

BUT Informatique - Semestre 2 (2021/2022)
S2.01 - Développement d'une application

Chifoumi : Dossier d'analyse et conception



I. Compléments

1. Diagramme des cas d'utilisation

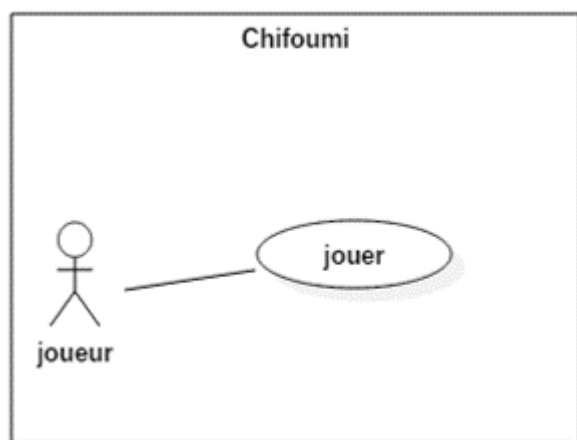


Figure 1 : Diagramme des Cas d'Utilisation du jeu Chifoumi

2. Scénario

Cas d'utilisation	JOUER	
Résumé	Le joueur joue une partie.	
Acteur primaire	Joueur	
Système	Chifoumi	
Intervenants		
Niveau	Objectif utilisateur	
Préconditions	Le jeu est démarré et se trouve à l'état initial.	
Postconditions		
Date de création		
Date de mise à jour		
Créateur		
Opérations	Joueur	Système
1	Démarre une nouvelle partie.	
2		Rend les figures actives et les affiche actives.
3	Choisit une figure.	
4		Affiche la figure du joueur dans la zone d'affichage du dernier coup joueur.
5		Choisit une figure.
6		Affiche sa figure dans la zone d'affichage de son dernier coup.
7		Détermine le gagnant et met à jour les scores.
8		Affiche les scores. Retour à l'étape 3.
Extension		
3.A	Le joueur demande à jouer une nouvelle partie.	
3.A.1	Choisit une nouvelle partie	
3.A.2		Réinitialise les scores.
3.A.3		Réinitialise les zones d'affichage des derniers coups.
3.A.4		Retour à l'étape 3.

Tableau 1 : Scénario nominal

3. Diagramme de classe (UML)

- a. Le diagramme de classes UML du jeu se focalise sur les classes **métier**, cad celles décrivant le jeu indépendamment des éléments d'interface que comportera le programme.

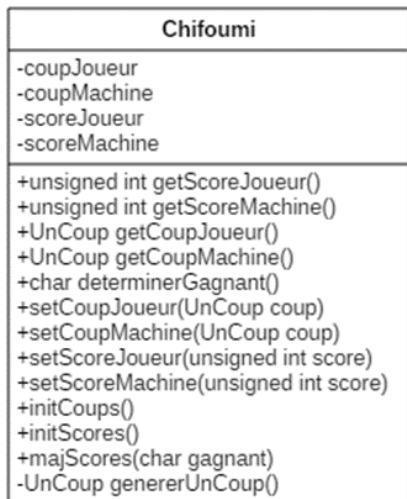


Figure 2 : Diagramme de Classes UML du jeu Chifoumi

- b. Dictionnaire des éléments de la **Classe Chifoumi**

Nom attribut	Signification	Type	Exemple
scoreJoueur	Nbre total de points acquis par le joueur durant la partie courante	unsigned int	1
scoreMachine	Nbre total de points acquis par la machine durant la partie courante	unsigned int	1
coupJoueur	Mémoire la dernière figure choisie par le joueur. Type énuméré enum unCoup {pierre, ciseau, papier, rien};	UnCoup	Papier
coupMachine	Mémoire la dernière figure choisie par la machine.	UnCoup	Ciseau

Tableau 2 : Dictionnaire des éléments - Classe Chifoumi

c. Dictionnaire des méthodes : intégrées dans l'interface de la classe

```
using namespace std;

class Chifoumi
{
    ///  
* ---- PARTIE MODÈLE -----

    ///  
* Une définition de type énuméré

public:
    enum UnCoup {pierre, papier, ciseau, rien};

    ///  
* Méthodes publiques du Modèle

public:
    Chifoumi();

    virtual ~Chifoumi();

    // Getters

    UnCoup getCoupJoueur();

        /* retourne le dernier coup joué par le joueur */

    UnCoup getCoupMachine();

        /* retourne le dernier coup joué par le joueur */

    unsigned int getScoreJoueur();

        /* retourne le score du joueur */

    unsigned int getScoreMachine();

        /* retourne le score de la machine */

    char determinerGagnant();

        /* détermine le gagnant 'J' pour joueur, 'M' pour machine, 'N' pour
match nul

        en fonction du dernier coup joué par chacun d'eux */

    ///  
* Méthodes utilitaires du Modèle

private :
    UnCoup genererUnCoup();

    /* retourne une valeur aléatoire = pierre, papier ou ciseau.

    Utilisée pour faire jouer la machine */
```

```

        // Setters

public:

    void setCoupJoueur(UnCoup p_coup);

        /* initialise l'attribut coupJoueur avec la valeur
        du paramètre p_coup */

    void setCoupMachine(UnCoup p_coup);

        /* initialise l'attribut coupmachine avec la valeur
        du paramètre p_coup */

    void setScoreJoueur(unsigned int p_score);

        /* initialise l'attribut scoreJoueur avec la valeur
        du paramètre p_score */

    void setScoreMachine(unsigned int p_score);

        /* initialise l'attribut coupMachine avec la valeur
        du paramètre p_score */


    // Autres modificateurs

    void majScores(char p_gagnant);

        /* met à jour le score du joueur ou de la machine ou aucun
        en fonction des règles de gestion du jeu */

    void initScores();

        /* initialise à 0 les attributs scoreJoueur et scoreMachine
        NON indispensable */

    void initCoups();

        /* initialise à rien les attributs coupJoueur et coupMachine
        NON indispensable */


    ///* Attributs du Modèle

private:

    unsigned int scoreJoueur;    // score actuel du joueur

    unsigned int scoreMachine;  // score actuel de la Machine

    UnCoup coupJoueur;          // dernier coup joué par le joueur

    UnCoup coupMachine;        // dernier coup joué par la machine

};

```

Figure 4 : Schéma de classes = Une seule classe Chifoumi

d. Remarques concernant le schéma de classes

On ne s'intéresse qu'aux attributs et méthodes métier. Notamment, on ne met pas, pour l'instant, ce qui relève de l'affichage car ce sont d'autres objets du programme (widgets) qui se chargeront de l'affichage. Par contre, on n'oublie pas les méthodes `getXXX()`, qui permettront aux objets métier de communiquer leur valeur aux objets graphiques pour que ceux-ci s'affichent.

On n'a mis ni le constructeur ni le destructeur, pour alléger le schéma.

D'autres attributs et méthodes viendront compléter cette vision ANALYTIQUE du jeu. Il s'agira des attributs et méthodes dits DE CONCEPTION nécessaires au développement de l'application.

II. v0 : Sources C++ de la classe Chifoumi dans un projet Non Qt

1. Liste et rôles des fichiers sources

chifoumi.h : Entête du module Chifoumi qui permet de programmer le jeu.

chifoumi.cpp : Corps du module Chifoumi qui permet de programmer le jeu.

main.cpp : Fichier permettant d'effectuer les tests du module Chifoumi.

2. Résultats des tests réalisés

Méthodes testées	Fichier	Valeur attendue	Valeur obtenue	Commentaire
joueur pierre machine pierre	main.cpp	determinerGagnant = N	N	ok
joueur pierre machine feuille	main.cpp	determinerGagnant = M	M	ok
joueur pierre machine ciseaux	main.cpp	determinerGagnant = J	J	ok
joueur feuille machine pierre	main.cpp	determinerGagnant = J	J	ok
joueur feuille machine feuille	main.cpp	determinerGagnant = N	N	ok
joueur feuille machine ciseaux	main.cpp	determinerGagnant = M	M	ok
joueur ciseaux machine pierre	main.cpp	determinerGagnant = M	M	ok

Méthodes testées	Fichier	Valeur attendue	Valeur obtenue	Commentaire
joueur ciseaux machine feuille	main.cpp	determinerGagnant = J	J	ok
joueur ciseaux machine ciseaux	main.cpp	determinerGagnant = N	N	ok

Lors de l'exécution du programme,

appel du constructeur : construction d'un chifoumi : scores a 0, et coupsJoueurs a RIEN'

teste les methodes get() associees aux attributs 'score'
score Joueur : 0 score Machine : 0

teste les methodes get() associees aux attributs 'coup'
coup Joueur : rien coup Machine : rien

teste les methodes set() associees aux attributs 'score'
score Joueur : 1 score Machine : 2

teste initScores()
score Joueur : 0 score Machine : 0

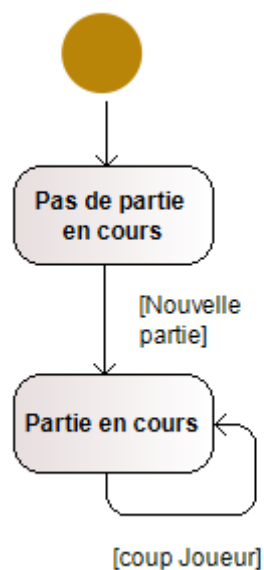
teste les methodes set() et get() associees aux attributs 'coup'/'choix'
coup Joueur : pierre coup Machine : ciseau

quelques tours de jeu pour tester l'identification du gagnant et la maj des scores
coup Joueur : pierre coup Machine : ciseau
score Joueur : 1 score Machine : 0

III. v1 : Version simple correspondant au sujet

1. Diagramme état-transitions du jeu dans sa version initiale

demande nouvelle partie + coup joueur



2. Dictionnaires états, événements, actions associés

a. Dictionnaire des états du jeu

Nom de l'état	Signification
pasDePartie	Il n'y a pas de partie lancé
partieEnCours	Le joueur fait une partie contre l'ordinateur

b. Dictionnaire des événements faisant changer le jeu d'état

Nom de l'événement	Signification
nouvellePartie	Le joueur lance une partie
coupJoueur	Le joueur joue un coup

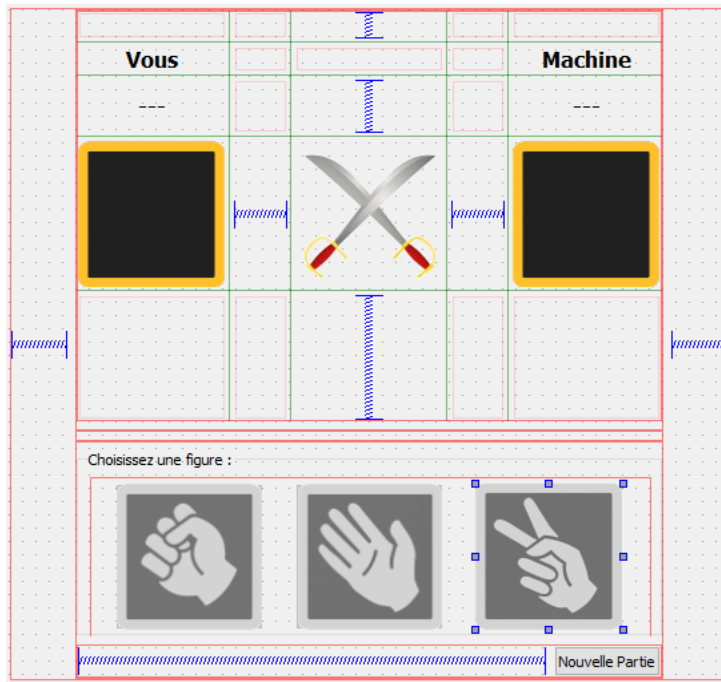
c. Description des actions réalisées lors de la traversée des transitions

Nom de l'action	Signification
lancerPartie	Une nouvelle partie est lancée
jouerCoup	Un coup a été joué

3. Version matricielle du diagramme états-transitions + identification des éléments d'interface

<i>Événement →</i> ↓ <i>nomEtatJeu</i>	coupJoueurJoue	nouvellePartieDemandee
pasDePartie	Vrai	Faux
partieEnCours	Faux	Vrai

4. Description des éléments d'interface



Dans l'interface nous avons tout d'abord la fenêtre principale dans laquelle sont disposés les différents éléments. On peut la fermer, la réduire et la redimensionner. Ensuite nous avons en bas un tableau contenant les différentes figures ou coup possible inactif au départ mais cliquable une fois le bouton "nouvelle partie" cliqué. En haut il y a 2 labels permettant d'afficher les scores du joueur et du système. Pour finir les 2 cadres en dessous des scores sont vides au départ et accueillent ensuite l'image sélectionnée par le joueur en bas et celle sélectionnée automatiquement par le système. Ils permettent de visualiser les coups choisies

nomJoueur : QLabel contenant "Vous".

nomMachine : QLabel contenant "Machine".

scoreJoueur : QLabel contenant le score du joueur.

scoreMachine : QLabel contenant le score de la machine.

coupJoueur : QLabel contenant l'image du coup du joueur.

coupMachine : QLabel contenant l'image du coup de la machine.

affichageEpee : QLabel contenant l'image des deux sabres croisés.

pierre : QLabel contenant l'image de la pierre.

feuille : QLabel contenant l'image de la feuille.

ciseau : QLabel contenant l'image du ciseau.

boutonPartie : QPushButton permettant de lancer une nouvelle partie.

5. Liste des fichiers sources de cette version (et rôle de chacun)

chifoumiJeu.h : Entête du module ChifoumiJeu (anciennement Chifoumi) qui permet de programmer le jeu.

chifoumiJeu.cpp : Corps du module ChifoumiJeu (anciennement Chifoumi) qui permet de programmer le jeu.

chifoumi.h : Entête du module Chifoumi (module graphique)

chifoumi.cpp : Corps du module Chifoumi (module graphique)

chifoumi.ui : Fichier contenant les éléments graphiques du Chifoumi

chifoumi.pro : Fichiers projet sur Qt

ressourcesChifoumi.qrc : Fichier contenant les références des ressources utilisées

6. Résultats des tests réalisés

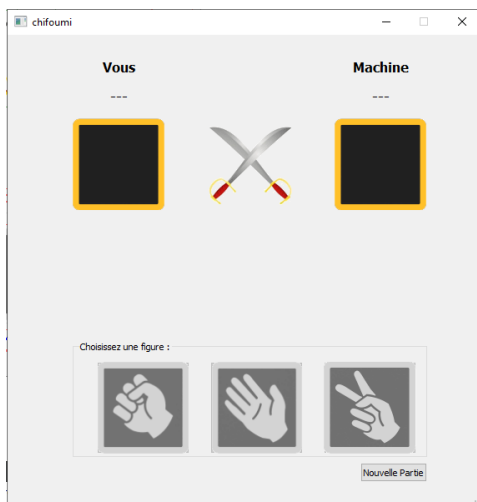


Image 1 : Page venant après l'exécution

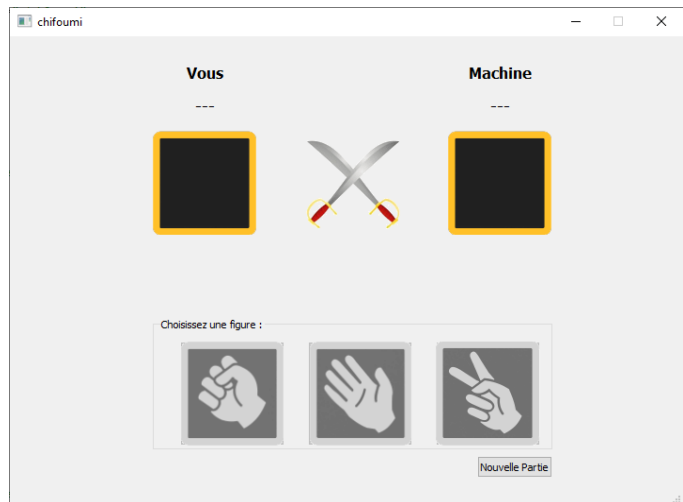


Image 2 : Page après agrandissement