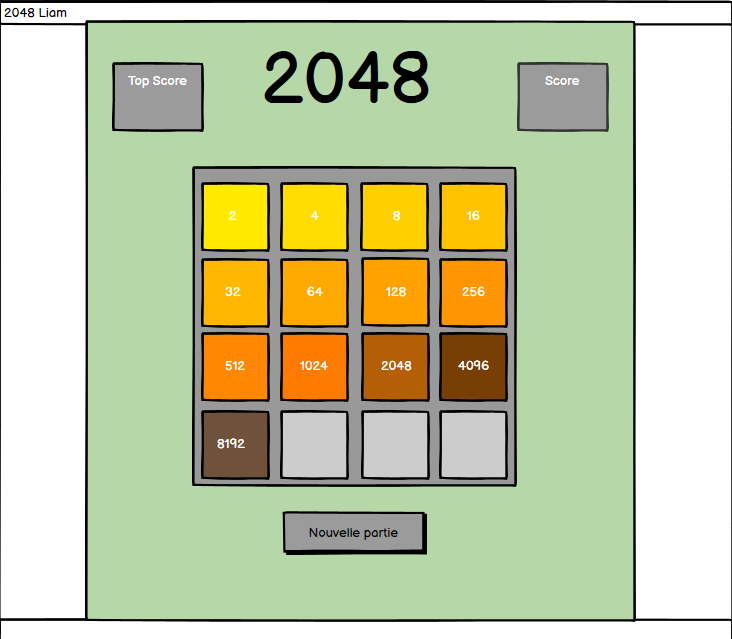
C’est du créer un jeu fluide et agréable à jouer pour toutes personnes, de bien réussir le jeu avec tout c’est mouvement.

## Planification initiale

Tous les sprints et les versions du projet sont sur GitHub et Icescrum

# Analyse

## Maquettes

.

## Stories / tests d’acceptation

## Tous les sprints et stories sont sur Icesrcum lien : [iceScrum - MA20\_23\_2048\_JaccardLiam (cpnv.ch)](https://icescrum.cpnv.ch/p/MA2048LIAM/#/planning/3087)

## Stratégie de test

Afficher les blocs avec les différents nombres.

Faire la fonction pour que les cubes se tassent entre eux.

Réussir à faire bouger les blocs entre eux.

Réussir à créer le bouton new game

# Implémentation

## Vue d’ensemble

Cette section décrit comment le système à réaliser interagit avec son entourage, en termes :

* D’utilisateur(s) humain(s)
* D’utilisateur(s) logiciel(s) (clients d’une API, par exemple)
* De réseau
* De ressources externes

## Choix techniques

Les divers choix qui ont été faits pour la réalisation du mandat, en termes de :

* Matériel
* Systèmes d'exploitation
* Logiciels tiers (utilitaires, frameworks, navigateurs cible,…)

Pour chaque élément cité, on donnera une justification du choix et on fera la distinction entre ce qui concerne le travail de réalisation et ce qui concerne l’utilisation en production

## Points techniques spécifiques

L’affichage : ça permet d’avoir l’esthétique du jeu avec les nombres, score, tableau, titre

# Tests

## Tests effectués

## [iceScrum - MA20\_23\_2048\_JaccardLiam (cpnv.ch)](https://icescrum.cpnv.ch/p/MA2048LIAM/" \l "/planning/3087)

## Erreurs restantes

La fonction new Game pour que les chiffres apparaissent au hasard soit 2 ou 4

# Conclusions

Développez en tous cas les points suivants:

* Objectifs atteints / non-atteints
* Comparaison entre ce qui avait prévu et ce qui s’est passé, en termes de planning et (éventuellement) de budget
* Points positifs / négatifs
* Difficultés particulières
* Suites possibles pour le projet (évolutions & améliorations)

# Annexes

## Sources – Bibliographie

Aide : Carlos, Kushtrim

## Journal de bord du projet

|  |  |
| --- | --- |
| **Date** | **Evénement** |
|  |  |

## Journal de travail du projet

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Date** | **Durée (h)** | **Travail effectué** |
| 03.02.23 | 0.75h | Création d’un projet sur Icescrum  Création des différents storys |
| 03.02.23 | 1.5h | Création de l’affichage de l’application tkinter avec une couleur de fond, titre, fond du jeu, etc. |
| 08.02.23 | 1.5h | Exercice de débug et fin de l’affichage |
| 10.02.23 | 1.5h | Création de la fonction display  Fin du sprint 1  Envoie fichier a Chavey |
| 22.02.23 | 1.5h | Fonction tass4 |
| 24.02.23 | 1.5h | Mouvement des chiffres |
| 1.03.23 | 0.5h | Mouvement des chiffres |
| 3.03.23 | 1.5h | debugage |
| 8.03.23 | 1.5h | Doc word, icescrum |
| 10.03.23 | 1.5h | Fin du sprint 2  Envoie du 2048.02 à monsieur Chavey |