

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 16 mars 2013

Table des matières

1	But du document	3
2	Diagramme de décomposition en modules	3
3	Description des différents modules	3
3.1	Module Plateau	3
3.2	Module Dictionnaire	3
3.3	Module Résolveur	3
3.4	Module Jeu	4
3.5	Module InterfaceTexte	4
3.6	Module InterfaceGraphique	4
3.7	Module Utile	4
4	Répartition des tâches entre chaque membre du groupe	5
5	Calendrier de réalisation des tâches	5
6	Plan de tests	5

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

3 Description des différents modules

3.1 Module Plateau

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

TABLE 1 – Module Plateau

3.2 Module Dictionnaire

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

TABLE 2 – Module Plateau

3.3 Module Résolveur

Rôle	Résoudre une grille de Boggle
Type de données	Structure contenant la grille de Boggle, le dictionnaire et un tableau de <code>char*</code> avec tous les mots possibles
Dépendances	Dictionnaire, Plateau
Fonctionnalités fournies	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 3 – Module Plateau

3.4 Module Jeu

Rôle	Jouer au Boggle
Type de données	Structure contenant le Plateau et le Résolveur
Dépendances	Plateau, Résolveur
Fonctionnalités fournies	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 4 – Module Jeu

3.5 Module InterfaceTexte

Rôle	Afficher et permettre de jouer au Boggle en mode texte
Type de données	Jeu
Dépendances	Jeu
Fonctionnalités fournies	Toutes les fonctions d’affichage et de saisie

TABLE 5 – Module InterfaceTexte

3.6 Module InterfaceGraphique

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

TABLE 6 – Module InterfaceGraphique

3.7 Module Utile

Rôle	Toutes les fonctions de bases utiles au projet.
Type de données	Contient uniquement des traitements
Dépendances	Aucune
Fonctionnalités fournies	La liste sera complété au fur et a mesure du projet en fonction des besoin nécessaires, en voici déjà quelques une : supprimer les accents d’une chaine de caractère, mettre une chaine de caractère en majuscule, n’afficher un message qu’en cas de mode debug, trouver la première chaine de caractère présente dans un tableau, retourner un booléen en fonction d’une certaine probabilité, etc...

TABLE 7 – Module Utile

4 Répartition des tâches entre chaque membre du groupe

Tâche	Membre
..	Fabrice
..	Antoine
..	Antoine

TABLE 8 – Répartition des tâches

5 Calendrier de réalisation des tâches

6 Plan de tests