**BUT Informatique  
Année 2022-2023, Semestre 3**

**Étudiants (TDII)**

* **CATTAROSSI DARTIGUELONGUE Thomas TP3**
* **DUJARDIN Esteban TP4**
* **GAIGNE Lilian TP4**
* **LANUSSE Damien TP3**

**Enseignante tutrice : BRUYERE Marie**

**S3.01** Développement d’application et Gestion de projet

**Dictionnaire de Données**

Projet n°4 :

**Jdsel**

-

Application web de jeux de société

[**1. Formulaire difficulte Bot**](#_2ykyq3x0gj1e) **2**

[1.1 afficherFormulaire()](#_duspxnwgdze3) 2

[1.2 ajouterPrenoms()](#_8i1rmjnq9xdw) 3

[**2. niveauMachine.php**](#_h3h9negtnzxo) **4**

[**3. Fichier Main.html**](#_rxzq4fpdekci) **4**

[3.1 Main()](#_3eplnqyonlv4) 4

[**4. Memory**](#_inpr9dor59jl) **5**

[4.1 Variables de classe](#_hhm0v5kbjk3b) 5

[**5. Carte**](#_4vre6dbwp2b5) **5**

[5.1 Variable de classes](#_n5vcusyhomu2) 5

[**6. Joueur**](#_mphxek3yyibt) **6**

[6.1 Variable de classes](#_tftcorh3dvdb) 6

[**7. JoueurHumain**](#_dywckjqvn2ch) **7**

[7.1 Variable de classes](#_6fxdr23s85tx) 7

[**8. JoueurMachine**](#_f7xpg9w2wzab) **7**

[8.1 Variable de classes](#_abxipmfssl7f) 7

[**9. MachineFacile**](#_k6x68kerg74a) **7**

[9.1 Variable de classes](#_ct3aq3i4jjco) 7

[**10. MachineMoyen**](#_c0577hwhktb) **8**

[10.1 Variable de classes](#_7zrpb3xlq49w) 8

[**11. MachineDifficile**](#_kjj58rtdjo0s) **8**

[11.1 Variable de classes](#_gu5wqcbyj5w6) 8

## 

## Formulaire difficulte Bot

### 1.1 afficherFormulaire()

| afficherFormulaire() | | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Variable | Description | Type | Mode Initialisation | Exportation |
| caseACocher | L’élément graphique dans le formulaire de difficulté du bot qui correspond à la case à cocher servant à désigner si le deuxième joueur est une machine ou non | Element HTML  Input checkbox | Défini directement au début de la procédure | Non |
| articleForm | L’élément graphique dans le formulaire de difficulté du bot qui correspond à l’article HTML qui contiendrait le formulaire pour le choix du niveau de la machine | Element HTML  article | Défini directement au début de la procédure | Non |
| lien | L’élément HTML correspondant au lien du bouton Continuer dirigeant vers le fichier Main.html | Element HTML  a | Défini directement au début de la procédure | Non |
| titre | L’élément HTML correspondant à l’élément de type h3 contenu dans la partie du formulaire pour le choix du niveau de la machine | Element HTML title | Défini durant la procédure | Non |
| formulaire | L’élément graphique dans le formulaire de difficulté du bot qui correspond au formulaire pour le choix du niveau de la machine | Element HTML form | Défini durant la procédure | Non |
| listeDeroulante | L’élément graphique dans le formulaire de difficulté du bot qui correspond à la liste déroulante pour le choix du niveau de la machine | Element HTML select | Défini durant la procédure | Non |
| nivFacile | L’élément graphique dans le formulaire de difficulté du bot qui correspond à une option de la liste déroulante pour le choix du niveau de la machine | Element HTML option | Défini durant la procédure | Exporté par la méthode POST du formulaire sous “lvlMachine” |
| nivMoyen | L’élément graphique dans le formulaire de difficulté du bot qui correspond à une option de la liste déroulante pour le choix du niveau de la machine | Element HTML option | Défini durant la procédure | Exporté par la méthode POST du formulaire sous “lvlMachine” |
| nivDifficile | L’élément graphique dans le formulaire de difficulté du bot qui correspond à une option de la liste déroulante pour le choix du niveau de la machine | Element HTML option | Défini durant la procédure | Exporté par la méthode POST du formulaire sous “lvlMachine” |
| bouton | L’élément graphique dans le formulaire de difficulté du bot qui permet de continuer quand le joueur2 n’est pas une machine. | Element HTML button | Défini durant la procédure | Non |

### 1.2 ajouterPrenoms()

| ajouterPrenoms() | | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Variable | Description | Type | Mode Initialisation | Exportation |
| pseudoJ1 | Le texte saisi dans l’encadré correspondant au pseudonyme du Joueur1 | Chaîne de caractères | Défini durant la procédure | Exporté dans le stockage local sous “PrenomJ1” |
| pseudoJ2 | Le texte saisi dans l’encadré correspondant au pseudonyme du Joueur2 | Chaîne de caractères | Défini durant la procédure | Exporté dans le stockage local sous “PrenomJ2” |

## niveauMachine.php

| niveauMachine | | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Variable | Description | Type | Mode Initialisation | Exportation |
| lvlMachine | Clé de la méthode PHP POST correspondant au niveau de la machine | Chaîne de caractères | Reçu par la méthode PHP \_POST | Non |
| niveauMachine | Le niveau de la machine Joueur2 | Chaîne de caractères | Reçu en récupérant l’élément de PHP POST sous la clé “lvlMachine” | Exporté dans le stockage local sous “nivMachine” |

## Fichier Main.html

### 3.1 Main()

| Main() | | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Variable | Description | Type | Mode Initialisation | Exportation |
| nivMachine | Le niveau de la machine qu’il faut définir | Chaîne de caractères | Récupéré depuis le stockage local sous “nivMachine” | Non |
| pseudoJ1 | Le texte saisi dans l’encadré correspondant au pseudonyme du Joueur1 | Chaîne de caractères | Récupéré depuis le stockage local sous “pseudoJ1” | Non |
| pseudoJ2 | Le texte saisi dans l’encadré correspondant au pseudonyme du Joueur2 | Chaîne de caractères | Récupéré depuis le stockage local sous “pseudoJ2” | Non |
| leMemory | La partie de Memory matérialisée sous forme d’un objet | Memory | Défini durant la procédure | Exporté sous forme d’affichage tout au long de la partie |
| unJoueur | Le Joueur humain autrement connu sous le nom Joueur1 | JoueurHumain | Défini durant la procédure | Non |
| deuxJoueur | Le Joueur2 qui peut être de plusieurs classes toute filles de Joueur | Joueur | Défini durant la procédure | Non |

## Memory

### 4.1 Variables de classe

| Memory | | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Variable | Description | Type | Mode Initialisation | Exportation |
| nbCartes | Le nombre de cartes au début d’une partie de Mémory | Entier | Initialisé lors du constructeur Memory | Par la méthode getNbCartes() |
| mesCartes | Une liste contenant toutes les cartes n’ayant pas été trouvées | Liste de Carte | Initialisé lors de l’appel de la fonction initCartes() et modifié tout au long de la partie | Par la méthode getMesCartes() |
| mesJoueurs | Une liste contenant tous les Joueurs | Liste de Joueur | Initialisé durant l’exécution du Main.html | Par la méthode getMesJoueurs() |

## Carte

### 5.1 Variable de classes

| Carte | | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Variable | Description | Type | Mode Initialisation | Exportation |
| positionCarte | La position en coordonnées (AA -> FF) de la carte | Chaîne de caractères | Initialisé lors du constructeur Carte | Par les méthodes getPosition() et afficherCarte() |
| valeur | La valeur présente sur la face de la carte | entier | Initialisé lors du constructeur Carte | Par les méthodes getValeur() et afficherCarte() |
| estRetourne | La variable indiquant par sa valeur si l’on voit la face ou le dos de la carte | Booléen | Initialisé lors du constructeur Carte puis modifié par retournerCarte() | Par la méthode getEstRetournee() |

## Joueur

### 6.1 Variable de classes

| Joueur | | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Variable | Description | Type | Mode Initialisation | Exportation |
| pseudo | Le pseudonyme sous lequel le Joueur a souhaité être connu durant cette partie | Chaîne de caractères | Initialisé lors du constructeur des classes enfants de Joueur | Par la méthode getPseudo() |
| score | Le nombre de paires que le Joueur a réussi à obtenir | entier | Initialisé lors du constructeur des classes enfant de Joueur puis modifié par setScore() | Par la méthode getScore() |
| monMemory | Une variable qui pointe sur la partie de Memory | Memory | Initialisé par lierMonMemory() | Par la méthode getMonMemory() |

## JoueurHumain

### 7.1 Variable de classes

JoueurHumain n’ajoute pas de variable dans sa classe à celles données par Joueur dont elle hérite.

## JoueurMachine

### 8.1 Variable de classes

JoueurMachine ajoute des variables à celles héritées de Joueur

| JoueurMachine | | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Variable | Description | Type | Mode Initialisation | Exportation |
| capaMem | La capacité de mémoire qui est accordée à la machine | Entier | Initialisé lors du constructeur des classes enfants de JoueurMachine | Par la méthode getCapaMem() |
| memoire | Les cartes dont le Bot connaît la valeur et la position | Liste de Carte | Initialisé lors du constructeur des classes enfants de JoueurMachine puis modifié au cours de la partie | Par la méthode getMemoire() |
| probaOubli | La probabilité entre 0 et 1 que le JoueurMachine oublie l’une des carte de sa mémoire | flottant | Initialisé lors du constructeur des classes enfants de JoueurMachine | Par la méthode getProbaOubli() |
| difficulte | La valeur numérique présentant la difficulté du JoueurMachine | entier | Initialisé lors du constructeur des classes enfants de JoueurMachine | Par la méthode getDifficulte() |

## MachineFacile

### 9.1 Variable de classes

MachineFacile n’ajoute pas de variable dans sa classe à celles données par JoueurMachine dont elle hérite.

## MachineMoyen

### 10.1 Variable de classes

MachineMoyen n’ajoute pas de variable dans sa classe à celles données par JoueurMachine dont elle hérite.

## MachineDifficile

### 11.1 Variable de classes

MachineDifficile n’ajoute pas de variable dans sa classe à celles données par JoueurMachine dont elle hérite.