|  |
| --- |
| Jeu du Tablut |



Herzig Melvyn

Avenue de la gare 2

1450 Sainte-Croix

****

Table des matières

[1 Analyse préliminaire 3](#_Toc499021832)

[1.1 Introduction 3](#_Toc499021833)

[1.2 Objectifs 3](#_Toc499021834)

[1.3 Planification initiale 4](#_Toc499021835)

[2 Analyse / Conception 4](#_Toc499021836)

[2.1 Concept 4](#_Toc499021837)

[2.2 Stratégie de test 4](#_Toc499021838)

[2.3 Risques techniques 4](#_Toc499021839)

[2.4 Planification 4](#_Toc499021840)

[2.5 Dossier de conception 5](#_Toc499021841)

[3 Réalisation 5](#_Toc499021842)

[3.1 Dossier de réalisation 5](#_Toc499021843)

[3.2 Description des tests effectués 6](#_Toc499021844)

[3.3 Erreurs restantes 6](#_Toc499021845)

[3.4 Liste des documents fournis 6](#_Toc499021846)

[4 Conclusions 6](#_Toc499021847)

[5 Annexes 7](#_Toc499021848)

[5.1 Résumé du rapport du TPI / version succincte de la documentation 7](#_Toc499021849)

[5.2 Sources – Bibliographie 7](#_Toc499021850)

[5.3 Journal de travail 7](#_Toc499021851)

[5.4 Manuel d'Installation 7](#_Toc499021852)

[5.5 Manuel d'Utilisation 7](#_Toc499021853)

[5.6 Archives du projet 7](#_Toc499021854)

# Analyse préliminaire

## Introduction

Le Tablut est un jeu suédois apparut au IVème siècle apr. J.-C. Il fait partie de la famille des jeux de Tafl. Les joueurs s’affronteront sur un plateau de 9 x 9 cases. Ils joueront en local sur le même ordinateur.

Ainsi, dans le cadre du projet de programmation de 2ème année FPA[[1]](#footnote-1), le but est d’introduire ce jeu dans un programme. En outre, ce projet est l’opportunité de réunir mes centres d’intérêts qui sont : l’histoire, les jeux ainsi que la programmation. De plus, en souhaitant travailler dans l’industrie du développement vidéo ludique, ce projet me permet de développer un programme qui respecte mes attentes futures tout en appliquant de réelles méthodes de travail.

Aucun travail n’été effectué préalablement à ce projet.

## Objectifs

Les objectifs de ce travail sont les suivants :

* Développer une application en C# permettant de jouer au jeu du Tablut à deux joueurs sur un même ordinateur.
* Le programme permettra également de créer des profils qui seront utilisé au lancement d’une partie.
* Les profils peuvent être gérés, c’est-à-dire qu’il est possible de visionner leurs statistiques et de les réinitialiser si désiré.
* Il également être possible de renommer et supprimer les profils.
* Une base de donnée local doit être installée et permet le stockage des profils.
* Le programme pourra être ouvert à l’aide d’un exécutable.
* L’interface utilisateur sera intuitive et visuellement agréable.

## Planification initiale

# Analyse / Conception

## Concept

## Stratégie de test

*Décrire la stratégie globale de test:*

* *types de des tests et ordre dans lequel ils seront effectués.*
* *les moyens à mettre en œuvre.*
* *couverture des tests (tests exhaustifs ou non, si non, pourquoi ?).*
* *données de test à prévoir (données réelles ?).*
* *les testeurs extérieurs éventuels.*

Durant le développement lors de l’ajout de chaque nouvelle fonctionnalité, comme la création de profil, des tests d’intégration fonctionnel seront effectués.

Toujours durant le développement. Plusieurs tests d’intégration de robustesse seront passés. En effet, nous vérifierons que la création de profil échoue au dans le cas où un nom invalide est entré mais que l’application reste utilisable. De même pour le renommage des profils, le déplacement de pions ne nous appartenant pas et lors de déplacements interdits.

Ensuite, lorsque le programme aura été développé dans son intégralité, divers test systèmes fonctionnels seront réalisés.

Afin de réaliser ces différents tests, il faudra une machine Windows 7 (64x) avec la base de données MySQL installée ainsi que le projet installé. Ils seront réalisés par le développeur. Aucune donnée préalable n’est nécessaire.

Toutes les fonctionnalités seront donc testées et documentées.

## Risques techniques

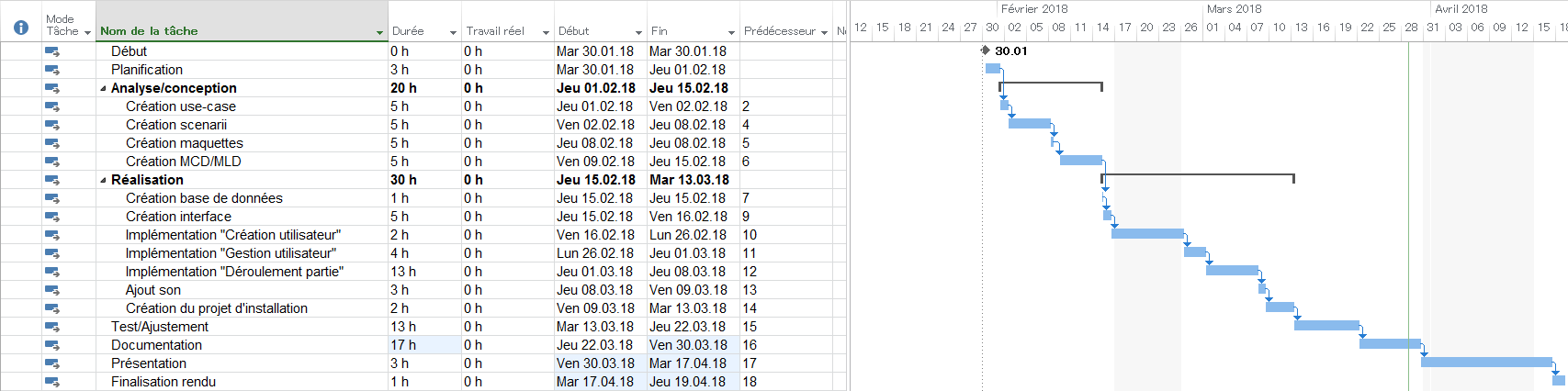
La gestion audio de l’application peut poser problème. Le lancement de son n’a jamais été travaillé auparavant. Il est donc possible de rencontrer quelques difficultés lors du développement.

Hormis cela, aucun risque technique n’est annoncé. Toutes les compétences nécessaires au bon déroulement du travail ont été étudiées.

## Planification

*Révision de la planification initiale du projet :*

* *planning indiquant les dates de début et de fin du projet ainsi que le découpage connu des diverses phases.*
* *partage des tâches en cas de travail à plusieurs.*

*Il s’agit en principe de la planification* ***définitive du projet****. Elle peut être ensuite affinée (découpage des tâches). Si les délais doivent être ensuite modifiés, le responsable de projet doit être avisé, et les raisons doivent être expliquées dans l’historique.*

## Dossier de conception

*Fournir tous les document de conception:*

* *le choix du matériel HW*
* *le choix des systèmes d'exploitation pour la réalisation et l'utilisation*
* *le choix des outils logiciels pour la réalisation et l'utilisation*
* *site web: réaliser les maquettes avec un logiciel, décrire toutes les animations sur papier, définir les mots-clés, choisir une formule d'hébergement, définir la méthode de mise à jour, …*
* *bases de données: décrire le modèle relationnel, le contenu détaillé des tables (caractéristiques de chaque champs) et les requêtes.*
* *programmation et scripts: organigramme, architecture du programme, découpage modulaire, entrées-sorties des modules, pseudo-code / structogramme…*

***Le dossier de conception devrait permettre de sous-traiter la réalisation du projet !***

# Réalisation

## Dossier de réalisation

*Décrire la réalisation "physique" de votre projet*

* *les répertoires où le logiciel est installé*
* *la liste de tous les fichiers et une rapide description de leur contenu (des noms qui parlent !)*
* *les versions des systèmes d'exploitation et des outils logiciels*
* *la description exacte du matériel*
* *le numéro de version de votre produit !*
* *programmation et scripts: librairies externes, dictionnaire des données, reconstruction du logiciel - cible à partir des sources.*

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

## Description des tests effectués

*Pour chaque partie testée de votre projet, il faut décrire:*

* *les conditions exactes de chaque test*
* *les preuves de test (papier ou fichier)*
* *tests sans preuve: fournir au moins une description*

## Erreurs restantes

*S'il reste encore des erreurs:*

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

## Liste des documents fournis

*Lister les documents fournis au client avec votre produit, en indiquant les numéros de versions*

* *le rapport de projet*
* *le manuel d'Installation (en annexe)*
* *le manuel d'Utilisation avec des exemples graphiques (en annexe)*
* *autres…*

# Conclusions

*Développez en tous cas les points suivants:*

* *Objectifs atteints / non-atteints*
* *Points positifs / négatifs*
* *Difficultés particulières*
* *Suites possibles pour le projet (évolutions & améliorations)*

# Annexes

## Résumé du rapport du TPI / version succincte de la documentation

## Sources – Bibliographie

Information sur les jeux de Tafl :

<https://fr.wikipedia.org/wiki/Jeux_de_tafl>

Règles du Tablut :

<http://www.lecomptoirdesjeux.com/tablut-hnefatafl-et-autres-jeux-nordiques.htm>

Pour jouer plusieurs sons dans une application :

<https://stackoverflow.com/questions/6240002/play-two-sounds-simultaneusly>

Initiation à l’utilisation du « Setup Project » de Visual Studio 2015 :

<https://www.youtube.com/watch?v=z0v6hmumCFU>

## Journal de travail

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Date** | **Durée** | **Activité** | **Remarques** |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

## 

## Manuel d'Installation

## Manuel d'Utilisation

## Archives du projet

*Media, … dans une fourre en plastique*

1. Formation Professionnelle Accélérée en informatique au Centre Professionnel du Nord Vaudois. [↑](#footnote-ref-1)