

|  |
| --- |
| 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

2ème semestre

1ère année 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)

# Introduction

## Cadre, description et motivation

Ce projet « bataille navale » est un exercice destiné à être noté pour la semaine COM (c’est une semaine d’examen afin de nous noter sur les modules appris).

Je suis motivé à réussir au mieux cet examen et à programmer mon code au mieux.

## Organisation

Le projet est individuel

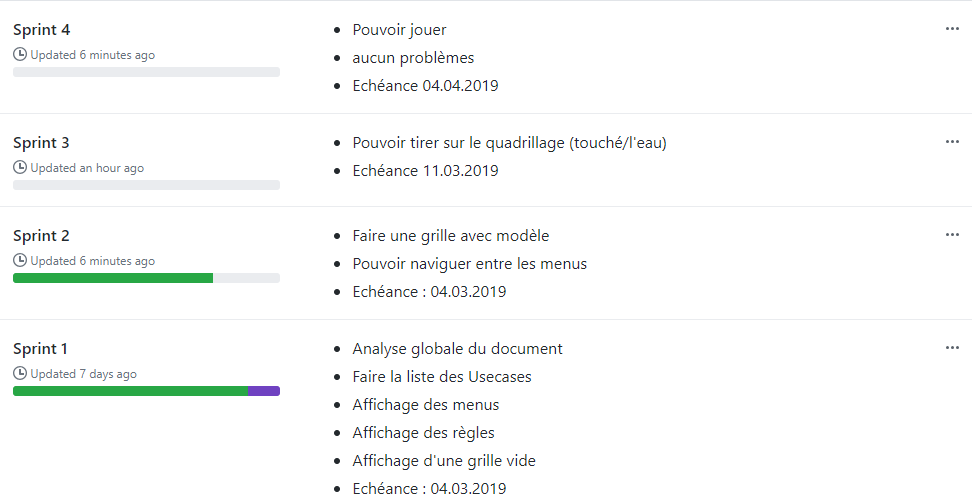
Le chef de projet est monsieur X.Carrel

## Objectifs

Le projet doit fonctionner. Il doit pouvoir afficher le menu ainsi que les options du menu. Si je choisis 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.

Le programme ne doit pas planter, ne dois pas s’arrêter tout seul.

## Planification initiale



**Date de création du repository : 21 Février 2019**

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 |