

|  |
| --- |
| Les douze coups de midis |

*Illustration*

Hausmann William

Chemin de la Cure 2a

1008, Prilly

william.hausmann@cpnv.ch

Esseiva Théo

Cossonay-gare 7b

1306, Daillens

theo.esseiva@cpnv.ch



SI-MI3a / SI-C3a

20/11/2018

Table des matières

1 Introduction 3

1.1 Cadre, description et motivation 3

1.2 Organisation 3

1.3 Objectifs 3

1.4 Planification initiale 3

2 Analyse 3

2.1 Cahier des charges détaillé 3

2.2 Stratégie de test 3

2.3 Budget initial 3

2.4 Planification 3

2.5 Historique 3

3 Conception 3

3.1 Dossier de conception 3

4 Réalisation 3

4.1 Dossier de réalisation 3

4.2 Description des tests effectués 3

4.3 Erreurs restantes 3

4.4 Dossier d'archivage 3

5 Mise en service 3

5.1 Installation 3

5.2 Rapport de mise en service 3

5.3 Liste des documents fournis 3

6 Conclusions 3

7 Annexes 3

7.1 Sources – Bibliographie 3

7.2 Journal de bord de chaque participant 3

7.3 Manuel d'Utilisation 3

7.4 Archives du projet 3

# Introduction

## Cadre, description et motivation

Dans le cadre de notre 3ème année d’apprentissage d’informaticien au CPNV nous devons réaliser un projet libre en C ou C#.

Notre choix c’est porté sur un quizz car nous apprécions en faire entre amis et nous nous sommes inspiré du célèbre jeu télévisé « Les douze coups de midi ».

Le projet contiendra 30 question auxquelles il faudra répondre parmi quatre réponses données. Il y aura une image séparée en 30 cases, à chaque fois que le joueur répond juste au question, une case contenant un bout de l’image s’affichera.

## Organisation

Eleve 1 : Esseiva théo, [theo.esseiva@cpnv.ch](mailto:theo.esseiva@cpnv.ch), 076/336/13/25

Eleve 2: Hausmann william, william.hausmann@cpnv.ch, 078/936/80/96

Responsable de projet : Benzonana, pascal, pascal.benzonana@cpnv.ch et 024 / 55 + 76079

Expert 1 : Benzonana, pascal, pascal.benzonana@cpnv.ch, 024 / 55 + 76079

Expert 2 : Ithurbide, julien, [Julien.ITHURBIDE@cpnv.ch](mailto:Julien.ITHURBIDE@cpnv.ch), 024 / 55 + 76123

## Objectifs

* Affiche aléatoire des questions dans le jeu.
* Affiche une image cachée aléatoirement.
* Vérification des réponses fausses et correctes au question.
* Vérification si le nom entré correspond à l’image cachée.
* Lecture du fichier des questions.
* Affichage d’une partie de l’image cachée aléatoirement.
* Implémentation du joker 50/50.
* Implémentation du joker Avis des autres joueurs.
* Implémentation du bouton aide
* Affichage du score
* Affichage du nombre de question passée et restante

# Analyse

Programmer un jeu en C# sur la plateforme Visual Studio.

Le jeu contiendra des questions stockée dans un fichier Excel auxquelles il faudra répondre. Au fur et à mesure des réponses correcte une image se révèlera peut à peux. Pour remporter la partie il faudra deviner l’image.

Le joueur à accès à des jokers. Un joker 50/50 qui supprime deux réponses fausse pour que le choix soit plus facile. Ainsi qu’un joker qui montre les pourcentages pour chaque réponse des choix des autres joueurs précédents.

A n’importe quel moment de la partie le joueur peut essayer de trouver l’image en rentrant un nom.

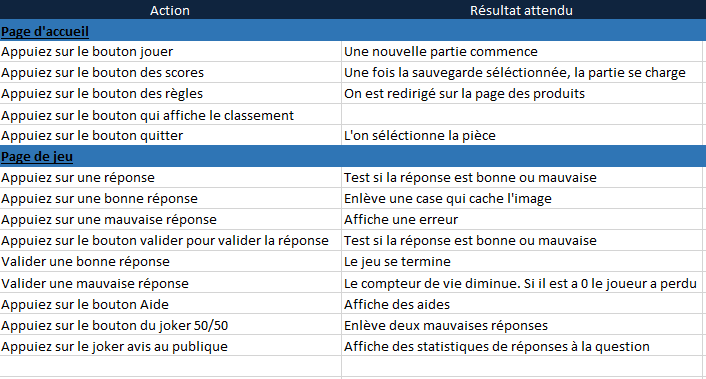
Si le joueur perd trois fois, le programme indique qu’il a perdu est se ferme.

## Cahier des charges détaillé

Votre travail sera évalué sur les critères suivants :

* Qualité fonctionnelle de l’application
* Qualité du code source
* Qualité de la documentation et de la présentation orale
* Méthode de travail / répartition des tâches

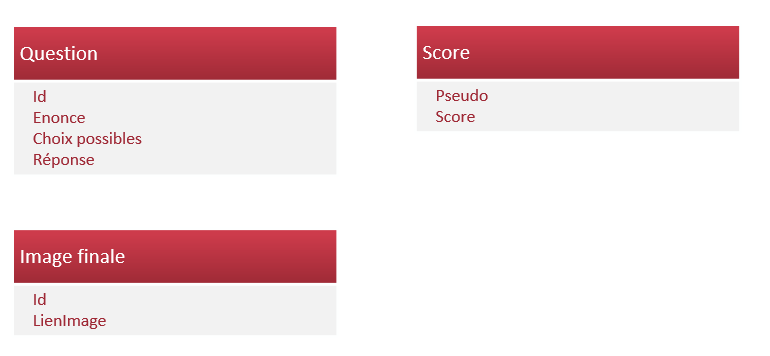
## Stratégie de test



## Planification

Voir le GitHub dans l’onglet Projet

https://github.com/WilliamWHN/LesDouzeCoupsMidi/projects

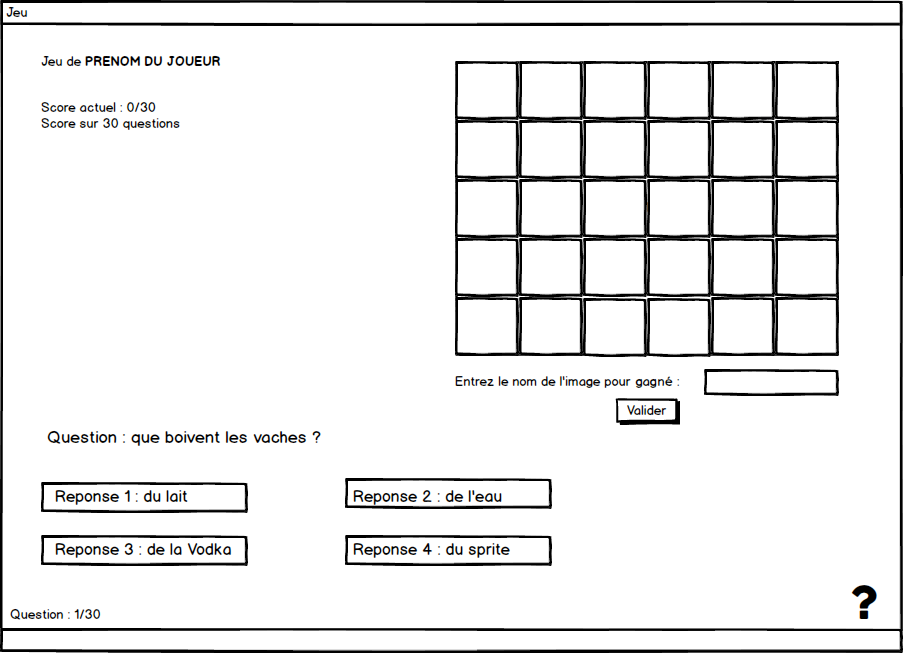


## MCD

## Uses cases



## Maquette



# Conception

## Dossier de conception

Fournir tous les documents de conception:

* le choix du matériel HW
* le choix des systèmes d'exploitation pour la réalisation et l'utilisation
* le choix des outils logiciels pour la réalisation et l'utilisation
* bases de données: décrire le modèle logique, le contenu détaillé des tables (caractéristiques de chaque champ) et les requêtes.
* programmation et scripts: Découpage modulaire, entrées-sorties des modules, pseudo-code ou organigramme.
* Site web : diagramme de navigation des pages

**Le dossier de conception devrait, dans l’idéal, permettre de sous-traiter la réalisation du projet !**

# Réalisation

## Dossier de réalisation

Décrire la réalisation "physique" de votre projet

* les dossiers où le logiciel est installé
* la liste de tous les fichiers et une rapide description de leur contenu (des noms qui parlent !)
* les versions des systèmes d'exploitation et des outils logiciels
* la description exacte du matériel
* le numéro de version de votre produit !
* programmation et scripts: librairies externes, comment reconstruire l’application à partir des sources…

NOTE : Evitez d’inclure les listings des sources, à moins que vous ne désiriez en expliquer une partie vous paraissant importante. Dans ce cas n’incluez que cette partie…

## Description des tests effectués

Pour chaque partie testée de votre projet, il faut décrire:

* les conditions exactes de chaque test
* les preuves de test (papier ou fichier)
* tests sans preuve: fournir au moins une description

## Erreurs restantes

S'il reste encore des erreurs:

* Description détaillée
* Conséquences sur l'utilisation du produit
* Actions envisagées ou possibles

## Dossier d'archivage

Décrire de manière détaillée les archives du projet.

**Attention: les documents de réalisation doivent permettre à une autre personne de maintenir et modifier votre projet sans votre aide !**

# Mise en service

## Installation

Fournir une procédure d’installation de votre produit.

Un utilisateur externe au projet (l’évaluateur de votre projet par exemple !) doit pouvoir:

* Prendre l’archive de votre projet telle que décrite en section 4.4
* Se procurer le matériel que vous avez décrit en 4.1
* Suivre votre procédure d’installation
* Se retrouver avec un système fonctionnel

## Rapport de mise en service

Dans le cas où le système est livré clé en mains à l’utilisateur, il convient de fournir un rapport de mise en service contenant :

* Les éventuels écarts avec la procédure d’installation qui sont survenus dans l’environnement du client
* les tests officiels effectués chez le client et/ou par le client.

## Liste des documents fournis

Lister les documents fournis au client avec votre produit, en indiquant les numéros de versions

* le rapport de projet
* le manuel d'Installation (en annexe)
* le manuel d'Utilisation avec des exemples graphiques (en annexe)
* autres…

# 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

Liste des livres utilisé (Titre, auteur, date), des sites Internet (URL) consultés, des articles (Revue, date, titre, auteur)… Et de toutes les aides externes (noms)

## Journal de bord de chaque participant

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Date** | **Durée** | **Activité** | **Remarques** |
|  |  |  |  |

## Manuel d'Utilisation

## Archives du projet

CD, DVD… dans une fourre en plastique.