**Projet tutoré**

**S4T 2017**



**Document de travail**

KatanaOnline

Participants :

* REZGUI, Abdoullah, abdoullah.rezgui@etu.unice.fr,
* JRAD, Yassine, yassine.jrad@etu.unice.fr,
* PIQUARD, Anthony, Anthony.piquard@etu.unice.fr,
* TEBBOUNE, Yacine, yacine.tebboune@etu.unice.fr
* ZOCCO, Adrien, adrien.zocco@etu.unice.fr
* PACE, Romain, romain.pace@etu.unice.fr

Tuteur :

* REY, Gaetan, [Gaetan.REY@unice.fr]

Résumé Exécutif

Ce projet consiste à créer une application mobile du jeu de cartes Katana. Il y aura certains objectifs à satisfaire :

* Mettre en œuvre une application mobile multiplateforme et facilement maintenable en s’appuyant sur des solutions logicielles (à l’aide de bibliothèques) identifiées.
* Assurer une internationalisation et une localisation de la solution (il y aura au moins anglais et français).
* Permettre une externalisation du jeu sur mobile et ainsi faire profiter au plus grand nombre, et par souci de convivialité nous devons concevoir et évaluer une interface ergonomique.

Abstract

This project is to create a mobile application game card Katana. There will be some goals to meet:

* To implement a cross-platform mobile application and easily maintainable based on software solutions (using libraries) identified.
* Ensuring internationalization and localization of the solution (there will be at least English and French).
* To enable outsourcing games on mobile and thus to benefit the greatest number, and for the sake of usability we must design and evaluate an ergonomic user interface.

Table des matières

1. Description du Projet 4

Présentation 4

Objectifs 5

Scénario(s) 6

2. Méthodologie, Planification et Mise en œuvre 7

Stratégie Générale 7

Découpage en lots et en tâches 7

Tableau de synthèse 15

Livrables associés au projet 16

Planification 16

Pilotage et suivi 17

Résumé de l’effort 18

3. Participants 19

Étudiant 1 : Yassine JRAD (Baccalauréat Scientifique-Science de l’ingénieur – Semestre 2) 19

Étudiant 2 : Adrien ZOCCO (Baccalauréat Scientifique — SVT — Semestre 4) 19

Étudiant 3 : Abdoullah REZGUI (Baccalauréat Economique — Maths — Semestre 4) 19

Étudiant 4 : Yacine TEBBOUNE (Baccalauréat Economique — Math — Semestre 4) 19

Étudiant 5 : Anthony PIQUARD (Baccalaureat Scientifique-Science de l’ingénieur – Semestre 4) 19

Étudiant 6 : Romain Pace (Baccalaureat Scientifique- SVT – Semestre 4) 20

4. Bibliographie & Références 20

# Description du Projet

## Présentation

Katana est un jeu de société dont le thème reprend l’époque médiévale du Japon. Alors que le Shogun et les samouraïs protègent l’empire afin de maintenir la paix, dans l’ombre des ninjas préparent des stratégies et des complots pour détruire l’empire et abattre le Shogun ! La lame du katana brille sur les champs de bataille alors que le Ronin solitaire se prépare au combat, ourdissant sa vengeance…

Ce jeu de société peut se jouer de 3 à 7 joueurs et chaque joueur doit choisir entre trois camps secrets (ne devra pas être révéler au cours de la partie) : l’équipe du shogun et des samouraïs qui doivent protéger le royaume, l’équipe des ninjas qui doivent tuer le Shogun ou être un Ronin qui joue seul et n’est attaché à aucune équipe. Chaque équipe doit amasser le plus de points d’honneur possible ou rester seule en jeu en fin de partie pour gagner.

Au départ on distribue à chaque joueur un rôle secret (pour 4 à 7 joueurs, il y a une variante pour 3 joueurs). Seul le Shogun se révèle. On mélange les 12 cartes personnages, et chaque joueur en possédera une, face visible. On détermine le nombre de points de vie en fonction de la carte personnage. Une fois cela fait le shogun prend 5 points d’honneur, les autres seulement 4. On mélange les 90 cartes de jeu et on distribue de cette façon :

* Le shogun reçoit 4 cartes de jeu,
* Les 2e et 3e joueurs en reçoivent 5,
* Les 4e et 5e joueurs en reçoivent 6
* Et les 6e et 7e en reçoivent 7.

Les cartes restantes forment la pioche, placée au centre.

A votre tour :

* 1 : vous récupérez tous vos points de vie si vous n’en avez plus du tout
* 2 : vous piochez 2 cartes
* 3 : vous jouez autant de cartes que vous le désirez
* 4 : vous défaussez les cartes en surplus (7 cartes en main max)

Les cartes d’armes servent à attaquer les autres personnages et sont ensuite défaussées (1 seule carte d’arme par tour).

Les cartes d’actions ont un effet immédiat et sont ensuite défaussées.

Les cartes permanentes ont un effet sur la durée et sont jouées face visible devant vous.

On ne joue que lors de son tour, sauf pour les parades.

La difficulté d’attaque :

Pour attaquer un joueur, on mesure la difficulté d’attaque. Elle est égale au nombre de joueurs entre vous et la cible (et les joueurs à terre ne comptent pas). Certaines cartes modifient la difficulté d’attaque.

Quand vous êtes vaincu, c’est à dire quand vous tombez à terre, vous devez donner un de vos points d’honneur au joueur qui vous à attaquer. Dès qu’un joueur n’a plus de points d’honneur, la partie s’arrête immédiatement.

Lorsque la pioche est épuisée, vous mélangez la défausse et reformez une nouvelle pioche. Au même moment, chaque joueur doit défausser 1 point d’honneur.

Le score des équipes est égal au nombre de points d’honneur possédés par ses membres.

Notre projet s’intitule « KatanaOnline ». Le but de ce projet est de reprendre ce fameux jeu de société afin de l’adapter en version mobile. En effet ce jeu de société est un excellent moyen de s’amuser entre amis, mais transporter la boîte peut vite se révéler pénible, autant profiter des portages sur smartphone ! Le jeu de société serait bien évidemment jouable en multijoueur d’où le nom « Online » et multiplateformes (Windows 10 mobile ,iOS et Android).

## Objectifs

|  |
| --- |
| * Objectif 1 : Intégrez le jeu Katana dans sa totalité, intégrer l’ensemble des règles associées, et éléments constitutifs du jeu. Concernant son implémentation, le plateau ainsi que l’ensemble des éléments caractéristiques des joueurs (cartes, point de vie, point d’honneur) seront intégrés et visibles dans l’écran de chaque participant à la partie. * Objectif 2 : Une application mobile multiplateforme. L'application doit pouvoir être disponible sur différentes plateformes. Nous rendrons de ce fait l'application portable sur Windows 10 ainsi qu’Android grâce au développement sur la plateforme Xamarin. L'interface et les fonctionnalités devront être identiques sur chacune des plateformes. * Objectif 3 : Créer une interface intuitive pour l’utilisateur. L’objectif ici est de créer une interface qui devra être relativement simple et claire et non complexe pour l'utilisateur, qui est justement faite pour les dialogues où l'utilisateur agit directement sur les objets affichés à l’écran (téléphone portable, tablette …). * Objectif 4 : Créer une traduction de trois langues au minimum. L'application mobile devra être entièrement disponible en français, anglais, espagnol. L'objectif ici est de rendre dynamique et quasi-instantanée le changement de langue, de permettre l’ajout dynamique de langue, et de rendre l’application accessible aux plus grands nombres par rapport à l’internationalisation. Cela permettra également d’avoir une plus grande communauté. * Objectif 5 : Créer une solution facilement maintenable. L'application pourrait être amenée à évoluer, et de nouvelles fonctionnalités pourraient être ajoutée, l'objectif ici est de rendre le code de notre solution, modulaire, structuré et maintenable par l’usage excessif des design patterns, et de tester régulièrement l’indice de maintenabilité de notre code à l’aide d’outils d’analyse de métrique disponible sur la plateforme de développement Visual Studio. |
|  |

## Scénario(s)

Un utilisateur sur son smartphone personnel va lancer l’application « Katana online ». Il va naviguer dans l’interface et devra créer ou se connecter à son compte. Si l’utilisateur est nouveau, il devra suivre un didacticiel ou aura le choix de le passer. Dans tous les cas, il sera par la suite dirigé sur le menu principal où il va se diriger sur les options où il va pouvoir changer la langue en anglais ou baisser le volume sonore. Il va ensuite retourner sur le menu principal et va lancer une partie. Il aura le choix entre créer un salon ou rejoindre un salon existant. Une fois la partie terminée, les joueurs pourront choisir de rejouer la partie avec les mêmes joueurs ou retourner au menu jouer partie. Une fois au menu principal, l’utilisateur va se diriger sur les statistiques. Il aura accès à ses statistiques personnelles comme le nombre de parties jouées, gagnées, perdues ; ou aux statistiques globales avec le classement des meilleurs joueurs.

# Méthodologie, Planification et Mise en œuvre

## Stratégie Générale

Notre projet de jeu de cartes multijoueur ainsi que l’organisation du semestre à l’IUT nous ont fait décider de notre stratégie générale. Nous avons donc choisi une approche linéaire, afin de réaliser en premier lieu les phases d’analyse et de conception, durant les premières semaines nous nous atterrons à la conception de notre application ainsi que de notre formation aux langages et nouvelles technologies, puis en second lieu les phases de développement, d’intégration et d’expérimentation. Notre projet se veut donc découpé entre 2 phases principales : l’analyse-conception, formation et le développement.

Les premières semaines auront pour but de constituer la conception de notre projet, et de nous familiariser aux nouvelles technologies. Par la suite nous passerons aux phases de développement de notre projet. Cette représentation est visible dans un diagramme de Gantt disponible plus bas dans ce document.

## Découpage en lots et en tâches

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Identifiant | L0 | | | | Date de démarrage | | | 30/01/17 | |
| Titre | Coordination | | | | Date de fin | | | 1/02/17 | |
| Participant | Abdoullah REZGUI | **Yassine JRAD** | Romain Pace | Anthony PIQUARD | | Adrien ZOCCO | Yacine TEBBOUNE | | TOTAL |
| Effort | 3 | 3 | 2 | 3 | | 1 | 3 | | 15 |

### Objectif du lot

Ce lot a pour objectif de coordonner les différentes équipes, aussi bien sur la gestion, que sur le contenu du projet. L’équipe va s’approprier le sujet, identifier les problèmes qui peuvent surgir lors de la conception ou du développement du projet, de décomposer le sujet en lots, tâches et livrables et d’y attribuer chacun des participants. Il contiendra une tâche de gestion de projet dont le chef de projet sera responsable, et dont les autres membres de l’équipe participeront. Cette tâche de gestion a pour but de produire un document de travail, qui aura pour finalité de mettre en place une organisation du projet.

### Description du lot

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Tache | Titre | Responsable | Date de démarrage | Date de fin | Effort |
| T1 | Rédaction du DT | Yassine JRAD | 30/01/17 | 1/02/17 | 15 h |

Cette tâche correspond à la rédaction du DT. Le but de cette tâche sera de fournir, en fin de lot, un document montrant la présentation du sujet, les objectifs, contraintes, décomposition en lots, tâches et livrables, les durées de chacune de ces tâches, les différents diagrammes de planification du projet (Gantt et PERT) ainsi qu’un suivi du projet et une présentation de chacun des participants au projet. Ce document sera le fruit de l’étude du sujet. Les problèmes identifiés seront détaillés dans le DT.

**Participants** : Yassine JRAD, Abdoullah REZGUI, Romain PACE, Anthony PIQUARD, Adrien ZOCCO, Yacine TEBBOUNE

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Livrable | Titre | Responsable | Nature | Date de livraison |
| D0.1.1 | Document de travail | Yassine JRAD | Document textuel | 01/02/2017 |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Identifiant | L1 | | | | Date de démarrage | | | 02/02/2017 | |
| Titre | Conception | | | | Date de fin | | | 20/02/2017 | |
| Participant | **Abdoullah REZGUI** | Yassine JRAD | Romain Pace | Anthony PIQUARD | | Adrien ZOCCO | Yacine TEBBOUNE | | TOTAL |
| Effort | 12 | 15 | 12 | 20 | | 8 | 13 | | 80 h |

### Objectif du lot

L’objectif de ce lot est la conception intégrale du jeu Katana. Ce lot est le pilier de notre projet, car toute notre conception se basera sur ce dernier. C’est pourquoi tous les membres de l’équipe y seront sollicités.

### Description du lot

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Tache | Titre | Responsable | Date de démarrage | Date de fin | Effort |
| T1 | Use case, diagramme de séquence | Abdoullah REZGUI | 02/02/2017 | 10/02/2017 | 30 h |

Cette tâche correspond à l’identification de toutes les fonctionnalités de l’utilisateur et de l’administrateur ; le tout regroupé dans un diagramme de use case. Également seront identifiés les scénarios de chaque use case avec des diagrammes de séquence.

**Participants** : Abdoullah REZGUI, Yassine JRAD, Romain PACE, Anthony PIQUARD, Adrien ZOCCO, Yacine TEBBOUNE

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Livrable | Titre | Responsable | Nature | Date de livraison |
| D1.1.1 | Use case | Abdoullah REZGUI | Diagramme de cas d’utilisation | 04/01/2017 |
| D1.1.2 | Scénario des fonctionnalités | Yassine JRAD | Diagramme de séquence | 10/02/2017 |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Tache | Titre | Responsable | Date de démarrage | Date de fin | Effort |
| T2 | Conception des classes | Yassine JRAD | 13/02/2017 | 20/02/2017 | 50 h |

Cette tâche correspond à la conception intégrale de notre application. Le rendu sera un diagramme de classe qui nous servira de base conceptuelle de notre projet. Une attention particulière doit y être accordée. L’utilisation des design pattern doit être renforcée pour pallier aux problèmes de conception récurrents et pour nous permettre la meilleure conception possible de notre application.

**Participants** : Abdoullah REZGUI, Yassine JRAD, Romain PACE, Anthony PIQUARD, Adrien ZOCCO, Yacine TEBBOUNE

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Livrable | Titre | Responsable | Nature | Date de livraison |
| D1.2.1 | Diagramme de classe | Yassine JRAD | Diagramme de classe | 20/02/2017 |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Identifiant | L2 | | | Date de démarrage | | 21/02/2017 | | |
| Titre | Administration et authentification | | | Date de fin | | 14/03/2017 | | |
| Participant | **Abdoullah REZGUI** | Yassine JRAD | Romain PACE | | Yacine TEBBOUNE | |  | TOTAL |
| Effort | 31 | 31 | 6 | | 7 | |  | 75 |

### Objectif du lot

L’objectif de ce lot correspond au développement de l’espace d’authentification et d’inscription d’utilisateur sur l’application ainsi que l’administration des comptes utilisateurs et du serveur.

### Description du lot

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Tache | Titre | Responsable | Date de démarrage | Date de fin | Effort |
| T1 | Système d’authentification | Yacine TEBBOUNE | 27/02/2017 | 06/03/2017 | 25 h |

Cette tâche correspond au développement de l’accès à l’espace membre pour les utilisateurs. Cela concerne l’inscription de l’utilisateur sur l’application et de son authentification à son compte. Également sera compris le cas d’oubli du mot de passe de l’utilisateur.

**Participants :** Yacine TEBBOUNE, Abdoullah REZGUI, Yassine JRAD, Romain PACE,

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Livrable | Titre | Responsable | Nature | Date de livraison |
| D2.1.1 | Programme authentification et inscription | Yacine TEBBOUNE | Morceau du programme | 06/03/2017 |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Tache | Titre | Responsable | Date de démarrage | Date de fin | Effort |
| T2 | Administration comptes utilisateurs | Abdoullah REZGUI | 07/03/2017 | 14/03/2017 | 15 h |

Cette tâche correspond au développement de l’outil d’administration des comptes utilisateurs. L’accès aux informations de l’utilisateur, les modifications, les suppressions, ainsi que les modifications souhaitées par l’utilisation sur ses coordonnées.

**Participants** : Abdoullah REZGUI, Yassine JRAD,

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Livrable | Titre | Responsable | Nature | Date de livraison |
| D2.2.1 | Programme administration utilisateur | Abdoullah REZGUI | Morceau du programme | 13/03/2017 |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Tache | Titre | Responsable | Date de démarrage | Date de fin | Effort |
| T2 | Administration serveur | Yassine JRAD | 21/02/2017 | 06/03/2017 | 35 h |

Cette tâche correspond au développement de l’accès au serveur, ainsi que de son administration. Gérer la sécurité à son accès, les cas de surcharge, les pannes.

**Participants** : Yassine JRAD, Abdoullah REZGUI

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Livrable | Titre | Responsable | Nature | Date de livraison |
| D2.3.1 | Programme administration du serveur | Yassine JRAD | Morceau du programme | 05/03/2017 |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Identifiant | L3 | | | | Date de démarrage | | | 07/03/2017 | |
| Titre | Système de jeu | | | | Date de fin | | | 31/03/2017 | |
| Participant | Abdoullah REZGUI | **Yassine JRAD** | Romain PACE | Anthony PIQUARD | | Adrien ZOCCO | Yacine TEBBOUNE | | TOTAL |
| Effort | 14 | 11 | 21 | 20 | | 12 | 32 | | 110 h |

### Objectif du lot

L’objectif de ce lot correspond au développement du cœur applicatif de notre jeu. Tout ce qui concerne la création de parties, se joindre à une partie, le Game Play, le mode multijoueur, et le tchat vocal entre joueurs sera compris. Il s’agit donc du lot principal de notre projet.

### Description du lot

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Tache | Titre | Responsable | Date de démarrage | Date de fin | Effort |
| T1 | Gestion partie | Yacine TEBBOUNE | 10/03/2017 | 23/03/2017 | 25 h |

Cette tâche correspond au développement de l’accès à la création de parties privé (avec mot de passe) ou public, et de rejoindre une partie existante. Un système d’accès et de lancement de parties doit être développé pour gérer les conflits d’accès par plusieurs joueurs sur une même partie, et lancer la partie une fois le quota atteint.

**Participants:** Yacine TEBBOUNE, Abdoullah REZGUI, Romain PACE

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Livrable | Titre | Responsable | Nature | Date de livraison |
| D3.1.1 | Programme gestion partie | Yacine TEBBOUNE | Morceau du programme | 22/03/2017 |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Tache | Titre | Responsable | Date de démarrage | Date de fin | Effort |
| T2 | Déroulement multijoueur | Yassine JRAD | 07/03/2017 | 31/03/2017 | 55 h |

Cette tâche correspond au développement du jeu multijoueur. C’est la tâche principale de notre projet. Elle comprend la distribution aléatoire des rôles, des cartes, des points d’honneur, l’ordre du tour de jeu, le temps attribué pour agir…

**Participants** : Yassine JRAD, Abdoullah REZGUI, Anthony PIQUARD, Adrien ZOCCO, Yacine TEBBOUNE

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Livrable | Titre | Responsable | Nature | Date de livraison |
| D3.2.1 | Programme du jeu | Yassine JRAD | Morceau du programme | 30/03/2017 |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Tache | Titre | Responsable | Date de démarrage | Date de fin | Effort |
| T3 | Système des scores | Romain Pace | 13/03/2017 | 20/03/2017 | 18 h |

Cette tâche correspond au développement du système des scores. Elle concerne toutes les statistiques des joueurs, au sein de la partie, au niveau mondial, déterminer les meilleurs scores, nombre de parties gagnées, perdues. Certaines statistiques seront uniquement accessibles aux joueurs individuellement et d’autres seront publics.

**Participants :** Romain Pace, Yacine TEBBOUNE

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Livrable | Titre | Responsable | Nature | Date de livraison |
| D3.3.1 | Programme système score | Romain Pace | Morceau du programme | 19/03/2017 |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Tache | Titre | Responsable | Date de démarrage | Date de fin | Effort |
| T4 | Chat vocal | Abdoullah REZGUI | 10/03/2017 | 17/03/2017 | 12 h |

Cette tâche correspond au développement du moyen de communication interne entre les joueurs durant une partie. La communication étant essentielle dans une partie de Katana, c’est pourquoi un tchat doit y être intégré.

**Participants :** Abdoullah REZGUI, Anthony PIQUARD, Romain PACE, Adrien ZOCCO

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Livrable | Titre | Responsable | Nature | Date de livraison |
| D3.4.1 | Programme tchat vocal | Abdoullah REZGUI | Morceau du programme | 16/03/2017 |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Identifiant | L4 | | | Date de démarrage | | | 24/02/2017 | |
| Titre | IHM | | | Date de fin | | | 20/03/2017 | |
| Participant | **Adrien ZOCCO** | Anthony PIQUARD | Yacine TEBBOUNE | | Romain PACE |  | | TOTAL |
| Effort | 39 | 17 | 5 | | 19 |  | | 80 h |

### Objectif du lot

L’objectif de ce lot consiste à réaliser une interface complète de notre application. Elle aura pour finalité le développement d’une interface original en accord avec le monde médiéval japonais, accompagné de couleur, de son spécifique, ainsi que des transitions.

### Description du lot

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Tache | Titre | Responsable | Date de démarrage | Date de fin | Effort |
| T1 | Réalisation interface graphique | Adrien ZOCCO | 24/02/2017 | 15/03/2017 | 45 h |

Cette tâche correspond au développement complet de l’interface de notre application. Cette interface doit être intuitive, et agréable à l’utilisation. L’utilisateur doit être en immersion dans une application, au design et de musique de style médiéval japonais.

**Participants :** Adrien ZOCCO, Anthony PIQUARD

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Livrable | Titre | Responsable | Nature | Date de livraison |
| D4.1.1 | Prototype du jeu | Adrien ZOCCO | Lien NinjaMock, document PDF | 09/03/2017 |
| D4.1.2 | Programme IHM | Adrien ZOCCO | Morceau de programme | 15/03/2017 |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Tache | Titre | Responsable | Date de démarrage | Date de fin | Effort |
| T2 | Didacticiel | Adrien ZOCCO | 02/02/2017 | 14/03/2017 | 20 h |

Cette tâche consiste à accompagner l’utilisateur à sa première visite de l’application en expliquant les règles du jeu et les différentes fonctionnalités de l’application. Le didacticiel doit être assorti d’animations ludiques et simples pour permettre une compréhension immédiate.

**Participants :** Adrien ZOCCO, Romain PACE, Anthony PIQUARD, Yacine TEBBOUNE

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Livrable | | Titre | | Responsable | | Nature | | Date de livraison | |
| D4.2.1 | | Didacticiel | | Adrien ZOCCO | | Morceau de programme | | 15/03/2017 | |
| Tache | | Titre | | Responsable | | Date de démarrage | | Date de fin | | Effort | |
| T3 | | Gestion du multilingue | | Anthony PIQUARD | | 10/03/2017 | | 20/03/2017 | | 15 h | |

Cette tâche correspond à la réalisation du support multilingue de notre application (en français et anglais). Les applications sur le store étant disponible à un grand nombre de personnes de pays, de cultures et de langues différents, c’est pourquoi l’application doit être ouverte et accessible au plus grand nombre.

**Participants :** Anthony PIQUARD, Adrien ZOCCO

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Livrable | Titre | Responsable | Nature | Date de livraison |
| D4.2.1 | Programme Internationalisation | Anthony PIQUARD | Morceau de programme | 19/03/2017 |

## Tableau de synthèse

Tableau 1 — Liste des Lots

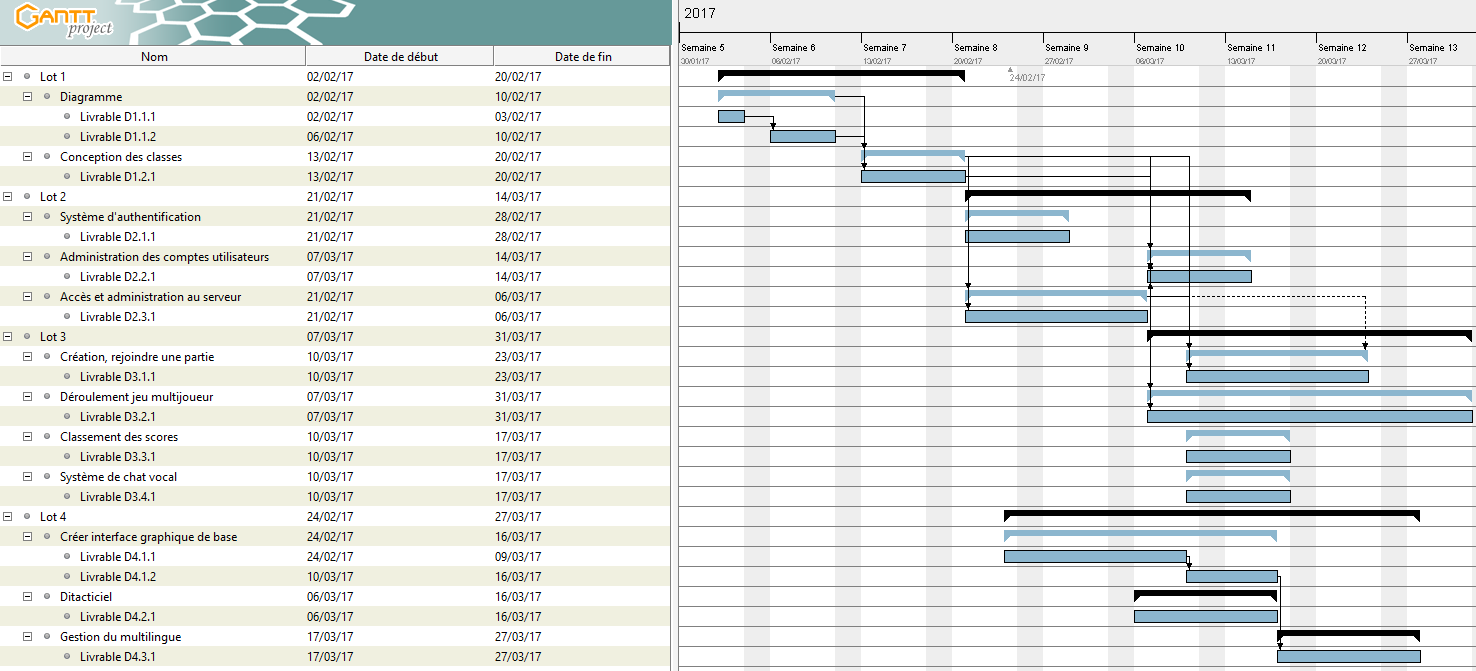
|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| # | Titre du lot | Leader |  | Budget | Début | Fin |
| L0 | Coordination et gestion de projet | Yassine | JRAD | 15 h | 30/01/17 | 01/02/17 |
| L1 | Conception | Abdoullah | REZGUI | 80 h | 02/02/17 | 20/02/17 |
| L2 | Administration et authentification | Abdoullah | REZGUI | 75 h | 21/02/17 | 14/03/17 |
| L3 | Système de jeu | Yassine | JRAD | 110 h | 07/03/17 | 31/03/17 |
| L4 | IHM | Adrien | ZOCCO | 80 h | 24/02/17 | 20/03/17 |
| Total : | | | | 360 h | | |

## Livrables associés au projet

Tableau 2 — Liste des livrables

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| # | Titre du livrable | Tâche | Nature | | Date |
| D0.1.1 | Document de travail (DT) | 1 | | DOC | 01/02/2017 |
| D1.1.1 | Use case | 1 | | Diagramme cas utilisation | 04/02/2017 |
| D1.1.2 | Scénario des fonctionnalités | 1 | | Diagramme de séquence | 10/02/2017 |
| D1.2.1 | Diagramme de classe | 2 | | Diagramme de classe | 20/02/2017 |
| D2.1.1 | Programme authentification | 1 | | Morceau de programme | 06/03/2017 |
| D2.2.1 | Programme administration utilisateur | 2 | | Morceau de programme | 13/03/2017 |
| D2.3.1 | Programme administration serveur | 3 | | Morceau de programme | 05/03/2017 |
| D3.1.1 | Programme gestion partie | 1 | | Morceau de programme | 22/03/2017 |
| D3.2.1 | Programme du jeu | 2 | | Morceau de programme | 30/03/2017 |
| D3.3.1 | Programme système score | 3 | | Morceau de programme | 19/03/2017 |
| D3.4.1 | Programme tchat vocal | 4 | | Morceau de programme | 16/03/2017 |
| D4.1.1 | Prototype du jeu | 1 | | Document PDF | 09/03/2017 |
| D4.1.2 | Interface du jeu | 1 | | Morceau de programme | 15/03/2017 |
| D4.2.1 | Didacticiel | 2 | | Morceau de programme | 15/03/2017 |
| D4.3.1 | Programme internationalisation | 3 | | Morceau de programme | 19/03/2017 |

## Planification



## Pilotage et suivi

**Exemple** : Afin de mener à bien le suivi des membres du projet, nous comptons mettre en place des réunions régulières à la fin des rendus de livrable.

Les principales réunions seront donc :

* Le 16 février afin de finaliser et faire une mise au point de la partie conception,
* Le 02 mars pour faire le point sur l’avancée de chacun des lots afin de savoir quelles taches sont le plus en retard,
* Le 09 mars afin de voir l’avancé sur le lot IHM et le lot multijoueur pour se mettre d’accord sur comment combler les éventuels retards de taches,
* Le 23 mars pour commencer à préparer l’intégration du projet,
* Le 30 mars afin de se rendre compte de ce qu’il reste à finaliser et/ou améliorer pour la semaine de Projet Tuteuré du 03 avril au 06 avril.
* Le 05 avril afin de faire le point sur la soutenance finale.

## Résumé de l’effort

Tableau 3 — Résumé de l’effort

|  |  |
| --- | --- |
|  | S4 |
| L0 — Coordination |  |
| T.1 — Rédaction du DT | 15 |
| **Sous-Total (h) :** | **15** |
| L1 — Conception |  |
| T1 – Use case, diagramme de séquence | 30 |
| T2 – Conception des classes | 50 |
| **Sous-Total (h)** | **80** |
| L2 — Conception |  |
| T1 – Système d’authentification | 25 |
| T2 – Administration comptes utilisateurs | 15 |
| T3 – Administration serveur | 35 |
| **Sous-Total (h)** | **75** |
| L3 — Système de jeu |  |
| T1 – Gestion partie | 25 |
| T2 – Déroulement multijoueur | 55 |
| T3 – Système des scores | 18 |
| T4 – Tchat vocal | 12 |
| **Sous-Total (h)** | **110** |
| L4 — IHM |  |
| T1 – Réalisation IHM | 45 |
| T2 – Didacticiel | 20 |
| T3 – Gestion du multilingue | 15 |
| **Sous-Total (h)** | 80 |
| **Total (h) :** | **360** |

Figure 1 — Répartition de l’effort par lot

# Participants

## Étudiant 1 : Yassine JRAD (Baccalauréat Scientifique-Science de l’ingénieur – Semestre 2)

Après avoir obtenu un BAC S. spécialité SI (Sciences de l’ingénieur), Yassine s’est dirigé vers un DUT informatique, son premier projet a été en terminale, cela lui a permis d’avoir une première expérience sur ce que pouvait être un projet et comprendre les enjeux clés dans un projet, tel que la communication ou la motivation d’une équipe, le projet proposé au semestre 1 ne lui a pas tellement passionné, c’est pourquoi il n’était pas assez impliqué, mais dans ce projet il a décidé de s’investir un maximum sur le projet, c’est pourquoi il s’est porté candidat pour être responsable du lot 4 ; il est motivé, veut porter le projet à sa réussite et a compris les erreurs à ne pas reproduire dans un projet. Il travaille actuellement sur le projet KatanaOnline.

## Étudiant 2 : Adrien ZOCCO (Baccalauréat Scientifique — SVT — Semestre 4)

Après l’obtention son bac S ESABAC option Informatique et Science du Numérique au lycée Pierre et Marie Curie de Menton, Adrien Zocco à intégrer l’IUT informatique de Nice en 2015. Il a validé ses trois premiers semestres où il a pu acquérir certaine compétence, et participé a différent projet tel que IUTGO et R. O.C.A.D.E, ce qui lui sera utile pour la réalisation du projet « KatanaOnline ».

## Étudiant 3 : Abdoullah REZGUI (Baccalauréat Economique — Maths — Semestre 4)

Il a suivi une filière ES au lycée Guillaume Apollinaire et obtenu son baccalauréat.

Étant donné le manque d’opportunité de cette filière, il a préféré s’orienter vers une filière informatique, plus prometteuse.

Il est très satisfait de son choix et de cette orientation, en IUT informatique. Ceci lui a permis d’appréhender les concepts et les enseignements du monde informatique. Il s’est impliqué aux différents projets du semestre, il est autonome et aide les membres de son équipe en cas de difficulté. Il fait preuve de créativité et sera donc un atout pour le projet.

Il souhaiterait, par la suite, se spécialiser dans le domaine de la sécurité informatique, le développement logiciel et la finance. Il travaille actuellement sur le projet KatanaOnline.

## Étudiant 4 : Yacine TEBBOUNE (Baccalauréat Economique — Math — Semestre 4)

Après son Bac ES spécialité mathématique au Lycée Beaussier à La Seyne sur Mer, Yacine TEBBOUNE a intégré l’IUT Nice Sophia Antipolis dans la filière Informatique. Il a validé ses trois premiers semestres durant lesquels il a pu participer à la réalisation de projets comme IUTGo et ROCADE Au semestre 4, il travaille actuellement sur le projet KatanaOnline.

## Étudiant 5 : Anthony PIQUARD (Baccalaureat Scientifique-Science de l’ingénieur – Semestre 4)

Après avoir obtenu son Bac S Sciences de l’ingénieur option Informatique et Sciences du Numérique au Lycée Alexis de Tocqueville à Grasse, Anthony Piquard s’est orienté vers l’IUT Informatique sur le site de Nice-Sophia Antipolis. Au cours des trois premiers semestres, dont il a validé, il a participé à plusieurs projets tels que IUTGO et ROCADES qui lui ont permis d’acquérir certaines compétences qui lui seront utiles pour le projet « KatanaOnline ».

## Étudiant 6 : Romain Pace (Baccalaureat Scientifique- SVT – Semestre 4)

Il a obtenu son bac S avec mention bien au lycée Thierry Maulnier à Nice. Il est étudiant en DUT informatique à l’IUT de Nice depuis 2015. Au cours des 3 premiers semestres, il a participé à l’élaboration de plusieurs projets tels que ROCADE ou IUT Go. Il participe actuellement au projet KatanaOnline.

# Bibliographie & Références

[http://www.asmodee.com/ressources/bonus/les-regles-de-katana.pdf](http://l.facebook.com/l.php?u=http%3A%2F%2Fwww.asmodee.com%2Fressources%2Fbonus%2Fles-regles-de-katana.pdf&h=ATMIv_FMTrhhxz4I-ka8jwdE3N76wsTEzZ_BgShcWGJqHxtv3UoF6i1nHQR9kVmN9HkXxY1NZzPZvy43MRsUqmpWD7zHwcq5etfR8ritSayCsAAHt0-fRPyzJpt9a9-sAzLhdjF2) :

Lundi 30 janvier à 17 h 35

[http://www.jedisjeux.net/katana](http://l.facebook.com/l.php?u=http%3A%2F%2Fwww.jedisjeux.net%2Fkatana&h=ATMIv_FMTrhhxz4I-ka8jwdE3N76wsTEzZ_BgShcWGJqHxtv3UoF6i1nHQR9kVmN9HkXxY1NZzPZvy43MRsUqmpWD7zHwcq5etfR8ritSayCsAAHt0-fRPyzJpt9a9-sAzLhdjF2) :

Lundi 30 janvier à 18 h 40

<https://mva.microsoft.com/fr-fr/training-courses/d-velopper-une-application-cross-plateformes-avec-xamarin-14270?l=QNntSRVfB_9200115888> :

Lundi 30 janvier à 23h00

<https://www.youtube.com/watch?v=0kjoktEh8Qk> :

Mardi 31 janvier à 10h00

<https://www.youtube.com/watch?v=YmCoJdNNWNg> :

Mardi 07 février à 19h00