

Université Toulouse III – Paul sabatier  
L2 Informatique  
Projet tuteuré

Antoine de ROQUEMAUREL  
Fabrice VALLEIX  
Groupe 2.2

# Dossier de conception préliminaire

---

Projet de Boggle

Toulouse, le 17 mars 2013

# Table des matières

<b>1</b>	<b>But du document</b>	<b>3</b>
<b>2</b>	<b>Diagramme de décomposition en modules</b>	<b>3</b>
<b>3</b>	<b>Description des différents modules</b>	<b>3</b>
3.1	Module Utile . . . . .	4
3.2	Module Plateau . . . . .	4
3.3	Module Dictionnaire . . . . .	4
3.4	Module Resolveur . . . . .	4
3.5	Module Jeu . . . . .	5
3.6	Module InterfaceTexte . . . . .	5
3.7	Module InterfaceGraphique . . . . .	5
<b>4</b>	<b>Répartition des tâches entre chaque membre</b>	<b>5</b>
<b>5</b>	<b>Calendrier de réalisation des tâches</b>	<b>7</b>
<b>6</b>	<b>Plan de tests</b>	<b>8</b>
6.1	Plateau . . . . .	8
6.2	Résolveur . . . . .	8
6.3	Jeu . . . . .	8
6.4	InterfaceGraphique et InterfaceTexte . . . . .	8
<b>A</b>	<b>Annexes</b>	<b>9</b>
A.1	Table des figures . . . . .	9
A.2	Liste des tableaux . . . . .	9

# 1 But du document

C'est une description de haut niveau du produit, c'est-à-dire l'architecture générale du système, en termes de « modules », de sous modules et de leurs interactions. De plus, chaque module doit être décrit (définition des interfaces et des fonctionnalités générales). Ce document doit en premier lieu asseoir la confiance en la finalité et la faisabilité du produit, et, en second lieu, servir de base pour l'estimation des tâches à effectuer et du calendrier de leur réalisation.

Le « Dossier de Conception Préliminaire » doit également mettre en évidence le plan de tests, en termes de besoins de l'utilisateur, et montrer que l'on peut y satisfaire grâce à l'architecture proposée.

## 2 Diagramme de décomposition en modules

La description détaillée des différents modules est disponible section 3.

**R** Afin de ne pas surcharger le schéma, le module `Utile` n'a pas été représenté ici, en effet tous les modules du projet sont susceptibles d'en avoir besoin, de plus ce module ne contient pas de fonctions spécifiques au projet mais des fonctions utiles travaillant sur des types de bases.

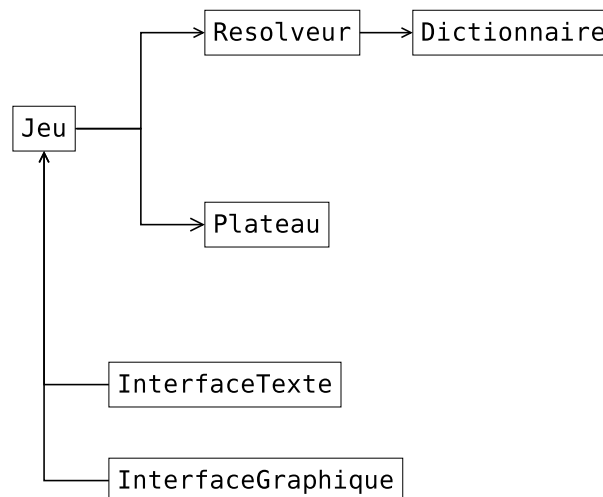


FIGURE 1 – Diagramme de décomposition en modules

## 3 Description des différents modules

Un diagramme représentant l'interaction entre les différents modules est disponible section 2.

### 3.1 Module Utile

<b>Rôle</b>	Toutes les fonctions de bases utiles au projet, ces fonctions travaillent sur des types de bases et ne sont pas spécifiques au projet, mais ce module permet de mieux organiser le code.
<b>Type de données</b>	Contient uniquement des traitements
<b>Dépendances</b>	Aucune
<b>Fonctionnalités fournies</b>	La liste sera complétée au fur et à mesure du projet en fonction des besoins nécessaires, en voici déjà quelques uns : supprimer les accents d'une chaîne de caractère, mettre une chaîne de caractère en majuscule, n'afficher un message qu'en cas de mode debug, trouver la première chaîne de caractère présente dans un tableau, retourner un booléen en fonction d'une certaine probabilité, etc. . .

TABLE 1 – Module Utile

### 3.2 Module Plateau

<b>Rôle</b>	Gérer la grille de Boggle
<b>Type de données</b>	Tableau à deux dimensions de <code>char</code>
<b>Dépendances</b>	<code>Utile(3.1)</code>
<b>Fonctionnalités fournies</b>	Générer la grille, Retourner la lettre concernant une case donnée

TABLE 2 – Module Plateau

### 3.3 Module Dictionnaire

<b>Rôle</b>	Gérer le dictionnaire du Boggle
<b>Type de données</b>	Fichier <code>FILE*</code> pointant sur le dictionnaire
<b>Dépendances</b>	<code>Utile(3.1)</code>
<b>Fonctionnalités fournies</b>	Ouvrir le dictionnaire, parcourir le dictionnaire, dire si un mot est présent dans le dictionnaire ou non.

TABLE 3 – Module Dictionnaire

### 3.4 Module Resolveur

<b>Rôle</b>	Résoudre une grille de Boggle
<b>Type de données</b>	Structure contenant la grille de Boggle, le dictionnaire et un tableau de <code>char*</code> avec tous les mots possibles
<b>Dépendances</b>	<code>Dictionnaire(3.3)</code> , <code>Plateau(3.2)</code> , <code>Utile(3.1)</code>
<b>Fonctionnalités fournies</b>	Résoudre la grille, signaler si un mot est présent dans la grille, retourner la liste des mots de la grille commençant par une lettre.

TABLE 4 – Module Resolveur

### 3.5 Module Jeu

<b>Rôle</b>	Jouer au Boggle
<b>Type de données</b>	Structure contenant le Plateau et le Résolveur
<b>Dépendances</b>	Plateau(3.2), Résolveur(3.4), Utile(3.1)
<b>Fonctionnalités fournies</b>	Proposer une lettre, Lancer le compte à rebours, Signaler si un mot proposé est correct, retourner le nombre de point obtenus, signaler si le joueur à gagner le jeu ou non

TABLE 5 – Module Jeu

### 3.6 Module InterfaceTexte

<b>Rôle</b>	Afficher et permettre de jouer au Boggle en mode texte
<b>Type de données</b>	Jeu
<b>Dépendances</b>	Jeu(3.5), Utile(3.1)
<b>Fonctionnalités fournies</b>	Toutes les fonctions d’affichage et de saisie

TABLE 6 – Module InterfaceTexte

### 3.7 Module InterfaceGraphique

<b>Rôle</b>	Afficher et permettre de jouer au Boggle en mode semi graphique
<b>Type de données</b>	Jeu(3.5)
<b>Dépendances</b>	Jeu, bibliothèque externe <code>ncurses</code> , Utile
<b>Fonctionnalités fournies</b>	Toutes les fonctions d’affichage et de saisie

TABLE 7 – Module InterfaceGraphique

## 4 Répartition des tâches entre chaque membre

Un module sera toujours affecté à un membre du groupe, celui-ci sera en charge de vérifier que le module avance dans le temps impartis, et de s’occuper de l’intégration. Chacune des tâches seront affecté à un membre du groupe qui devra implémenter la tâche dans les délais prévus.

Le module `Utile` ne possède personne qui lui est assigné, en effet ce module se remplira en fonction de l’avancement des autres modules, et sera donc développé par les deux membres du binôme tout au long du projet.

## L2 - Projet (Boggle) - Demandes

#	Tâche parente	Tracker	Début	Echéance	Sujet	Assigné à
<b>L2 - Projet (Boggle) (28)</b>						
250		Document	03-03-2013		Conception	
276		Module	16-03-2013	30-04-2013	Utilité	
277		Module	16-03-2013	23-03-2013	Plateau	Fabrice Valleix
284	Module #277: Plateau	Tache	16-03-2013	23-03-2013	Créer plateau	Antoine de Roquemaurel
285	Module #277: Plateau	Tache	19-03-2013	23-03-2013	Générer grille de Boggle en fonction de la taille	Fabrice Valleix
278		Module	16-03-2013	20-03-2013	Dictionnaire	Fabrice Valleix
286	Module #278: Dictionnaire	Tache	16-03-2013	17-03-2013	Créer dictionnaire	Antoine de Roquemaurel
287	Module #278: Dictionnaire	Tache	16-03-2013	20-03-2013	mot est dans dictionnaire	Antoine de Roquemaurel
288	Module #278: Dictionnaire	Tache	16-03-2013	19-03-2013	Obtenir probabilité d'apparition d'une lettre	Fabrice Valleix
279		Module	21-03-2013	10-04-2013	Resolveur	Antoine de Roquemaurel
299	Module #279: Resolveur	Tache	21-03-2013	05-04-2013	Résoudre une grille	Antoine de Roquemaurel
300	Module #279: Resolveur	Tache	05-04-2013	08-04-2013	mot est dans la grille	Fabrice Valleix
301	Module #279: Resolveur	Tache	06-04-2013	10-04-2013	Nombre de mots commençant par une séquence de lettre	Fabrice Valleix
280		Module	10-04-2013	16-04-2013	Jeu	Fabrice Valleix
290	Module #280: Jeu	Tache	10-04-2013	16-04-2013	lancer timer	Fabrice Valleix
297	Module #280: Jeu	Tache	10-04-2013	16-04-2013	Valider un mot	Fabrice Valleix
298	Module #280: Jeu	Tache	10-04-2013	14-04-2013	Retourner le nombre de points obtenus	Antoine de Roquemaurel
281		Module	16-04-2013	26-04-2013	InterfaceTexte	Fabrice Valleix
293	Module #281: InterfaceTexte	Tache	23-04-2013	26-04-2013	Permettre la saisie d'un mot	Fabrice Valleix
294	Module #281: InterfaceTexte	Tache	23-04-2013	26-04-2013	Afficher nombre de points	Fabrice Valleix
303	Module #281: InterfaceTexte	Tache	16-04-2013	23-04-2013	Interface générale	Fabrice Valleix
282		Module	16-04-2013	30-04-2013	InterfaceGraphique	Antoine de Roquemaurel
291	Module #282: InterfaceGraphique	Tache	23-04-2013	27-04-2013	Afficher solution	Antoine de Roquemaurel
292	Module #282: InterfaceGraphique	Tache	23-04-2013	26-04-2013	Afficher aide	Antoine de Roquemaurel
295	Module #282: InterfaceGraphique	Tache	23-04-2013	26-04-2013	Afficher nombre de points	Antoine de Roquemaurel
296	Module #282: InterfaceGraphique	Tache	23-04-2013	30-04-2013	Sélectionner lettre pour saisie	Antoine de Roquemaurel
302	Module #282: InterfaceGraphique	Tache	16-04-2013	23-04-2013	Interface générale	Antoine de Roquemaurel
283		Technical Story	19-04-2013	30-04-2013	Refactoring	Antoine de Roquemaurel

FIGURE 2 – Liste des tâches et leur répartition

5 Calendrier de réalisation des tâches

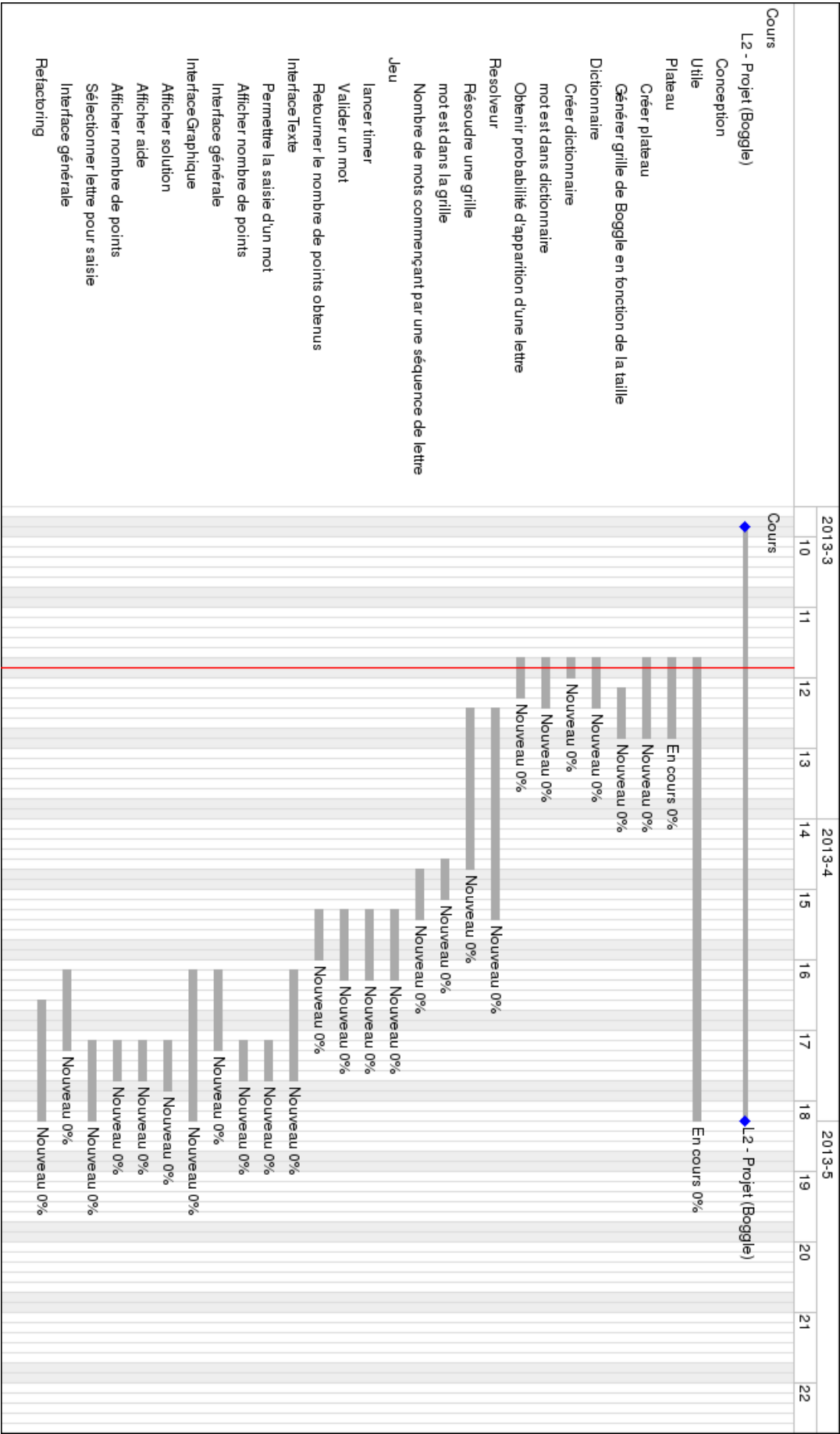


FIGURE 3 – Diagramme de Gantt

## A Annexes

### A.1 Table des figures

1	Diagramme de décomposition en modules . . . . .	3
2	Liste des tâches et leur répartition . . . . .	6
3	Diagramme de Gantt . . . . .	7

### A.2 Liste des tableaux

1	Module <code>Utile</code> . . . . .	4
2	Module <code>Plateau</code> . . . . .	4
3	Module <code>Dictionnaire</code> . . . . .	4
4	Module <code>Resolveur</code> . . . . .	4
5	Module <code>Jeu</code> . . . . .	5
6	Module <code>InterfaceTexte</code> . . . . .	5
7	Module <code>InterfaceGraphique</code> . . . . .	5