

|  |
| --- |
| Bataille Navale |

Ce projet bataille navale a pour but de coder un programme en C du début jusqu’à la fin et de s’amuser de jouer contre l’ordinateur.

Cuany Simon

Simon.cuany@cpnv.ch



SI-C1a

14.03.2019

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 4](#_Toc2333853)

[2.1.1 (Use case 1) 4](#_Toc2333854)

[2.1.2 (Use case 2) 4](#_Toc2333855)

[2.1.3 (Use case …) 4](#_Toc2333856)

[2.2 Modèle Conceptuel de Données 4](#_Toc2333857)

[2.3 Stratégie de test 4](#_Toc2333858)

[2.4 Budget 4](#_Toc2333859)

[3 Implémentation 4](#_Toc2333860)

[3.1 Vue d’ensemble 4](#_Toc2333861)

[3.2 Choix techniques 4](#_Toc2333862)

[3.3 Modèle Logique de données 4](#_Toc2333863)

[3.4 Points techniques spécifiques 4](#_Toc2333864)

[3.4.1 Point 1 4](#_Toc2333865)

[3.4.2 Point 2 4](#_Toc2333866)

[3.4.3 Point … 4](#_Toc2333867)

[3.5 Livraisons 4](#_Toc2333868)

[4 Tests 4](#_Toc2333869)

[4.1 Tests effectués 4](#_Toc2333870)

[4.2 Erreurs restantes 4](#_Toc2333871)

[5 Conclusions 4](#_Toc2333872)

[6 Annexes 4](#_Toc2333873)

[6.1 Sources – Bibliographie 4](#_Toc2333874)

[6.2 Journal de bord du projet 4](#_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

Ce chapitre décrit brièvement le projet, le cadre dans lequel il est réalisé, les raisons de ce choix et ce qu'il peut apporter à l'élève ou à l'école. Il n'est pas nécessaire de rentrer dans les détails (ceux-ci seront abordés plus loin) mais cela doit être aussi clair et complet que possible. Ce chapitre contient également l'inventaire et la description des travaux qui auraient déjà été effectués pour ce projet.

Ces éléments peuvent être repris de la fiche signalétique

## Organisation

Organisation générale du projet

Eleve 1 : Nom, prénom, e-mail et téléphone

Eleve 2 : Nom, prénom, e-mail et téléphone

Responsable de projet : Nom, prénom, e-mail et téléphone

Expert 1 : Nom, prénom, e-mail et téléphone

Expert 2 : Nom, prénom, e-mail et téléphone

Ce chapitre peut également montrer la répartition générale du travail (sous-projets).   
Exemple :

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Eleve 1 | Eleve 2 |
| Partie administration | X |  |
| Partie client |  | X |
| … |  |  |
| Maintenance Planning |  | X |

Ces éléments peuvent être repris de la fiche signalétique

## Objectifs

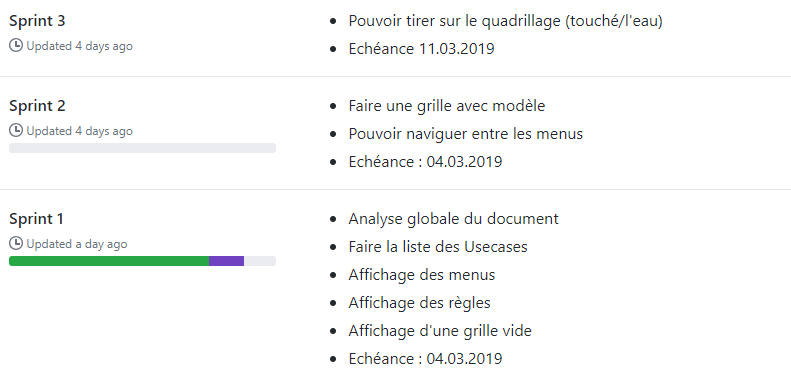
Le projet doit fonctionner. Il doit pouvoir afficher le menu ainsi que les options du menu. Si je clique sur les aides cela doit les afficher. Je dois pouvoir choisir entre une grille fixe ou une grille aléatoire. Le joueur doit pouvoir jouer sans qu’il y ait des bugs. Le joueur doit pouvoir s’amuser.

Ce chapitre énumère les objectifs généraux du projet. A ce stade, ces objectifs ne sont pas nécessairement SMART Il est par exemple acceptable d’avoir un objectif du genre « L’application doit être très réactive » ; un tel objectif n’est pas mesurable mais il indique qu’une attention particulière doit être portée à la performance.

Les objectifs pourront éventuellement être revus après l'analyse

Ces éléments peuvent être repris et complétés à partir de la fiche signalétique ou du cahier des charges.

## Planification initiale



Planification très globale du projet qui sera revue après l'analyse.

Les dates de début, de fin et des étapes principales seront mises en évidence.

Ces éléments peuvent être repris de la fiche signalétique ou du cahier des charges

# Analyse

L’analyse détaille ce qui va être fait. A quoi va ressembler le produit fini. Comment il va fonctionner.

Elle doit faire l’objet d’une revue avec le client ; on s’assure que l’on a bien compris ce qu’il attend du projet.

## Use cases et scénarios

|  |  |
| --- | --- |
| Identifiant + Titre | SC001 – Bataille Navale |
| En tant que | Utilisateur |
| Je veux | Créé une bataille navale |
| Pour | M’amuser ainsi que jouer |
| Priorité | M |

### (Use case 1)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Action | Condition particulière | Réaction |
| Je clique sur l’icône de l’application |  | La console se lance et le menu s’affiche |
|  |  | Me demande quoi faire |
| Je tape sur 1 |  | Le jeu se lance |
| J’annonce une case adverse " B5" | Je touche | Affiche Touché |
| Je continue sur la lignée "B4" |  | Affiche manqué |
| Etc |  | Etc |
| J’annonce la case "C5" | Je coule le bateau | Affiche Coulé |
|  |  | Affiche le nombre de bateaux restant |
| Je coule son dernier bateau |  |  |

### (Use case 2)

|  |  |
| --- | --- |
| Identifiant + Titre | SC001 – Instructions |
| En tant que | Utilisateur |
| Je veux | Afficher les règles |
| Pour | Apprendre |
| Priorité | S |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Action | Condition particulière | Réaction |
| Je tape 2 |  | Les légendes s’affichent |
| Je tape 4 |  | Les instructions se lancent |
| Je tape 0 |  | Quitte la page des règles |

### (Use case …)

|  |  |
| --- | --- |
| Identifiant + Titre | SC001 – Crédits |
| En tant que | Utilisateur |
| Je veux | Avoir des informations sur l’auteur |
| Pour | M’instruire |
| Priorité | W |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Action | Condition particulière | Réaction |
| Je tape 3 |  | Affiche les crédits du jeu |
| Je tape 0 |  | Quitte la page des crédits |

## Modèle Conceptuel de Données

Un MCD est pertinent dans un très grand nombre de projets, et ceci même s’il n’y a pas de base de données dans le système à réaliser.

Cette section ne peut être supprimée qu’avec l’accord explicite du chef de projet

## Stratégie de test

Pour le développement de ma bataille navale je disposerais l’exécutable dans mon repository GitHub.

Je préparerais…

* Le jeu sera disponible sur GitHub
* Le jeu se jouera sur le cmd et sera disponible en local.
* Un fichier Zip avec l’Exe de la batille navale.

Le fichier zip sera disponible sur l’échange ainsi que sur ma machine physique pour que les élèves puissent la tester.

Thomas Grossmann, Ian Boehler ainsi que ma sœur testeront le programme.

Thomas et Ian testeront mon programme une fois par semaine et ma sœur testera tous les week-end.

J’utiliserais

## Budget

Le budget détaillé incluant :

* Les ressources humaines (en personne\*heure)
* Les coûts éventuels du projet en matériel ou licenses). Si aucune dépense nécessaire, l’indiquer

# 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

## Modèle Logique de données

Selon le type de projet :

* Modèle de base de données
* Diagramme de classe
* Topologie réseau
* …

Cette section ne peut être supprimée qu’avec l’accord explicite du chef de projet

## Points techniques spécifiques

Cette section contient au minimum deux sous-sections qui décrivent chacune un élément technique précis, qui n’est pas évident et qui sert à comprendre le détail de fonctionnement du système.

Il peut s’agir de :

* Découpage modulaire
* Entrées-sorties
* Pseudo-code ou organigramme (d’application ou de scripts).
* Diagramme de navigation des pages (site web)
* Diagramme de séquence
* Diagramme d’état

NOTE : Evitez d’inclure les listings des sources, à moins que vous ne désiriez en expliquer une partie vous paraissant particulièrement importante. Dans ce cas n’incluez que cette partie…

### Point 1

### Point 2

### Point …

**Attention : Tout ce qui précède doit permettre à une autre personne de maintenir et modifier votre projet sans votre aide !**

## Livraisons

Identification, date et raison de chaque livraison formelle effectuée au cours du projet.

# Tests

## Tests effectués

Tableau de test

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Tests | Résultats | Date |
| Affichage les règles | OK | 21.03.19 |
|  |  |  |

## Erreurs restantes

S'il reste encore des erreurs:

* Description détaillée
* Conséquences sur l'utilisation du produit
* Actions envisagées ou possibles

# 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

Liste des livres utilisés (Titre, auteur, date), des sites Internet (URL) consultés, des articles (Revue, date, titre, auteur)… Et de toutes les aides externes (noms)

## Journal de bord du projet

|  |  |
| --- | --- |
| **Date** | **Evénement** |
| 15.03.19 | Publication de la première version du document de projet |