

Antoine de ROQUEMAUREL
Fabrice VALLEIX
Groupe 2.2

Dossier de conception préliminaire

Projet de Boggle

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 Jeu	3
3.4	Module Résolveur	4
3.5	Module Interface	4
3.6	Module Utile	4
4	Répartition des tâches entre chaque membre du groupe	4
5	Calendrier de réalisation des tâches	4
6	Plan de tests	4

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.

3.3 Module Jeu

Rôle	Jouer au Boggle
Type de données	
Dépendances	Plateau, InterfaceGraphique, InterfaceTexte, 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 a gagné le jeu ou non

3.4 Module Résolveur

3.5 Module Interface

3.6 Module Utilitaire

4 Répartition des tâches entre chaque membre du groupe

Tâche	Membre
..	Fabrice
..	Antoine
..	Antoine

TABLE 2 – Répartition des tâches

5 Calendrier de réalisation des tâches

6 Plan de tests