

2 février 2021
Université Paris 8
Outils collaboratifs
Mme. Balmas Françoise

Groupe 5 | L1-Z Informatique
Berthenet Killian
Derra Cheik
Nguyen Viet
Pereira Manfrin Felipe

TRAVAIL EN ÉQUIPE | **Cahier des charges, description des spécifications et plan de réalisation**

CAHIER DES CHARGES

- **Nom du projet / nom de l'application** : *"Monsieur Nombre"*

- **Version simple du cahier des charges** : envie d'entrer dans le fascinant monde des mini-jeux ? Tu es au bon endroit ! Avec "Monsieur Nombre" tu pourras t'amuser beaucoup tout en passant le temps d'une façon distrayante. Notre petit jeu a été conçu d'une manière simple, ce qui le rend accessible à tous. Le but est de faire notre génie artificiel deviner le nombre que tu penses. Pour cela, il faut simplement initialiser l'application et entrer un nombre aléatoire de 0 à 100. À chaque tour, le génie va essayer de trouver la bonne réponse qui tu as initialisé. Il ne s'arrêtera que quand la réponse exacte est achevée. Pour l'aider, tu peux donner des indications concernant le nombre choisi, en indiquant s'il est plus grand ou plus petit que celui donné par le génie. Une fois le nombre trouvé, tu seras invité.e à recommencer avec un autre nombre et le génie sera lancé de nouveau. Et alors, c'est un jeu d'enfant, non ?

SPÉCIFICATIONS FONCTIONNELLES

- **Choisir un langage à être utilisé pour le développement du programme** :

- Langage C

- **Définir les bibliothèques à importer** :

- #include <stdio.h>
- #include <stdlib.h>

- #include <time.h>

- Définir les variables nécessaires :

- Une variable pour stocker le nombre choisi par le joueur -> nb_choisi
- Une variable pour stocker le nombre aléatoire généré par le "génie" -> nb_genie

- Définir les fonctions à utiliser :

- Des "printf" pour demander un nombre au joueur
- Des "printf" pour demander si le nombre choisi par le "génie" est trop petit ou trop grand
- Des "printf" pour afficher un message de réussite au cas où le "génie" trouve la bonne réponse
- Des "scanf" pour lire toutes les réponses entrées par le joueur
- Fonctions "srand" et "random()" importées des bibliothèques pour générer la variable nb_genie
- Utiliser des "if" pour savoir si la valeur à relancer est plus petite ou plus grande que le nombre antérieur choisi par le "génie"

- Définir les boucles à utiliser :

- Une boucle while -> tant que nb_genie n'est pas atteint, relancer une valeur aléatoire

- Effectuer des test en utilisant les variables définies et en mettant "quelques plus" dans les "printf" pour rendre le jeu et les conversations plus interactives

PLAN DE RÉALISATION

- Qui s'occupe de quoi ?

- Pour le cahier des charges, tout le monde s'en occupe :
 - ⇒ idées pour expliquer le jeu et le programme (style « App Store » ou « Google Play ») de manière attractive ;
 - ⇒ idées pour le nom du jeu / projet / application.
- Pour les spécifications fonctionnelles :
 - ⇒ tout le monde discute pour trouver un langage de commun accord ;
 - ⇒ Felipe s'en occupe de définir les variables et ses noms ;
 - ⇒ Cheik et Killian font la définition des fonctions à utiliser ;
 - ⇒ Viet fait la partie des boucles et finalisation du programme ;
 - ⇒ tout le monde se met ensemble pour essayer de tester ce qui a été résolu pour le programme (seulement si on a le temps, étape non obligatoire).

- Pour quand ?

- Discuter et faire le cahier des charges avant samedi matin (30/01) ;
- Chacun essaie de son côté les parties accordées pour les spécifications fonctionnelles pendant le week-end

- Maximum lundi soir (01/02) : mise au point sur l'avancement du week-end, retour des parties travaillées à Felipe pour faire la mise en page et création du document
- Entre mardi et mercredi (02/02 - 03/02) : création du document par Felipe, retour et échange concernant le fichier final sur notre groupe Discord, dernières modifications, envoyer le document à l'enseignante par mail.

- Précision concernant la mise en page et création du fichier à rendre :

- Felipe fait la mise en page, en réunissant les informations sur un document .docx ;
- exporter ce document dans un fichier .pdf ;
- envoi du fichier final pour le groupe via Discord ;
- discuter les possibles modifications du document à rendre ;
- faire les modifications nécessaires ;
- envoyer le fichier par mail (en respectant la consigne donnée sur Moodle).