

Saé 2.01 – Développement d'une application

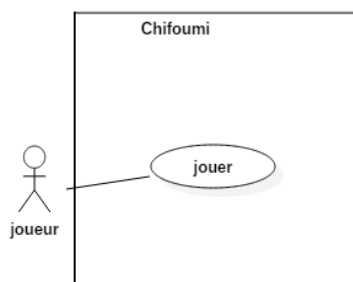
Chifoumi – Dossier d'Analyse et conception

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

2. Diagramme des Cas d'Utilisation



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*

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.

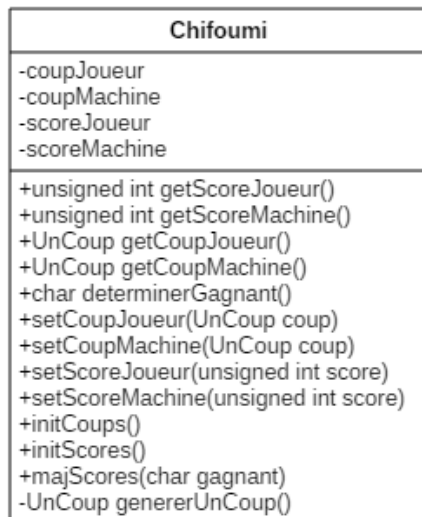


Figure 2 : Diagramme de Classes UML du jeu Chifoumi

(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.

4

Version v0

Implémentation et tests

Implémentation

Liste des fichiers de cette version :

- chifoumi.h : Interface de la classe chifoumi
- chifoumi.cpp : Corps de la classe chifoumi
- main.cpp : Programme de test de la classe chifoumi

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

5.2 Test

Méthodes	Resultat attendu	Résultat obtenu	Oracle
Méthode get associé au 'score'	0	0	OK
Méthode get associé au 'coup'	rien	rien	OK
Méthode setScoreJoueur	p_score	p_score	OK
Méthode setScoreMachine	P_score	p_score	OK
Méthode setCoupJoueur	p_coup	p_coup	OK
Méthode setCoupMachine	p_coup	p_coup	OK
Méthode initScore	0	0	OK
Méthode initCoups	rien	rien	OK
Méthode setCoupJoueur	p_coup	p_coup	OK
Méthode setCoupMachine	p_coup	p_coup	OK
Méthode determinerGagnant (Joueur_pierre/ Machine_pierre)	gagnantARetourner = 'N'	gagnantARetourner = 'N'	OK
Méthode determinerGagnant (Joueur_pierre/ Machine_papier)	gagnantARetourner = 'M'	gagnantARetourner = 'M'	OK
Méthode determinerGagnant (Joueur_pierre/ Machine_ciseau)	gagnantARetourner = 'J'	gagnantARetourner = 'J'	OK
Méthode determinerGagnant (Joueur_papier/ Machine_pierre)	gagnantARetourner = 'J'	gagnantARetourner = 'J'	OK
Méthode determinerGagnant (Joueur_papier/ Machine_papier)	gagnantARetourner = 'N'	gagnantARetourner = 'N'	OK

<i>Méthode determinerGagnant (Joueur_ciseau/ Machine_papier)</i>	<i>gagnantAReturner = 'J'</i>	<i>gagnantAReturner = 'J'</i>	<i>OK</i>
<i>Méthode determinerGagnant (Joueur_papier/ Machine_ciseau)</i>	<i>gagnantAReturner = 'M'</i>	<i>gagnantAReturner = 'M'</i>	<i>OK</i>
<i>Méthode determinerGagnant (Joueur_ciseau/ Machine_pierre)</i>	<i>gagnantAReturner = 'M'</i>	<i>gagnantAReturner = 'M'</i>	<i>OK</i>
<i>Méthode determinerGagnant (Joueur_ciseau/ Machine_ciseau)</i>	<i>gagnantAReturner = 'N'</i>	<i>gagnantAReturner = 'N'</i>	<i>OK</i>
<i>Méthode majScores</i>	<i>ScoreJoueur>=0 et scoreMachine >=0</i>	<i>ScoreJoueur>=0 et scoreMachine >=0</i>	<i>OK</i>

	<i>Machine</i>			
<i>Joueur</i>		<i>Pierre</i>	<i>Papier</i>	<i>Ciseau</i>
	<i>Pierre</i>	<i>Égalité</i>	<i>Machine gagne</i>	<i>Joueur gagne</i>
	<i>Papier</i>	<i>Joueur gagne</i>	<i>Égalité</i>	<i>Machine gagne</i>
	<i>Ciseau</i>	<i>Machine gagne</i>	<i>Joueur gagne</i>	<i>Égalité</i>

Test avec le programme fourni main.cpp

Valeurs fournies / attendues ... comme montré dans la ressource R2.03 (partie tests)

Classe Chifoumi : Diagramme états-transitions

(a) Diagramme états-transitions -actions du jeu

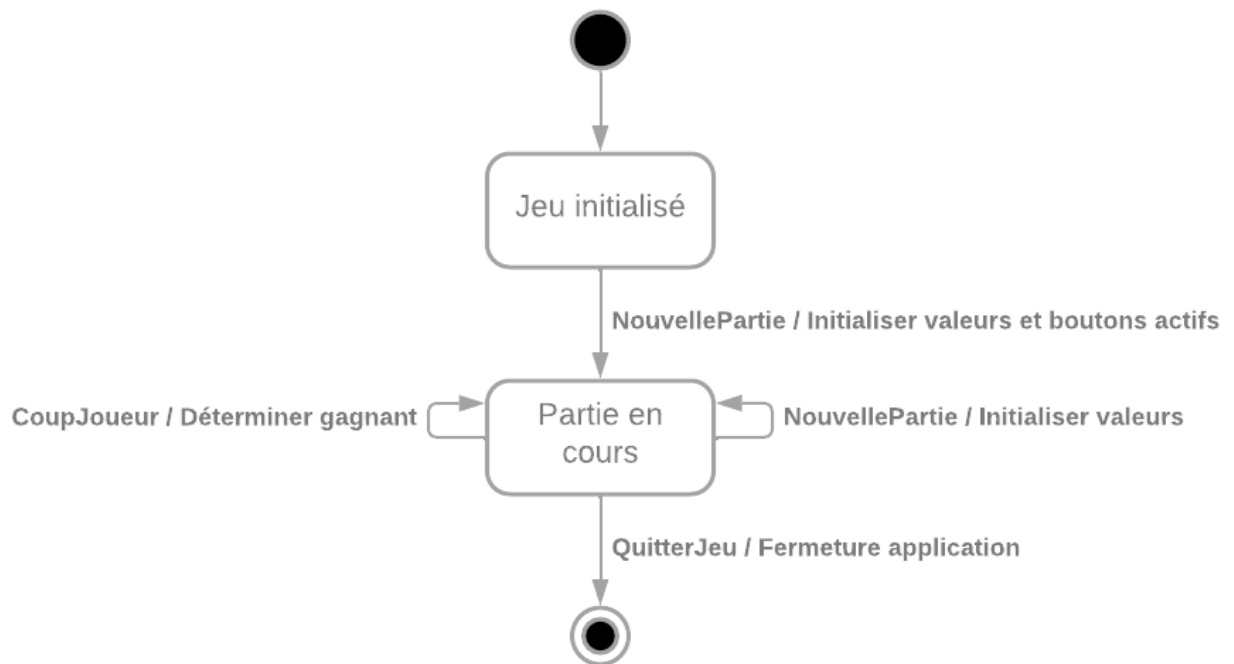


Figure 4 : Diagramme états-transitions

Dictionnaires des états, événements et Actions

Dictionnaire des états du jeu

<i>nomEtat</i>	<i>Signification</i>
Jeu initialisé	L'application attend que l'utilisateur lance la partie
Partie en cours	L'utilisateur et la machine jouent tour à tour.

Tableau 3 : États du jeu

Dictionnaire des événements faisant changer le jeu d'état

<i>nomÉvénement</i>	<i>Signification</i>
Nouvelle partie	Le joueur appuie sur le bouton nouvelle partie et lance une nouvelle partie
CoupJoueur	Le joueur choisit un signe

Tableau 4 : Événements faisant changer le jeu d'état

Description des actions réalisées lors de la traversée des transitions

Initialiser valeurs et boutons actifs	Les scores sont mis à 0 et les coups sont initialisés en rien. Les boutons sont activés et prêt à être sélectionné par le joueur.
Initialiser valeurs	Les scores sont mis à 0 et les coups sont initialisés en rien.
Déterminer gagnant	Afficher le coup du joueur. La machine génère un coup.

Tableau 5 : Actions à réaliser lors des changements d'état

Préparation au codage :

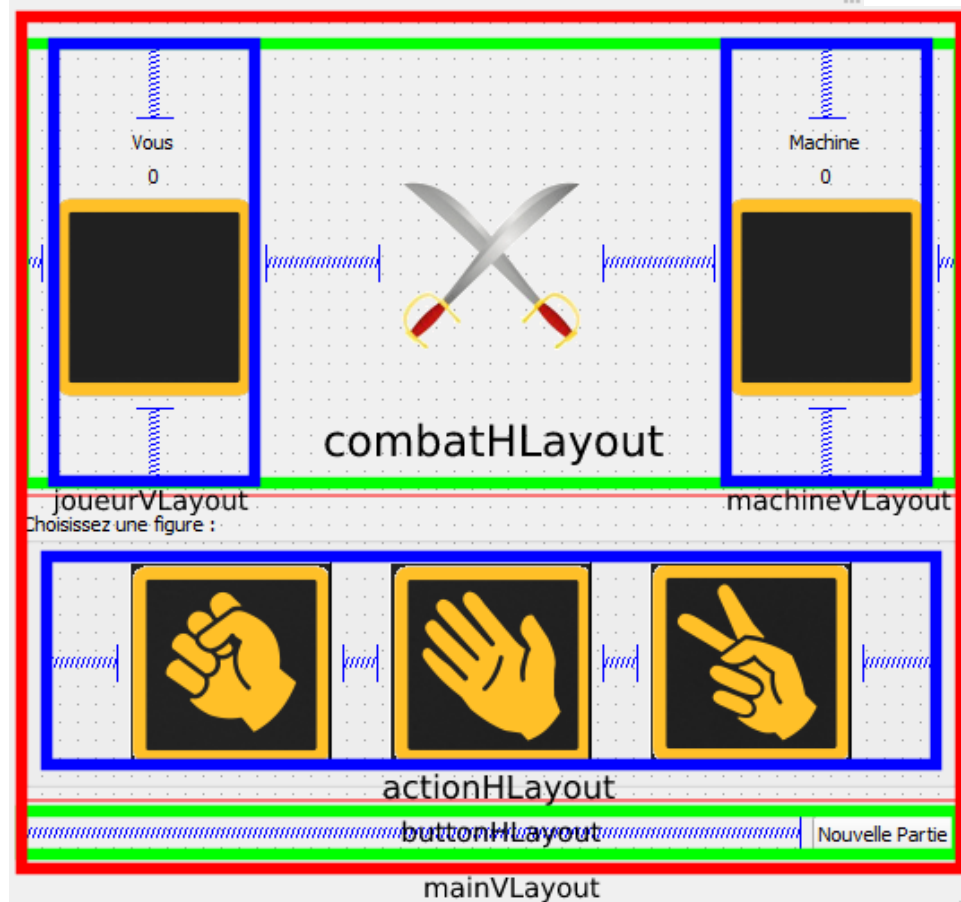
Table T_EtatsEvenementsJeu correspondant à la version matricielle du diagramme états-transitions du jeu :

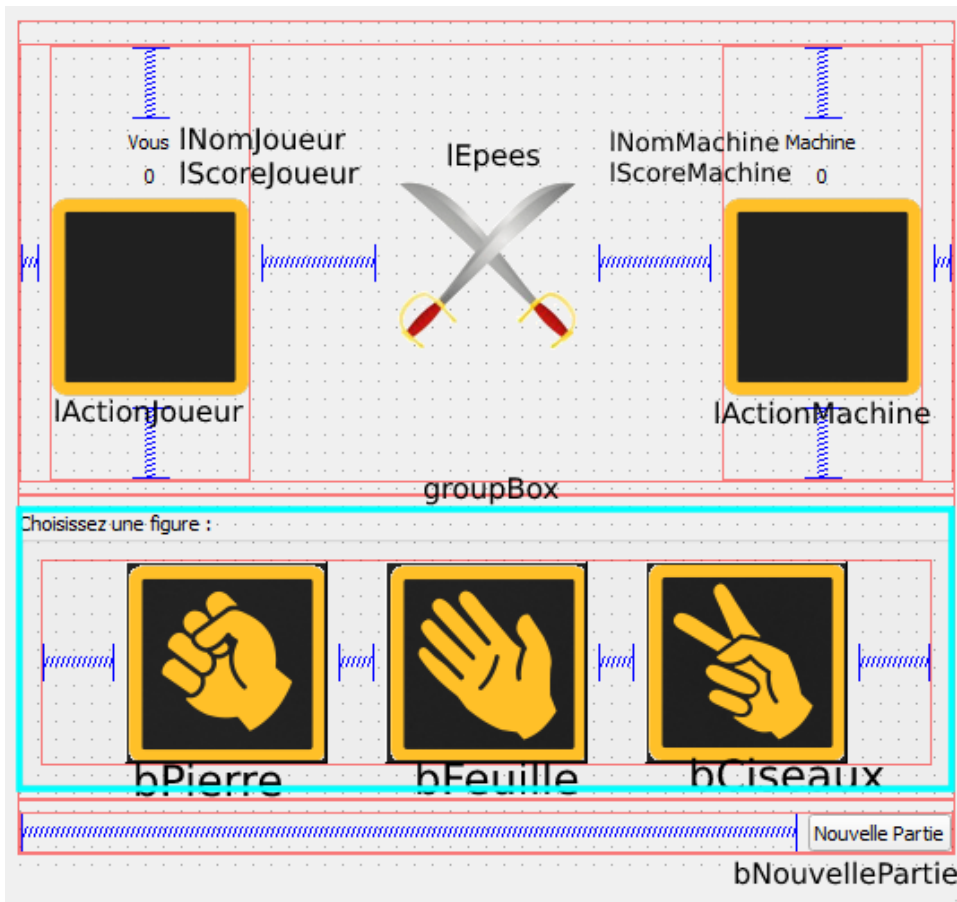
- en ligne : les *événements* faisant changer le jeu d'état
- en colonne : les *états* du jeu

<i>Événement →</i> <i>nomEtatJeu</i>	Nouvelle partie	CoupJoueur
Jeu initialisé	Partie en cours	-----
Partie en cours	Partie en cours	Partie en cours

Tableau 6 : Matrice d'états-transitions du jeu chifoumi

Éléments d'interface





L'interface est séparée en 2 parties :

- Une partie qui affiche l'état de la partie
- L'autre partie permet au joueur d'effectuer une action ou de lancer une nouvelle partie

La partie du haut est elle-même séparée en 2 parties, la partie joueur et la partie machine.

Dans chacune de ces parties on peut voir l'action jouée par le joueur et la machine ainsi que leurs scores.

La partie du bas est constituée de boutons d'actions (pierre, feuille et ciseaux), une fois que le joueur clique sur un de ces boutons, l'action décrite sur l'image est exécutée.

Le bouton nouvelle partie permet de remettre les scores à 0.

Implémentation et tests

Implémentation

Chifoumi.h interface du modèle du jeu du chifoumi fourni en ressource

Chifoumi.cpp corps du modèle du jeu du chifoumi fourni en ressource

Chifoumivue.h interface de la vue de l'application

Chifoumivue.cpp corps de la vue de l'application

Main.cpp programme qui initialise le modèle et la vue du chifoumi

8.2 Test

Méthodes	Resultat attendu	Résultat obtenu	Oracle
bPierre	Affichage du signe dans lActionJoueur + action de la machine + gagnant déterminé + actualisation des scores	Affichage du signe dans lActionJoueur + action de la machine + gagnant déterminé + actualisation des scores	OK
bCiseau	Affichage du signe dans lActionJoueur + action de la machine + gagnant déterminé + actualisation des scores	Affichage du signe dans lActionJoueur + action de la machine + gagnant déterminé + actualisation des scores	OK
bFeuille	Affichage du signe dans lActionJoueur + action de la machine + gagnant déterminé + actualisation des scores	Affichage du signe dans lActionJoueur + action de la machine + gagnant déterminé + actualisation des scores	OK
bNouvellePartie	Remise à zéro des scores et des signes + actualisation de l'interface	Remise à zéro des scores et des signes + actualisation de l'interface	OK

Version v2

Liste des fichiers sources de cette version (et rôle de chacun)

Chifoumi.h interface du modèle du jeu du chifoumi fourni en ressource

Chifoumipresentation.h interface de la présentation qui permet de gérer la communication entre la vue et le modèle

Chifoumivue.h interface de la vue de l'application

Chifoumi.cpp corps du modèle du jeu du chifoumi de l'application

Chifoumipresentation.cpp corps de la présentation de l'application

Chifoumivue.cpp corps de la vue de l'application

Main.cpp programme qui initialise le modèle et la vue du chifoumi

Même tests que la version 1.

Version v3

Chifoumi.h interface du modèle du jeu du chifoumi fourni en ressource

Chifoumi.cpp corps du modèle du jeu du chifoumi fourni en ressource

Chifoumivue.h interface de la vue de l'application

Chifoumivue.cpp corps de la vue de l'application

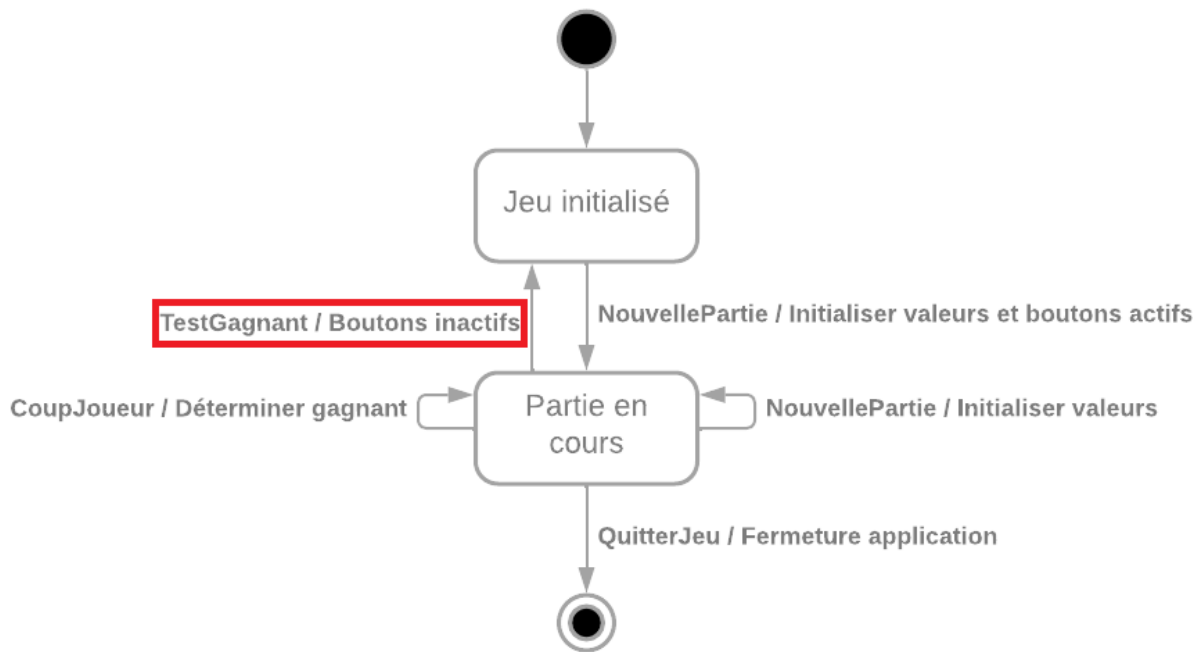
Main.cpp programme qui initialise le modèle et la vue du chifoumi

Pour la mise en œuvre de la v3 le seul fichier .h modifié est le fichier Chifoumivue.h

Tests:

Lorsqu'on clique sur Menu-->Aide le messageBox s'affiche correctement. Lorsqu'on clique sur Fichier-->Quitter le programme se ferme. Lorsque le programme

<i>Méthodes</i>	<i>Resultat attendu</i>	<i>Résultat obtenu</i>	<i>Oracle</i>
<i>actionA_propos_de</i>	<i>Affichage d'une boîte de message disant "Version 3 Programme modèle de Campistron - Doyenhard – Sokhna "</i>	<i>Affichage d'une boîte de message disant "Version 3 Programme modèle de Campistron - Doyenhard – Sokhna "</i>	<i>OK</i>
<i>action_Quitter</i>	<i>Fermeture de l'application</i>	<i>Fermeture de l'application</i>	<i>OK</i>



Dictionnaires des états, événements et Actions

Dictionnaire des états du jeu

<i>nomEtat</i>	<i>Signification</i>
Jeu initialisé	L'application attend que l'utilisateur lance la partie
Partie en cours	L'utilisateur et la machine jouent tour à tour.

Dictionnaire des événements faisant changer le jeu d'état

<i>nomÉvénement</i>	<i>Signification</i>
Nouvelle partie	Le joueur appuie sur le bouton nouvelle partie et lance une nouvelle partie
CoupJoueur	Le joueur choisit un signe
QuitterJeu	Le joueur appuie sur le bouton quitter pour fermer l'application
TestGagnant	Test après chaque tour pour voir si un des deux joueurs a gagné. Si c'est le cas on retourne à l'état initial

Description des actions réalisées lors de la traversée des transitions

Initialiser valeurs et boutons actifs	Les scores sont mis à 0 et les coups sont initialisés en rien. Les boutons sont activés et prêt à être sélectionné par le joueur.
Initialiser valeurs	Les scores sont mis à 0 et les coups sont initialisés en rien.
Déterminer gagnant	Afficher le coup du joueur. La machine génère un coup. Afficher le coup de la machine On compare le coup du joueur et de la machine. S'il y a un vainqueur on incrémente son score.
Fermeture application	L'application du chifoumi se ferme.
Boutons inactifs	Les boutons deviennent inactifs.

Préparation au codage :

Table T_EtatsEvenementsJeu correspondant à la version matricielle du diagramme états-transitions du jeu :

en ligne : les *événements* faisant changer le jeu d'état

en colonne : les *états* du jeu

Événement → nomEtatJeu	Nouvelle partie	CoupJoueur	QuitterJeu	TestGagnant
Jeu initialisé	Partie en cours	-----	-----	-----
Partie en cours	Partie en cours	Partie en cours	-----	Jeu initialisé

Éléments d'interface



Ajout d'un indicateur du score à atteindre pour gagner la partie.

IScoreMax s'actualise selon la valeur de scoreMax déclarée dans chifoumi.cpp

Liste des fichiers sources de cette version (et rôle de chacun)

Chifoumi.h interface du modèle du jeu du chifoumi fourni en ressource

Chifoumipresentation.h interface de la présentation qui permet de gérer la communication entre la vue et le modèle

Chifoumivue.h interface de la vue de l'application

Chifoumi.cpp corps du modèle du jeu du chifoumi de l'application

Chifoumipresentation.cpp corps de la présentation de l'application

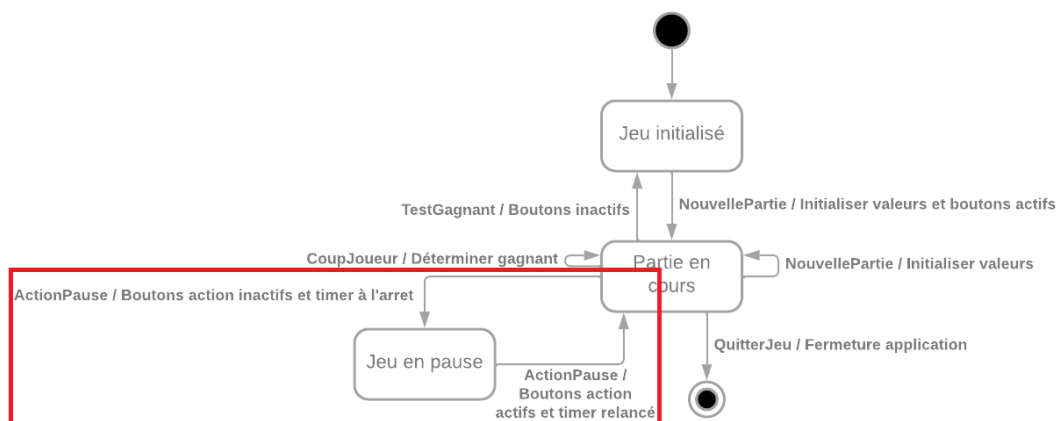
Chifoumivue.cpp corps de la vue de l'application

Main.cpp programme qui initialise le modèle et la vue du chifoumi

Les 3 fichiers .h ont été modifiés pour implémenter le système de score max.

Tests:

<i>Méthodes</i>	<i>Resultat attendu</i>	<i>Résultat obtenu</i>	<i>Oracle</i>
<i>TestGagnant</i> <i>Avec scoreJoueur =</i> <i>scoreMax</i>	<i>Affichage d'une boîte de dialogue</i> <i>disant "Bravo Vous ! Vous gagnez</i> <i>avec 5 points."</i> <i>Une fois la boîte de dialogue fermée</i> <i>le jeu passe en EtatInitial et donc les</i> <i>boutons sont désactivés</i>	<i>Affichage d'une boîte de dialogue</i> <i>disant "Bravo Vous ! Vous gagnez</i> <i>avec 5 points."</i> <i>Une fois la boîte de dialogue fermée</i> <i>le jeu passe en EtatInitial et donc les</i> <i>boutons sont désactivés</i>	<i>OK</i>
<i>TestGagnant Avec</i> <i>scoreMachine =</i> <i>scoreMax</i>	<i>Affichage d'une boîte de dialogue</i> <i>disant "Bravo La Machine ! Vous</i> <i>gagnez avec 5 points."</i> <i>Une fois la boîte de dialogue fermée</i> <i>le jeu passe en EtatInitial et donc les</i> <i>boutons sont désactivés</i>	<i>Affichage d'une boîte de dialogue</i> <i>disant "Bravo La Machine ! Vous</i> <i>gagnez avec 5 points."</i> <i>Une fois la boîte de dialogue fermée</i> <i>le jeu passe en EtatInitial et donc les</i> <i>boutons sont désactivés</i>	<i>OK</i>



Dictionnaires des états, événements et Actions

Dictionnaire des états du jeu

<i>nomEtat</i>	<i>Signification</i>
Jeu initialisé	L'application attend que l'utilisateur lance la partie
Partie en cours	L'utilisateur et la machine jouent tour à tour.
Jeu en pause	La partie est en pause les boutons d'action sont inactifs et le timer en pause

Dictionnaire des événements faisant changer le jeu d'état

<i>nomÉvénement</i>	<i>Signification</i>
Nouvelle partie	Le joueur appuie sur le bouton nouvelle partie et lance une nouvelle partie
CoupJoueur	Le joueur choisit un signe
QuitterJeu	Le joueur appuie sur le bouton quitter pour fermer l'application
TestGagnant	Test après chaque tour pour voir si un des deux joueurs a gagné. Si c'est le cas on retourne à l'état initial
ActionPause	Le joueur appuie sur le bouton pause pour mettre la partie en pause

Description des actions réalisées lors de la traversée des transitions

Initialiser valeurs et boutons actifs	Les scores sont mis à 0 et les coups sont initialisés en rien. Les boutons sont activés et prêt à être sélectionné par le joueur.
Initialiser valeurs	Les scores sont mis à 0 et les coups sont initialisés en rien.
Déterminer gagnant	Afficher le coup du joueur. La machine génère un coup. Afficher le coup de la machine. On compare le coup du joueur et de la machine. S'il y a un vainqueur on incrémente son score.
Fermeture application	L'application du chifoumi se ferme.
Boutons inactifs	Les boutons deviennent inactifs.
Boutons action inactifs et timer à l'arrêt	Les boutons pierre feuille ciseaux sont inactifs et le timer est en pause
Boutons action actifs et timer relancé	Les boutons pierre feuille ciseaux sont de nouveau actifs et le timer est en marche

Préparation au codage :

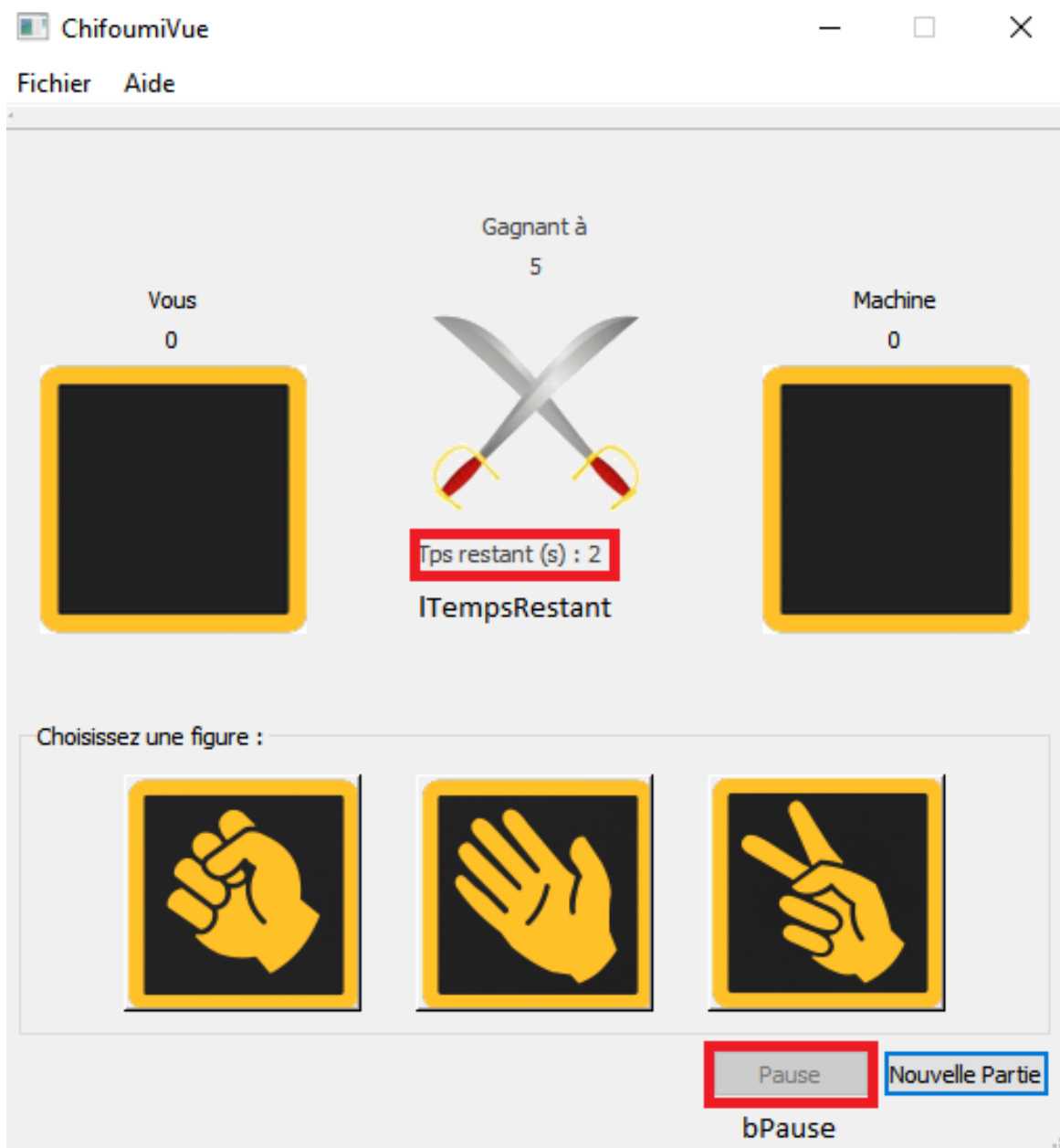
Table T_EtatsEvenementsJeu correspondant à la version matricielle du diagramme états-transitions du jeu :

en ligne : les **événements** faisant changer le jeu d'état

en colonne : les **états** du jeu

Événement → nomEtatJeu	Nouvelle partie	Coup Joueur	QuitterJeu	TestGagnant	ActionPause
Jeu initialisé	Partie en cours	-----	-----	-----	-----
Partie en cours	Partie en cours	Partie en cours	-----	Jeu initialisé	Jeu en pause
Jeu en pause	Partie en cours	-----	-----	-----	Partie en cours

Éléments d'interface



ITempsRestant affiche le temps restant avant la fin de la partie

bPause permet de mettre le jeu en pause ou de le relancer

Liste des fichiers sources de cette version (et rôle de chacun)

Chifoumi.h interface du modèle du jeu du chifoumi fourni en ressource

Chifoumipresentation.h interface de la présentation qui permet de gérer la communication entre la vue et le modèle

Chifoumivue.h interface de la vue de l'application

Chifoumi.cpp corps du modèle du jeu du chifoumi de l'application

Chifoumipresentation.cpp corps de la présentation de l'application

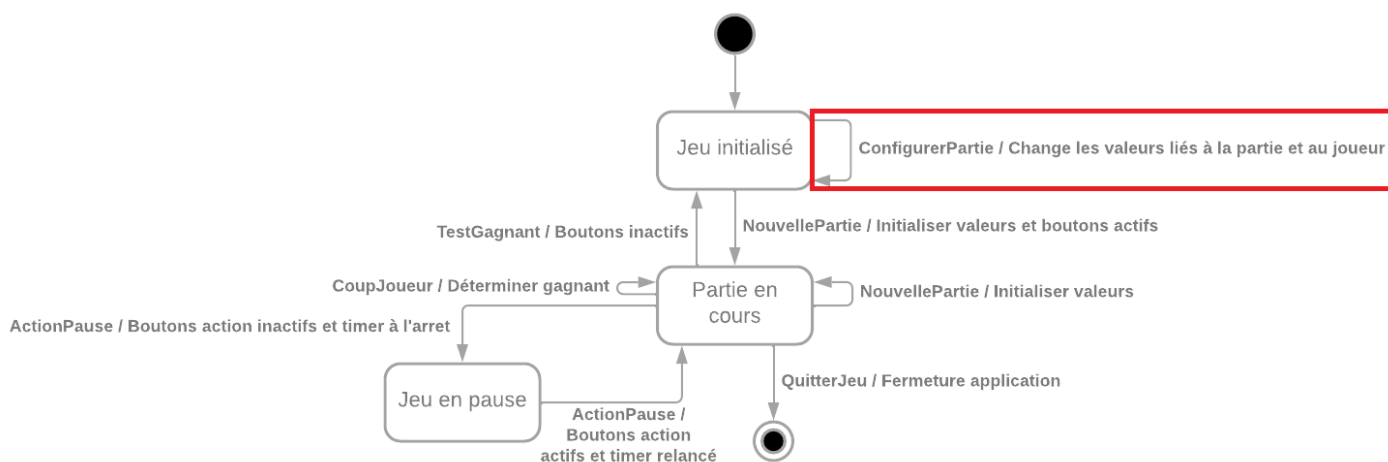
Chifoumivue.cpp corps de la vue de l'application

Main.cpp programme qui initialise le modèle et la vue du chifoumi

Chifoumivue et chifoumipresentation ont été modifiés.

Tests:

<i>Méthodes</i>	<i>Resultat attendu</i>	<i>Résultat obtenu</i>	<i>Oracle</i>
<i>ActionPause quand etat = partieEnCours</i>	<i>Le timer s'arrête et les boutons d'actions deviennent inactifs</i>	<i>Le timer s'arrête et les boutons d'actions deviennent inactifs</i>	<i>OK</i>
<i>ActionPause quand etat = pause</i>	<i>Le timer reprend et les boutons d'actions deviennent actifs</i>	<i>Le timer reprend et les boutons d'actions deviennent actifs</i>	<i>OK</i>
<i>TestVainqueur quand tempsRestant <= 0 et que scoreJoueur > scoreMachine</i>	<i>Affichage d'une boîte de dialogue disant "Hélas chers joueurs, temps de jeu fini ! Vous terminez toutefois mieux, avec X points.." Une fois la boîte de dialogue fermée le jeu passe en EtatInitial et donc les boutons sont désactivés</i>	<i>Affichage d'une boîte de dialogue disant "Hélas chers joueurs, temps de jeu fini ! Vous terminez toutefois mieux, avec X points." Une fois la boîte de dialogue fermée le jeu passe en EtatInitial et donc les boutons sont désactivés</i>	<i>OK</i>
<i>TestVainqueur quand tempsRestant <= 0 et que scoreJoueur < scoreMachine</i>	<i>Affichage d'une boîte de dialogue disant "Hélas chers joueurs, temps de jeu fini ! La Machine termine toutefois mieux, avec X points." Une fois la boîte de dialogue fermée le jeu passe en EtatInitial et donc les boutons sont désactivés</i>	<i>Affichage d'une boîte de dialogue disant "Hélas chers joueurs, temps de jeu fini ! La Machine termine toutefois mieux, avec X points." Une fois la boîte de dialogue fermée le jeu passe en EtatInitial et donc les boutons sont désactivés</i>	<i>OK</i>
<i>TestVainqueur quand tempsRestant <= 0 et que scoreJoueur = scoreMachine</i>	<i>Affichage d'une boîte de dialogue disant "Hélas chers joueurs, temps de jeu fini ! Vous êtes à égalité." Une fois la boîte de dialogue fermée le jeu passe en EtatInitial et donc les boutons sont désactivés</i>	<i>Affichage d'une boîte de dialogue disant "Hélas chers joueurs, temps de jeu fini ! Vous êtes à égalité." Une fois la boîte de dialogue fermée le jeu passe en EtatInitial et donc les boutons sont désactivés</i>	<i>OK</i>



5

Dictionnaires des états, événements et Actions

1 Dictionnaire des états du jeu

<i>nomEtat</i>	<i>Signification</i>
Jeu initialisé	L'application attend que l'utilisateur lance la partie
Partie en cours	L'utilisateur et la machine jouent tour à tour.
Jeu en pause	La partie est en pause les boutons d'action sont inactifs et le timer en pause

1 Dictionnaire des événements faisant changer le jeu d'état

<i>nomEvénement</i>	<i>Signification</i>
Nouvelle partie	Le joueur appuie sur le bouton nouvelle partie et lance une nouvelle partie
CoupJoueur	Le joueur choisit un signe
QuitterJeu	Le joueur appuie sur le bouton quitter pour fermer l'application
TestGagnant	Test après chaque tour pour voir si un des deux joueurs a gagné. Si c'est le cas on retourne à l'état initial
ActionPause	Le joueur appuie sur le bouton pause pour mettre la partie en pause
ConfigurerPartie	Le joueur appuie sur "Paramétrer" dans le menu fichier pour ouvrir la fenêtre de configuration de partie.

1 Description des actions réalisées lors de la traversée des transitions

Initialiser valeurs et boutons actifs	Les scores sont mis à 0 et les coups sont initialisés en rien. Les boutons sont activés et prêt à être sélectionné par le joueur.
Initialiser valeurs	Les scores sont mis à 0 et les coups sont initialisés en rien.
Déterminer gagnant	Afficher le coup du joueur. La machine génère un coup. Afficher le coup de la machine On compare le coup du joueur et de la machine. S'il y a un vainqueur on incrémente son score.
Fermeture application	L'application du chifoumi se ferme.
Boutons inactifs	Les boutons deviennent inactifs.
Boutons action inactifs et timer à l'arrêt	Les boutons pierre feuille ciseaux sont inactifs et le timer est en pause

Boutons action actifs et timer relancé	Les boutons pierre feuille ciseaux sont de nouveau actifs et le timer est en marche
Change les valeurs liées à la partie et aux joueurs	Les variables de scoreMax et tempsMax ainsi que nomJoueur prennent les valeurs entrées par l'utilisateur.

Préparation au codage :

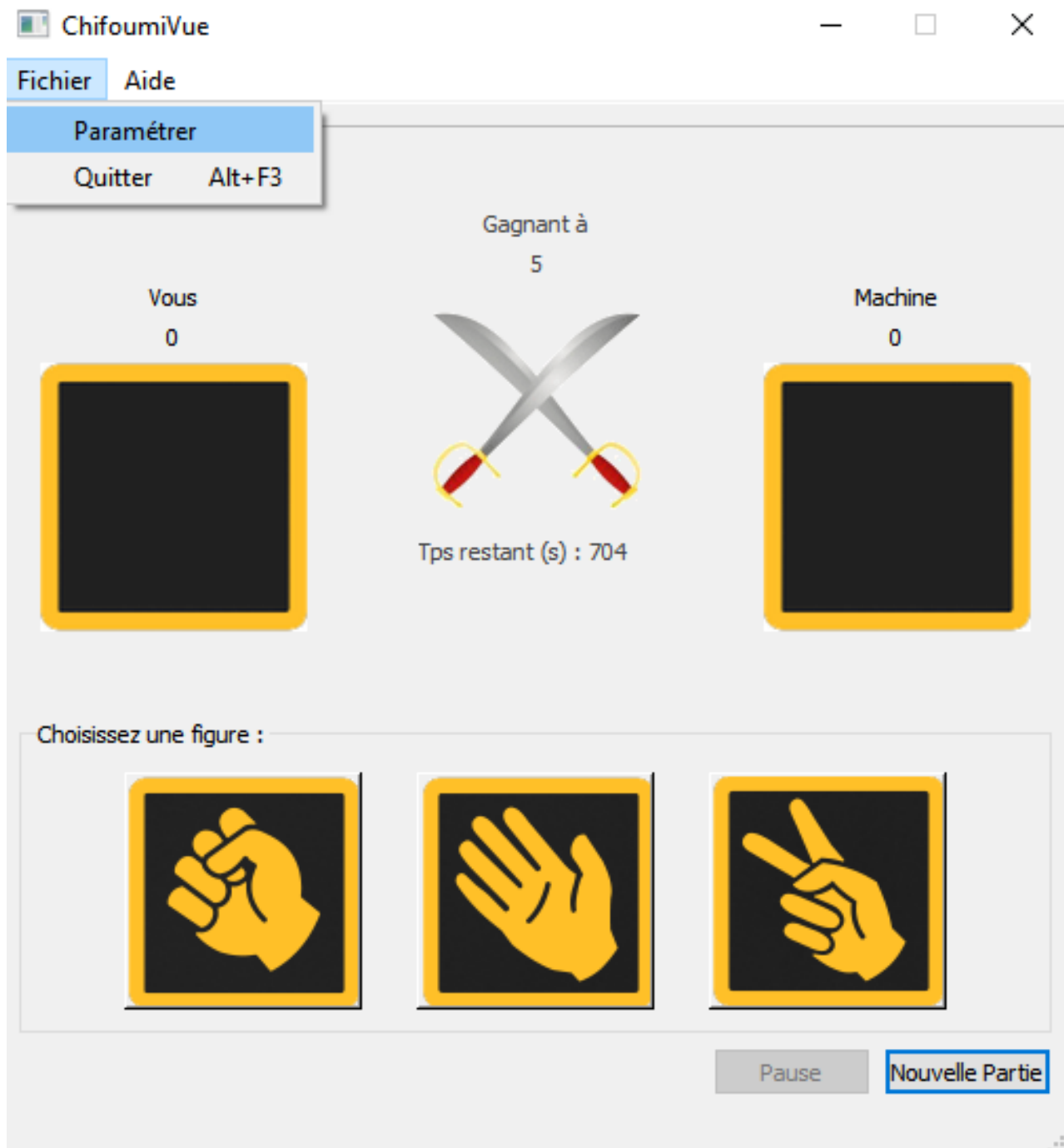
Table T_EtatsEvenementsJeu correspondant à la version matricielle du diagramme états-transitions du jeu :

en ligne : les *événements* faisant changer le jeu d'état

en colonne : les *états* du jeu

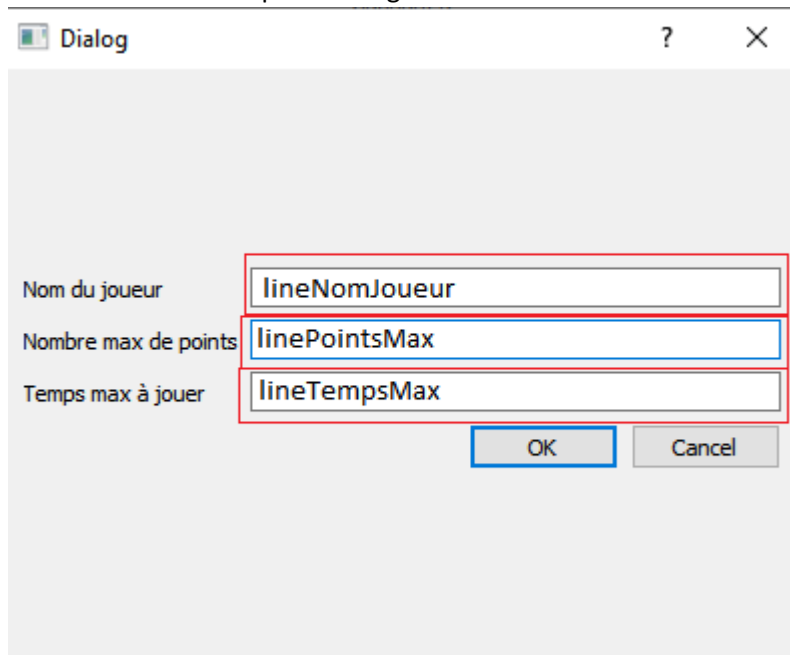
<i>Événement</i> → <i>nomEtatJeu</i>	Nouvelle partie	Coup Joueur	QuitterJe u	TestGagnan t	ActionPaus e	ConfigurerParti e
Jeu initialisé	Partie en cours	-----	-----	-----	-----	Jeu Initialisé
Partie en cours	Partie en cours	Partie en cours	-----	Jeu initialisé	Jeu en pause	-----
Jeu en pause	Partie en cours	-----	-----	-----	Partie en cours	-----

Éléments d'interface



Ajout d'un bouton paramétrer dans le menu fichier.

Voici le menu de paramétrage :



LineNomJoueur permet d'insérer le nom du joueur

LinePointsMax permet d'insérer le nombre de points maximum à atteindre

LineTempsMax permet d'insérer la durée d'une partie

Liste des fichiers sources de cette version (et rôle de chacun)

Chifoumi.h interface du modèle du jeu du chifoumi fourni en ressource

Chifoumipresentation.h interface de la présentation qui permet de gérer la communication entre la vue et le modèle

Chifoumivue.h interface de la vue de l'application

ConfigPartie.h interface de la fenêtre de configuration de partie

Chifoumi.cpp corps du modèle du jeu du chifoumi de l'application

Chifoumipresentation.cpp corps de la présentation de l'application

Chifoumivue.cpp corps de la vue de l'application

ConfigPartie.cpp corps de la fenêtre de configuration de partie

Main.cpp programme qui initialise le modèle et la vue du chifoumi

Tests :

Méthodes	Resultat attendu	Résultat obtenu	Oracle
getNomJoueur	Chaîne de caractère "Vous"	Chaîne de caractère "Vous"	OK
getScoreMax	10	10	OK
getTempsMax	60	60	OK
configurerPartie	Les valeurs nomJoueur, scoreMax et dureePartie se mettent à jour à partir des champs dédiés à remplir.	Les valeurs nomJoueur, scoreMax et dureePartie se mettent à jour à partir des champs dédiés à remplir.	OK

Version v7

Liste des fichiers sources de cette version (et rôle de chacun)

Chifoumi.h interface du modèle du jeu du chifoumi fourni en ressource

Chifoumipresentation.h interface de la présentation qui permet de gérer la communication entre la vue et le modèle

Chifoumivue.h interface de la vue de l'application

ConfigPartie.h interface de la fenêtre de configuration de partie

Connexion.h interface de la fenêtre de connexion

Chifoumi.cpp corps du modèle du jeu du chifoumi de l'application

Chifoumipresentation.cpp corps de la présentation de l'application

Chifoumivue.cpp corps de la vue de l'application

ConfigPartie.cpp corps de la fenêtre de configuration de partie

Connexion.cpp corps de la fenêtre de connexion

Main.cpp programme qui initialise le modèle et la vue du chifoumi

Tests :

<i>Méthodes</i>	<i>Resultat attendu</i>	<i>Résultat obtenu</i>	<i>Oracle</i>
<i>VerifJoueurBD</i> <i>Avec en username</i> <i>"Pierre" et mdp</i> <i>"1234"</i>	<i>Retourne True</i>	<i>Retourne True</i>	<i>OK</i>
<i>VerifJoueurBd</i> <i>Avec en username</i> <i>"Pierre" et mdp</i> <i>"123"</i>	<i>Retourne False</i>	<i>Retourne False</i>	<i>OK</i>