

BROUILLET Thibaud
GIRARD Kylian
CASTILLEJOS Sacha
BENDIB Khadija

Université Côte d'Azur

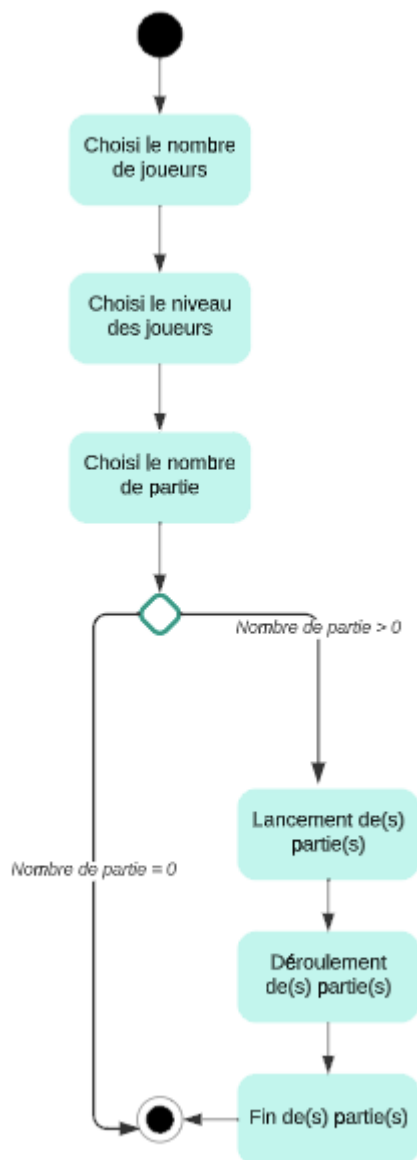
Rapport IWW5

GLOSSAIRE

GLOSSAIRE	1
1) POINT DE VUE GÉNÉRALE	2
1.1) DIAGRAMME D'ACTIVITÉ	2
1.2) POINT SUR LES FONCTIONNALITÉS TRAITÉES	3
2) MODÉLISATION DE L'APPLICATION	4
2.1) ANALYSE DES BESOINS	4
2.2) CONCEPTION LOGICIELLE	5
3) CONCLUSION	12
3.1) ANALYSE DE LA SOLUTION	12
3.2) BILAN SUR L'ORGANISATION DANS LE DÉCOUPAGE DU TRAVAIL	12

1) POINT DE VUE GÉNÉRALE

1.1) DIAGRAMME D'ACTIVITÉ



1.2) POINT SUR LES FONCTIONNALITÉS TRAITÉES

Dans le cadre du projet de développement du jeu "It's a Wonderful World", nous avons accompli un ensemble de fonctionnalités clés. Les voici :

1. **Lancement du jeu** : Les joueurs peuvent lancer une ou plusieurs parties du jeu "It's a Wonderful World".
2. **Nombre de joueurs** : Pour l'instant l'utilisateur peut choisir entre 3 et 5 joueurs.
3. **Intégration de bots aléatoires** : Les parties se déroulent avec des bots aléatoires. Une fois lancées les parties se déroulent donc automatiquement sans intervention de l'utilisateur.
4. **Phase de draft** : Au début de chaque tour, chaque joueur reçoit un paquet de 7 cartes tirées de la pioche. Les joueurs examinent ces cartes, puis en choisissent une. Ensuite, le paquet restant est passé à leur voisin, soit à gauche lors des tours impairs, soit à droite lors des tours pairs.
5. **Phase de planification** : Après la phase de draft, les joueurs et les bots passent à la phase de planification. Au cours de cette étape, ils peuvent choisir de recycler ou de mettre en construction leurs cartes. Après cela, ils peuvent répartir les ressources qu'ils ont gagné en recyclant leurs cartes et si possible les construirent.
6. **Phase de production** : Enfin nous avons la phase de production. Cette phase permet aux joueurs de gérer leurs ressources, ainsi que de construire des bâtiments.

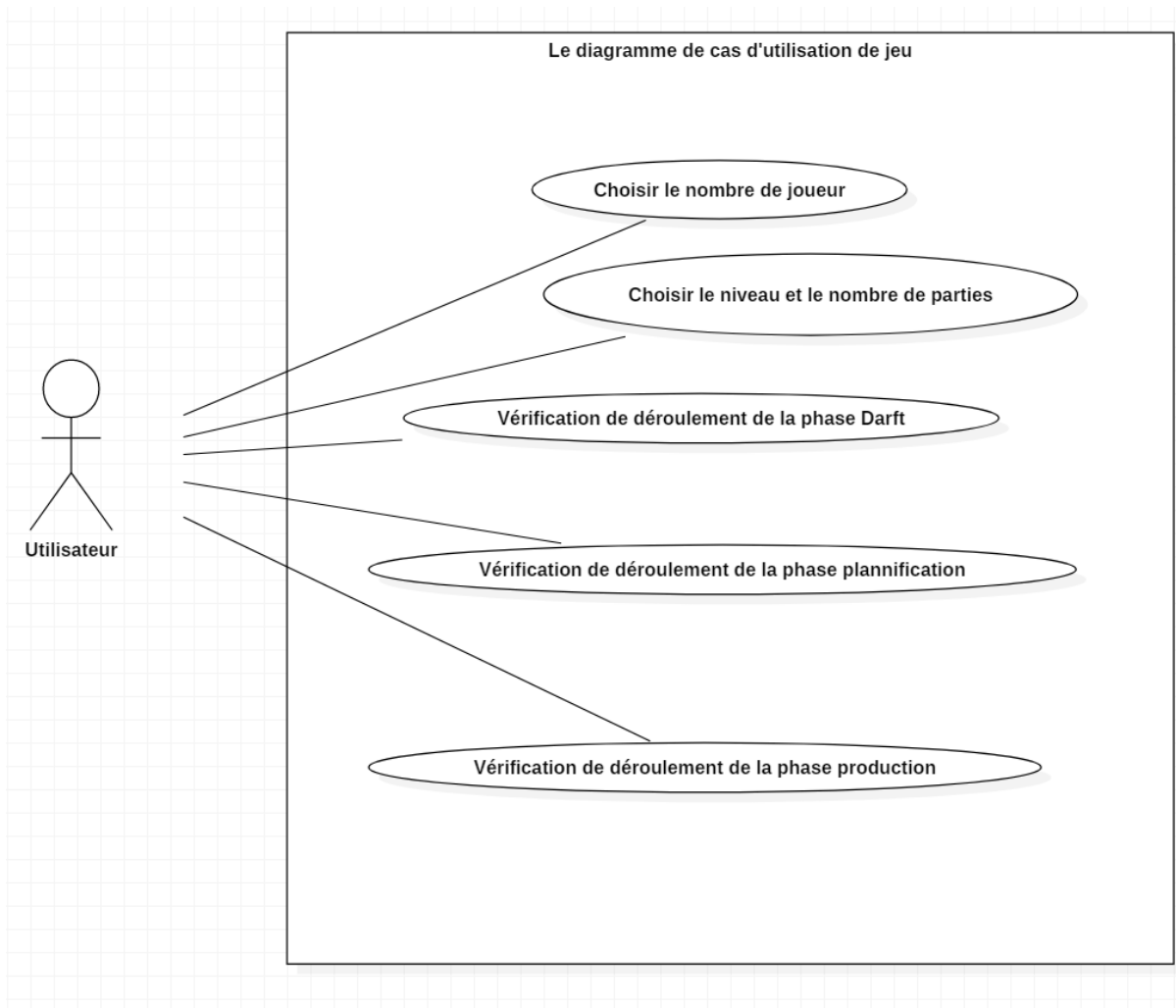
A l'heure actuelle il est donc possible de lancer une partie jusqu'à la phase de de production.

2) MODÉLISATION DE L'APPLICATION

2.1) ANALYSE DES BESOINS

Acteur: l'utilisateur.

Diagramme de cas d'utilisation :



Scénarios:

US-1: En tant qu'utilisateur, je veux pouvoir choisir le nombre de bots et leur difficulté.

US-2: En tant qu'utilisateur je veux pouvoir m'assurer du bon déroulement des différentes phases de jeu.

US-3: En tant qu'utilisateur, je veux pouvoir m'assurer que les bots random jouent bien la phase de draft.

US-4: En tant qu'utilisateur, je veux pouvoir m'assurer que le moteur de jeu gère bien la phase de draft.

US-5: En tant qu'utilisateur, je veux pouvoir m'assurer que le moteur de jeu puisse créer un deck complet.

US-6: En tant qu'utilisateur, je veux pouvoir m'assurer que le moteur de jeu gère bien la phase de recyclage.

US-7: En tant qu'utilisateur, je veux pouvoir m'assurer que les bots random puissent jouer la phase de recyclage.

US-8: En tant qu'utilisateur, je veux pouvoir m'assurer que le moteur de jeu gère bien la phase de construction.

US-9: En tant qu'utilisateur, je veux pouvoir m'assurer que les bots random puissent jouer la phase de construction.

US-10: En tant qu'utilisateur, je veux pouvoir m'assurer que les bots random puissent jouer la phase de production.

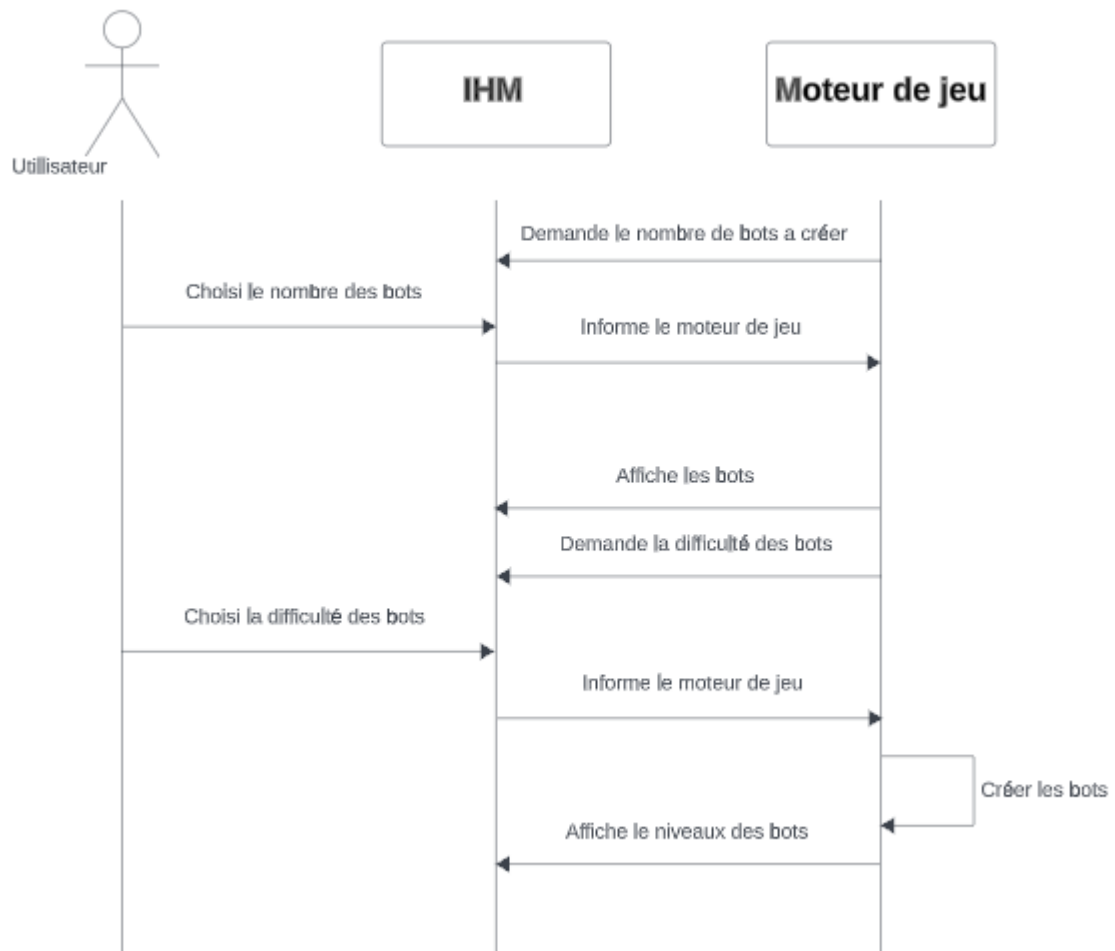
US-11: En tant qu'utilisateur, je veux pouvoir m'assurer que le moteur de jeu gère la phase de production de chaque bots.

2.2) CONCEPTION LOGICIELLE

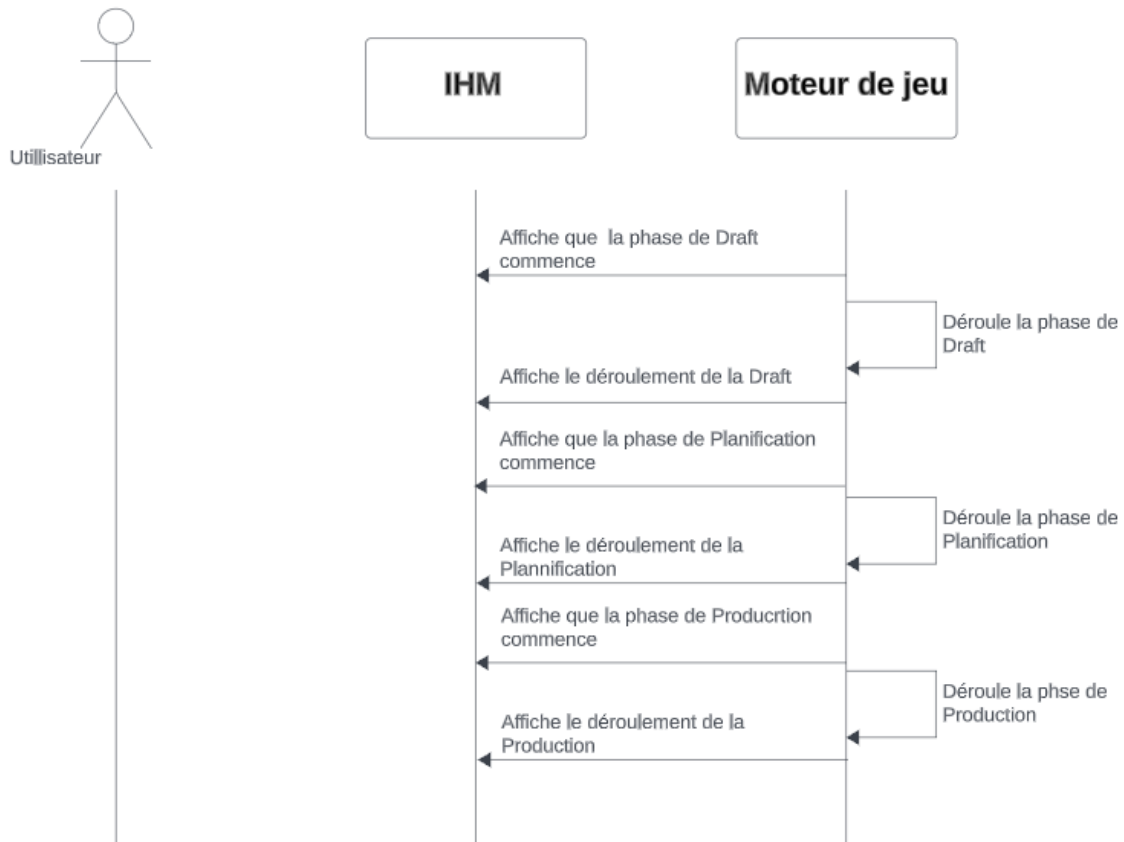
Diagramme de Classes:

Diagrammes de séquence:

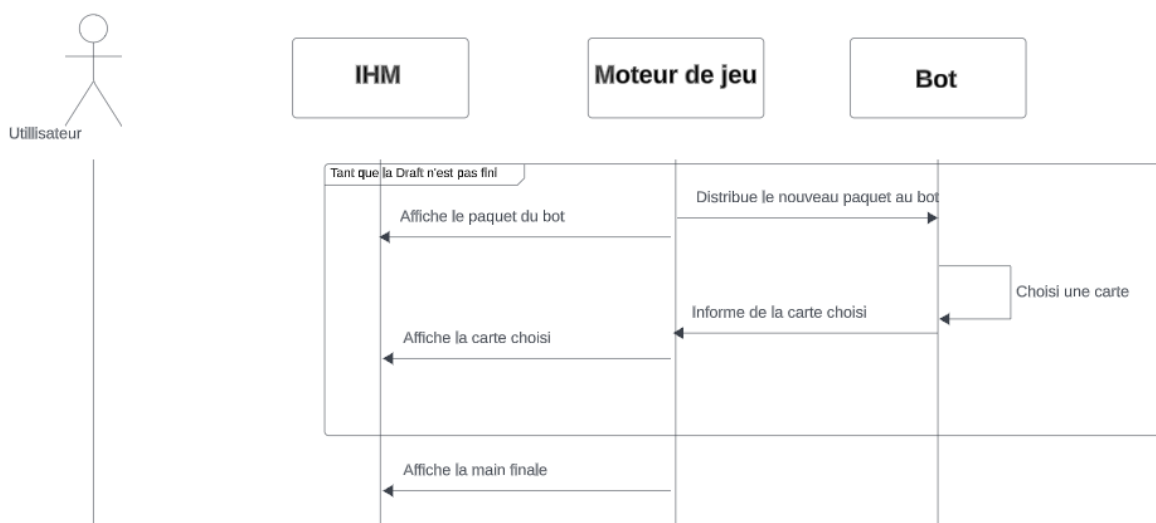
US-1:



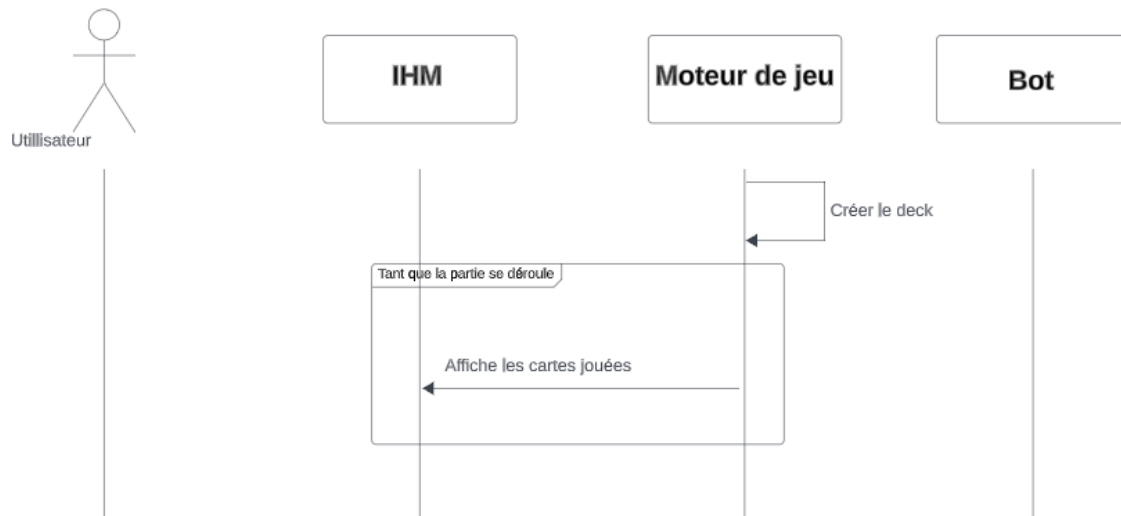
US-2:



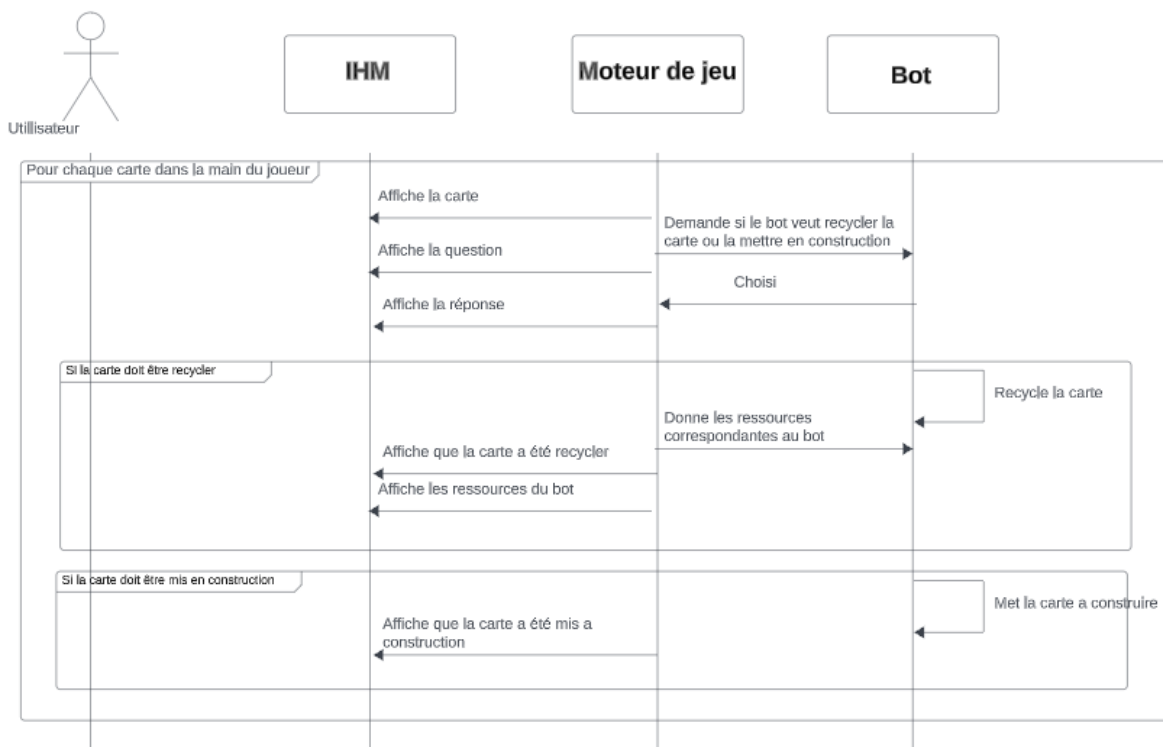
US-3 et US-4:



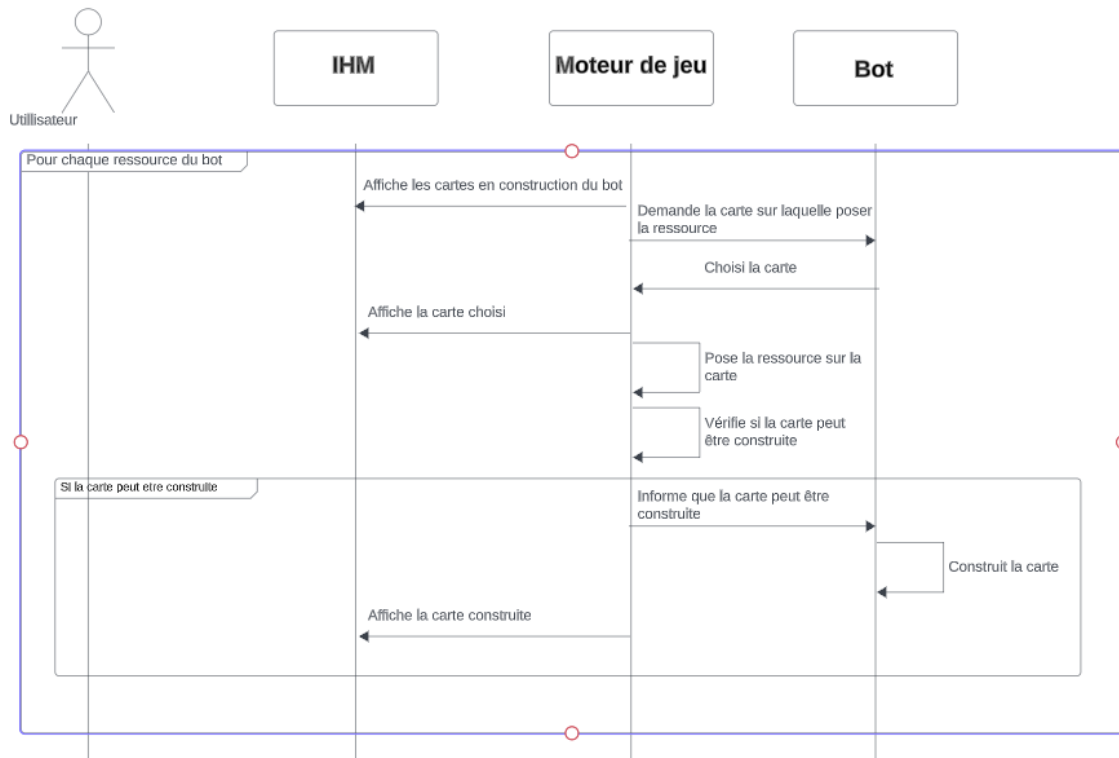
US-5:



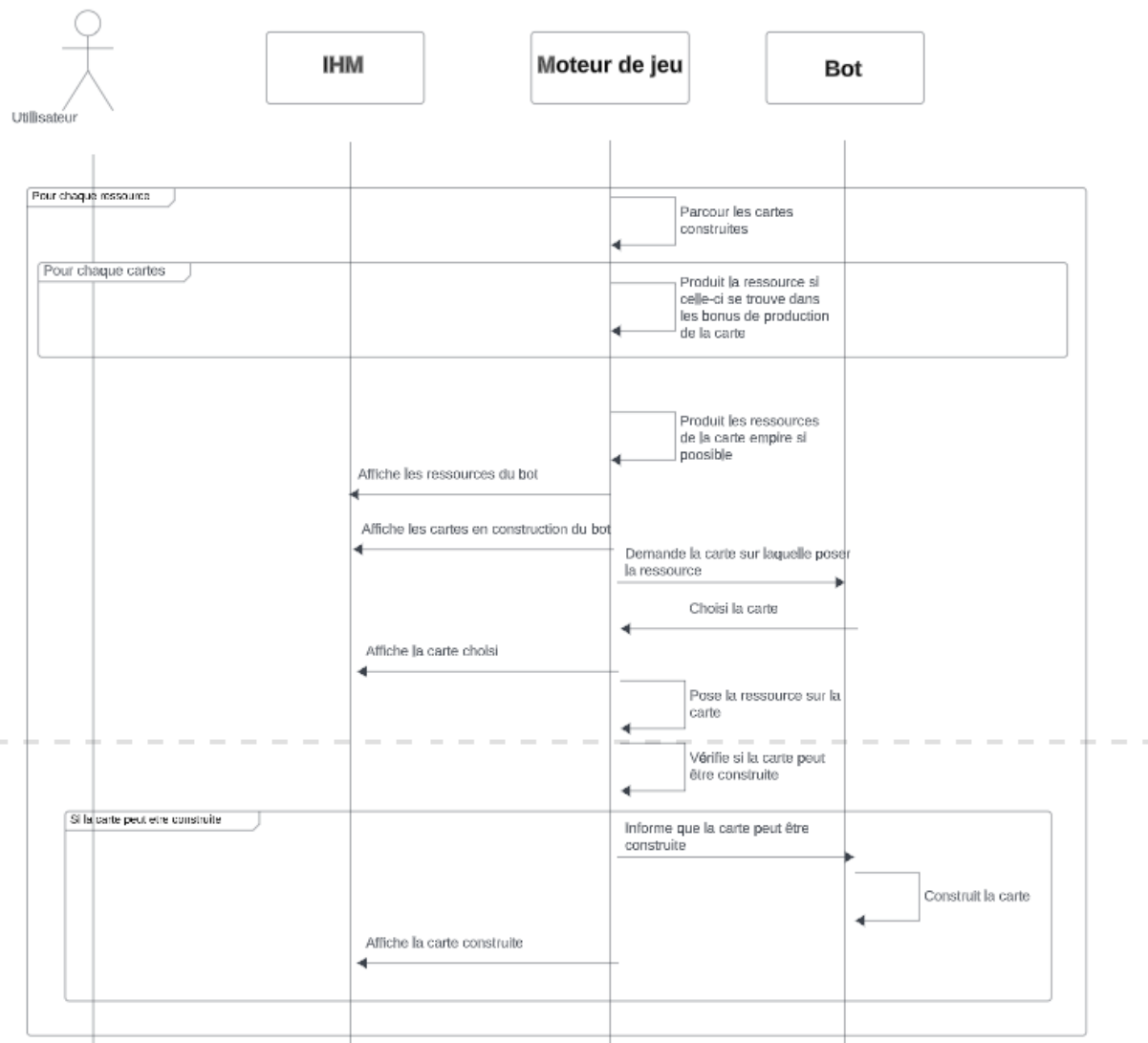
US-6 et US-7:



US-8 et US-9:



US-10 et US-11:



3) CONCLUSION

3.1) ANALYSE DE LA SOLUTION

Par rapport à l'état actuel du projet à la fin du 4ème sprint on peut constater différents aspects

La solution présente de nombreux tests unitaires, elle est aussi assez lisible pour permettre une reprise de celle-ci dans de meilleures conditions. La documentation y est aussi complète tout comme les informations implémentées issu du jeu de base. La solution ne présente pour le moment pas de bug majeur.

Mais il faut aussi faire le parallèle avec la non-utilisation des packages pour ranger les classes. On peut aussi relever que malgré les premières livraisons arrivées en temps et en heure l'US-12 du dernier sprint n'a pas pu être livré.

3.2) BILAN SUR L'ORGANISATION DANS LE DÉCOUPAGE DU TRAVAIL

Notre organisation dans le découpage du travail se révèle être une approche bien gérée jusqu'à présent. Voici les points clés de notre bilan :

1. **Planification des itérations** : Nous avons divisé le projet en itérations claires, chacune avec un ensemble spécifique de fonctionnalités à développer. Cela nous a permis d'avoir une gestion plus efficace du travail et de nous concentrer sur des objectifs à court terme.
2. **Définition des User Stories** : Les User Stories sont clairement définies pour chaque itération, indiquant les besoins des utilisateurs et les tâches associées pour les satisfaire. Cela facilite la communication et l'alignement de notre équipe sur les objectifs.
3. **Respect des Délais** : Nous avons réussi à livrer toutes les fonctionnalités prévues pour chaque itération en respectant les délais. Cela démontre notre bonne maîtrise de la gestion du temps et de la planification.
4. **Collaboration d'équipe** : Notre équipe semble travailler de manière coordonnée pour atteindre les objectifs fixés pour chaque itération. La communication et la collaboration sont essentielles pour la réussite de notre découpage du travail.

5. **Progression logique** : Le découpage du projet suit une progression logique, en commençant par des fonctionnalités de base et en ajoutant progressivement des fonctionnalités plus avancées. Cela nous permet de construire sur des bases solides.

En résumé, notre organisation dans le découpage du travail est bien en place. Nous avons suivi une approche itérative efficace, en nous assurant de livrer des fonctionnalités utilisables à chaque étape. Il est essentiel de maintenir cette organisation au fur et à mesure que nous avançons dans le projet, en continuant à communiquer et à collaborer efficacement pour atteindre nos objectifs de développement.