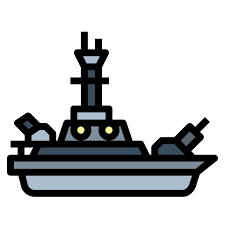
Documentation Bataille Navale



[Introduction 3](#_Toc94169175)

[Description générale du projet 3](#_Toc94169176)

[Informations sur le mandant 3](#_Toc94169177)

[Informations sur le mandataire 3](#_Toc94169178)

[Références aux documents fournis 3](#_Toc94169179)

[Analyse préliminaire 3](#_Toc94169180)

[Cadre 3](#_Toc94169181)

[Humain 3](#_Toc94169182)

[Géographique 3](#_Toc94169183)

[Technique 3](#_Toc94169184)

[Concurrentiel 3](#_Toc94169185)

[Budgétaire 3](#_Toc94169186)

[Technologies 3](#_Toc94169187)

[Planification initiale 4](#_Toc94169188)

[Analyse de risque 4](#_Toc94169189)

[Stratégie de test 4](#_Toc94169190)

[Matériel et logiciel tiers 4](#_Toc94169191)

[Les données de test 4](#_Toc94169192)

[Les testeurs 4](#_Toc94169193)

[Timing des activités de test 4](#_Toc94169194)

[Les types et niveau de tests effectués 4](#_Toc94169195)

[Détails de réalisation qui méritent explications (au moins 2) 4](#_Toc94169196)

[Détails de livraison 5](#_Toc94169197)

[Journal de Bord 5](#_Toc94169198)

[Journal de Travail 5](#_Toc94169199)

[Conclusion 5](#_Toc94169200)

[Commentaire critique de comparaison entre demandé et fait 5](#_Toc94169201)

[Liste des problèmes connus 5](#_Toc94169202)

[Commentaire personnel sur l’ensemble du projet 5](#_Toc94169203)

# Introduction

Nous avons fait ce projet dans le cadre d’un module lors d’une formation aux CPNV à Ste-croix. Nous avons dû réaliser ce projet en deux mois de travail. Il a été fait suite à un cours d’introduction au langage de programmation C.

## Description générale du projet

Ce projet à comme but de réaliser un jeu de bataille navale avec le langage de programmation C.

## Informations sur le mandant

Le mandataire est Ithurbide Julien notre professeur du module MA-20.

## Informations sur le mandataire

Le mandataire est Barras Tristan élève en première année de FPA Informatique dans la classe SI-CA1a.

# Références aux documents fournis

Nous avons à notre disposition les supports de cours au module 431.

# Analyse préliminaire

## Cadre

### Humain

Il y a donc deux personnes concernées, le mandant qui est donc Ithurbide Julien professeur en Informatique avec une grande expérience en C. Le mandataire est Barras Tristan qui à eu un trimestre de cours en langage C, élève de FPA aux cpnv Ste-croix.

### Géographique

Il n’y a pas d’utilisateur, c’est un projet effectué comme exercice. Le projet à été réalisé à Ste-croix dans le bâtiment du CPNV.

### Technique

Ceci est notre premier projet en programmation C. Donc nous allons approfondir nos connaissances.

### Concurrentiel

Ce produit n’est pas unique, mais il à été réaliser comme exercice.

### Budgétaire

Nous avons eu à disposition un pc mis à disposition par le CPNV.

## Technologies

Nous allons utiliser CLion avec la version 2021.3.2 car c’est une application très pratique pour le développement en C et nous avons utiliser la dernière version disponible.

## Planification initiale

Nous pouvons déterminer certain moment clé lors de la réalisation du projet tel que la planification du projet sur icescrum, le développent de l’application et la réalisation de la documentation du projet.

## Analyse de risque

IL y a des risques lors de la réalisation du projet tel une perte potentielle de données ou bien des retards quelconques.

Nous allons utiliser GitHub pour éviter une perte de données et pour pouvoir travailler chez soi en cas de retard quelconque.

## Stratégie de test

### Matériel et logiciel tiers

Pour le développement de la bataille navale, nous allons utiliser l’application CLION sur un PC mis à disposition par le CPNV de Ste-croix. Nous allons tous coder sur CLion et tous coder sur ce PC,

### Les données de test

Nous allons tester notre code sur plusieurs types d’environnement tel que Mac ou Windows.

### Les testeurs

Nous allons demander à nos camarades de classe pour tester notre code ainsi qu’à nous même pour tester notre programme.

### Timing des activités de test

Les tests seront effectués lorsque le programme sera à nos yeux terminer.

### Les types et niveau de tests effectués

Nos tests seront effectuer sur Mac et Windows seulement car c’est les environnements les plus utilisés.

# Détails de réalisation qui méritent explications (au moins 2)

En premiers lieux, Nous allons vous expliquer la méthode pour cacher à la vue du joueur la position des bateaux. Pour ce faire nous avons créé une grille qui se nomme « montableau » et qui détient la position des bateaux avec leurs tailles. Il y a donc une deuxième grille qui est donc visible par le joueur et qui donc sera modifiée lorsque le joueur attaque. Lors d’une attaque le tableau caché et d’abord analysé pour voir si un bateau est touché puis le résultat se retrouve sur le tableau visible.

En deuxième partie Nous allons vous expliquer comment la fonction « toucher coule » a été réalisé. Pour cette fonctionnalité qui est donc différente d’un simple « touché » car il faut préalablement regarder si le bateau a déjà été touché pour ce faire dans le tableau caché « montableau » lorsqu’une partie d’un bateau a été touché, nous augmentons sa valeur de 10 alors nous faisons un calcul total des parties du bateau pour voir si elles ont toutes été touchées (Example le bateau à une longueur de 3 et vaut 3 par partie lorsqu’une partie est touchée elle vau alors 13 et donc on regarde si l’addition des trois parties fait 39).

# Détails de livraison

Nous allons livrer notre programme le 27.01.2022 à l’aide d’une clé USB. Le transfert se fera directement en classe. La documentation sera rendue su GitHub.

# Journal de Bord

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Date | Nom de la personne | évenement |
| 29.11.2021 | Tristan Barras | Début du projet |
| 10.12.2021 | Tristan Barras | Début de la réalisation du programme |
| 10.12.2021 | Tristan Barras | Fin de Sprint 1 |
| 11.12.2021 | Tristan Barras | Début du sprint 2 |
| 26.01.2022 | Tristan Barras | Finalisation et test du projet |
| 27.01.2022 | Tristan Barras | Fin du projet |

# Journal de Travail

# Conclusion

## Commentaire critique de comparaison entre demandé et fait

Nous n’avons pas réalisé la totalité des fonctionnalités demandées, Nous avons manqué le score et l’affichage des ronds et des croix dans le tableau utilisateur. Le reste du projet a été terminer dans les délais.

## Liste des problèmes connus

Lors de la réalisation de certaine fonctionnalité, notre niveau de programmation n’était pas du tous suffisant pour certaine tâche. Nous devions donc sauter dans l’inconnu ou attendre les explications du professeur ce qui nous mis en retard.

## Commentaire personnel sur l’ensemble du projet

Le projet à mon avis n’était pas très bien préparé que ce soit pour la connaissance en programmation ou la réalisation du projet via Icescrum.