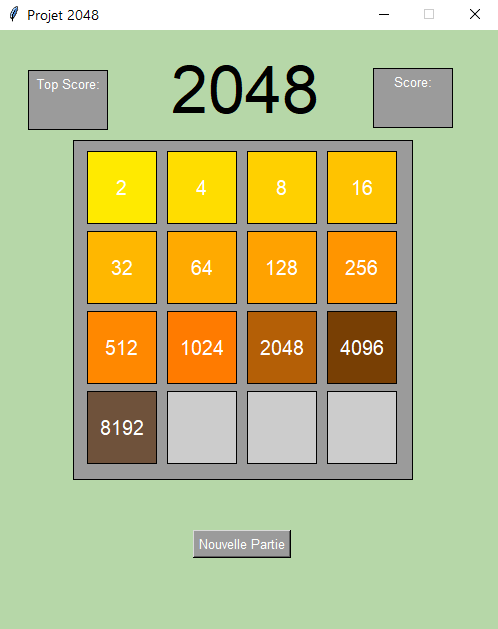
ss



|  |
| --- |
| 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)

# 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

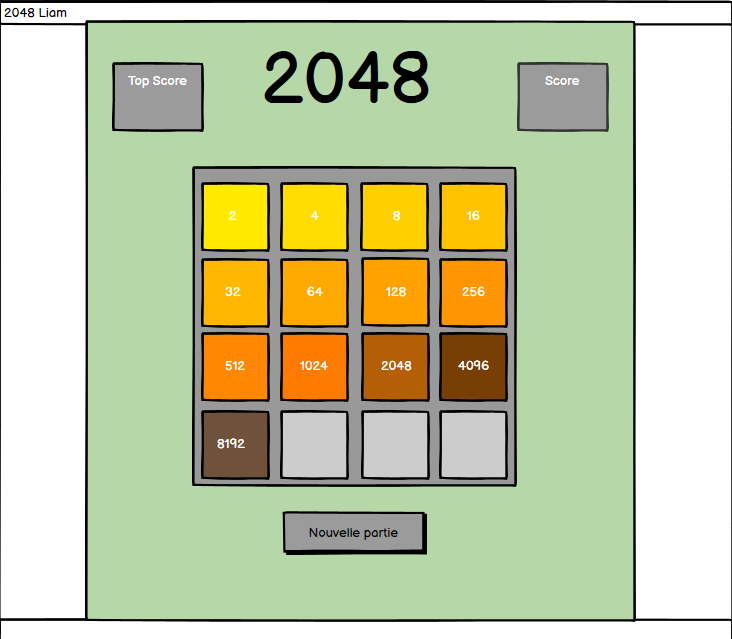
C’est du créer un jeu fluide et agréable à jouer pour toutes personnes, de bien réussir le jeu avec tout c’est mouvement.

## 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

Avec la touche A on peut bouger à gauche (move \_left)

Avec la touche W on peut bouger en haut (move \_up)

Avec la touche D on peut bouger à droite (move \_right)

Avec la touche S on peut bouger en bas (move \_down)

## Vue d’ensemble

## Points techniques spécifiques

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

La fonction tasse4 : permets de faire rentrer en collisions les blocs entre eux faire s’additionner

# 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

L’objectif atteint est de pouvoir jouer sans avoir du bug/ non atteint le score

J’ai appris encore plus le python/ Pas trop compris certaines fonctions en python

Le python

Crée le jeu avec différente couleur

# Annexes

## Sources – Bibliographie

Aide : Carlos, Kushtrim, Amine, Oliwier

## 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 |
| 15.03.23 | 1h | Spawn 2 et 4 |
| 17.03.23 | 1.5h | Spawn 2 et 4 |
| 22.03.23 | 0.5h | documentation |
| 24.03.23 | 3h | Le score  Documentation  Envoie fichier à monsieur Chavey |