

Plan d'itération du 6 mai 2014

Iteration	Dates	Objectives	En charge	Heures prévues	Heures effectives
1	29 Avril – 5 Mai	<u>Tâche 3 : Attente de joueurs</u> : Interface graphique (uniquement l'apparence) de UIWaitPlayers est réalisée. La fenêtre est déplaçable mais n'a pas de barre de titre. Lorsque l'on clique sur le bouton « Déconnecter », le message « Bouton Déconnecter cliqué » s'affiche dans la console.	NLE	3	4
		<u>Tâche 4 : Authentification</u> : Interface graphique (uniquement l'apparence) de UIAskPass est réalisée. La fenêtre est déplaçable mais n'a pas de barre de titre. Lorsque l'on clique sur le bouton « Connecter » ou que l'on tape « Enter », le message « Bouton Connecter cliqué » s'affiche dans la console. Lorsque l'on clique sur le bouton « Annuler », le message « Bouton Annuler cliqué » s'affiche dans la console.	NLE	3	4
		<u>Tâche 5 : Créer un serveur, Consulter les statistiques du serveur, Afficher la liste des serveurs</u> : Interface graphique (uniquement l'apparence) de UIHome est réalisée. La fenêtre est déplaçable mais n'a pas de barre de titre. Lorsque l'on clique sur un bouton, le message « Bouton [x] cliqué » s'affiche dans la console.	NLE	3	5
		<u>Tâche 6 : Connexion au serveurs</u> : Interface graphique (uniquement l'apparence) de UIManualConnect est réalisée. La fenêtre est déplaçable mais n'a pas de barre de titre. Lorsque l'on clique sur un bouton, le message « Bouton [x] cliqué » s'affiche dans la console.	NLE	3	4
		<u>Tâche 7 : Modifier le pseudo</u> : Interface graphique (uniquement l'apparence) de UIUsernameConf est réalisée. La fenêtre est déplaçable mais n'a pas de barre de titre. Lorsque l'on clique sur un bouton, le message « Bouton [x] cliqué » s'affiche dans la console.	NLE	3	4
2	6 Mai – 12 Mai	<u>Tâche 1 : Chatter</u> : Interface graphique (uniquement l'apparence) de UIGameMain, partie chat seule est réalisée. Lorsque l'on clique sur le bouton « Envoyer », ou que l'on tape « Enter », le	NLE YWR	3	

		message « Bouton Envoyé cliqué » s’affiche dans la console.			
		<u>Tâche 2 : Créer un serveur:</u> Interface graphique (uniquement l’apparence) de UIServerCreation est réalisée. La fenêtre est déplaçable mais n’a pas de barre de titre. On peut cliquer sur le mode de jeu, les boutons radios réagissent et un message « Bouton radio [x] sélectionné » s’affiche dans la console. On peut cliquer sur les checkbox, les checkbox réagissent et un message « Checkbox [x] sélectionnée/désélectionnée » s’affiche dans la console. On peut cliquer sur le bouton « Créer » ou taper « Enter » et un message « Bouton Créer cliqué » s’affiche dans la console.	NLE	5	
		<u>Tâche 8 : Jouer, Chatter :</u> le Protocole réseau (documentation complète) est défini dans un document texte décrivant son fonctionnement.	JAR	10	
		<u>Tâche 9 : Jouer :</u> Interface graphique (uniquement l’apparence) de UIGameMain, partie Grille de jeu uniquement est réalisée. La fenêtre est déplaçable mais n’a pas de barre de titre.	NLE	5	
		<u>Tâche 10 : Consulter les serveurs :</u> Interface graphique (uniquement l’apparence) de UIServersListing est réalisée. La fenêtre est déplaçable mais n’a pas de barre de titre. Lorsque l’on clique sur un bouton, le message « Bouton [x] cliqué » s’affiche dans la console.	NLE	4	
		<u>Tâche 11 : Chatter:</u> Interface graphique (uniquement l’apparence) de la partie chat est intégrée à la fenêtre UIGameMain. La fenêtre est déplaçable mais n’a pas de barre de titre. Lorsque l’on clique sur le bouton « Envoyer », ou que l’on tape « Enter », le message « Bouton Envoyé cliqué » s’affiche dans la console.	NLE YWR	3	
3	13 Mai – 19 Mai	<u>Tâche 12 : Jouer, Connexion au serveur, Authentification, Créer une partie sur un serveur, Consulter les serveurs hébergeant une partie, Consulter les statistiques du serveur, Attente de joueurs, Modifier le pseudo, Chatter, Stocker les statistiques de la partie:</u> Interactions des fenêtres et synchronisations. Les boutons ouvrant une fenêtre particulière fonctionnent et lorsqu’une fenêtre est refermée, on revient	JAR PNI	12	

		sur la bonne fenêtre.			
		<u>Tâche 13 : Chatter</u> : Implémentation à sens unique. Un utilisateur peut envoyer des messages à un autre et l'autre recevra les messages qui s'afficheront dans la fenêtre de chat sans pouvoir répondre pour l'instant.	NLE YWR	10	
4	20 Mai – 26 Mai	<u>Tâche 14 : Jouer</u> : Placement en dur des bateaux. Les bateaux sont placés dans certaines cases précises définies en dur dans le programme. On voit que les bateaux sont placés sur la grille en fonction des paramètres indiqués dans le code.	BGL JAR NLE PNI	16	
		<u>Tâche 15 : Chatter</u> : Implémentation à deux sens. Le chat est complètement fonctionnel. Deux utilisateurs peuvent communiquer.	YWR	6	
5	27 Mai – 2 Juin	<u>Tâche 16 : Jouer</u> : 1 joueur solo tire tout seul sans adversaire et un autre client reçoit les coups. Les coups joués sont affichés dans la console.	BGL JAR PNI YWR	22	
6	3 Juin – 9 Juin	<u>Tâche 17 : Jouer</u> : Humain vs Humain : implementation complète. Le jeu à deux joueurs fonctionne en faisant des essais non structurés de parties.	BGL JAR PNI YWR	22	
7	10 Juin – 16 Juin	<u>Tâche 18 : Jouer</u> : Humain vs Humain : Protocoles de tests pour vérifier de manière systématique tous les cas de figure pour être certain que le jeu fonctionne correctement. Implémentation des Bonus terminés.	BGL	10	
		<u>Tâche 19 : Jouer</u> : vs IA : L'IA tire sur les 2 diagonales. Elle commence par tirer en haut à gauche, puis elle descend en diagonale jusqu'à en bas à droite et ensuite, elle recommence avec la diagonale qui commence en haut à droite pour finir en bas à gauche. Nous pouvons voir que les tirs arrivent correctement et dans le bon ordre.	JAR PNI YWR	6	
		<u>Tâche 20 : Jouer</u> : Intégration des effets sonores. Les tirs manqués font un son d'éclaboussure, les tirs réussis font un son d'explosion, un bateau complètement coulé fait un bruit de naufrage.	NLE	6	
8	17 Juin – 24 Juin	<u>Tâche 21 : Jouer</u> : vs IA : Implémentation finale. L'IA fonctionne et est intelligente et réagit correctement	JAR PNI YWR	10	
		<u>Tâche 22 : Jouer</u> : vs IA : Protocoles de tests	YWR	6	

		pour vérifier de manière systématique tous les cas de figure pour être certain que le jeu fonctionne correctement.			
		<u>Tâche 23</u> : Rédaction de la documentation finale terminée. Le présent document est terminé et prêt à être rendu.	NLE	6	