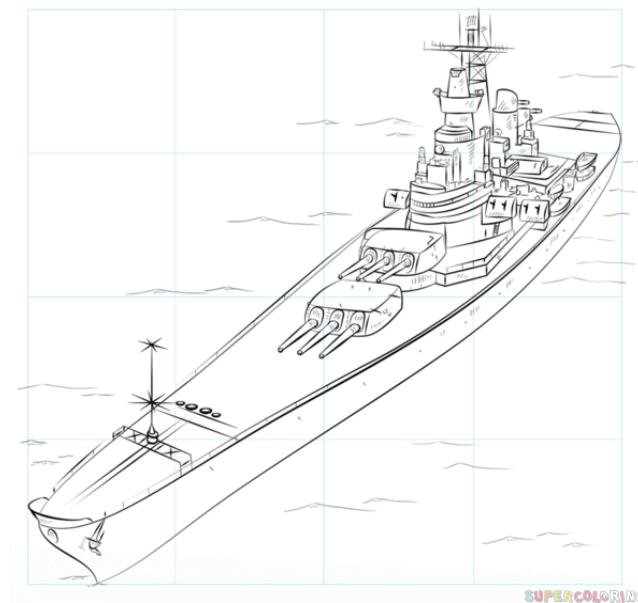


# *Bataille Naval*

*Illustration*



*Alhelo Marwan*

[Marwan.alhelo@cpnv.ch](mailto:Marwan.alhelo@cpnv.ch)

*Classe*

*SI-C1a*

*Date de création*

*21.03.19*

*2ème semestre, 1ère année, 2019*

## 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.....	4
2.1	Use cases et scénarios.....	4
2.1.1	(Apprendre à jouer).....	4
2.1.2	(Placer les bateaux).....	4
	Le code place les bateaux à positions fixes.....	4
2.1.3	(Jouer contre l'ordi...) .....	5
2.2	Stratégie de test.....	6
3	Implémentation .....	6
3.1	Modèle Logique de données .....	6
3.2	Points techniques spécifiques .....	6
3.2.1	Point 1 .....	6
3.2.2	Point 2 .....	6
3.2.3	Point .....	6
3.3	Livraisons .....	7
4	Tests.....	7
4.1	Tests effectués .....	7
4.2	Erreurs restantes .....	7
5	Conclusions .....	7
6	Annexes.....	8
6.1	Sources – Bibliographie.....	8
6.2	Journal de bord du projet.....	8

## 1 Introduction

### 1.1 Cadre, description et motivation

Dans le \_Moodle MA-20 C'est un projet pour réaliser un jeu genre stratégie bataille navale et déplacer les bateaux sur différentes positions et aussi le but de ce choix travailler sur **GitHub** le choix de ce jeu était par le prof deuxième but c'est appliquer les théories qu'on a vu au cours 431.

### 1.2 Organisation

Un projet individuel réaliser par  
Marwan Alhelo  
Le chef du projet M. Carrel Xavier

### 1.3 Objectifs

Version 0.1

- Jouer une partie de bataille alors que la position des bateaux est fixe
- Affiché l'aide du jeu

Version 1.0

- Pouvoir s'authentifier
- Enregistre les faits importants durent la partie
- Le jeux choisis une grille aléatoirement parmi une liste de grille défini
- Affiché les résultats des parties précédente

Remarque

- Les fichiers sont utilisé pour enregistre les données
- l'interface sera en Format Console
- des fonctionnalités sont envisageables

### 1.4 Planification initiale

5 Open ✓ 0 Closed		Sort ▼
<b>Sprint 5</b> ⌚ Updated 2 days ago	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Partie complète</li> </ul>	...
<b>Sprint 4</b> ⌚ Updated 6 hours ago	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tirer</li> <li>• Couler</li> <li>• date d'échéance 06.04.19</li> </ul>	...
<b>Sprint 3</b> ⌚ Updated 6 days ago	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Afficher une grille basée sur un modèle</li> <li>• Date d'échéance : 29.03.19</li> </ul>	...
<b>Sprint 2</b> ⌚ Updated 7 days ago	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Faire une grille vide</li> <li>• Faire une grille modèle</li> <li>• Date d'échéance : 15.03.19</li> </ul>	...
<b>Sprint 1</b> ⌚ Updated 7 days ago	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Analyse Globale</li> <li>• Liste de Use Cases et Scénario</li> <li>• Exécuter les tâches l'email de prof</li> <li>• Date d'échéance : 08.03.19</li> </ul>	...

## 2 Analyse

### 2.1 Use cases et scénarios

#### 2.1.1 (Apprendre à jouer)

##### 1.1. Afficher l'aide. Du. Jeu

Identifiant	AJ01
En tant que	Utilisateur
Je veux	Afficher l'aide du jeu
Pour	Apprendre à jouer
Priorité	M

Action	Condition	Réaction
Je clique le jeu de bataille navale		Le jeu s'allume et s'affiche un menu (01)
Taper 1		Affiche l'aide du jeu (02)
Lu l'aide		
Taper une touche		Afficher menu
Taper 0		Quitter

##### 1.2. Exécuter un tutoriel

#### 2.1.2 (Placer les bateaux)

##### 1.1. Le code place les bateaux à positions fixes

Identifiant	PB01
En tant que	Développeur
Je veux	Le code place les bateaux à positions fixes
Pour	Pouvoir vérifier le bon fonctionnement
Priorité	S

Action	Condition	Réaction
Je clique le jeu de bataille navale		Le jeu s'allume et s'affiche un menu (01)
Choisi l'option 2		Afficher les possibilités de placement (03)
Choisi l'option 1		Chargé la grille fixe. Retour au menu (01)
Choisi l'option 3		La partie commence

## 2.1.3 (Jouer contre l'ordi...)

### 1.2. Jouer une partie normale

Identifiant	J01
En tant que	Utilisateur
Je veux	Jouer une partie normale
Pour	Se distraire
Priorité	M

Action	Condition	Réaction
Je clique le jeu de bataille navale		Le jeu s'allume et s'affiche un menu (01)
Choisi l'option 2		Afficher les possibilités de placement (03)
Choisi l'option 1		Chargé la grille fixe. Retour au menu (01)
Choisi l'option 3		La partie commence, affiche la grille (04)
Tiré dans la case B8	Pas de bateau	Message 'A l'eau' Emplacement marqué d'un cercle Demande du prochain coup (05)
Tiré dans la case C3	Pas de bateau	Message 'A l'eau' Emplacement marqué d'un cercle Demande du prochain coup (05)
Tiré dans la case E4	Bateau !!	Message 'Touché' Emplacement marqué d'une croix Demande du prochain coup (05)
Tiré dans la case E5	Dernière case intacte du bateau	Message 'Touché Coulé' Emplacement du bateau marqué des cases pleines Demande du prochain coup (05)
Tiré dans la case G2	Bateau !!	Message 'Touché' Emplacement marqué d'une croix Demande du prochain coup (05)
....		
Tiré dans la case G4	Coule le dernier bateau	Affichage écran de victoire

### 1.3. Une partie interrompue et reprise plus tard




## 2.2 Stratégie de test

Le test sera effectué selon les règles suivantes

- Matériel nécessaire pour le test : PC ou portable avec système Windows 10
- Le logiciel cmd pour démarrer
- Les testeurs à fin chaque sprint par le camarade (David), test fonctionnel système
- Un test de robustesse durant le développement (MAO)
- Le chef M. Carrel à la fin du projet
- Les données : différentes grilles (5)

## 3 Implémentation

### 3.1 Modèle Logique de données

Bateau sont numéroté de 1 à 4	
Si la case est 0	À l'eau
Si la case -1	Coulé 
Si la case entre 1 et 9	Touché 
Si la case entre 10 et 20	Coulé 

### 3.2 Points techniques spécifiques

#### 3.2.1 Point 1

Le projet est un jeu bataille navale basé sur grille de taille 10x X10Y numéroté par 0 signifie l'eau et les bateaux par 1, 2,3,3,3,4,4,4,4.

#### 3.2.2 Point 2

Pour tirer les case c'est suffisant de choisi une et puis tire les choix doit être comme la suite A0, A1,A2, B0,B1,B2

#### 3.2.3 Point3

Dès qu'on tire le programme va ajouter chaque fois 10 si touché et si on tire 2 ou plus va afficher un message pour ça et des on touche le bateau entier va ajouter deuxième 10 et ex : si on a un bateau n°1 sera 21 et extra

Puis des on touche tous les bateaux affiche la victoire

Toute les étapes fait par les fonctions et chaque une donne une partie de jeu.

#### 3.2.4 Point4

Il y a deux liste la liste principale et liste de deuxième option dans les choix important de choisir la même lettre de liste

## 3.3 Livraisons

Les livraisons sont disponibles sous : <https://github.com/alhelo-93/BN-MAO-BatailleNavale/releases>

## 4 Tests

### 4.1 Tests effectués

Scénarios	22.03.19 Marwan	27.03.19 Marwan	04.04.19
Démarrer le jeu	OK	OK	Ok
Menu principal	OK	OK	Ok
Affiche l'aide	OK	OK	Ok
Menu option 2	Ok	OK	Ok
1.grille fixe	OK	OK	Ok
2.Choix d'une grille			
3.Placement aléatoire			
0.retour arrière	OK	OK	Ok
3.jouer	Ok	OK	Ok
Affichage grille	OK	OK	Ok
Choisir une case		OK	Ok
Tirer		OK	Ok
Affichage un message Tirer		OK	Ok
Couler			Ok
Affichage un message Couler			Ok
Affichage victoire			OK
0.Quitter	OK	OK	OK

### 4.2 Erreurs restantes

- Dans le menu principal taper le choix en texte au lieu de chiffre le programme crash donc le choix doit être comme ce qu'il y a dans la liste de choix
- Même chose avec liste d'options <2> dans le menu principal.

## 5 Conclusions

Développez en tous cas les points suivants :

- Objectifs atteints : le jeu fonctionne sur la grille fixe : tiré, coulé, victoire / non-atteints : choisir plusieurs grilles non complètes.
- Ce qui avait prévu faire le projet à 100% et ce qui s'est passé fait à 90%, e
- Points positifs : travailler sur deux sujets en commun / négatifs : bloqué sur des choses simples.
- Difficultés particulières : commit les changements sur GitHub de mon pc personnel
- Suites possibles pour le projet :

- *Évolutions : sera par le chef de projet*
- *Améliorations : au besoin de clients*

## 6 Annexes

### 6.1 Sources – Bibliographie

Le site : **moodle.cpnv.ch** Support de cours **ICT-431** et la **vidéo** de Chef de projet  
Aide par **le prof**

### 6.2 Journal de bord du projet

Date	Événement
25.3.19	Stratégie de test validée par le chef de projet
25.3.19	Publication de la première version du document de projet



# Bataille navale

- 1.Affiche l'aide
- 2.Placer les bateaux
- 3.Jouer
- 0.Quiter

Quel est votre choix ?

## Aide

[illegible]

1. 2019년 1월 1일부터 2020년 12월 31일까지의 기간 동안에 걸쳐  
 2. 2019년 1월 1일부터 2020년 12월 31일까지의 기간 동안에 걸쳐  
 3. 2019년 1월 1일부터 2020년 12월 31일까지의 기간 동안에 걸쳐  
 4. 2019년 1월 1일부터 2020년 12월 31일까지의 기간 동안에 걸쳐  
 5. 2019년 1월 1일부터 2020년 12월 31일까지의 기간 동안에 걸쳐  
 6. 2019년 1월 1일부터 2020년 12월 31일까지의 기간 동안에 걸쳐  
 7. 2019년 1월 1일부터 2020년 12월 31일까지의 기간 동안에 걸쳐  
 8. 2019년 1월 1일부터 2020년 12월 31일까지의 기간 동안에 걸쳐  
 9. 2019년 1월 1일부터 2020년 12월 31일까지의 기간 동안에 걸쳐  
 10. 2019년 1월 1일부터 2020년 12월 31일까지의 기간 동안에 걸쳐

taper une touche pour quitter

# Placement des bateaux

- 1.Grille fixe
- 2.Choix d'une grille existant
- 3.placement aléatoire

Quel est votre choix ?

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										

Quelle case voulez-vous tirer ?

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
0										
1							X			
2			○							
3					■					
4					■					
5										
6										
7		○								
8										
9										

A l'eau !!!

Quelle case voulez-vous tirer ?