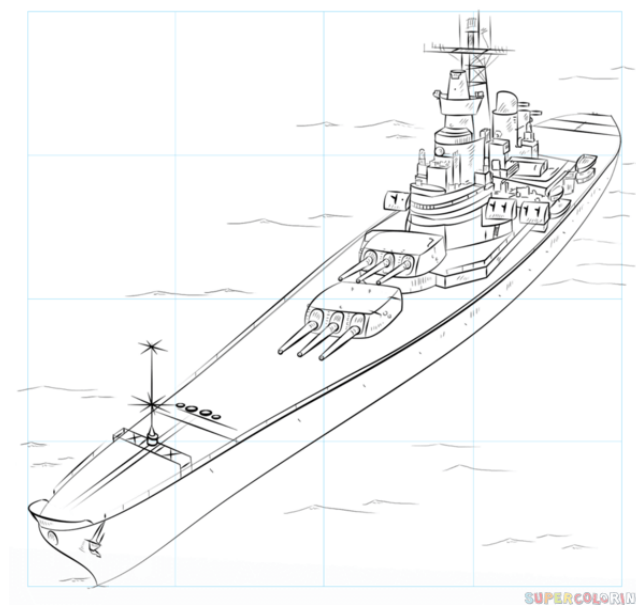


Bataille Naval

Illustration



Alhelo Marwan

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	Modèle Conceptuel de Données	6
2.3	Stratégie de test.....	6
3	Implémentation	6
3.1	Vue d'ensemble	6
3.2	Choix techniques	6
3.3	Modèle Logique de données	6
3.4	Points techniques spécifiques	6
3.4.1	Point 1	7
3.4.2	Point 2	7
3.4.3	Point	7
3.5	Livraisons	7
4	Tests.....	7
4.1	Tests effectués	7
4.2	Erreurs restantes	7
5	Conclusions	8
6	Annexes.....	8
6.1	Sources – Bibliographie.....	8
6.2	Journal de bord du projet.....	8

NOTE L'INTENTION DES UTILISATEURS DE CE CANEVAS:

Toutes les parties en italique bleu (comme celle-ci) ne sont là que pour aider à comprendre ce qu'il faut mettre dans chaque partie du document.

Vous veillerez donc à ce qu'il n'en reste aucune trace avant de rendre votre document final.

De plus, en fonction du type de projet, il est tout à fait possible que certains chapitres ou paragraphes n'aient aucun sens. Dans ce cas il est recommandé de les retirer du document pour éviter de l'alourdir inutilement.

Pensez à changer le titre et le pied de page !

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

Sprint 6  Updated 7 days ago	<ul style="list-style-type: none">• Partie complète	...
Sprint 5  Updated 7 days ago	<ul style="list-style-type: none">• Bateau coulé	...
Sprint 4  Updated 7 days ago 	<ul style="list-style-type: none">• Tir et réponse	...
Sprint 3  Updated 7 days ago 	<ul style="list-style-type: none">• Afficher une grille basée sur un modèle	...
Sprint 2  Updated just now 	<ul style="list-style-type: none">• Faire une grille	...
Sprint 1  Updated 7 days ago 	<ul style="list-style-type: none">• Analyse Globale• Liste de Use Cases et Scénario• Exécuter les tâches l'email de prof	...

2 Analyse

2.1 Use cases et scénarios

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

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 Modèle Conceptuel de Données

Pas besoin dans ce cas

2.3 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 Vue d'ensemble

Cette section décrit comment le système à réaliser interagit avec son entourage, en termes

- *D'utilisateur(s) humain(s)*
- *D'utilisateur(s) logiciel(s) (clients d'une API, par exemple)*
- *De réseau*
- *De ressources externes*

3.2 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

3.3 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

3.4 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...

3.4.1 Point 1

3.4.2 Point 2

3.4.3 Point ...

Attention : *Tout ce qui précède doit permettre à une autre personne de maintenir et modifier votre projet sans votre aide !*

3.5 Livraisons

Identification, date et raison de chaque livraison formelle effectuée au cours du projet.

4 Tests

4.1 Tests effectués

Tableau de résultat des tests, tels que décrit dans le support de cours ICT-431

Scénarios1	22.03.19 Marwan	27.03.19 Marwan	
Démarrer le jeu	OK	OK	
Menu principal	OK	OK	
Affiche l'aide	OK	OK	
Menu option 2	Ok	OK	
1.grille fixe	OK	OK	
2.Choix d'une grille	ko	ko	
3.Placement aléatoire	KO	ko	
0.retour arrière	OK	OK	
3.jouer	Ok	OK	
Affichage grille	OK	OK	
Choisir une case		OK	
Tirer		OK	
Affichage un message Tirer		OK	
Couler			
Affichage un message Couler			
Affichage victoire			

4.2 Erreurs restantes

S'il reste encore des erreurs:

- Description détaillée
- Conséquences sur l'utilisation du produit

- *Actions envisagées ou possibles*

5 **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)*

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

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

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