

|  |
| --- |
| Bataille Navale |



Zingg Valentin

Valentin.ZINGG@cpnv.ch



SI-C1b

Janvier 2019

2ème semestre

1ère année

Table des matières

[1 Introduction 3](#_Toc4741444)

[1.1 Cadre, description et motivation 3](#_Toc4741445)

[1.2 Organisation 3](#_Toc4741446)

[1.3 Objectifs 3](#_Toc4741447)

[1.4 Planification initiale 3](#_Toc4741448)

[2 Analyse 3](#_Toc4741449)

[2.1 Use cases et scénarios 3](#_Toc4741450)

[2.1.1 (Use case 1) 4](#_Toc4741451)

[2.1.2 (Use case 2) 4](#_Toc4741452)

[2.1.3 (Use case …) 4](#_Toc4741453)

[2.2 Stratégie de test 4](#_Toc4741454)

[2.3 Budget 4](#_Toc4741455)

[3 Implémentation 4](#_Toc4741456)

[3.1 Choix techniques 4](#_Toc4741457)

[3.2 Modèle Logique de données 4](#_Toc4741458)

[3.3 Points techniques spécifiques 4](#_Toc4741459)

[3.3.1 Point 1 5](#_Toc4741460)

[3.3.2 Point 2 5](#_Toc4741461)

[3.3.3 Point … 5](#_Toc4741462)

[3.4 Livraisons 5](#_Toc4741463)

[4 Tests 5](#_Toc4741464)

[4.1 Tests effectués 5](#_Toc4741465)

[4.2 Erreurs restantes 5](#_Toc4741466)

[5 Conclusions 5](#_Toc4741467)

[6 Annexes 5](#_Toc4741468)

[6.1 Sources – Bibliographie 5](#_Toc4741469)

[6.2 Journal de bord du projet 5](#_Toc4741470)

# Introduction

## Cadre, description et motivation

Ce programme « bataille navale » est développé en raison du module MA-20. Ce sera un jeu de bataille navale classique, avec la possibilité de lire des fichiers de grille ou d’en générer aléatoirement, pour avoir sans-cesse des nouvelles expériences de jeu.

## Organisation

Participant :

**Valentin Zingg (**[**Valentin.ZINGG@cpnv.ch**](mailto:Valentin.ZINGG@cpnv.ch)**)**

Etant donné que je suis le seul participant, je prends donc en charge toutes les tâches du projet.

## Objectifs

Objectifs du programme :

* Capable de permettre à un utilisateur de jouer une partie et d’enregistrer son score
* Capable de Lire différentes grilles de jeu
* Capable de fournir des instructions claires pour le joueur
* Posséder une interface graphique correcte (Par rapport aux limitations du CMD)
* Posséder une intelligence artificielle pour servir d’adversaire au joueur

## Planification initiale

Sprint 1 : Use cases et théorie

Sprint 2 : Grille de base, système de jeu basique

Sprint 3 : Grilles aléatoires, Score, IA

# Analyse

Ce programme sera développé sur une période de 8 semaines, de février 2019 à avril 2019.

Une fois terminé, ce programme permettra de jouer à un jeu de bataille navale complet. Le jeu sera joué sur le CMD de Windows.

## Use cases et scénarios

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

### (Use case 1)

#### (Scénario 1.1)

#### (Scénario 1.2)

#### (Scénario …)

### (Use case 2)

#### (Scénario 2.1)

#### (Scénario 2.2)

### (Use case …)

#### (Scénario …)

## Stratégie de test

Stratégie de test 1 : L’essai par un collègue

But : Donner le programme à un Collègue sans instruction et observer les résultats.

Stratégie de test 2 : Le test « maman »

But : Donner le programme à ma Mère sans instruction et observer les résultats.

## Budget

**Dépenses** : Aucune nécessaire

**Matériel humain** : Une personne

**Matériel** : Un ordinateur, Un IDE pour programmer en C

# Implémentation

## Choix techniques

Les divers choix qui ont été faits pour la réalisation du mandat, en termes de :

* Matériel
* Systèmes d'exploitation
* Logiciels tiers (utilitaires, frameworks, navigateurs cible,…)

Pour chaque élément cité, on donnera une justification du choix et on fera la distinction entre ce qui concerne le travail de réalisation et ce qui concerne l’utilisation en production

## 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://stackoverflow.com/>

<https://www.developpez.net/forums/>

Mon collègue Jessy BROCARD

## Journal de bord du projet

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Date** | **Evénement** | **Temps (en heure)** |  |
| 21.02.19 | Implémentation du menu et de la grille de base | 2 |  |
| 22.02.19 | Amélioration de la grille | 2 |  |
| 28.02.19 | Implémentation de l’aide | 0.5 |  |
| 28.02.19 | Implémentation du système de jeu | 1.5 |  |
| 1.03.19 | Implémentation du score | 0.5 |  |
| 1.03.19 | Ajout de différent types et taille de bateaux | 1.5 |  |
| 7.03.19 | Amélioration de l’aide | 0.5 |  |
| 15.03.19-16.03.19 | Ajout de la lecture de fichier et de grilles personnalisées | 4 |  |
| 20.03.19 | Ajout de la lecture des accents dans la console et réécriture de des Printf() avec des accents. | 0.5 |  |
| 21.03.19 | Ajout de la séléction aléatoire de grilles par le programme | 1 |  |
| 22.03.19 | Refonte graphique de la grille | 2.5 |  |
| 22.03.19 | Déplacement de code dans des fonctions et fichiers séparés | 0.5 |  |