

## Plan d'itération, version du 27 Mai 2014

### Itération 1 – 29 Avril au 5 Mai

- Tâche 3
  - Réalisation de l'interface graphique pour l'attente de joueur. Un clic sur le bouton est signalé dans la console.
  - Cas d'utilisation concerné : « Attente de joueurs »
  - Nombre d'heures estimées : 3
  - Nombre d'heures effectives : 4
  - En charge de la réalisation : NLE
- Tâche 4
  - Réalisation de l'interface graphique pour l'authentification. Les clics sur les différents boutons sont signalés dans la console.
  - Cas d'utilisation concerné : « Authentification »
  - Nombre d'heures estimées : 3
  - Nombre d'heures effectives : 4
  - En charge de la réalisation : NLE
- Tâche 5
  - Réalisation de l'interface graphique de la fenêtre d'accueil. Les clics sur les différents boutons sont signalés dans la console.
  - Cas d'utilisation concernés : « Créer un serveur », « Consulter les statistiques du serveur », « Afficher la liste des serveurs »
  - Nombre d'heures estimées : 3
  - Nombre d'heures effectives : 4
  - En charge de la réalisation : NLE
- Tâche 6
  - Réalisation de l'interface graphique pour la connexion à un serveur. Les clics sur les différents boutons sont signalés dans la console.
  - Cas d'utilisation concerné : « Connexion au serveur »
  - Nombre d'heures estimées : 3
  - Nombre d'heures effectives : 4
  - En charge de la réalisation : NLE
- Tâche 7
  - Réalisation de l'interface graphique pour la modification du pseudonyme. Les clics sur les différents boutons sont signalés dans la console.
  - Cas d'utilisation concerné : « Modifier le pseudo »
  - Nombre d'heures estimées : 3
  - Nombre d'heures effectives : 4
  - En charge de la réalisation : NLE

### Itération 2 – 6 Mai au 12 Mai

- Tâche 8

- Documentation du protocole réseau défini dans un document texte détaillant son fonctionnement.
- Cas d'utilisation concernés : « Jouer », « Chatter »
- Nombre d'heures estimées : 10
- Nombre d'heures effectives : 10
- En charge de la réalisation : JAR
- Tâche 9
  - Réalisation de l'interface graphique des 2 grilles de jeu.
  - Cas d'utilisation concerné : « Jouer »
  - Nombre d'heures estimées : 5
  - Nombre d'heures effectives : 5
  - En charge de la réalisation : NLE
- Tâche 11
  - Réalisation de l'interface graphique pour la fenêtre de jeu. Les clics sur les différents boutons sont signalés dans la console.
  - Cas d'utilisation concerné : « Chatter », « Jouer »
  - Nombre d'heures estimées : 3
  - Nombre d'heures effectives : 4
  - En charge de la réalisation : NLE

### Itération 3 – 13 Mai au 19 Mai

- Tâche 1
  - Réalisation de l'interface graphique du chat. Un clic sur le bouton est signalé dans la console.
  - Cas d'utilisation concerné : « Chatter »
  - Nombre d'heures estimées : 3
  - Nombre d'heures effectives : 4
  - En charge de la réalisation : NLE
- Tâche 2
  - Réalisation de l'interface graphique de création de serveur. Les clics sur les différents boutons sont signalés dans la console.
  - Cas d'utilisation concerné : « Créer un serveur »
  - Nombre d'heures estimées : 5
  - Nombre d'heures effectives : 5
  - En charge de la réalisation : NLE
- Tâche 10
  - Réalisation de l'interface graphique pour l'affichage de la liste des serveurs. Les clics sur les différents boutons sont signalés dans la console.
  - Cas d'utilisation concerné : « Consulter les serveurs »
  - Nombre d'heures estimées : 4
  - Nombre d'heures effectives : 4
  - En charge de la réalisation : NLE
- Tâche 12

- Interactions des fenêtres et synchronisations. Les boutons ouvrant une fenêtre particulière fonctionnent et lorsqu'une fenêtre est refermée, on revient sur la bonne fenêtre.
- Cas d'utilisation concernés : tous
- Nombre d'heures estimées : 12
- Nombre d'heures effectives : 12
- En charge de la réalisation : JAR, PNI

## **Itération 4 – 20 Mai au 26 Mai**

## **Itération 5 – 27 Mai au 2 Juin**

- Tâche 14
  - Placement en dur des bateaux. Le modèle contient des valeurs introduites en dur et on voit les bateaux placés en dur sur l'interface graphique des grilles de jeu.
  - Cas d'utilisation concerné : « Jouer »
  - Nombre d'heures estimées : 16
  - En charge de la réalisation : BGL, JAR, NLE, PNI, YWR
- Tâche 16
  - Un joueur peut envoyer des coups. Les coups joués sont affichés dans la console.
  - Cas d'utilisation concerné : « Jouer »
  - Nombre d'heures estimées : 22
  - En charge de la réalisation : BGL, JAR, PNI, YWR

## **Itération 6 – 3 Juin au 9 Juin**

- Tâche 17
  - Réalisation du jeu à 2 joueurs. 2 joueurs peuvent jouer normalement.
  - Cas d'utilisation concerné : « Jouer »
  - Nombre d'heures estimées : 22
  - En charge de la réalisation : BGL, JAR, PNI, YWR

## **Itération 7 – 10 Juin au 16 Juin**

- Tâche 13
  - Début de l'implémentation du chat : Un message peut être envoyé d'un utilisateur à un autre client mais uniquement en sens unique et s'affiche dans la fenêtre de chat du récepteur.
  - Cas d'utilisation concerné : « Chatter »
  - Nombre d'heures estimées : 10
  - En charge de la réalisation : NLE, YWR
- Tâche 15
  - Fin de l'implémentation du chat. Des messages peuvent être échangés d'un utilisateur à l'autre.
  - Cas d'utilisation concerné : « Chatter »
  - Nombre d'heures estimées : 6
  - En charge de la réalisation : YWR
- Tâche 18

- Mises en place de protocoles de test pour vérifier que le jeu à 2 joueurs fonctionne correctement dans tous les cas.
- Cas d'utilisation concerné : « Jouer »
- Nombre d'heures estimées : 10
- En charge de la réalisation : BGL
- Tâche 19
  - Début de la réalisation du jeu vs IA. L'IA tire sur les diagonales sans réfléchir. On voit que les coups arrivent dans le bon ordre.
  - Cas d'utilisation concerné : « Jouer »
  - Nombre d'heures estimées : 6
  - En charge de la réalisation : JAR, PNI, YWR
- Tâche 20
  - Ajout d'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.
  - Cas d'utilisation concerné : « Jouer »
  - Nombre d'heures estimées : 6
  - En charge de la réalisation : NLE

## Itération 8 – 17 Juin au 24 Juin

- Tâche 21
  - Fin de la réalisation du jeu vs IA. L'IA réagit correctement en réfléchissant.
  - Cas d'utilisation concerné : « Jouer »
  - Nombre d'heures estimées : 10
  - En charge de la réalisation : JAR, PNI, YWR
- Tâche 22
  - Mises en place de protocoles de test pour vérifier que le jeu vs IA fonctionne correctement dans tous les cas.
  - Cas d'utilisation concerné : « Jouer »
  - Nombre d'heures estimées : 6
  - En charge de la réalisation : YWR
- Tâche 23
  - Rédaction de la documentation finale terminée. Le présent document est terminé et prêt à être rendu.
  - Nombre d'heures estimées : 6
  - En charge de la réalisation : NLE