Benjamin Fontana

Bataille navale

Table des matières

[1 Analyse préliminaire 3](#_Toc37090506)

[1.1 Introduction 3](#_Toc37090507)

[1.2 Objectifs 3](#_Toc37090508)

[1.3 Planification initiale 4](#_Toc37090509)

[2 Analyse / Conception 4](#_Toc37090510)

[2.1 Concept 4](#_Toc37090511)

[2.2 Stratégie de test 4](#_Toc37090512)

[2.3 Planification 4](#_Toc37090513)

[2.4 Dossier de conception 5](#_Toc37090514)

# Analyse préliminaire

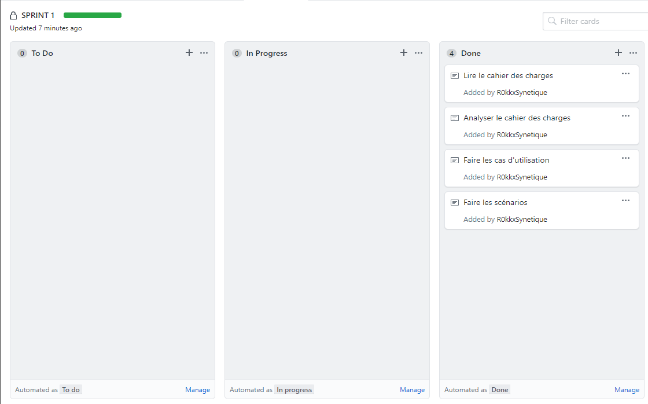
## Introduction

C’est un programme qui sera conçu pour jouer à la bataille navale en solo. Il faudra tirer sur des bateaux placés sur une grille. Il faudra aussi pouvoir les couler en touchant toutes leurs parties. Il faudra développer ce programme en six semaines. C’est un exercice très complet sur la programmation en c, sur l’autonomie et sur la gestion de temps.

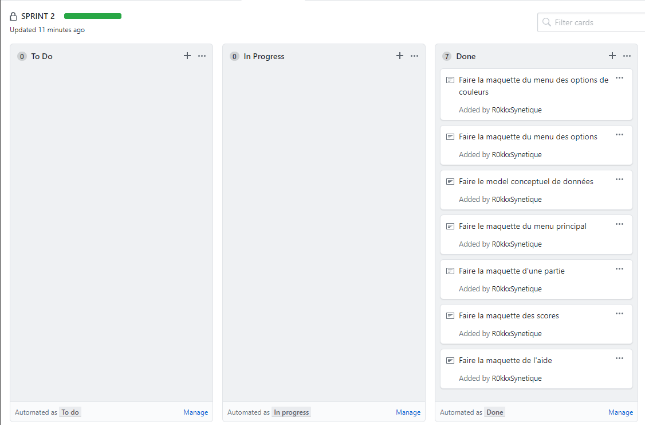
## Objectifs

* Jouer à la bataille navale alors que la position des bateaux est codée dans le programme
* Afficher l’aide du jeu
* S’authentifier en tant que joueur
* Logger les faits importants durant toute la durée de fonctionnement de l’application
* Le programme choisit une grille au hasard dans un répertoire et la charge
* Afficher la liste des scores atteints lors des parties précédentes

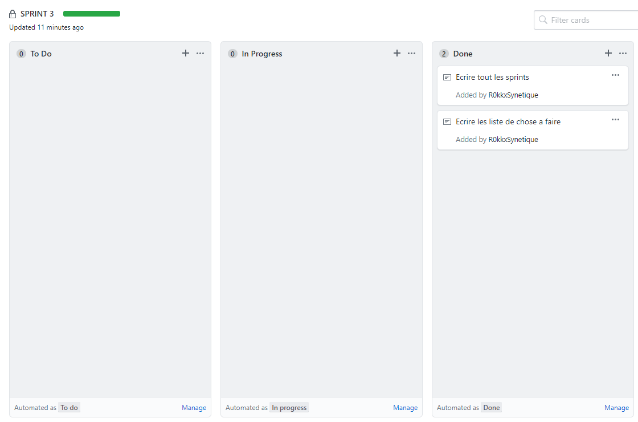
## Planification initiale



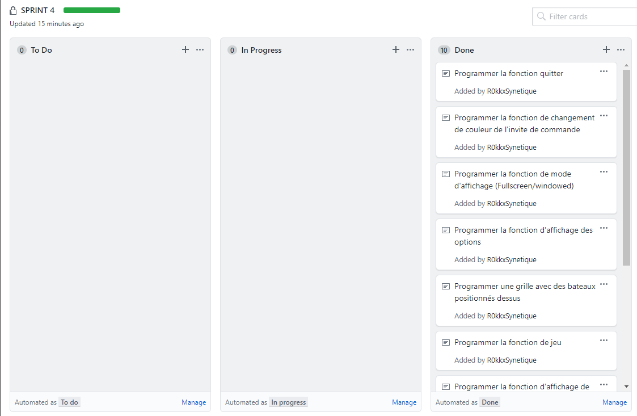
* Lire le cahier des charges
* Analyser le cahier des charges
* Analyser les cas d’utilisation
* Création des scénarios



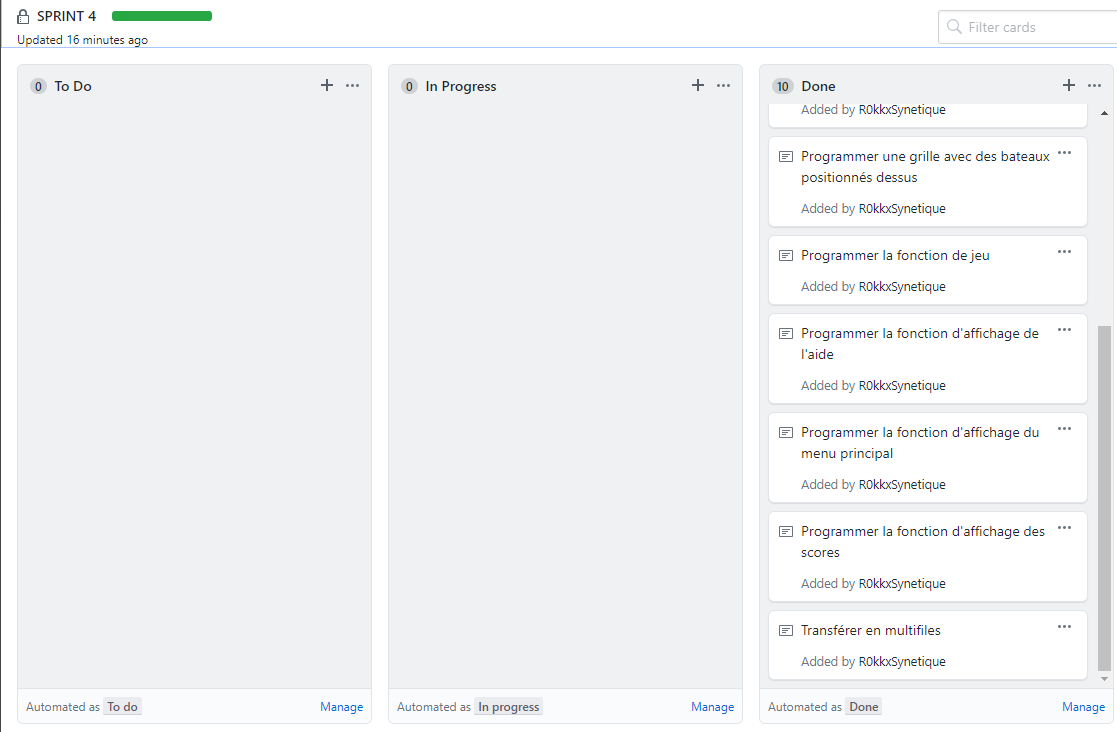
* Création du MCD
* Création des maquettes

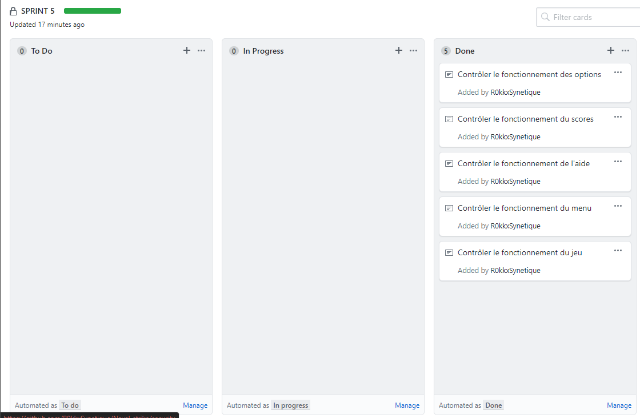


* Création des sprints sur GitHub
* Création des listes ToDo sur GitHub

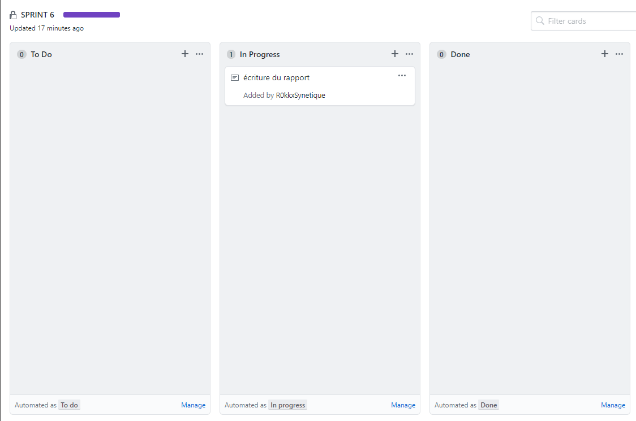


* Création des fonctions de l’application





* Tester le fonctionnement de toutes les fonctions





* Ecriture du rapport de projet

# Analyse / Conception

## Concept

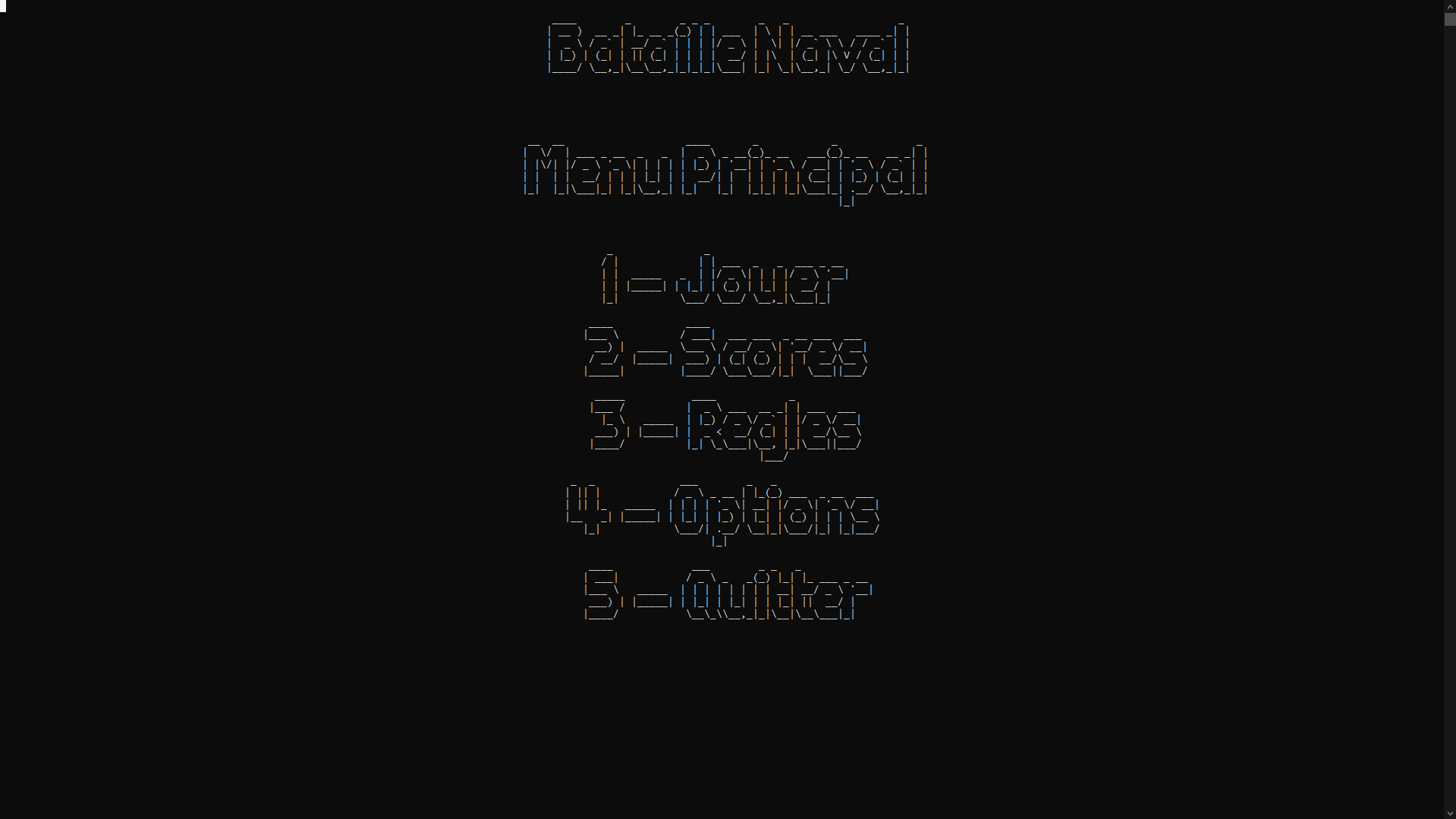


Figure : Voici a quoi resemble le menu pricipal

Figure : Ceci est la forme dans laquelle les scores s'affichent

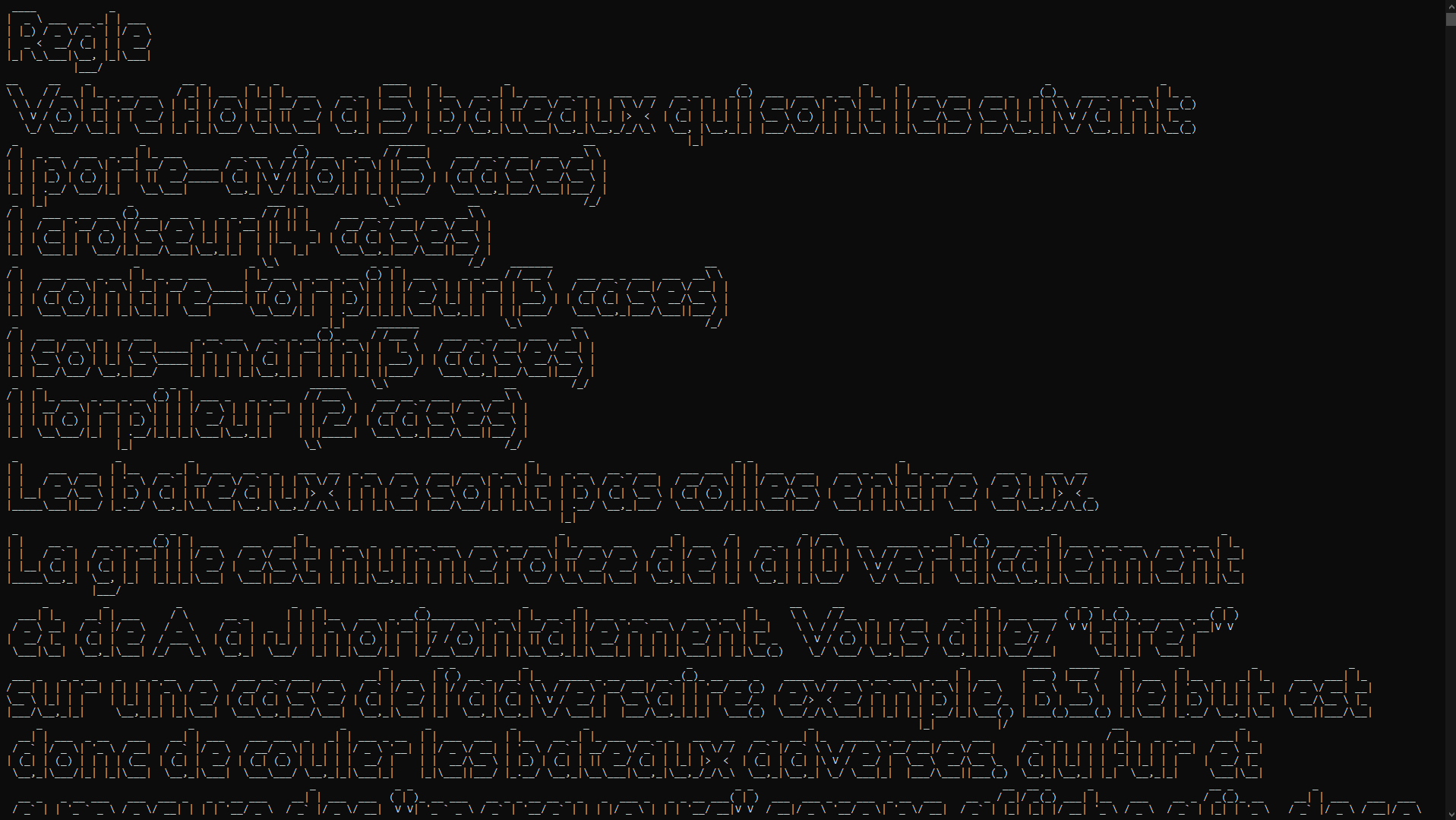


Figure : Voici une partie des règles elles s'affichent avec la possibilité de scroller

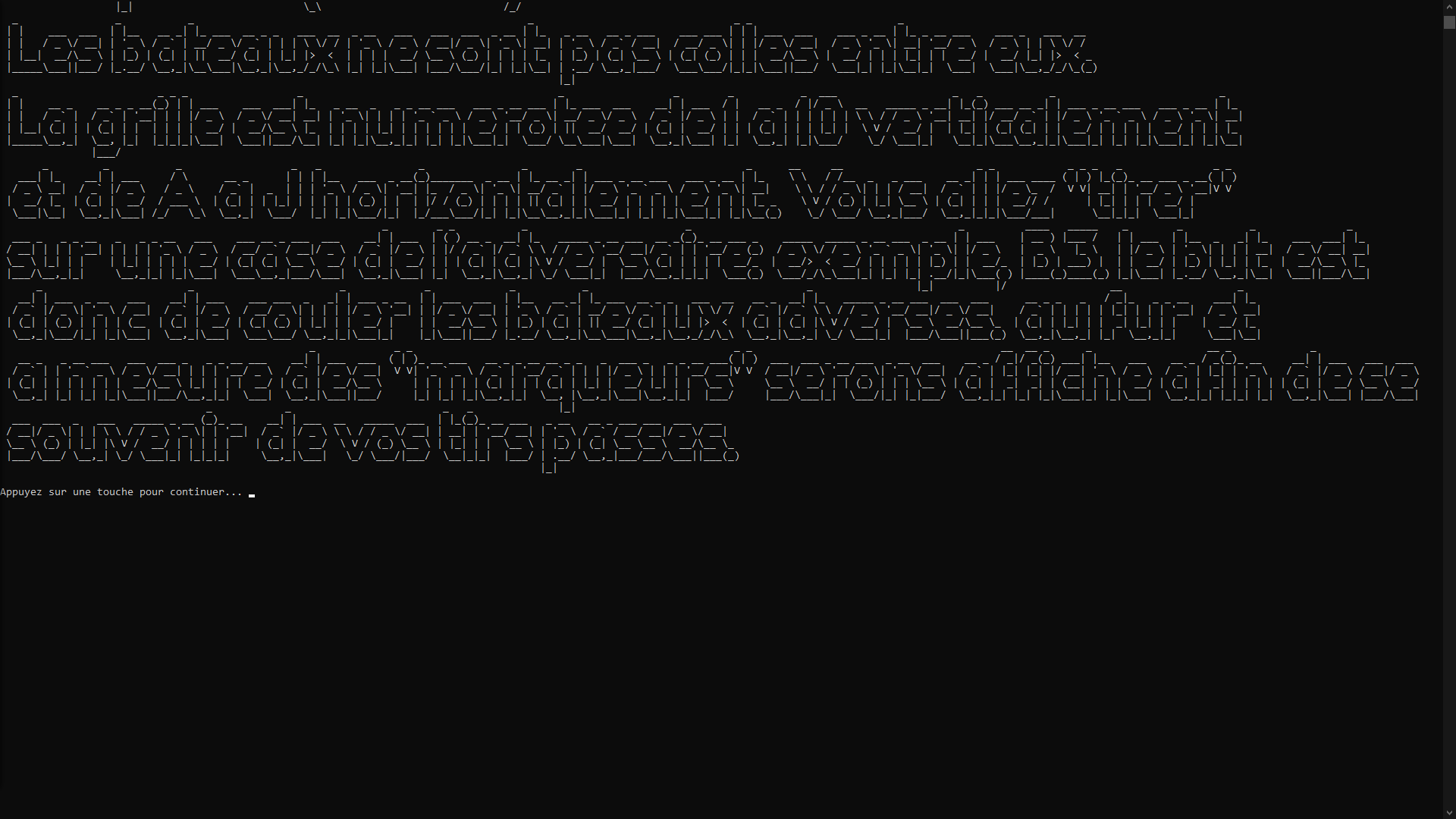


Figure : Voici la partie basse des règles

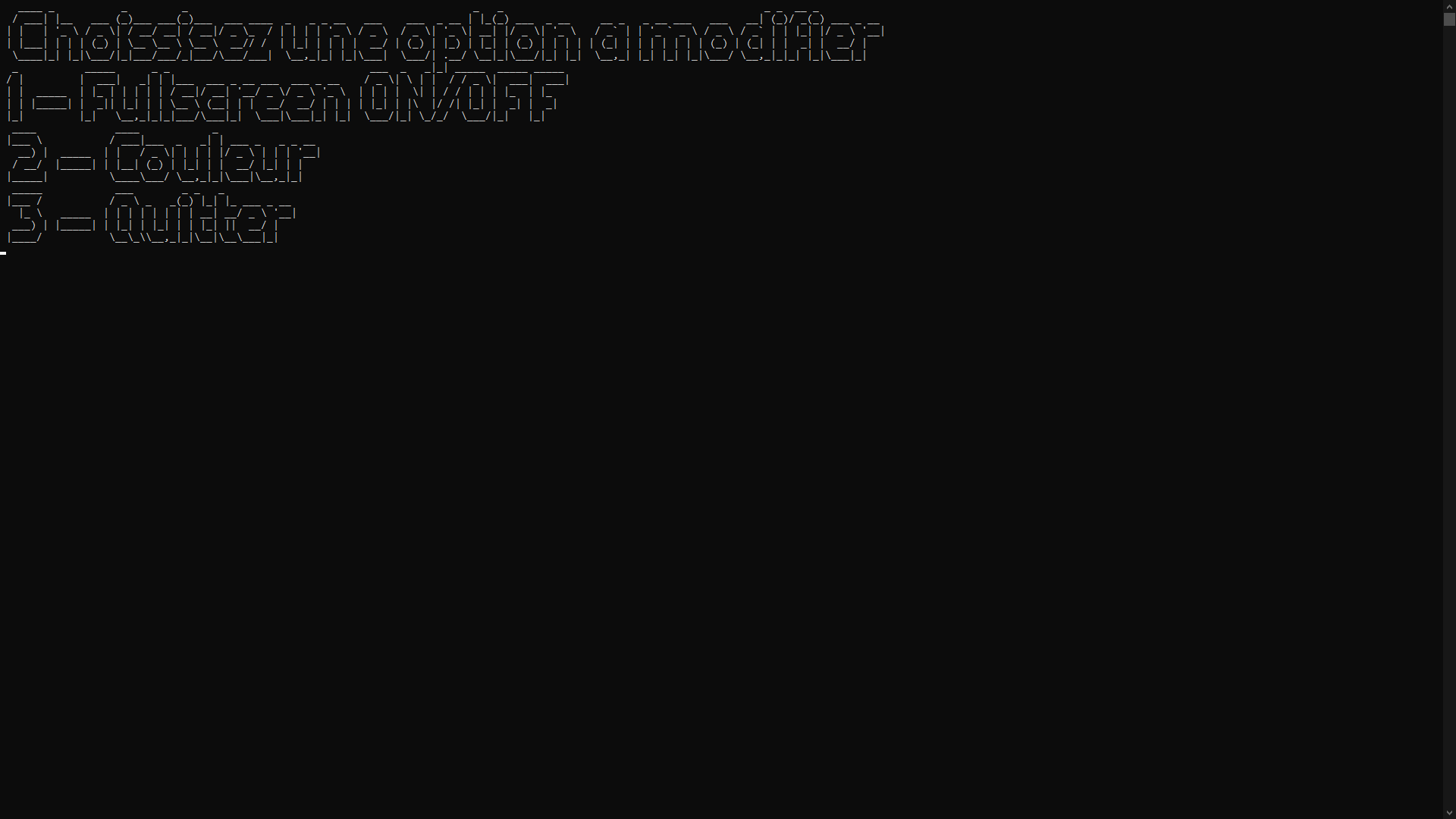


Figure : ici le menu des options

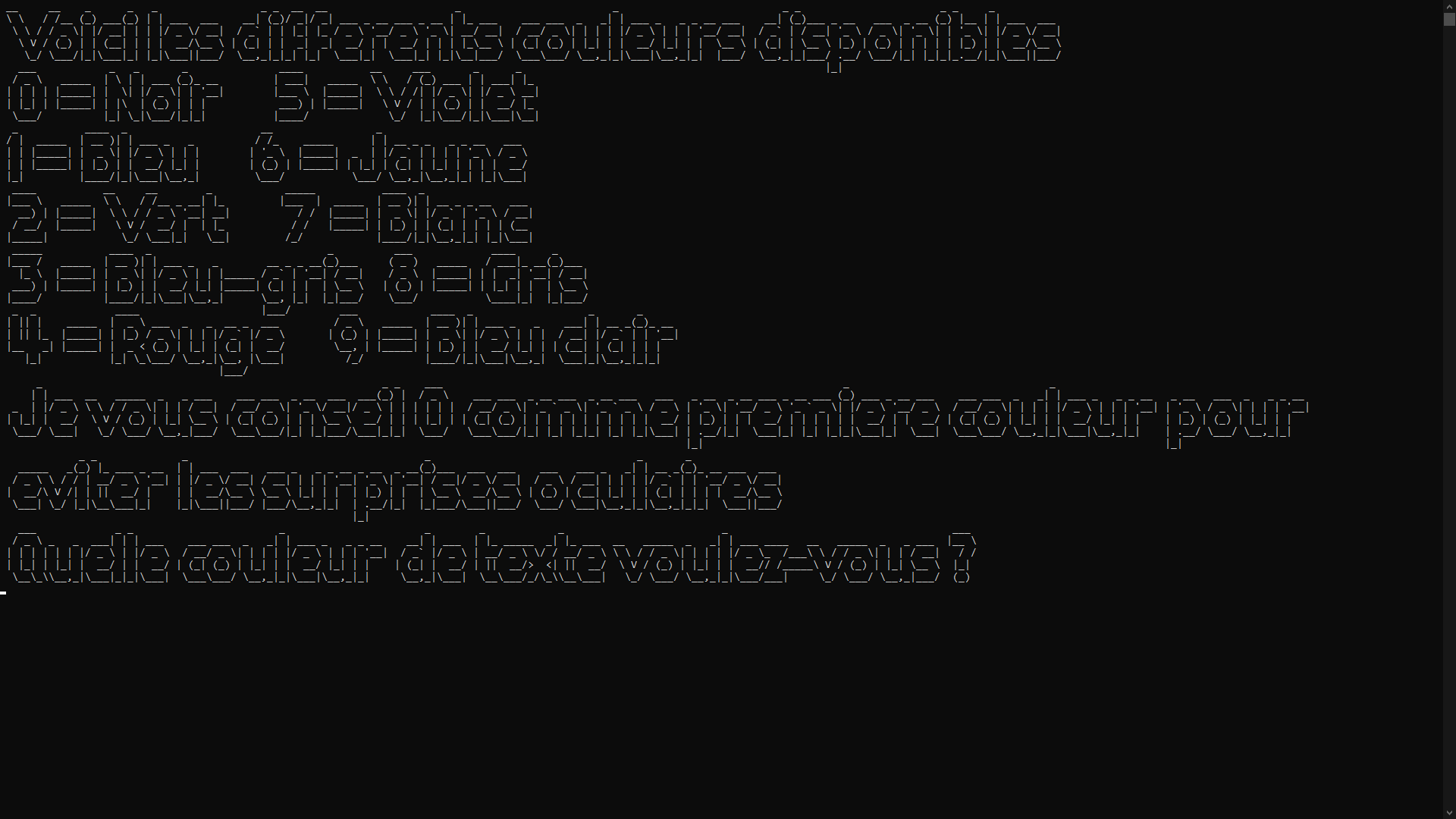


Figure : Ceci est le menu des options de couleurs

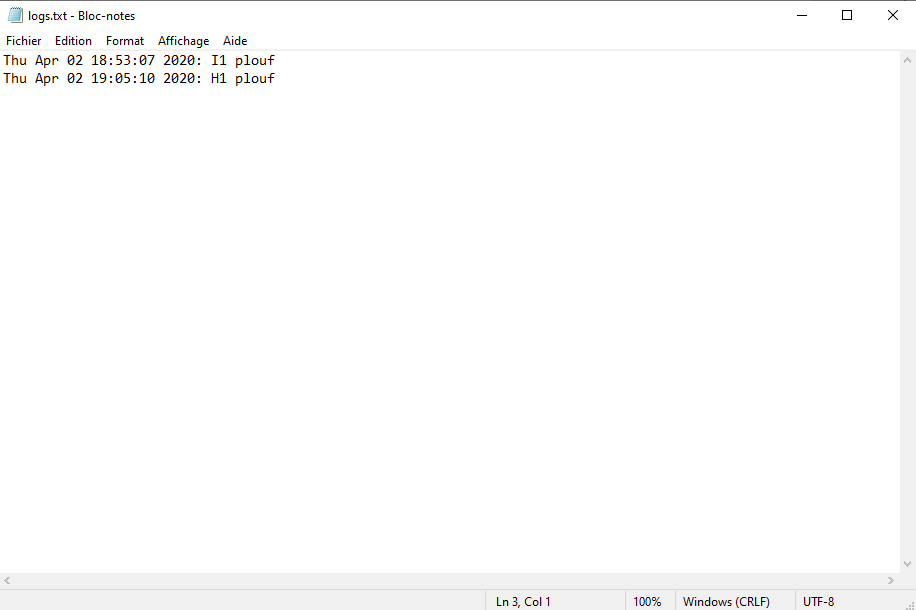


Figure : Ceci est la forme qu'a les logs

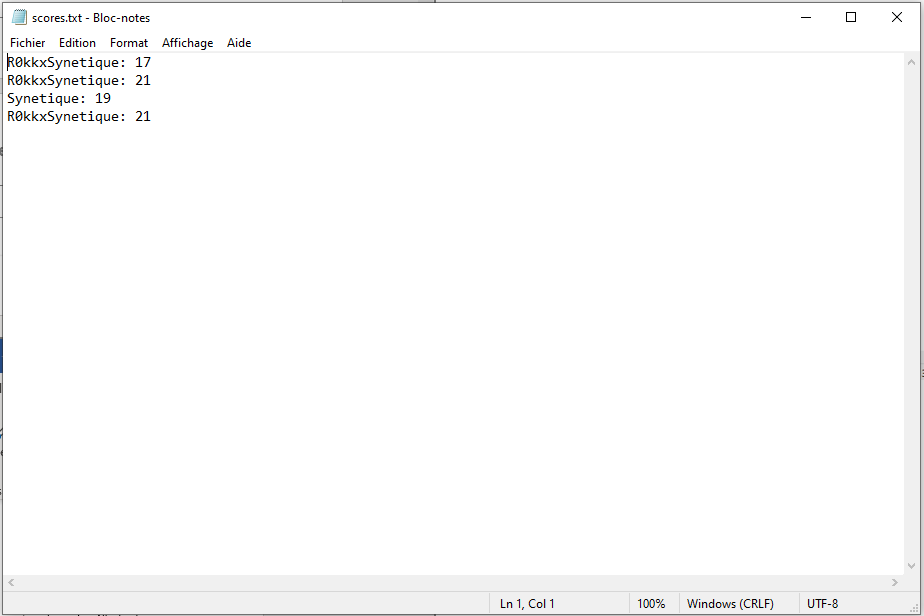


Figure :Ceci est la forme des scores

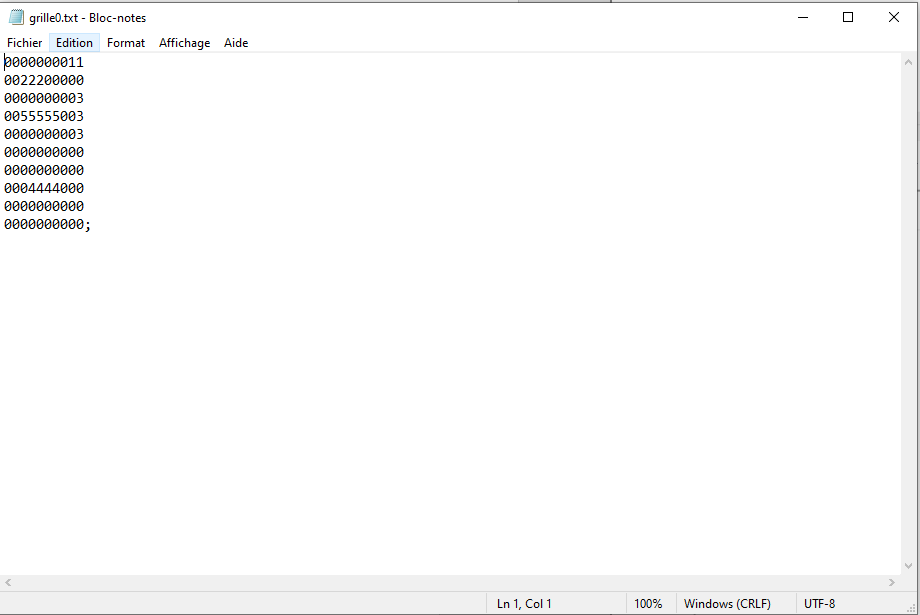
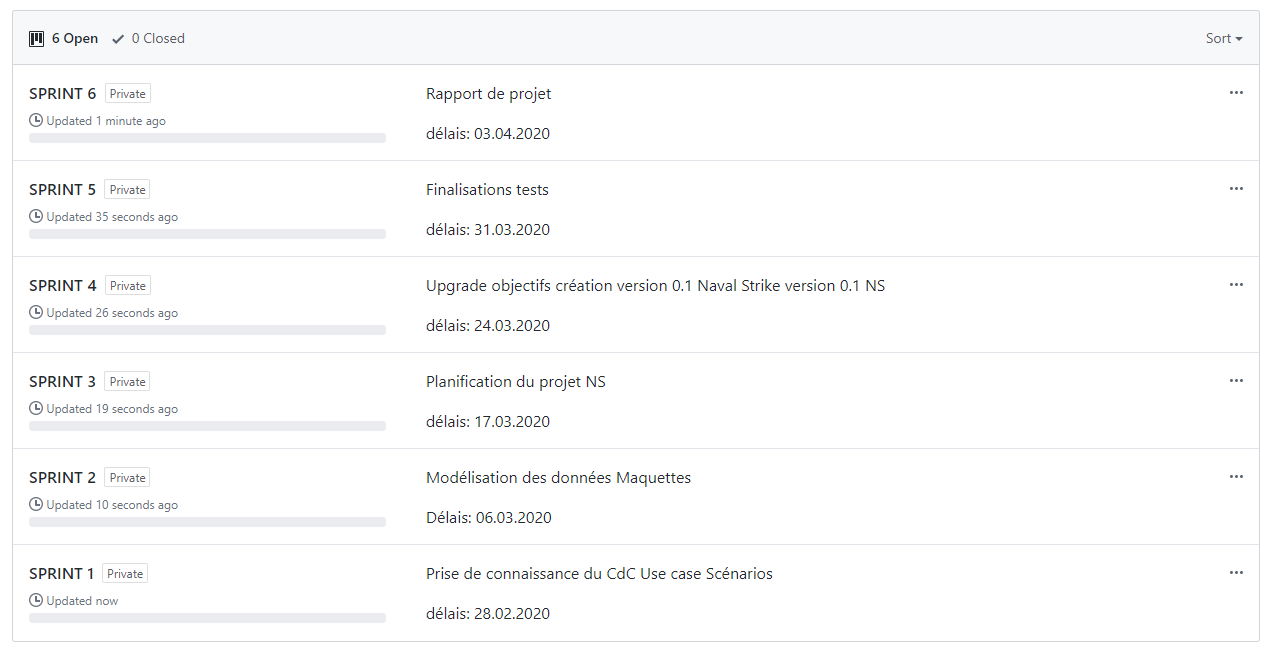


Figure : Ici nous voyons la forme qu'a les grilles dans les fichiers

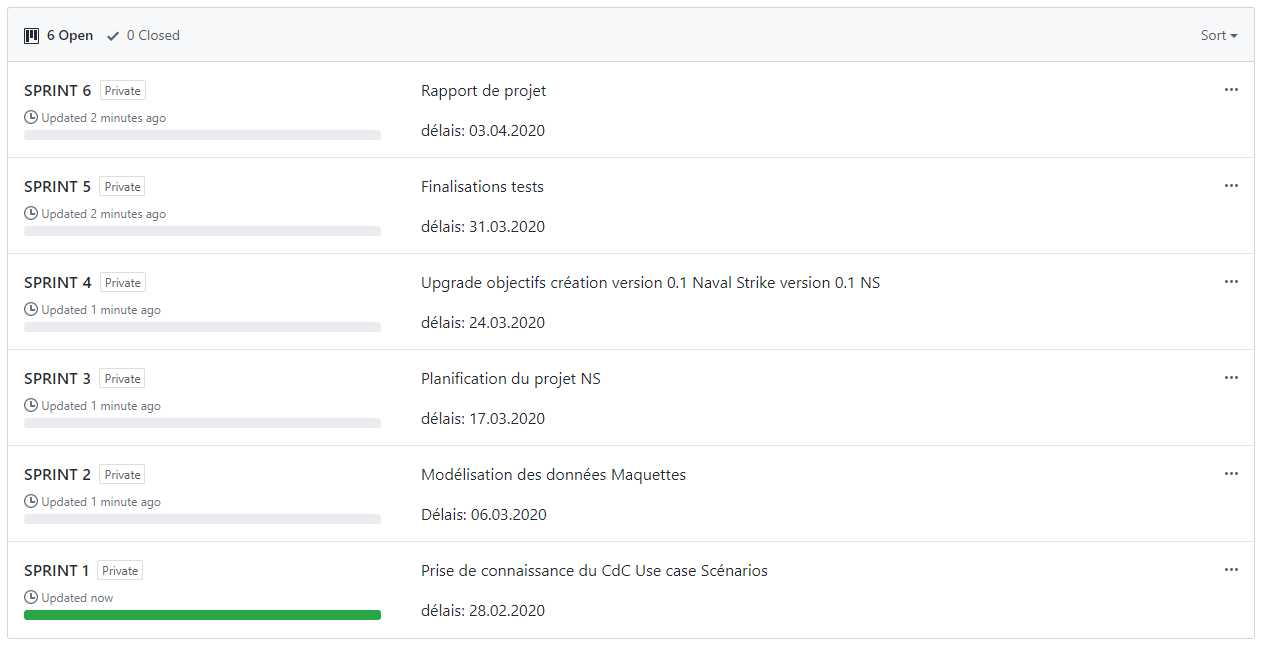
## Stratégie de test

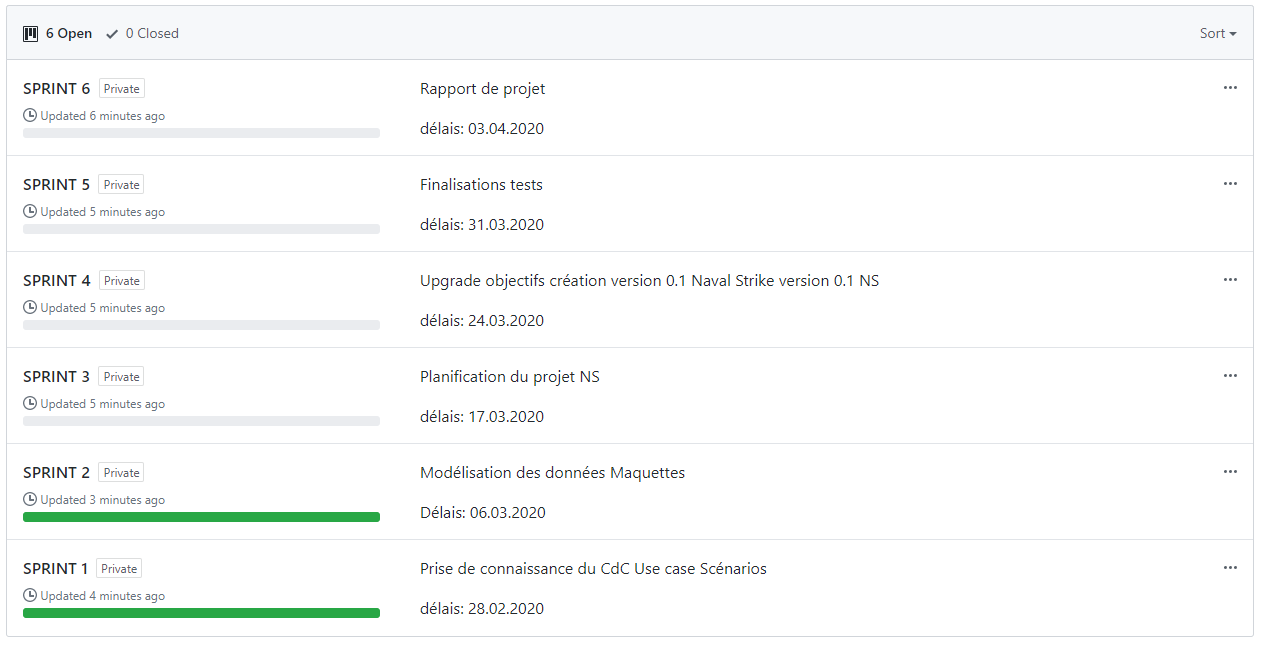
Pour ce projet l’application sera envoyée a des camarades pour qu’ils puissent le tester et peut-être trouver des failles. Bien sûr que je testerais mon programme car je suis le développer. Tout au long du projet des test seront effectué par ma part.

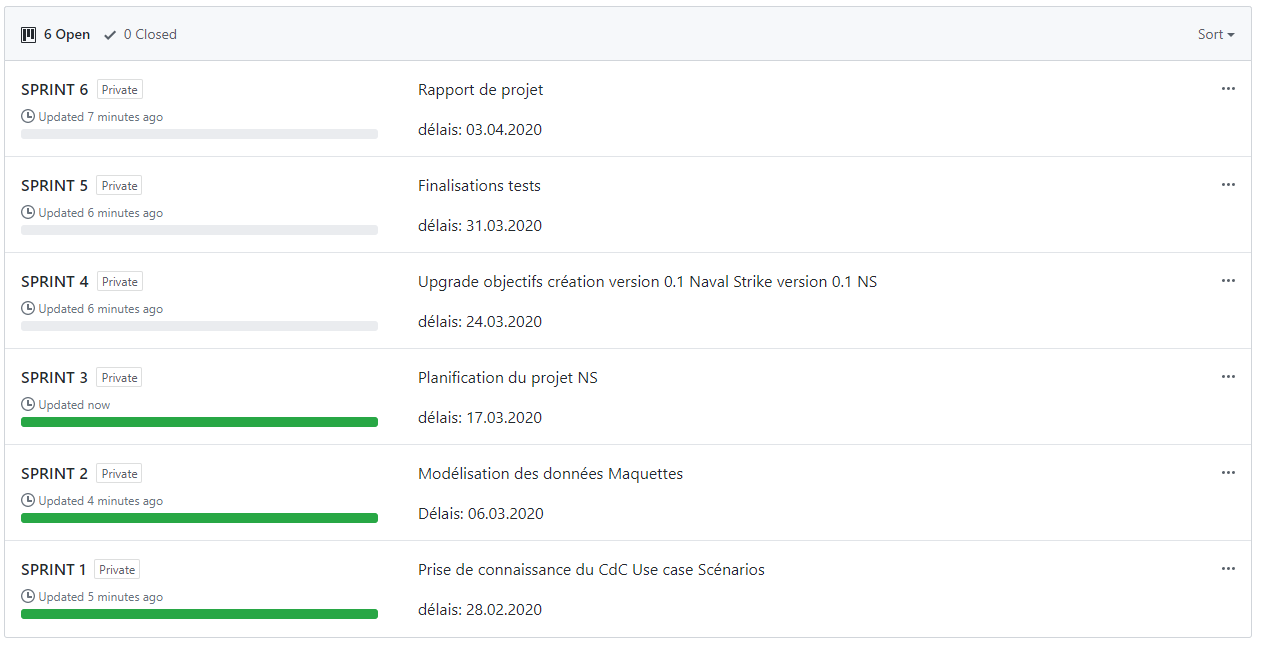
## Planification

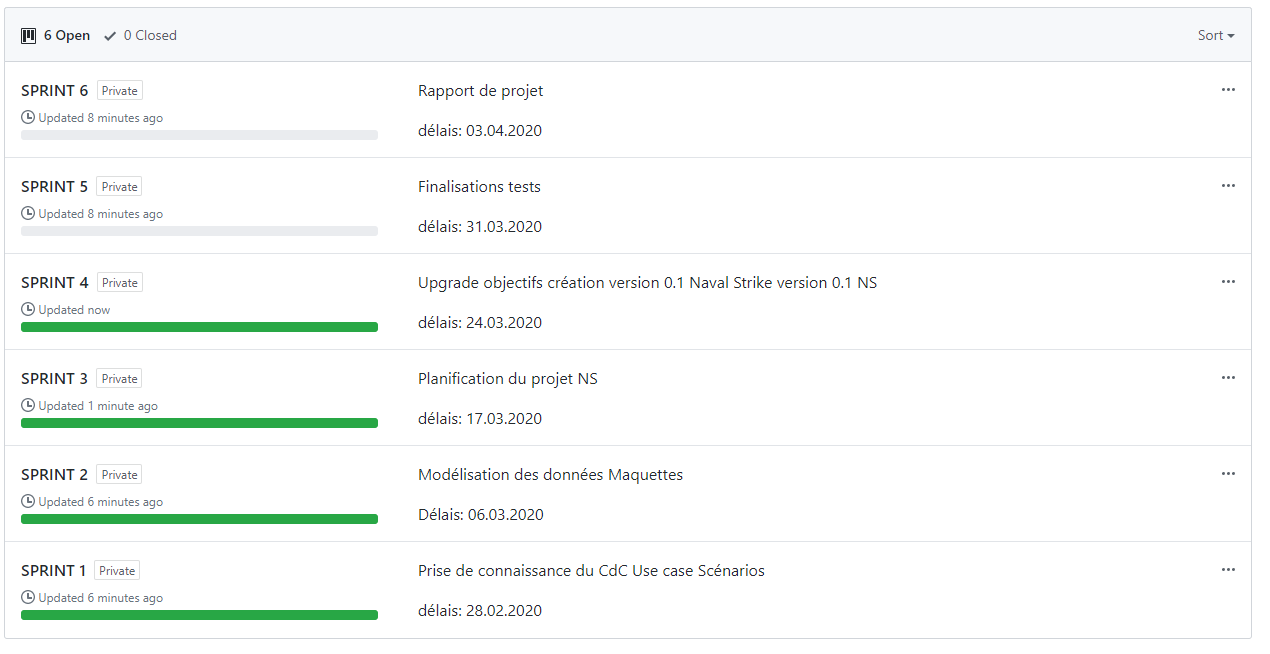
Début du projet : 21.08.2020

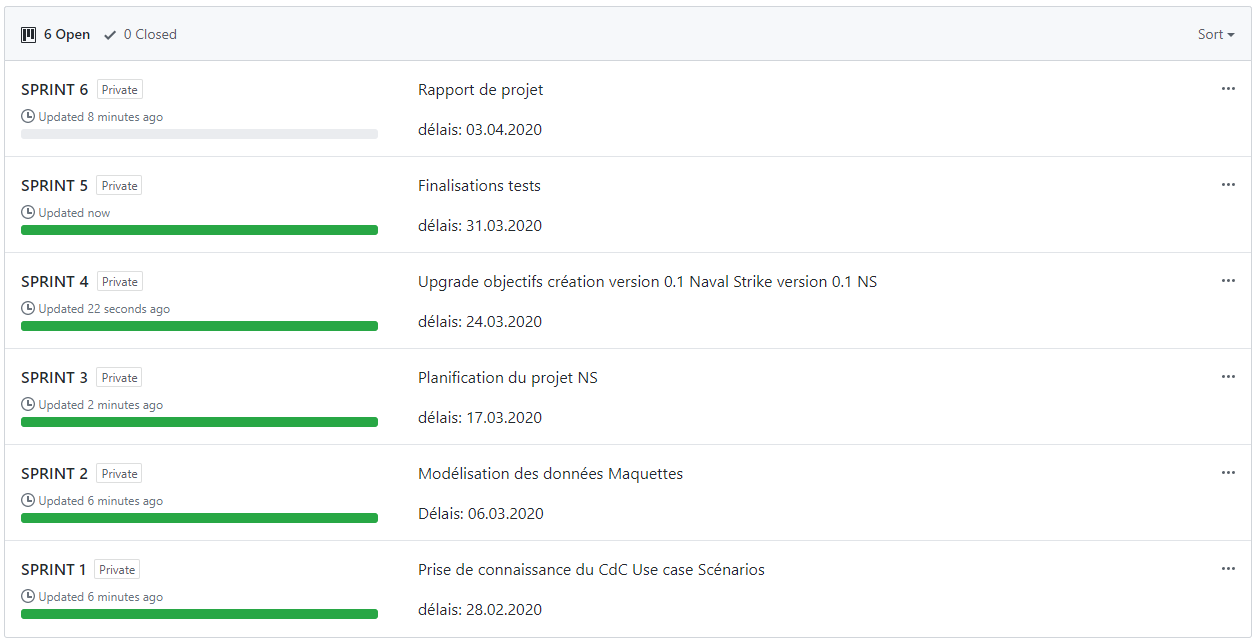
Fin du premier sprint et début du deuxième : 28.02.2020

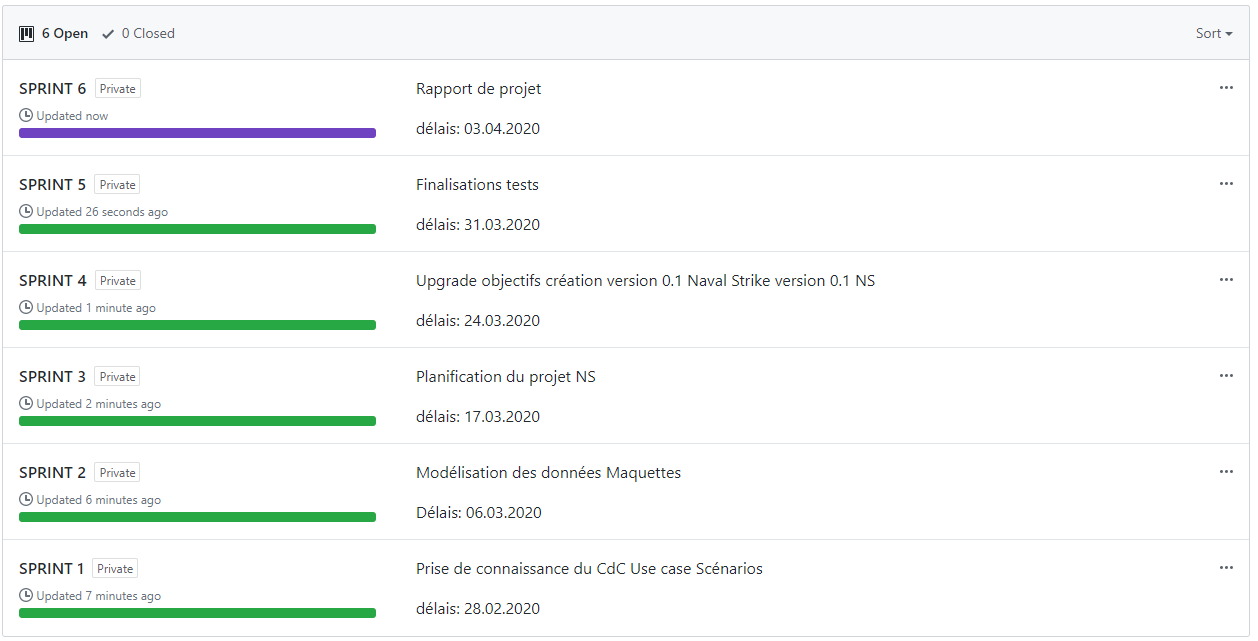


Fin du deuxième sprint début du troisième : 06.03.2020

Fin du troisième sprint début du quatrième : 17.03.2020

Fin du quatrième sprint début du cinquième : 24.02.2020

Fin du cinquième sprint début du sixième : 31.03.2020

Fin du sixième sprint : 07.04.2020

Rendu du projet : 08.04.2020

## Dossier de conception

* Matériel
  + Hardware
    - Ordinateur portable Helios 300
      * Logitech G502
      * HyperX Cloud Alpha S
      * Gaomon PD1560
    - Poste de travail (CPNV)
  + Software
    - * Windows 10
      * CLion
      * Windows cmd
      * MinGW
      * GitHub
      * Microsoft Word
      * Microsoft Excel
      * Draw.io
      * Outlook
      * Discord
      * GitHub desktop

# Réalisation

## Dossier de réalisation

* Le projet est à disposition sur GitHub
  + <https://github.com/R0kkxSynetique/Naval-strike>
* Il contient tout le projet
  + IMG : le dossier d’image pour le projet