

Dupin Rémi

Errecarret Leho

Cattarossi Thomas



- S2.04 -

**Dossier analyse &
conception**

V5

Auteur : Rémi Dupin & Thomas Cattarossi & Leho Errecarret

Date : 26/05/2022

Dans cette version les fichiers sources sont :

 images	17/05/2022 21:37	Dossier de fichiers	
 .gitignore	07/06/2022 10:42	Document texte	1 Ko
 chifoumi.pro	07/06/2022 10:19	Fichier PRO	1 Ko
 chifoumivue.cpp	07/06/2022 10:42	C++ Source File	7 Ko
 chifoumivue.h	07/06/2022 10:42	Fichier H	2 Ko
 chifoumivue.ui	07/06/2022 10:42	Fichier UI	16 Ko
 main.cpp	13/05/2022 15:30	C++ Source File	1 Ko
 modele.cpp	07/06/2022 10:42	C++ Source File	3 Ko
 modele.h	07/06/2022 10:42	Fichier H	3 Ko
 presentation.cpp	07/06/2022 10:42	C++ Source File	7 Ko
 presentation.h	07/06/2022 10:42	Fichier H	1 Ko
 ressource.qrc	11/05/2022 08:22	Fichier QRC	1 Ko

Dans cette version nous n'avons pas d'ajout de fichier pour l'ajout d'un timer.

Cette version modifie le fichier chifoumivue.h , chifoumivue.cpp , presentation.h , presentation.cpp

Nous avons modifié le fichier chifoumivue.h pour l'initialisation de la methode setLimiteScore qui nous permet de limiter le score pour déclarer un gagnant, ainsi que l'ajout des slots decompte et pause, decompte nous permet de decompter le temps qui passe qui nous permet de mettre en pause la partie et d'arreter le timer.

Dans chifoumivue.cpp nous avons juste la définition des slots et de la méthode.

Nous avons modifié le fichier presentation.h pour initialiser 3 slots arreterPartie , pausePartie et tempsEcoule.

Arreterpartie nous permet d'arret la partie en fonction du score et du timer, pausePartie nous permet de geler le timer et de désactiver les boutons, et tempsEcoules nous permet d'afficher le résultat de la pertie en cas de temps écoulé.

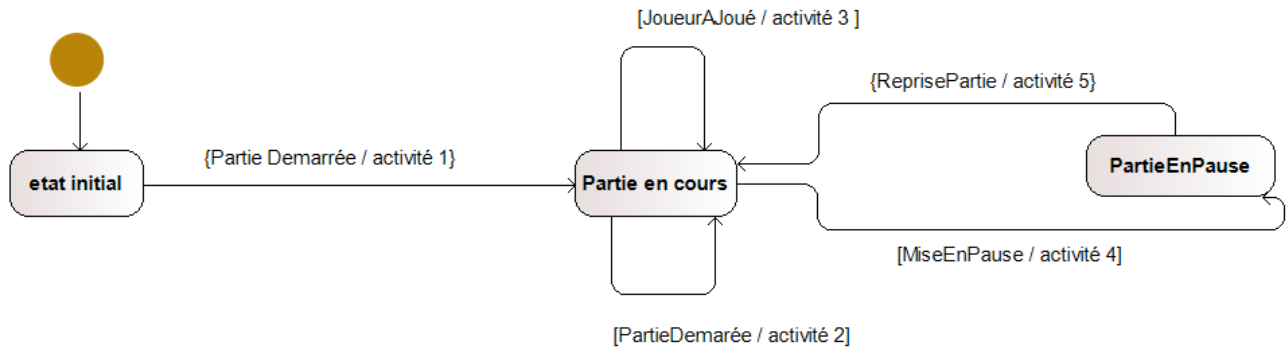
Dans presentation.cpp nous avons juste la définition des slots et de la méthode.

Nous avons aussi l'ajout d'un bouton « Mettre en pause »

```
connect(ui->BoutPause, SIGNAL(clicked()), this, SLOT(pause()));
```

Figure 1 Déclaration du bouton Pause

Nous avons décidé de rajouter un état dans le type énuméré UnEtatJeu qui nous permet de mettre le jeu dans l'état partie en pause.



	BoutonNouvellePartie	BoutPierre	BoutCiseau	BoutPapier	BoutPause
	Partie Démarrée	JoueurAJoué			PartieEnPause
étatInitial	partieEnCours / Activité 1				
PartieEnCours	PartieEnCours / Activité 2	PartieEnCours / Activité 3			ReprisePartie / Activité 5
PartieEnPause					MiseEnPause / Activité 4

Tableau de la vue matricielle

- Réalisation des tests pour le bon déroulement de la partie de jeu



Figure 2 etat initial

- **Etat initial de l'application**



Figure 3 Partie en cours

- Lors de l'appuie sur le bouton nouvelle partie, la partie se lance, le score est initialié et le timer de 30 secondes commence.
- L'état de la partie est maintenant partieEnCours



Figure 4 Partie en pause

- Lors de l'appuie sur le bouton « Mettre sur pause », la partie se bloque, les boutons sont grisés et le timer arrêté.
- L'état de la partie est maintenant `partieEnPause`



Figure 5 Reprise de la partie

- Lors de l'appuie sur le bouton « Reprendre », La partie Reprend, les boutons re fonctionnent et le timer continue
- L'état de la partie est maintenant `partieEnCours`



Figure 6 Cas de victoire du joueur par le timer

- Lors de la fin du timer, Un message apparait pour nous indiquer la fin du temps et qui est le gagnant. Les boutons sont grisés et l'application revient a l'état initial.
- Dans ce cas ci le joueur gagne par le timer
- L'état de la partie est maintenant etatInitial



Figure 7 Cas d'égalité entre le joueur et la machine par le timer



Figure 8 Cas de victoire de la machine par le timer



Figure 9 Cas de victoire du joueur par le score

- Le score du joueur est égal à la limite de score. Le joueur gagne donc la partie, un message s'affiche avec qui a gagné et en combien de temps.
- L'état de la partie est maintenant `etatInitial`



Figure 10 Cas de victoire de la machine par le score

- Le score de la machine est égal à la limite de score. La machine gagne donc la partie, un message s'affiche avec qui a gagné et en combien de temps
- L'état de la partie est maintenant `etatInitial`