# 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