

|  |
| --- |
| Bataille Navale |



*Tiago Santos*

*SI-C1B*

*Tiago.santos@cpnv.ch*

*Date de création : 13.03.2019*



**Table des matières**

[1 Introduction 3](#_Toc4746175)

[1.1 Cadre, description et motivation 3](#_Toc4746176)

[1.2 Organisation 3](#_Toc4746177)

[1.3 Objectifs 3](#_Toc4746178)

[1.4 Planification initiale 3](#_Toc4746179)

[2 Analyse 3](#_Toc4746180)

[2.1 Use cases et scénarios 4](#_Toc4746181)

[2.1.1 (Use case 1) 4](#_Toc4746182)

[2.1.2 (Use case 2) 4](#_Toc4746183)

[2.1.3 (Use case …) 4](#_Toc4746184)

[2.2 Stratégie de test 4](#_Toc4746185)

[3 Implémentation 4](#_Toc4746186)

[3.1 Modèle Logique de données 4](#_Toc4746187)

[3.2 Points techniques spécifiques 4](#_Toc4746188)

[3.2.1 Point 1 4](#_Toc4746189)

[3.2.2 Point 2 4](#_Toc4746190)

[3.2.3 Point … 4](#_Toc4746191)

[3.3 Livraisons 5](#_Toc4746192)

[4 Tests 5](#_Toc4746193)

[4.1 Tests effectués 5](#_Toc4746194)

[4.2 Erreurs restantes 5](#_Toc4746195)

[5 Conclusions 5](#_Toc4746196)

[6 Annexes 5](#_Toc4746197)

[6.1 Sources – Bibliographie 5](#_Toc4746198)

[6.2 Journal de bord du projet 5](#_Toc4746199)

NOTE L’INTENTION DES UTILISATEURS DE CE CANEVAS:  
Toutes les parties en italique bleu (comme celle-ci) ne sont là que pour aider à comprendre ce qu’il faut mettre dans chaque partie du document.

**Vous veillerez donc à ce qu’il n’en reste aucune trace avant de rendre votre document final.**

De plus, en fonction du type de projet, il est tout à fait possible que certains chapitres ou paragraphes n’aient aucun sens. Dans ce cas il est recommandé de les retirer du document pour éviter de l’alourdir inutilement.

# Introduction

## Cadre, description et motivation

La bataille navale est un projet qui met ensemble deux modules (ICT-431 et MA-20), le ICT-431 consiste à apprendre à s’organiser dans la réalisation d’un projet et le MA-20 consiste à faire une bataille navale où on devrait être capable d’afficher une grille de bataille navale, placer des bateaux et pouvoir jouer.

## Organisation

Organisation générale du projet :

Tiago Santos, [tiago.santos@cpnv.ch](mailto:tiago.santos@cpnv.ch), 0764361002

Responsable de projet :

M. Benzonana, [Pascal.BENZONANA@cpnv.ch](mailto:Pascal.BENZONANA@cpnv.ch) (ICT-431 et MA-20)

Experts :

M. Benzonana, [Pascal.BENZONANA@cpnv.ch](mailto:Pascal.BENZONANA@cpnv.ch) (ICT-431, MA-20 et Maître de classe de la SI-C1B)

M. Carrel, [Xavier.CARREL@cpnv.ch](mailto:Xavier.CARREL@cpnv.ch) (ICT-431, MA-20 et Maître de classe de la SI-C1A)

## Objectifs

Dans le menu, il doit avoir une option « Jouer », « Quitter », « Aide » et

« Score »

L’utilisateur doit pouvoir jouer sur plusieurs cartes et poser les bateaux.

L’utilisateur doit pouvoir tirer et recevoir un message pour dire s’il a touché, loupé ou si le bateau à couler.

## Planification initiale

Date de début : 06.03.2019 Date de fin : 05.04.2019

Étapes principales : Construction des grilles de jeu et rendre le programme jouable.

# Analyse

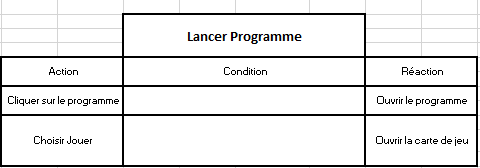
Dans ma bataille vous allez pouvoir choisir un niveau de difficulté et le programme s’adaptera au niveau de difficulté choisi.

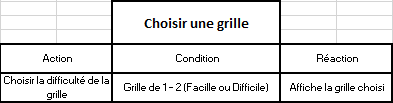
## Use cases et scénarios

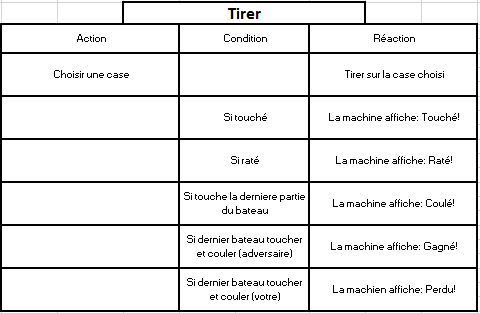
Les maquettes référencées par les scénarios sont fournies dans un document séparé

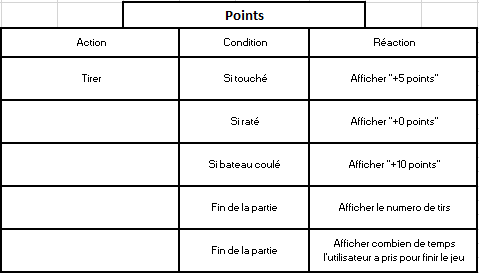
### 



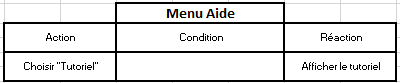








### 



### 

### Stratégie de test

Décrire la stratégie globale de test:

* Types de tests et ordre dans lequel ils seront effectués.
* les moyens à mettre en œuvre.
* données de test à prévoir (données réelles fournies par le client ?).
* les testeurs extérieurs éventuels.

# Implémentation

## Modèle Logique de données

Selon le type de projet :

* Modèle de base de données
* Diagramme de classe
* Topologie réseau
* …

Cette section ne peut être supprimée qu’avec l’accord explicite du chef de projet

## Points techniques spécifiques

Cette section contient au minimum deux sous-sections qui décrivent chacune un élément technique précis, qui n’est pas évident et qui sert à comprendre le détail de fonctionnement du système.

Il peut s’agir de :

* Découpage modulaire
* Entrées-sorties
* Pseudo-code ou organigramme (d’application ou de scripts).
* Diagramme de navigation des pages (site web)
* Diagramme de séquence
* Diagramme d’état

NOTE : Evitez d’inclure les listings des sources, à moins que vous ne désiriez en expliquer une partie vous paraissant particulièrement importante. Dans ce cas n’incluez que cette partie…

### Point 1

### Point 2

### Point …

**Attention : Tout ce qui précède doit permettre à une autre personne de maintenir et modifier votre projet sans votre aide !**

## Livraisons

Identification, date et raison de chaque livraison formelle effectuée au cours du projet.

# Tests

## Tests effectués

Tableau de résultat des tests, tels que décrit dans le support de cours ICT-431

## Erreurs restantes

S'il reste encore des erreurs:

* Description détaillée
* Conséquences sur l'utilisation du produit
* Actions envisagées ou possibles

# Conclusions

Développez en tous cas les points suivants:

* Objectifs atteints / non-atteints
* Comparaison entre ce qui avait prévu et ce qui s’est passé, en termes de planning et (éventuellement) de budget
* Points positifs / négatifs
* Difficultés particulières
* Suites possibles pour le projet (évolutions & améliorations)

# Annexes

## Sources – Bibliographie

<https://c.developpez.com/cours/20-heures/>

M. Benzonana

## Journal de bord du projet

|  |  |
| --- | --- |
| **Date** | **Evénement** |
|  |  |