

Résumé TPI

Situation de départ

La session de TPI 2020 a été particulière à cause de la pandémie de Coronavirus, elle n'a pas pu avoir lieu avant le 25 mai, au lieu du 20 avril prévu. De plus, le travail était à réaliser à la maison, mais cela toujours en 11 jours soit 88h, de 8h-12h, et 13h-17h les jours ouverts.

Pour mon TPI, j'ai donc réalisé une application C# avec Monogame qui permet de jouer à la bataille navale, seul contre un IA minimaliste ou en réseau à 2 joueurs.

Mise en œuvre

Pour ce projet, j'ai décidé d'utiliser la méthodologie en 6 étapes, le premier jour j'ai donc appliqué la première étape : S'informer. J'ai donc commencé par lire attentivement l'énoncé pour être sûr de ne rater aucun détail et de bien comprendre la tâche à effectuer. Ensuite je suis passé à la seconde étape : Planifier, mais avant de pouvoir créer mon planning prévisionnel j'ai dû commencer à réfléchir sur la conception du programme, pour pouvoir estimer combien de temps chaque fonctionnalité pourrait prendre.

Le développement à proprement parler, n'a commencé que à partir du deuxième jour. J'ai donc implémenté fonctionnalité après fonctionnalité, en commençant par l'affichage puis la connexion entre les joueurs avant la fin de partie puis finalement le mode solo.

Pour être sûr de ne pas perdre mon travail, j'effectuais des sauvegardes régulièrement sur GIT. Et en parallèle au développement je mettais à jour la documentation.

Résultat

Le jeu final est jouable et toutes les fonctionnalités du cahier des charges ont été implémentés. La documentation est également complète.