|  |
| --- |
| Projet P\_Dev  (Space Invader) |

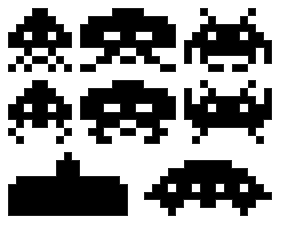


Table des matières

[1 Introduction 3](#_Toc115273807)

[2 Objectifs 3](#_Toc115273808)

[3 Analyse Fonctionnelle 4](#_Toc115273809)

[4 Planification initiale 5](#_Toc115273810)

[5 Analyse Technique 7](#_Toc115273811)

[6 Environnement de travail 7](#_Toc115273812)

[7 Suivi du développement 7](#_Toc115273813)

[8 Erreurs restantes 7](#_Toc115273814)

[9 Liste des livrables 8](#_Toc115273815)

[10 Conclusions 8](#_Toc115273816)

# Introduction

*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 (idées de solutions). Ce chapitre contient également l'inventaire et la description des travaux qui auraient déjà été effectués pour ce projet.*

*Ces éléments peuvent être repris des spécifications de départ.*

# Objectifs

* Menu général
* Lancer une partie
* Déplacements du canon
* Tir du joueur
* Défenses
* Déplacement des aliens
* Tirs des aliens
* Kill alien
* Score
* Kill joueur
* Game over, plus de vies
* Game over, envahi
* Menu réglage son / difficulté
* Application du réglage de son
* Application du niveau de difficulté
* Page about
* Enregistrement du score
* Page de scores
* Elément original
* Documentation

# Analyse Fonctionnelle

*Ce chapitre contient l’ensemble des user stories. Chaque user story* ***doit*** *avoir :*

* *Un titre*
* *Une description (style « En tant que … »)*
* *Une liste de tests d’acceptances, chacun étant vérifiable parce qu’il correspond au format « contexte / action / résultat »*

*Une user story* ***peut*** *s’appuyer sur une maquette*

# Planification initiale

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| UML et  Tests  Unitaires | Beta 1 | Beta 2 |
| Semaine 40 | Semaine 45 | Semaine 51 |
| - Tester les déplacements  (variables localisations)  -Tester Le vaisseau (création, déplacement)  -Tester les vie(+ ou -) | * Menu Options * Musique - Menu pause en partie | * Coloration aliens * Animation aliens - Score en temps réel - Pseudo |

# Analyse Technique

*Cette section contient les diagrammes UML et la liste des tests unitaires.*

# Environnement de travail

* *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*

***Ce chapitre doit permettre à un développeur de reprendre le projet après vous en se remettant dans le même contexte que là où vous vous êtes arrêté !***

# Suivi du développement

*Pour chaque user story de l’analyse, donner sous forme de tableau:*

* *La date à laquelle le chef de projet a validé les tests d’acceptance*
* *La date à laquelle la story a été terminée (= validée par le chef de projet)*

*Rapport d’exécution des tests unitaires récents (=proche de la date d’édition du document)*

# Erreurs restantes

*S'il reste encore des erreurs:*

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

# Liste des livrables

*Lister les livrables du projet, avec toutes les informations nécessaires au destinataire pour les récupérer.*

# Conclusions

*Développez en tous cas les points suivants:*

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