



LICENCE 3 - INFORMATIQUE

Développement sur smartphone

Rapport du Projet - Chasse au trésor à la Rochelle

- Mohammed BENAOU
- Yassine BELHI
- Thibaud MOULET

Responsable :
Pr. Arnaud REVEL

10 Mars 2017

1 introduction

L'objectif de ce projet est de créer une infrastructure logicielle mobile permettant à des utilisateurs de jouer à un jeu ubiquitaire. Dans ce projet, le jeu est une chasse de Trésor assistée par téléphone.

2 Analyse et Conception

Cette partie est consacrée à la conception et la modélisation qui sont des étapes fondamentales dans l'étude de notre application. Nous avons choisi de modéliser en s'appuyant sur le formalisme UML qui offre une flexibilité marquante et s'exprime par l'utilisation des diagrammes.

2.1 Diagramme de cas d'utilisation

Les cas d'utilisations est un outil important d'UML. Il permet d'identifier les possibilités d'interaction entre le système et les acteurs:

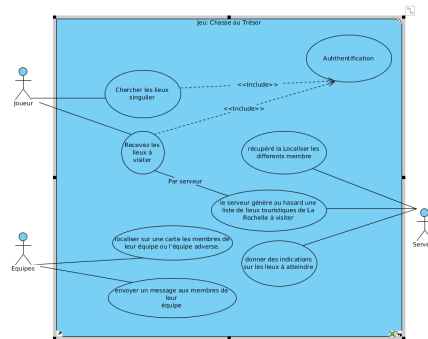


Figure 1: diagramme de cas d'utilisation

2.2 Diagramme de séquences

Le diagramme de séquence permet de cacher les interactions d'objet dans le cadre d'un scénario d'un diagramme des cas d'utilisations dans un souci de simplification. Le but étant de décrire comment se déroule les actions entre les acteurs ou objets.

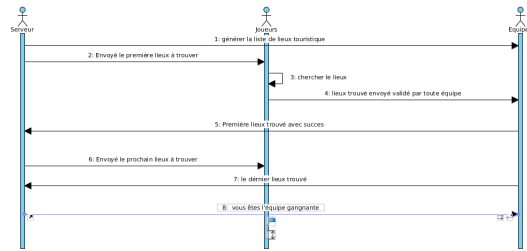


Figure 2: diagramme de séquences

3 Réalisation du projet

Après avoir achevé l'étape de la conception et de la modélisation de l'application, nous allons entamer dans ce chapitre la réalisation qui constitue le dernier volet de ce rapport et qui a pour objectif d'exposer le travail réalisé.

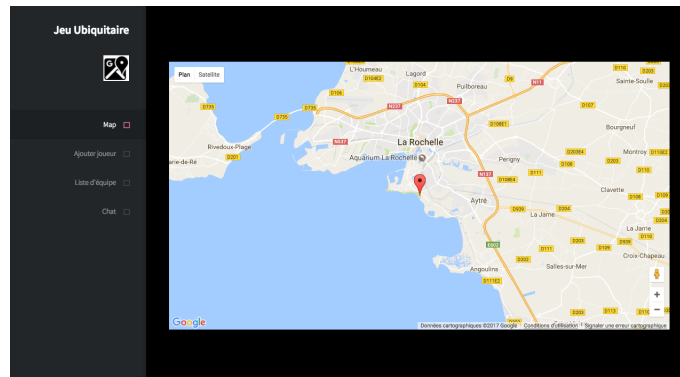
3.1 Répartition des tâches

L'équipe se composant de trois personnes, voici la répartition adoptée pour ce projet :

- Mohammed a réalisé l'interface graphique et s'est chargé d'implémenter les fonctionnalités liées à la logique du jeu (intégration dans les équipes et envoi au serveur).
- Yassine s'est chargé de la gestion des messages entre les joueurs des mêmes équipes.
- Thibaud a implémenté les fonctionnalités liées à la géolocalisation (localisation des joueurs, récupération des positions de chacun et détection de l'arrivée au lieu à atteindre).

3.2 Le fonctionnement du projet

Après le déploiement du projet sur la machine



la récupération de localisation du joueur est bien faite. on va essayer maintenant d'ajouter un nouveau joueur on appuie sur ajouter joueur pour afficher la page suivante

Ajouter Player

Nom:

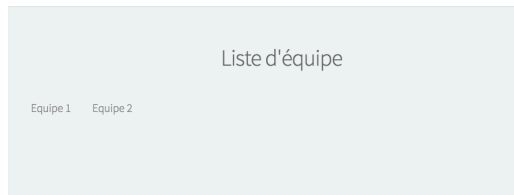
Equipe:

on saisit le nom du joueur puis on choisit l'équipe souhaitée et on valide on reçoit comme message que l'ajout était bien effectuer dans le serveur! voilà le nom benaou apparait dans le message

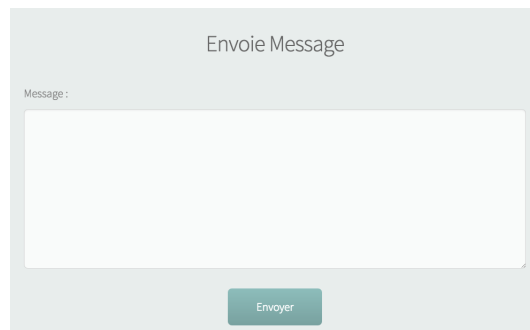
```

C:\Python27\python.exe
<<< Serveur lance >>>
['cmd', 'addteammember', {'name': 'benaou', 'team': 'equipe1'}]
DESKTOP-4EYETSP - [14/Mar/2017 17:21:52] "GET /cmd-addteammember?team=equipe1&name=benaou HTTP/1.1" 200
from equipe1
  
```

dans la page de liste d'équipe on trouvera liste des noms des joueurs ajoutés pour chaque équipe .



on a impéementer la page concernant l'envoi des messages entre les membres d'équipe mais ça marche toujours pas.



4 Conclusion

Dans la fin, il fallait penser aux objectifs et aux methodes qu'on a suivi pour atteindre le but de ce travail. Malgré notre motivation portée à ce sujet, nous nous sommes heurtés à quelques difficultés conceranant l'implementation du programme de chaque fonction et les erreurs associés. Ce projet nous a permis de découvrir plus profondément plusieurs aspects du développement d'un logiciel,Ansi il nous a permis de comprendre plus en profondeur le développement d'un logiciel, de la conception à la réalisation en passant par la réflexion logique et algorithmique.