

Tableau de bord projet tutoré



Nom : Diallo

Prénom : Alpha Oumar Binta

Groupe : 1.2

L2 informatique

Mon carnet de bord

ORGANISATION DU PROJET	
NOM, Prénom : Diallo Alpha Oumar Binta mail : d.alphaoumar@yahoo.fr tel: 06 26 80 40 85	Diplôme préparé : Licence 2 Établissement :Université Paul Sabatier
Mon binôme :Jang Yechan Ses coordonnées (téléphone, mail...): 06.79.14.31.68 abidjanboy_1@hotmail.com	Mon tuteur pédagogique :Julien Pinquier Son adresse-mail: Pinquier@irit.fr
Sujet du projet : Le jeu des Amazones	
Quels sont les objectifs que je vise pour ce projet : Pour ce Projet Tutoré de Programmation, la version que je vise à atteindre est la version 3. Donc la version où la machine ne joue plus au hasard mais selon une stratégie avec possibilité de sauvegarde de la partie et de l'historique des coups joués, donc l'utilisateur sera libre de revenir sur les coups précédents afin de rejouer la partie selon sa guise,	
Quel est mon planning prévisionnel du codage (les différentes « deadlines ») ?	

Mon programme sera modulaire. J'identifierai les différentes parties du programme (modules, sous-module) et leur relations. J'écrirai avant tout codage, les spécifications informelles de chaque module et j'identifierai leurs relations avec les autres modules. Chaque module ou constituant de module correspondra à au moins un fichier de code C et à un header (.h). Les fichiers commenceront par une entête en commentaire indiquant le nom et le rôle du module, le programmeur, la date de création. Le code sera commenté. Chaque fonctions et procédures commencera par des lignes de commentaires précisant :

- pour chaque paramètre s'il est en entrée, en sortie ou en entrée/sortie ainsi que leur domaine et le mode de passage.
- S'il y a un effet de bord comme l'accès ou la modification d'une variable extérieure.
- Je ferai des tests unitaires pour chaque sous programme, et des tests d'intégration pour chaque partie de code appelant des sous parties.
- Le programme sera compilé à l'aide d'un Makefile.

Quelles sont les contraintes du projet ?

- Matérielles : ordinateurs, éditeurs de texte , terminal
- Organisationnelles : répartition du codage du programme selon l'emploi du temps
- Logicielles : editeur de texte (kwrite, notepad, kate, emacs), terminal (Konsole)

Quelles sont les difficultés techniques que j'identifie à priori ?

Les difficultés techniques que j'identifie à priori seront entre autre des erreurs :

- de segmentation
- d' inclusions de fichiers
- d'utilisation de la bibliothèque ncurses.h et SDL.h pour le graphisme

Comment j'envisage d'organiser ce travail dans mon emploi du temps ?

Semaine 1 : Structure de données, affichage grilles, modules, initialisation.

Semaine 2 : menus, phase de combat, jeu de l'ordinateur au hasard.

Semaine 3 : stratégie de l'ordinateur, sauvegarde, chargement.

Semaine 4 : modélisation graphique du jeu

Comment est-ce que je prévois de valider mon projet (auto-validation) avant de le rendre ?

Pour cela, je ferai des tests unitaires pour chaque sous programme, et des tests d'intégration pour chaque partie de code appelant des sous parties.

Quelles sont les recherches documentaires que je vais avoir à effectuer ?

J'effectuerai des recherches sur les bibliothèques ncurses et SDL .

Quels sont les contenus de ma formation qui pourront m'être utiles ?

Les contenus de ma formation qui pourront m'être utiles seront les connaissances que j'ai acquises au niveau de la programmation modulaire, de l'implantation des structures et des fonctions.

Échéancier :

Je définis et hiérarchise les activités à réaliser	Par qui ?	Quand ?	Où ?	Temps estimé pour réaliser la tâche ?	Répartition par semaine (en nb d'heures)
Structure de données, affichage grilles, modules, initialisation	Mon binôme et Moi	Semaine 1	U1	4	4h
menus, phase de combat, jeu de l'ordinateur au hasard.	Mon binôme et Moi	Semaine 2	U1	6	6h
stratégie de l'ordinateur, sauvegarde, chargement.	Mon binôme et Moi	Semaine 3	U1 et Domicile	6	6h
modélisation graphique du jeu	Mon binôme et Moi	Semaine 4	U1 et Domicile	8	8h