

Dupin Rémi

Errecarret Leho

Cattarossi Thomas



- S2.01 -

Dossier analyse & conception

V4

Auteur : Rémi Dupin, Thomas Catarrosi D. – Leho Errezarret

Date : 28/05/2022

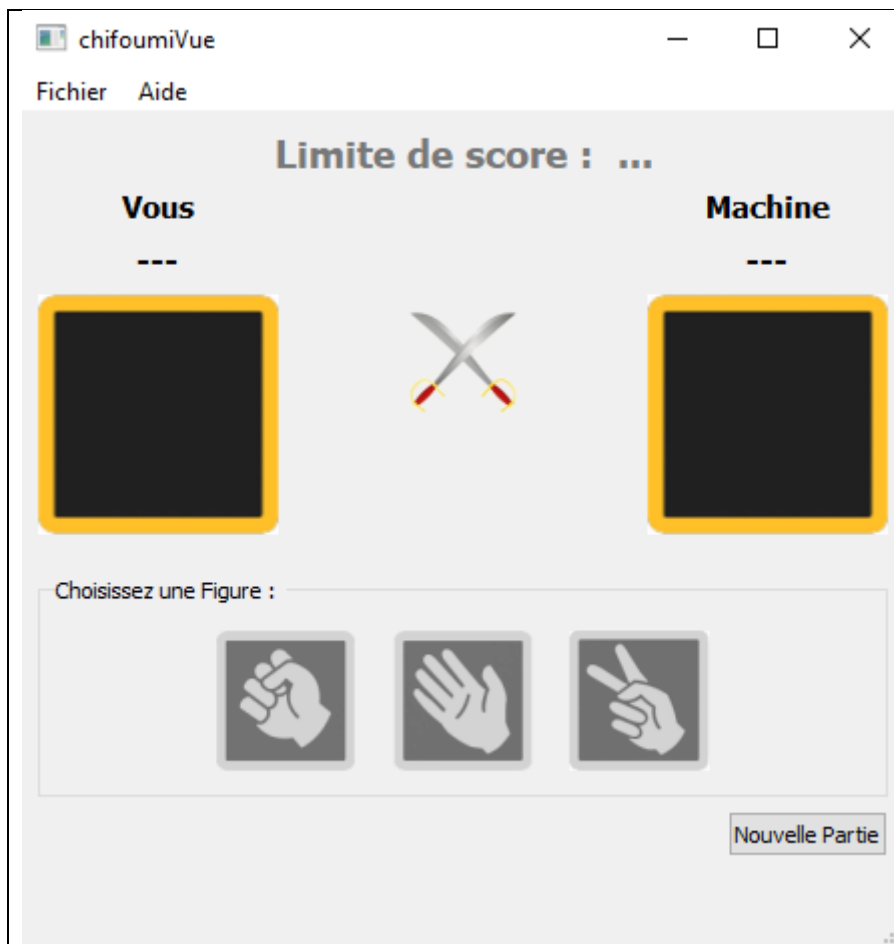
Les fichiers sources n'ont pas changé depuis la version 3 :

	images	17/05/2022 21:37	Dossier de fichiers	
	.gitignore	07/06/2022 10:10	Document texte	1 Ko
	aproposde.cpp	07/06/2022 10:10	C++ Source File	1 Ko
	chifoumi.pro.user	07/06/2022 10:10	Per-User Project O...	25 Ko
	chifoumivue.cpp	07/06/2022 10:10	C++ Source File	5 Ko
	chifoumivue.h	07/06/2022 10:10	Fichier H	2 Ko
	chifoumivue.ui	07/06/2022 10:10	Fichier UI	12 Ko
	main.cpp	13/05/2022 15:30	C++ Source File	1 Ko
	modele.cpp	07/06/2022 10:10	C++ Source File	3 Ko
	modele.h	07/06/2022 10:10	Fichier H	3 Ko
	presentation.cpp	07/06/2022 10:10	C++ Source File	4 Ko
	presentation.h	07/06/2022 10:10	Fichier H	1 Ko
	ressource.qrc	11/05/2022 08:22	Fichier QRC	1 Ko

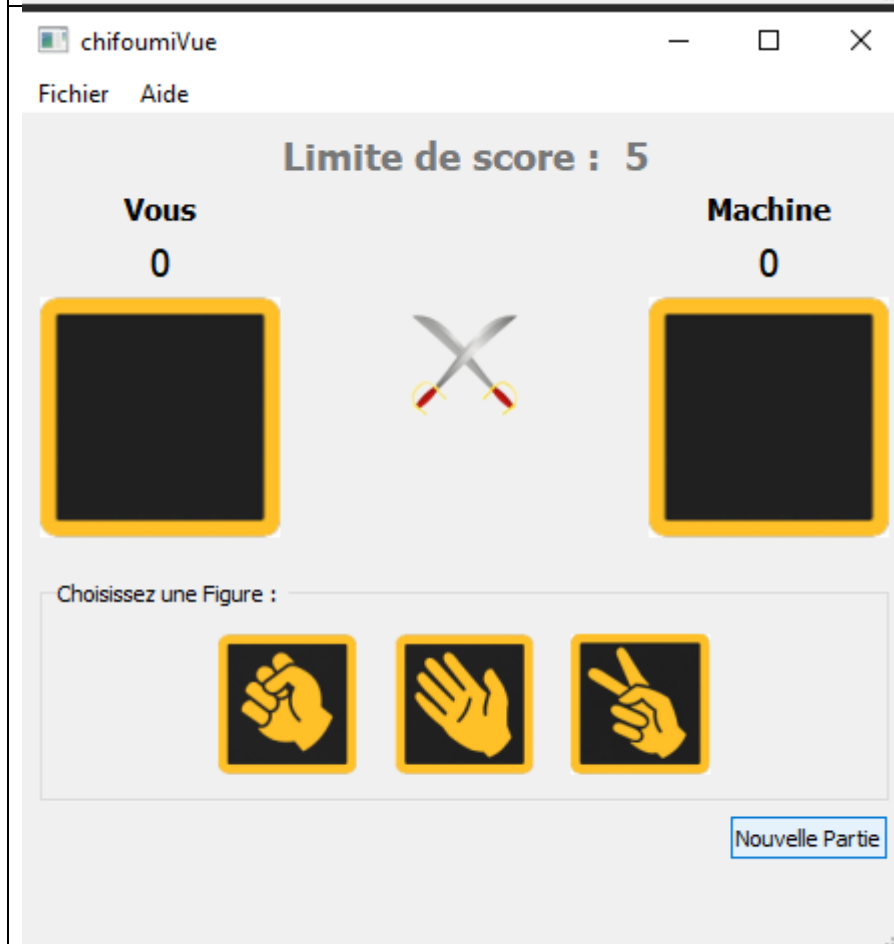
Les fichiers modifiés lors de la création de la v4 sont :

- chifoumivue.cpp
- chifoumivue.h
- modele.cpp
- modele.h
- presentation.cpp
- presentation.h

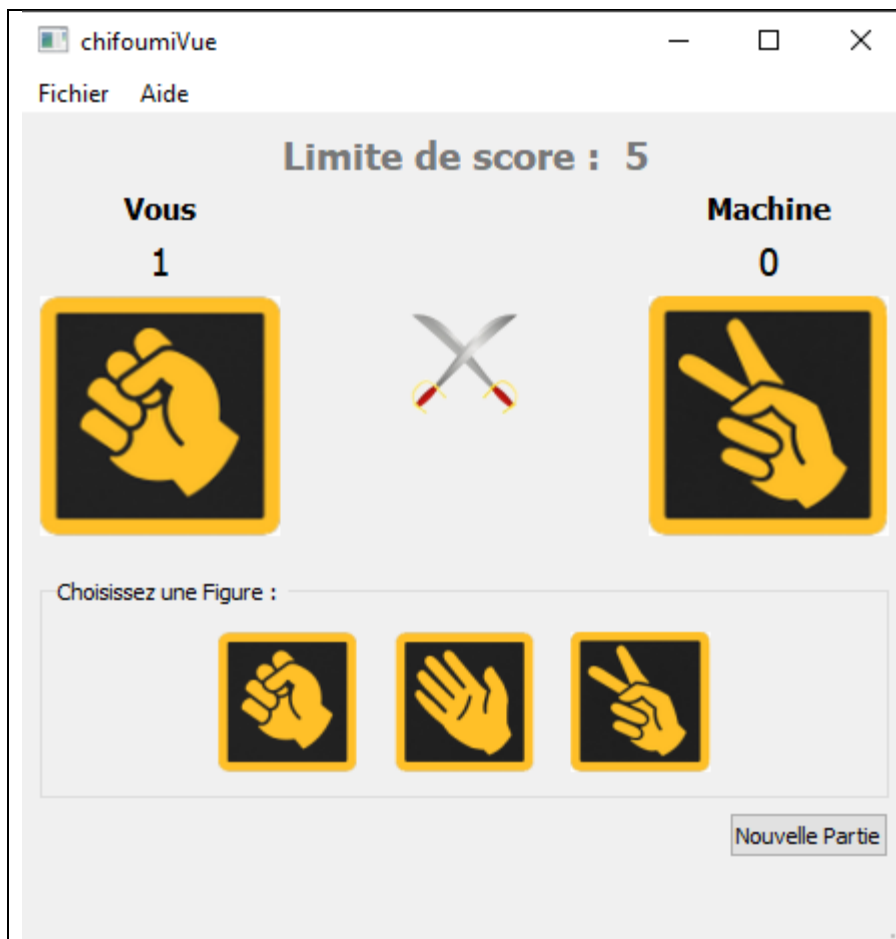
Réalisation des tests lors du développement de la v4 :



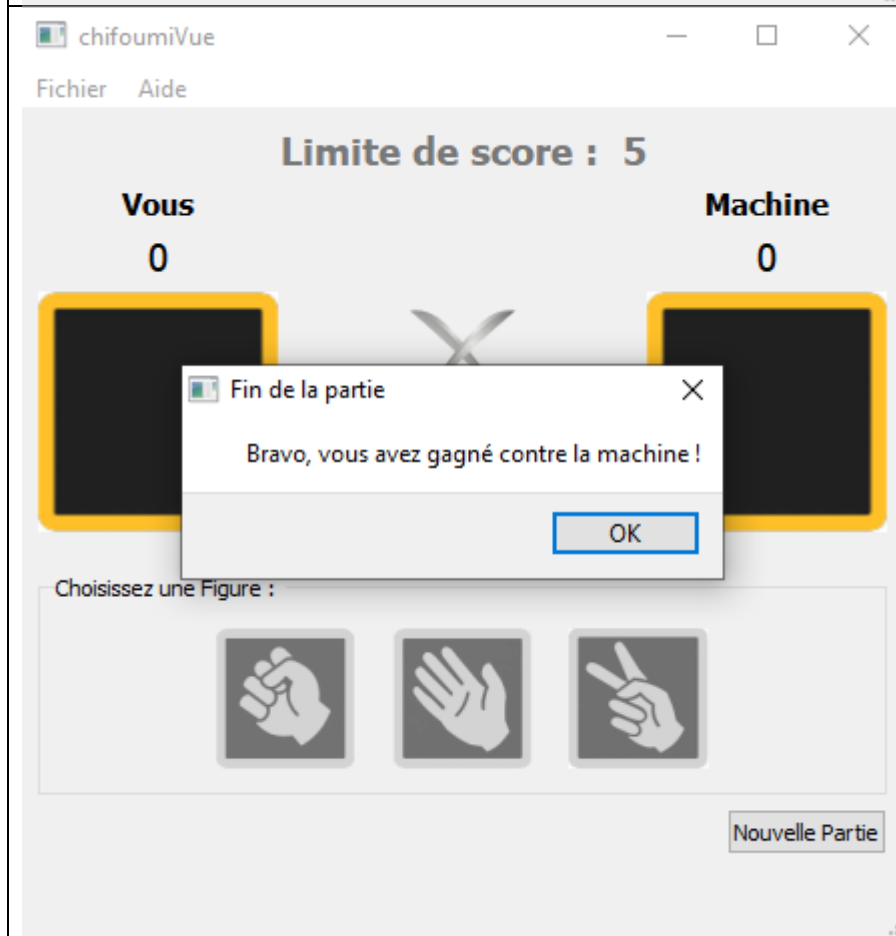
Lors du premier lancement du programme, la phrase « limite de score : » s’affiche sans montrer la limite actuelle.



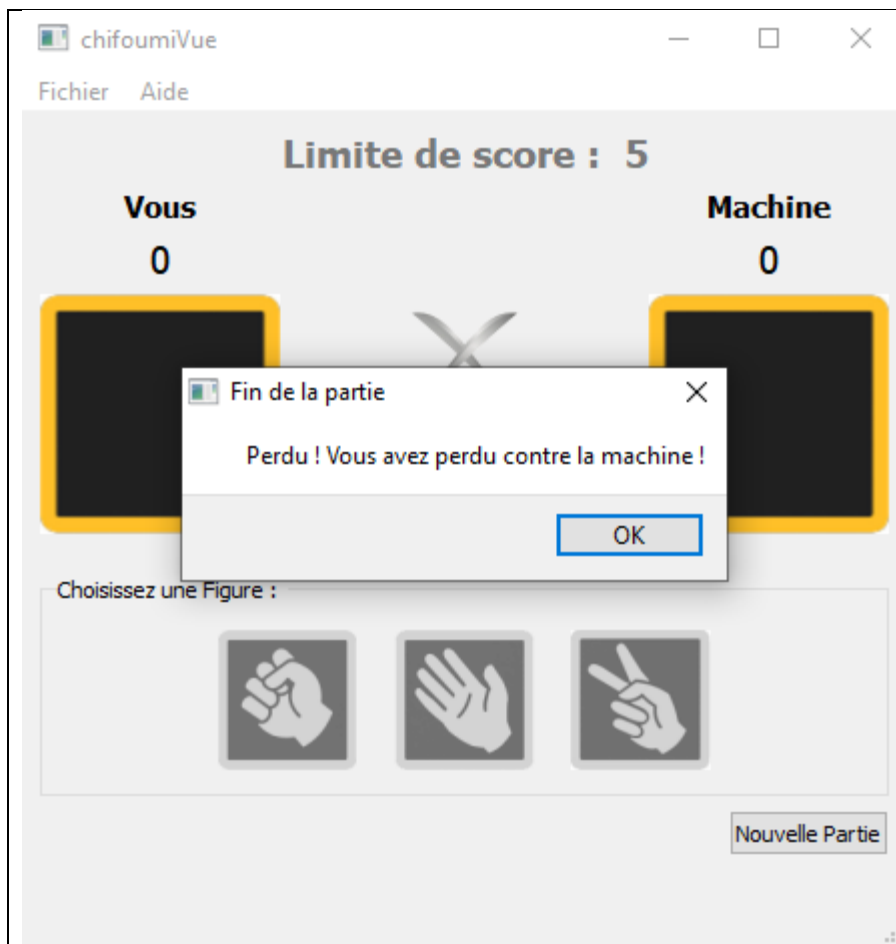
La limite s’affiche lorsque la partie est lancée via le bouton « nouvelle partie ». La limite de score sera modifiable depuis l’application dans une version future.



Les scores du joueur et de la machine évoluent comme les précédentes versions



Si le joueur atteint le score limite avant la machine, le messageBox « Fin de partie » s'affiche félicitant le joueur.



Dans le cas contraire, si la machine atteint le score limite avant le joueur, le messageBox « Fin de partie » s'affiche annonçant la terrible nouvelle.