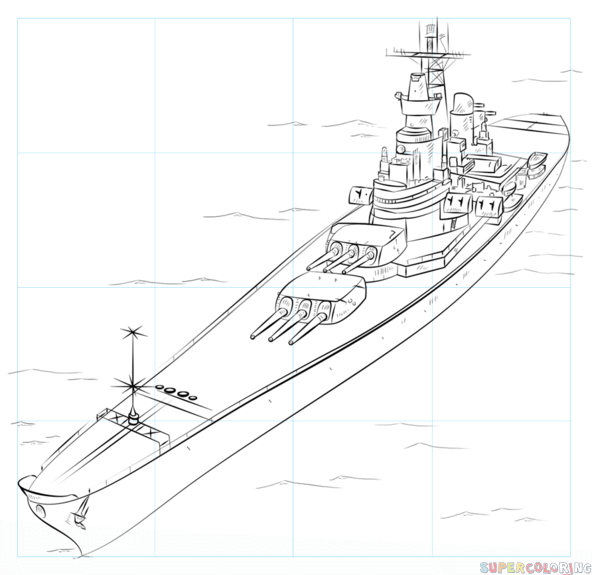


|  |
| --- |
| Bataille Naval |

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](#_Toc5278579)

[1.1 Cadre, description et motivation 3](#_Toc5278580)

[1.2 Organisation 3](#_Toc5278581)

[1.3 Objectifs 3](#_Toc5278582)

[1.4 Planification initiale 3](#_Toc5278583)

[2 Analyse 4](#_Toc5278584)

[2.1 Use cases et scénarios 4](#_Toc5278585)

[2.1.1 (Apprendre à jouer) 4](#_Toc5278586)

[2.1.2 (Placer les bateaux) 4](#_Toc5278587)

[Le code place les bateaux à positions fixes 4](#_Toc5278588)

[2.1.3 (Jouer contre l’ordi…) 5](#_Toc5278589)

[2.2 Stratégie de test 6](#_Toc5278590)

[3 Implémentation 6](#_Toc5278591)

[3.1 Modèle Logique de données 6](#_Toc5278592)

[3.2 Points techniques spécifiques 6](#_Toc5278593)

[3.2.1 Point 1 6](#_Toc5278594)

[3.2.2 Point 2 6](#_Toc5278595)

[3.2.3 Point … 6](#_Toc5278596)

[3.3 Livraisons 6](#_Toc5278597)

[4 Tests 7](#_Toc5278598)

[4.1 Tests effectués 7](#_Toc5278599)

[4.2 Erreurs restantes 7](#_Toc5278600)

[5 Conclusions 7](#_Toc5278601)

[6 Annexes 7](#_Toc5278602)

[6.1 Sources – Bibliographie 7](#_Toc5278603)

[6.2 Journal de bord du projet 8](#_Toc5278604)

# Introduction

## 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.

## Organisation

Un projet individuel réaliser par

Marwan Alhelo

Le chef du projet M. Carrel Xavier

## 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

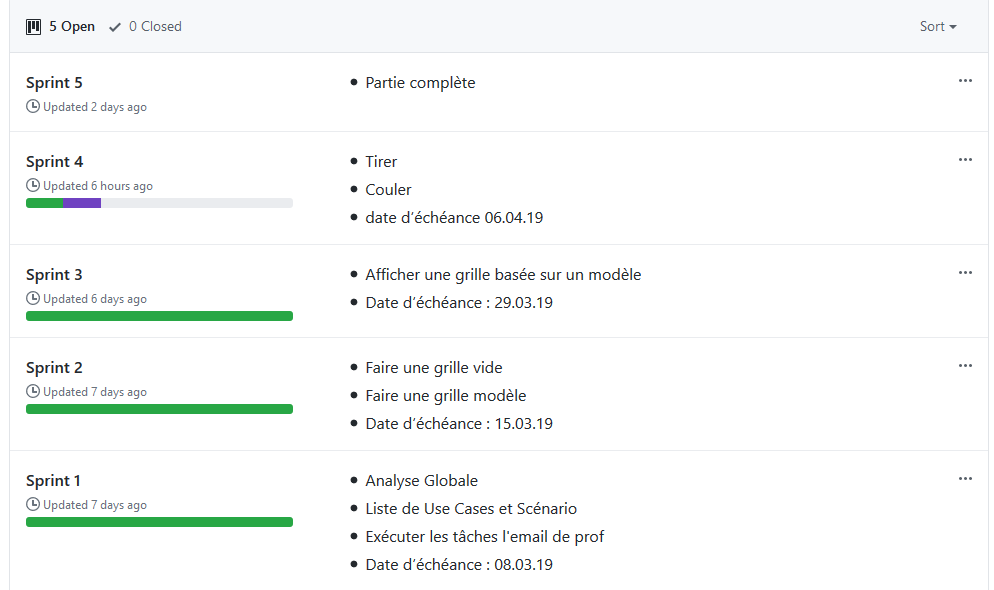
Remarque

- Les fichiers sont utilisé pour enregistre les données

- l'interface sera en Format Console

- des fonctionnalités sont envisageables

## Planification initiale



# Analyse

## Use cases et scénarios

### (Apprendre à jouer)

#### 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 |

#### Exécuter un tutoriel

### (Placer les bateaux)

#### 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 |

### (Jouer contre l’ordi…)

#### 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 |

#### Une partie interrompue et reprise plus tard

## 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)

# Implémentation

## 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

## 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…

### Point 1

### Point 2

### Point …

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

## Livraisons

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

# Tests

## 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.Placment 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 |  |  |  |
| 0.Quitter | OK | OK |  |

## Erreurs restantes

* Dans le menu parincipa

S'il reste encore des erreurs:

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

# 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

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

Aide par **le prof**

## Journal de bord du projet

|  |  |
| --- | --- |
| **Date** | **Evénement** |
| 25.3.19 | Stratégie de test validée par le chef de projet |
| 25.3.19 | Publication de la première version du document de projet |