|  |
| --- |
| Bataille Navale |

Tiago Santos

SI-C1A

09.04.2020

Table des matières

[1 Analyse préliminaire 3](#_Toc499021832)

[1.1 Introduction 3](#_Toc499021833)

[1.2 Objectifs 3](#_Toc499021834)

[1.3 Planification initiale 4](#_Toc499021835)

[2 Analyse / Conception 5](#_Toc499021836)

[2.1 Concept 5,6,7](#_Toc499021837)

[2.2 Stratégie de test 7](#_Toc499021838)

[2.3 Planification 8](#_Toc499021840)

[2.4 Dossier de conception](#_Toc499021840) 9

[3 Réalisation 5](#_Toc499021842)

[3.1 Dossier de réalisation 9](#_Toc499021843)

[3.2 Description des tests effectués 10](#_Toc499021844)

[3.3 Erreurs restantes 10](#_Toc499021845)

[3.4 Liste des documents fournis 11](#_Toc499021846)

[4 Conclusions 11](#_Toc499021847)

[5 Annexes 12](#_Toc499021848)

[5.1 Sources – Bibliographie 12](#_Toc499021850)

[5.2 Journal de travail 12](#_Toc499021851)

# Analyse préliminaire

## Introduction

Projet réalisé pour les modules ICT-431 et MA-20.

Alors mon premier grand projet sur C, ça m’a apporté plus d’organisation dans l’exécution d’un projet.

## Objectifs

* Pouvoir jouer à la bataille navale
* Afficher l’aide de jeu
* S’authentifier
* Logger les faits importants durant l’utilisation du logiciel
* Charger aléatoirement une grille de jeu préconçue
* Afficher un historique des scores

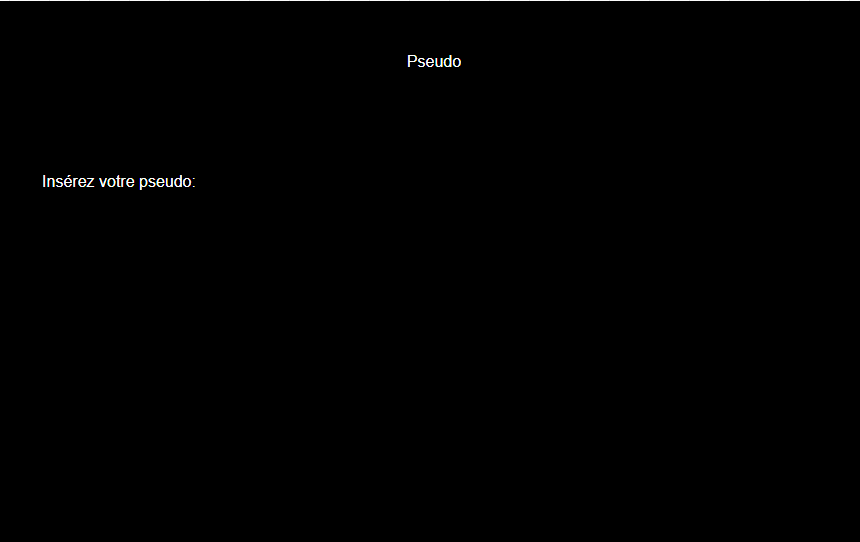
## Planification initiale

Uma imagem com captura de ecrã

Descrição gerada automaticamente

# Analyse / Conception

## Concept



Uma imagem com computador

Descrição gerada automaticamente

Uma imagem com sentado, computador

Descrição gerada automaticamente

Uma imagem com preto, computador

Descrição gerada automaticamente

Uma imagem com captura de ecrã, sentado

Descrição gerada automaticamente

## Stratégie de test

Test fonctionnel :

* Vérifié si l’application se lance et que la grille s’affiche.

Test de performance :

* Voir si l’application arrive à afficher plusieurs grilles.
* Voir si l’application arrive à afficher les scores.

Mon programme, il arrive a vous afficher une grille 10x10 toujours avec les mêmes bateaux, vous pouvez jouer, pour gagner il faut toucher tous les bateaux en moins de 50 coups.

## Planification

Sprint 1 :

Lecture et analyse du cahier des charges

Use cases et Scénarios

Date du rendu : 28.02.2020

Sprint 2 :

Maquettes

MCD

Date du rendu : 06.03.2020

Sprint 3 :

Planification des sprints

Grilles pour la bataille navale et jouer

Date du rendu : 18.03.2020

Sprint 4 :

Amélioration des objectifs

Date du rendu : 25.03.2020

Sprint 5 :

Tests

Date du rendu : 01.04.2020

Sprint 6 :

Rapport finale du projet « Bataille Navale »

Date du rendu : 08.04.2020

## Dossier de conception

Matériel utilisé :

* CLion
* Draw.io
* Excel
* GitHub

# Réalisation

## Dossier de réalisation

Lien du projet : <https://github.com/TCamoes15/BatailleNavale-TiagoSantos>

Dans le répertoire Code :

* main.c : code de la bataille navale

## Description des tests effectués

Uma imagem com captura de ecrã

Descrição gerada automaticamente

## Erreurs restantes

Le programme ne dit pas qu’on a fait couler un bateau, mais il dit quand on a fait couler tous les bateaux.

Quand on touche tous les bateaux le programme affiche « Vous avez gagné » mais on peut continuer à jouer. Normalement ça devrait quitter la partie.

Les bateaux sont toujours à la même place.

## Liste des documents fournis

Documentation du Projet « Bataille Navale » pour le ICT – 431

Lien GitHub

BatailleNavale-TiagoSantos.zip pour le MA-20

# Conclusions

Objectifs atteints :

* Exécution d’une grille 10x10.
* Planification sur GitHub avec l’utilisation des sprints.
* Compter les coups d’utilisateur

Objectifs non-atteints :

* Affichage des scores
* Faire un fichier avec plusieurs grilles.

Points positifs :

* Amélioration de ma recherche sur les forums.

Points négatifs :

* Les bases de C que j’ai n’étais pas suffisante pour faire ce que je voulais faire dans ma bataille navale.

Difficultés particulières :

* Le fait de devoir chercher les infos sur internet.

Suites possibles pour le projet (évolutions & améliorations) :

* Pouvoir enregistrer les scores et les afficher par la suite.
* Avoir plusieurs grilles de jeu différentes.

# Annexes

## Sources – Bibliographie

Aide extérieur : Yann Fanha (SI-C1A).

Liens : <https://forums.futura-sciences.com/programmation-langages-algorithmique/806013-bataille-navale-langage-c.html>

<https://gist.github.com/mtancoigne/a51fe0686d51c05c6cd6ec5f42c856fc>

<https://openclassrooms.com/fr/courses/19980-apprenez-a-programmer-en-c/16421-lire-et-ecrire-dans-des-fichiers>

## Journal de travail

***Uma imagem com captura de ecrã

Descrição gerada automaticamente***

Journal de bord :

Uma imagem com captura de ecrã

Descrição gerada automaticamente