



Dossier Complet du projet Tutoré

Les Seigneurs du Temps

Tom DARAS

Lucas RAMANANARIVO

Étienne CHEVROLLIER

Lothaire GUÉE



Table des matières

Les prérequis	3
Diagramme UML	4
Partie Métier	4
Partie IHM	5
Scénario A	6
1) Choix action	6
2) Choix de la planète	6
Scénario B	7
1) Choix action	7
2) Choix de la planète	7
3) Replacer un anneaux	8
Scénario C	9
1) Choix action	9
2) Choix de la planète	9
Scénario D	10
1) Choix action	10
Gantt	11



Les prérequis

- Un ordinateur est obligatoire au fonctionnement de cette application.
- Les fichiers nécessaires aux fonctions de java ainsi que le dossier de notre application.
- Vous devez être et avoir dans le répertoire courant (où vous lancer l'exécution) le dossier `images` pour ensuite compiler et exécuter l'application.
- Pour compiler lancer la commande : `javac @compile.list -d [votre répertoire de paquetage_class]`
- Pour exécuter : `java equipe_34.lesSeigneursDuTemps.Controleur`

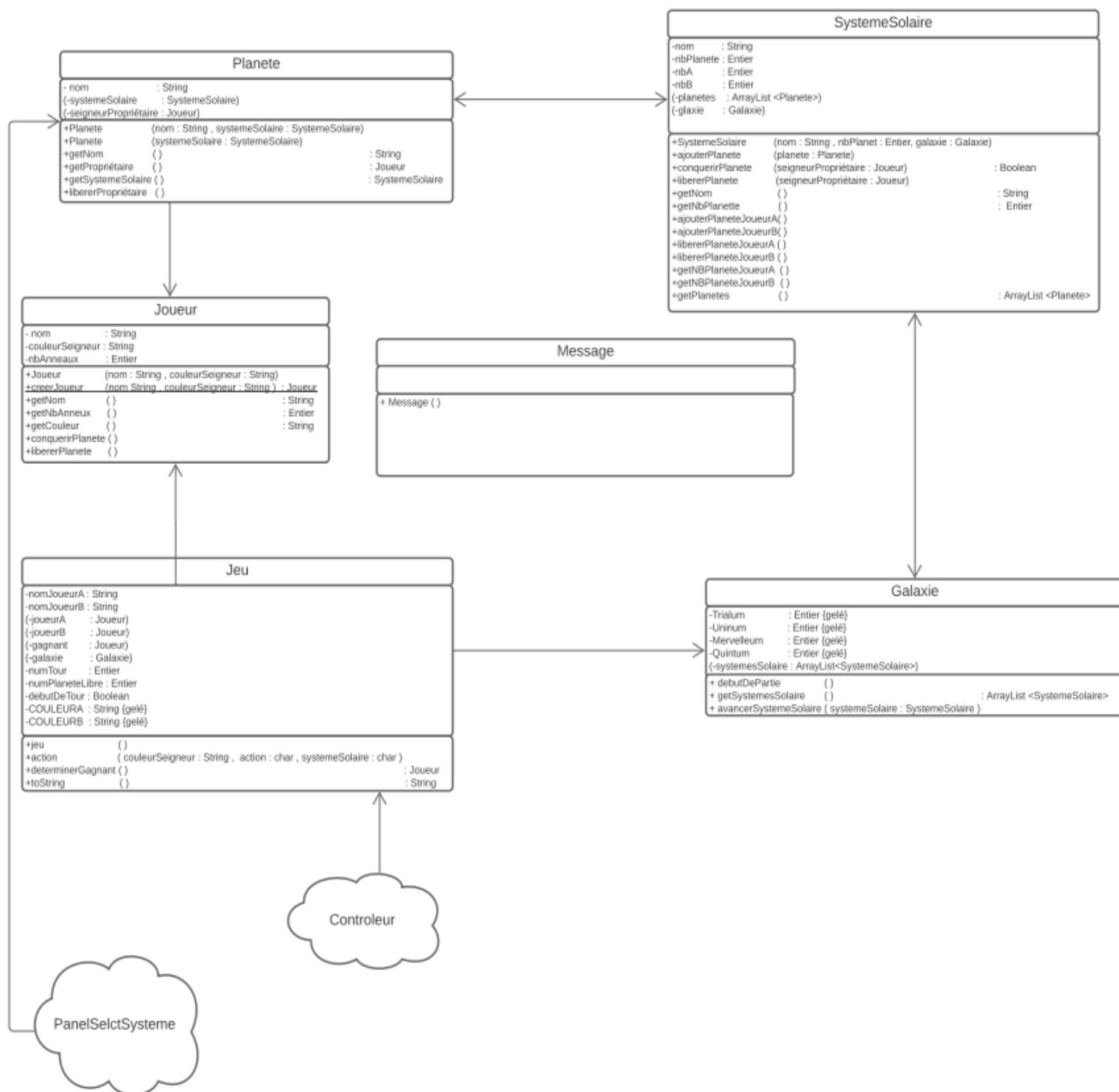
Lancer avec les testes:

- `javac @compile.list -d [votre répertoire de paquetage_class]`
- `java equipe_34.lesSeigneursDuTemps.Controleur [nom du test]`

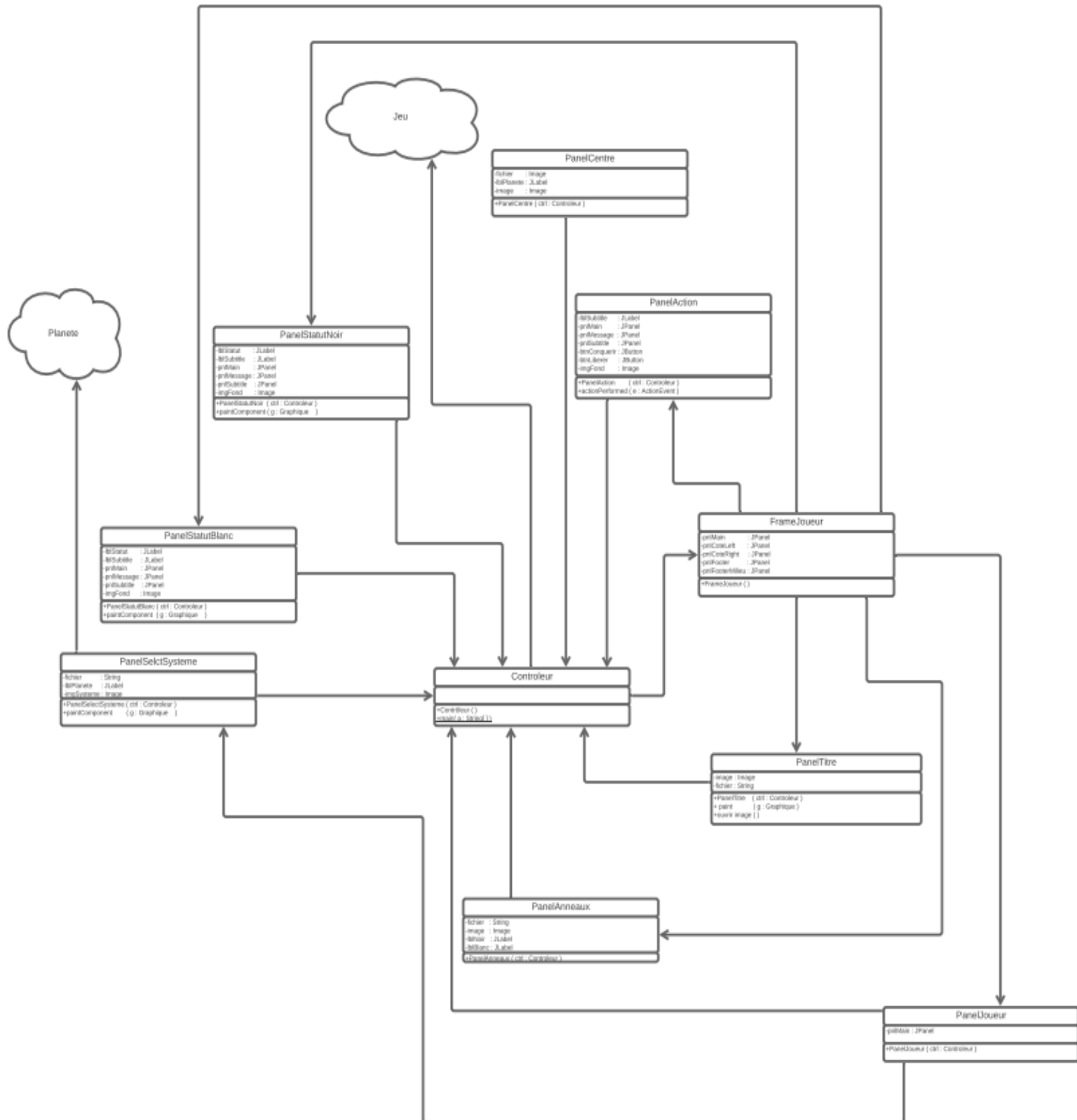


Diagramme UML

Partie Métier



Partie IHM





Scénario A

Conquérir

1) Choix action

La sélection d'une action se fait avec une valeur : action. Dans notre application nous faisons qu'une seule saisie d'une lettre qui se répète tant qu'elle est erronée.

Test 1.1

L'utilisateur saisit toutes valeurs erronées.

Test 1.2

L'utilisateur saisit une valeur commençant par 'c' ou 'C'.

2) Choix de la planète

La sélection de la planète se fait dans un deuxième temps. On vérifiera à chaque fois qu'une planète est encore disponible.

Test 2.1

L'utilisateur saisit toutes valeurs erronées.

Test 2.2

L'utilisateur saisit la première lettre d'un des systèmes solaires.

Test 2.3

Acquisition de planètes invalide.

Test 2.4

Acquisition de planètes valides.

Test 2.5

Changement de position du système solaire.



Scénario B

Libérer

1) Choix action

La sélection d'une action se fait avec une valeur : action. Dans notre application nous faisons qu'une seule saisie d'une lettre qui se répète tant qu'elle est erronée.

Test 1.1

L'utilisateur saisit toutes valeurs erronées.

Test 1.2

L'utilisateur saisit une valeur commençant par 'l' ou 'L'.

2) Choix de la planète

La sélection de la planète se fait dans un deuxième temps. On vérifiera à chaque fois qu'une planète est encore disponible et qu'il possède bien au moins une planète sur ce système solaire..

Test 2.1

L'utilisateur saisit toutes valeurs erronées.

Test 2.2

L'utilisateur saisit la première lettre d'un des systèmes solaires.

Test 2.3

Retirement valide d'un anneau de la planète du joueur en question.

Test 2.4

Retirement invalide d'un anneau de la planète du joueur en question.



3) Replacer un anneaux

La sélection de la planète se fait dans un troisième temps. On vérifiera à chaque fois qu'une planète est encore disponible.

Test 3.1

L'utilisateur saisit toutes valeurs erronées.

Test 3.2

L'utilisateur saisit la première lettre d'un des systèmes solaires.

Test 3.3

Acquisition d'une nouvelle planète invalide.

Test 3.4

Acquisition d'une nouvelle planète valides.



Scénario C

Conquérir pour l'adversaire

1) Choix action

La sélection d'une action se fait avec une valeur : action. Dans notre application nous faisons qu'une seule saisie d'une lettre qui se répète tant qu'elle est erronée.

Test 1.1

L'utilisateur saisit toutes valeurs erronées.

Test 1.2

L'utilisateur saisit une valeur commençant par 'd' ou 'D'.

2) Choix de la planète

La sélection de la planète se fait dans un deuxième temps. On vérifiera à chaque fois qu'une planète est encore disponible.

Test 2.1

L'utilisateur saisit toutes valeurs erronées.

Test 2.2

L'utilisateur saisit la première lettre d'un des systèmes solaires.

Test 2.3

Acquisition de planètes invalide pour l'adversaire.

Test 2.4

Acquisition de planètes valides pour l'adversaire.

Test 2.5

Changement de position du système solaire.



Scénario D

Fin de Partie

1) Choix action

La sélection d'une action se fait automatiquement lorsque le nombre d'anneaux de chaque joueur tombe à 0.

Test1.1

nombre d'anneaux disponible pour chaque joueur

Test1.2

nombre d'anneaux indisponible pour chaque joueur

Test1.3

Comparaison du nombre de planètes appartenant uniquement au système solaire le plus proche du centre de la galaxie.

Test1.4

Affichage de fin de partie.



Gantt

Projet Tutoré S2 équipe 34

10 juin 2021

<http://ProjetTutoréS2Equipe34>

Chef de projet
Dates du projet

7 juin 2021 - 15 juin 2021

Avancée
Tâches
Ressources

0%
12
4

Projet Tutoré S2 équipe 34

10 juin 2021

Tâches

2

Nom	Date de début	Date de fin
Code CUI	07/06/2021	08/06/2021
Correction des bugs	08/06/2021	08/06/2021
Code avec GUI	09/06/2021	09/06/2021
Correction des bugs	10/06/2021	10/06/2021
Diagramme UML	09/06/2021	10/06/2021
Correction des bugs	08/06/2021	08/06/2021
Code de l'IHM	07/06/2021	07/06/2021
Photoshop et Hiérarchisation des images	07/06/2021	07/06/2021
Figma	07/06/2021	07/06/2021
Tests des scénarios	11/06/2021	11/06/2021
Présentation de la soutenance	14/06/2021	14/06/2021
Gestion du Gantt	07/06/2021	14/06/2021



Projet Tutoré S2 équipe 34

10 juin 2021

Ressources

3

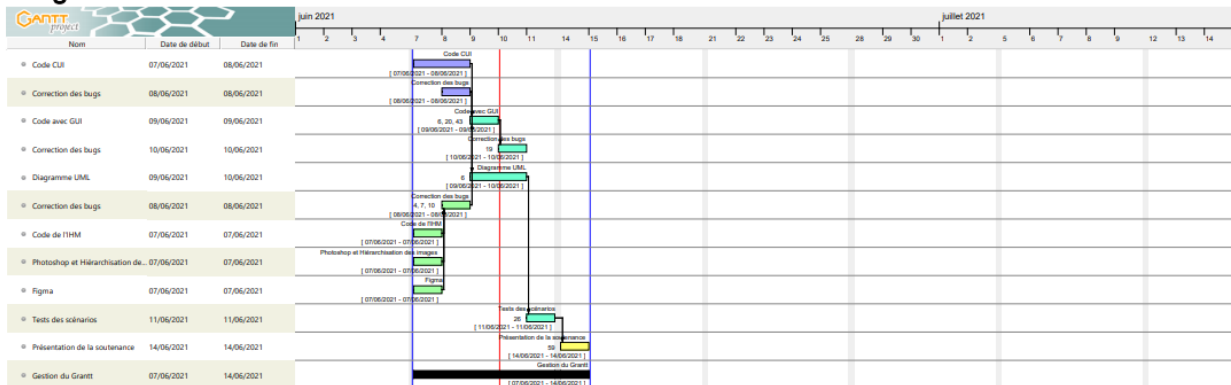
Nom	Rôle par défaut
Tom Daras	Participant
Lothaire Guée	Participant
Lucas Ramanarivo	Participant
Etienne Chevrollier	Participant

Projet Tutoré S2 équipe 34

10 juin 2021

Diagramme de Gantt

4





Projet Tutoré S2 équipe 34

10 juin 2021

Diagramme des Ressources

5

