

Saé 2.01 – Développement d'une application

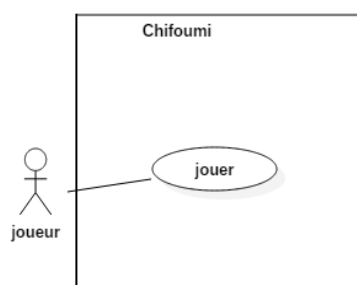
Chifoumi – Dossier d'Analyse et conception

1. Compléments de spécifications externes.

On précise **uniquement** les points qui vous ont semblé flous ou bien incomplets. Rien de plus à signaler dans cette étude.

1.1

2. Diagramme des Cas d'Utilisation



1.2

Figure 1 : Diagramme des Cas d'Utilisation du jeu Chifoumi

3. Scénarios

(a) Exemple Scénario

Cas d'utilisation	JOUER	
Résumé	Le joueur joue une partie.	
Acteur primaire	Joueur	
Système	Chifoumi	
Intervenants		
Niveau	Objectif utilisateur	
Préconditions	Le jeu est démarré et se trouve à l'état initial.	
Postconditions		
Date de création		
Date de mise à jour		
Créateur		
Opérations	Joueur	Système
1	Démarre une nouvelle partie.	
2		Rend les figures actives et les affiche actives.
3	Choisit une figure.	
4		Affiche la figure du joueur dans la zone d'affichage du dernier coup joueur.
5		Choisit une figure.
6		Affiche sa figure dans la zone d'affichage de son dernier coup.
7		Détermine le gagnant et met à jour les scores.
8		Affiche les scores. Retour à l'étape 3.
Extension		
3.A	Le joueur demande à jouer une nouvelle partie.	
3.A.1	Choisit une nouvelle partie	
3.A.2		Réinitialise les scores.
3.A.3		Réinitialise les zones d'affichage des derniers coups.
3.A.4		Retour à l'étape 3.

Tableau 1 :
Scénario
nominal

(b) Remarques :

- *Le scénario est très simple.*
- *L'objectif est de mettre en évidence les actions de l'utilisateur, celles du système, sachant que ces actions sont candidates à devenir des méthodes du système*

1.3

4. Diagramme de classe (UML)

- (a) Le diagramme de classes UML du jeu se focalise sur les classes **métier**, cad celles décrivant le jeu indépendamment des éléments d'interface que comportera le programme.

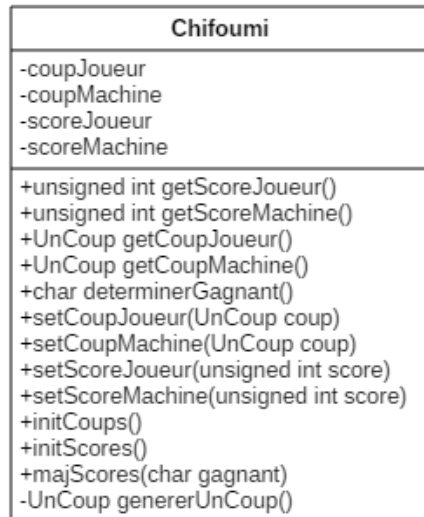


Figure 2 : Diagramme de Classes UML du jeu Chifoumi

(b) Dictionnaire des éléments de la Classe Chifoumi

Nom attribut	Signification	Type	Exemple
scoreJoueur	Nbre total de points acquis par le joueur durant la partie courante	unsigned int	1
scoreMachine	Nbre total de points acquis par la machine durant la partie courante	unsigned int	1
coupJoueur	Mémoire la dernière figure choisie par le joueur. Type énuméré enum unCoup {pierre, ciseau, papier, rien};	UnCoup	papier
coupMachine	Mémoire la dernière figure choisie par la machine.	UnCoup	Ciseau

Tableau 2 : Dictionnaire des éléments - Classe Chifoumi

(c) Dictionnaire des méthodes : intégrées dans l'interface de la classe : cf Figure 3

```
using namespace std;
class Chifoumi
{
    ///  
---- PARTIE MODÈLE -----  

    ///  
Une définition de type énuméré  

public:  
    enum UnCoup {pierre, papier, ciseau, rien};  

    ///  
Méthodes publiques du Modèle  

public:  
    Chifoumi();  
    virtual ~Chifoumi();  

    // Getters  

    UnCoup getCoupJoueur();  
    /* retourne le dernier coup joué par le joueur */  

    UnCoup getCoupMachine();  
    /* retourne le dernier coup joué par le joueur */  

    unsigned int getScoreJoueur();  
    /* retourne le score du joueur */  

    unsigned int getScoreMachine();  
    /* retourne le score de la machine */  

    char determinerGagnant();  
    /* détermine le gagnant 'J' pour joueur, 'M' pour machine, 'N' pour match nul  
    en fonction du dernier coup joué par chacun d'eux */  

    ///  
Méthodes utilitaires du Modèle  

private :  
    UnCoup genererUnCoup();  

    /* retourne une valeur aléatoire = pierre, papier ou ciseau.  
    Utilisée pour faire jouer la machine */  

    // Setters  

public:  
    void setCoupJoueur(UnCoup p_coup);  
    /* initialise l'attribut coupJoueur avec la valeur  
    du paramètre p_coup */  

    void setCoupMachine(UnCoup p_coup);  
    /* initialise l'attribut coupMachine avec la valeur  
    du paramètre p_coup */  

    void setScoreJoueur(unsigned int p_score);  
    /* initialise l'attribut scoreJoueur avec la valeur  
    du paramètre p_score */  

    void setScoreMachine(unsigned int p_score);  
    /* initialise l'attribut coupMachine avec la valeur  
    du paramètre p_score */  

    // Autres modificateurs  

    void majScores(char p_gagnant);  
    /* met à jour le score du joueur ou de la machine ou aucun  
    en fonction des règles de gestion du jeu */  

    void initScores();  
    /* initialise à 0 les attributs scoreJoueur et scoreMachine  
    NON indispensable */  

    void initCoups();  
    /* initialise à rien les attributs coupJoueur et coupMachine  
    NON indispensable */  

    ///  
Attributs du Modèle  

private:  
    unsigned int scoreJoueur;    // score actuel du joueur  
    unsigned int scoreMachine;  // score actuel de la Machine  
    UnCoup coupJoueur;          // dernier coup joué par le joueur  
    UnCoup coupMachine;         // dernier coup joué par la machine  
};
```

Figure 3 : Schéma de classes = Une seule classe Chifoumi

(d) Remarques concernant le schéma de classes

1. On ne s'intéresse qu'aux attributs et méthodes métier. Notamment, on ne met pas, pour l'instant, ce qui relève de l'affichage car ce sont d'autres objets du programme (widgets) qui se chargeront de l'affichage. Par contre, on n'oublie pas les méthodes getXXX(), qui permettront aux objets métier de communiquer leur valeur aux objets graphiques pour que ceux-ci s'affichent.
2. On n'a mis ni le constructeur ni le destructeur, pour alléger le schéma.
3. D'autres attributs et méthodes viendront compléter cette vision ANALYTIQUE du jeu. Il s'agira des attributs et méthodes dits DE CONCEPTION nécessaires au développement de l'application.

1.3.1

Version v0

5. Implémentation et tests

5.1 Implémentation

Liste des fichiers de cette version :

- chifoumi.h :
- chifoumi.cpp :

Respectivement spécification et corps de la classe Chifoumi décrite au paragraphe 4.

5.2 Test

Test avec le programme fourni main.cpp

```
appel du constructeur : construction d'un chifoumi : scores a 0, et coupsJoueurs a RIEN'

teste les methodes get() associees aux attributs 'score'
score Joueur : 0      score Machine : 0

teste les methodes get() associees aux attributs 'coup'
coup Joueur : rien    coup Machine : rien

teste les methodes set() associees aux attributs 'score'
score Joueur : 1      score Machine : 2

teste initScores()
score Joueur : 0      score Machine : 0

teste les methodes set() et get() associees aux attributs 'coup'/'choix'
coup Joueur : pierre  coup Machine : ciseau

quelques tours de jeu pour tester l'identification du gagnant et la maj des scores
coup Joueur : papier  coup Machine : pierre
score Joueur : 1      score Machine : 0

Quitter ? (o/n) n

coup Joueur : papier  coup Machine : papier
score Joueur : 1      score Machine : 0

Quitter ? (o/n)
coup Joueur : ciseau  coup Machine : pierre
score Joueur : 1      score Machine : 1

Quitter ? (o/n) █
```

Le programme par défaut affiche cela jusqu'à la première demande « Quitter ? (o/n) ».

Il y aura une série de test c'est-à-dire que les score de chaque participant doivent être à 0 au début et le coup joué de chacun doit être « rien ».

Ensuite, on teste la méthode initScore qui remet à 0 les scores.

Puis, on teste les sets et les gets pour mettre des coups ou les récupérer. On a donné le coup « pierre » au coup joueur et « ciseau » au coup machine.

Par la suite, on teste le jeu final en donnant des coups aléatoires à chacun pour voir si le changement du score équivaut bien aux coups affichés. (C'est le test que nous allons faire afin d'obtenir un gagnant en 3 points pour voir le bon fonctionnement).

Enfin on peut soit quitter avec la touche « o » ou alors continuer de tester avec « n ».

Si les premiers tests ne sont pas bons ou alors que le score ne correspond pas avec les coups joués alors le programme ne fonctionne pas correctement.