



Battleship Lite

Ajout de fonctionnalités

Samara Boudreault
CÉGEP DE CHICOUTIMI

Table des matières

| | |
|---|---|
| Échéanciers | 3 |
| Analyse des besoins | 3 |
| Rapport | 3 |
| Faciliter l'intégration de ses changements | 4 |
| Diagrammes | 5 |
| Diagramme de Séquences initial | 5 |
| Diagramme de Séquences avec les nouvelles fonctionnalités : | 6 |

Échéanciers

Les remises attendues par le client sont :

| Remises | Dates |
|----------------------|------------|
| Remise intermédiaire | 2024-09-22 |
| Remise Final | 2024-09-29 |

Analyse des besoins

APRÈS AVOIR FAIT LA REMISE DU JEU, LE CLIENT DEMANDE DE NOUVELLES FONCTIONNALITÉS.

(De ces trois fonctionnalités, il faut implémenter 2 fonctionnalités sur 3)

- L'application devra permettre aux deux joueurs de redimensionner le plateau.
*La redimension du plateau était déjà implémenter du côté serveur, un accord a été trouvé avec le client de permettre au joueur client d'accepter les dimensions proposées par le serveur ou non.
- Le jeu devrait contenir 3 bateaux différents pour chaque joueur, de taille et de forme différentes.
- Un joueur continue son tour si et tant qu'il touche un bateau ennemi.

Rapport

- Redimensionnement du plateau par le serveur et le client : Rajout d'une loop qui demande les dimensions au serveur et une confirmation du client avant qu'ils placent leur bateau respectif.
- Continue de jouer si touche le bateau ennemi : Ajout de do...while qui vérifie si le dernier coup joué est réussi et sort de la loop s'il est échoué ou s'il y a un gagnant.
- Ajout de 2 bateaux : Selon les dimensions du plateau nous augmentons le nombre de bateaux. Une légende, avant la demande de redimension, est affiché pour savoir à quelle grosseur il y a tel nombre de bateaux. Puisque les limites sont définies pour chaque joueur, ils peuvent mettre leurs nombres respectifs de bateaux. Une légende est aussi présente pour savoir les options de placements sur le plateau.

Faciliter l'intégration de ses changements

Notre programme offrait une flexibilité pour accommoder les changements que nous savions venir. Dans le code d'origine nous avons créé une liste de bateau pour les plateaux en prévoyance d'une augmentation de bateau pour le jeu, nous avons aussi déjà implémenté le redimensionnement des plateaux pour des parties plus diversifiées. En somme, notre programme ne manquait que seulement des ajouts pour accommoder les demandes du client, sans devoir changer fondamentalement le code du projet d'origine.

Diagrammes

Diagramme de Séquences initial

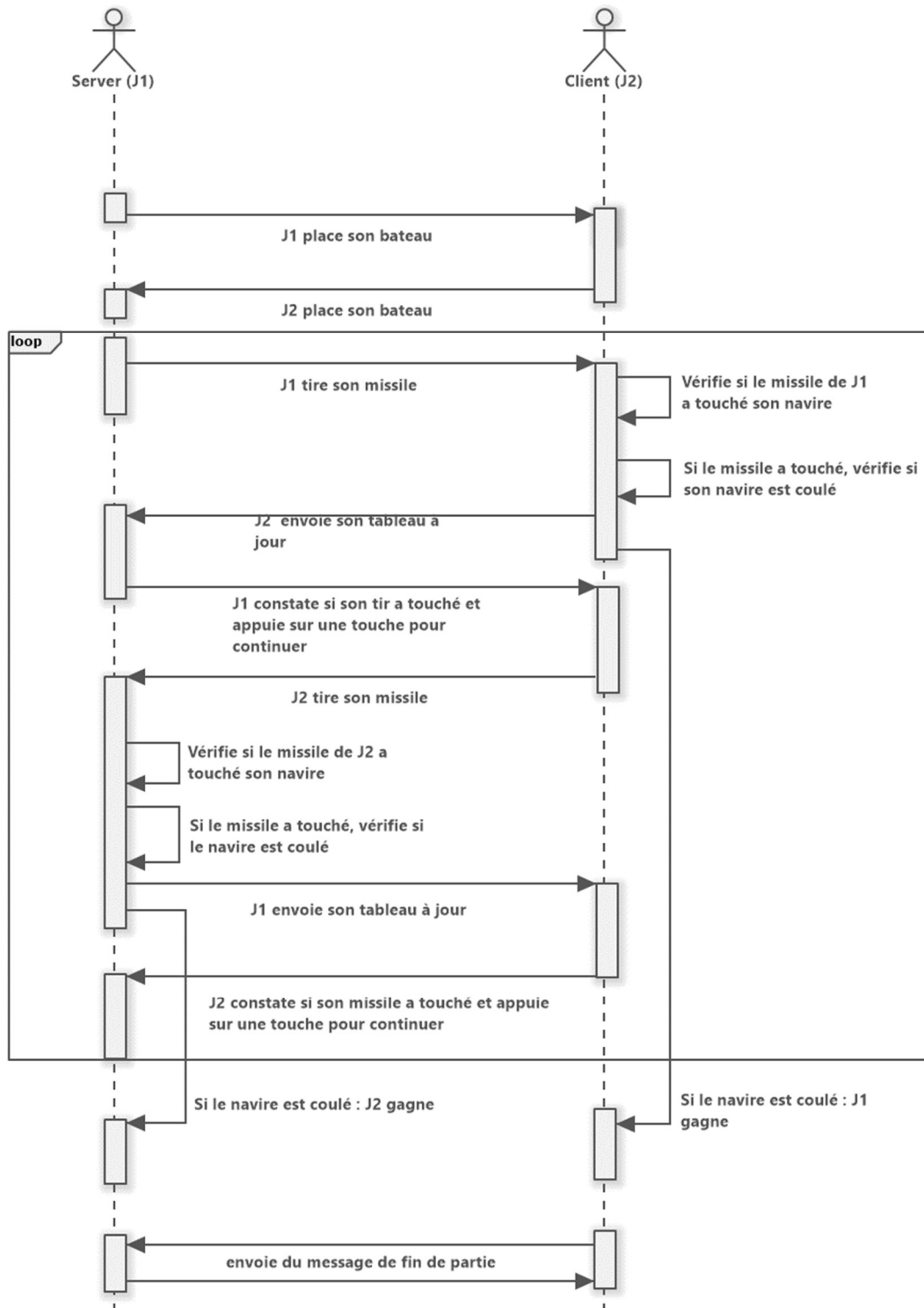
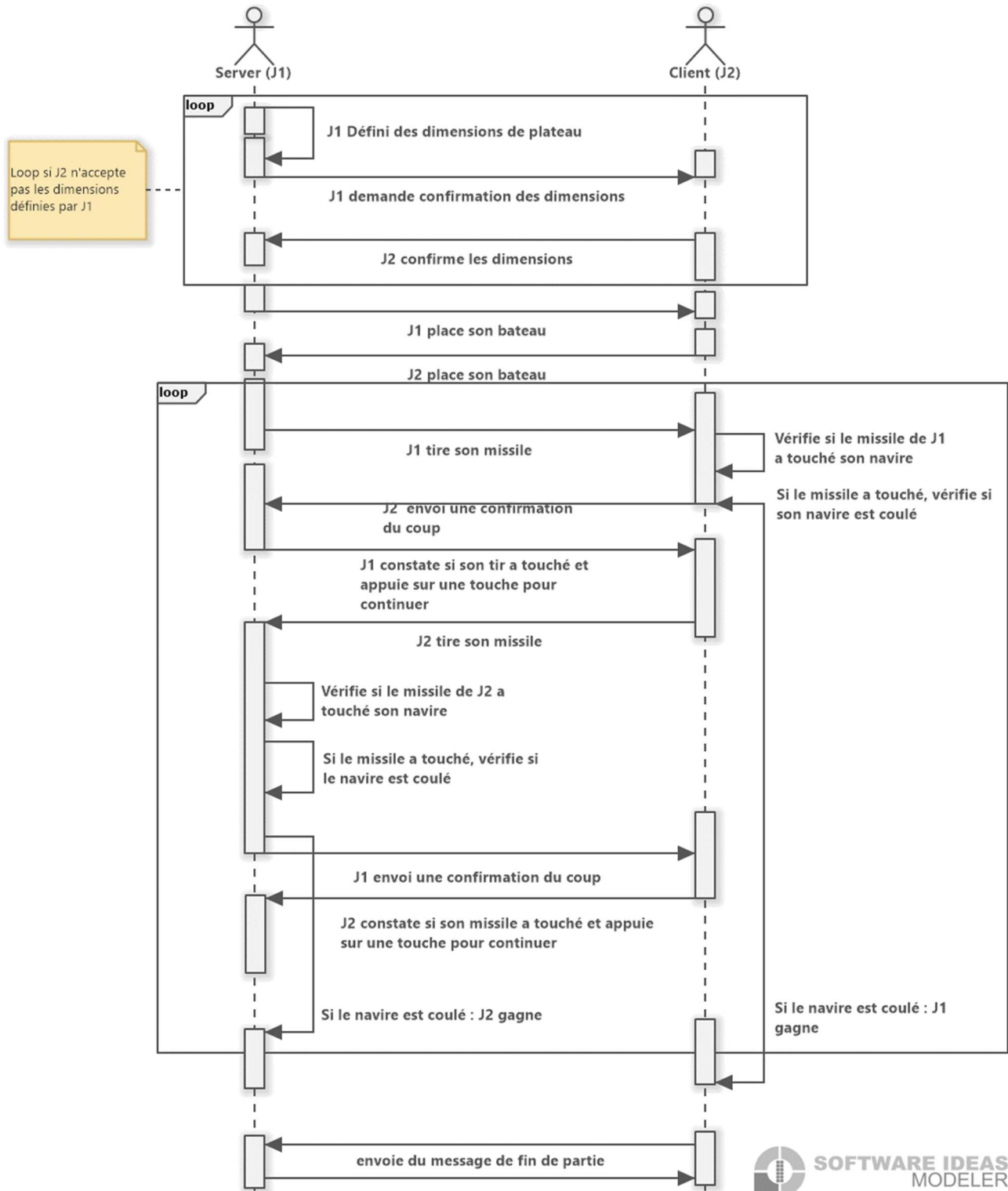
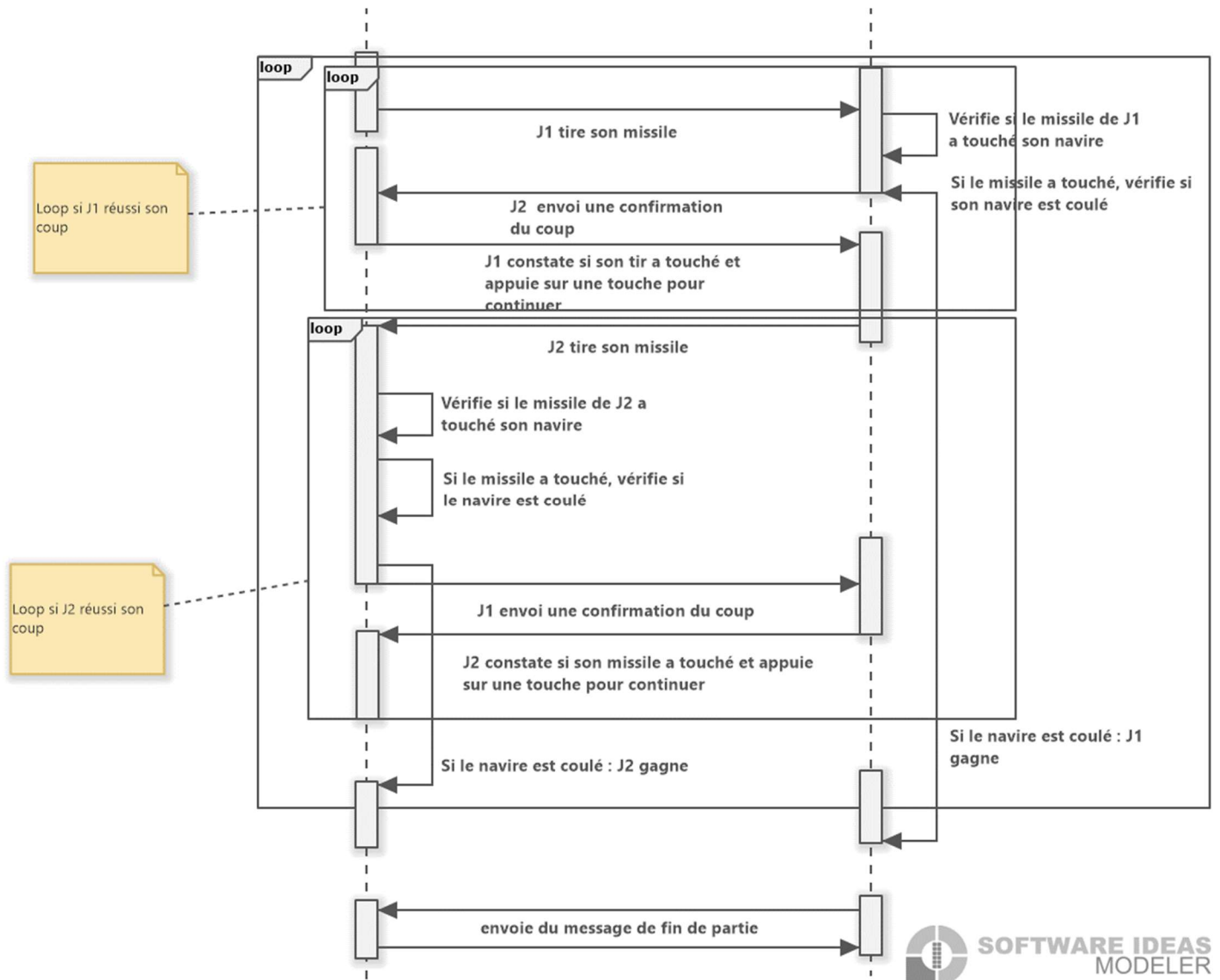


Diagramme de Séquences avec les nouvelles fonctionnalités :

Dimensions déterminées par le serveur et le client



Un joueur continue son tour s'il touche le bateau ennemi



*Pour la troisième fonctionnalité il n'y a qu'un ajout d'une loop dans le placement des bateaux pour placer tous les bateaux de leurs listes avant de commencer leur partie.