	<p align="center">Bataille Navale Gestion du projet L3</p>	<p align="right">Page 1 / 7</p>
<p>Auteur : SAILLY Eric, FAMCHON Baptiste, EHO Kossi</p>	<p>Date Création : 06/06/2016 Dernière M.A.J. : 22/06/2016</p>	<p align="right">Réf. : 1.00</p>

Bataille Navale

Gestion du projet L3



Auteur(s) : **SAILLY Eric**
 FAMCHON Baptiste
 EHO Kossi

Destinataires : **DEHOS J**
 RAMAT E

	<p align="center">Bataille Navale Gestion du projet L3</p>	<p align="right">Page 2 / 7</p>
<p>Auteur : SAILLY Eric, FAMCHON Baptiste, EHO Kossi</p>	<p>Date Création : 06/06/2016 Dernière M.A.J. : 22/06/2016</p>	<p align="right">Réf. : 1.00</p>

Table des matières

BATAILLE NAVALE.....	1
GESTION DU PROJET L3	1
1. DESCRIPTION DU PROJET	3
1.1. JEU.....	3
1.2. REGLES	3
2. DEFINITION DES BESOINS ET SPECIFICATIONS	4
2.1. CONTEXTE GENERAL.....	4
2.2. BESOINS ET PRIORITES	4
2.3. PERSPECTIVES :.....	4
2.4. ENVIRONNEMENT DE DEVELOPPEMENT.....	4
2.5. ENVIRONNEMENT DE JEU	4
3. ORGANISATION DU PROJET	5
3.1. ETAPES DE DEVELOPPEMENT	5
4. GESTION DES RISQUES	5
4.1. IDENTIFIER LES RISQUES	5
4.2. PLANNING DE LA GESTION DES RISQUES.....	5
5. ANNEXES	6
5.1. ARCHITECTURE GENERALE DU PROJET.....	6
5.2. GESTION DE L'INTERFACE UTILISATEUR	6

	<p align="center">Bataille Navale Gestion du projet L3</p>	<p align="right">Page 3 / 7</p>
<p>Auteur : SAILLY Eric, FAMCHON Baptiste, EHO Kossi</p>	<p>Date Création : 06/06/2016 Dernière M.A.J. : 22/06/2016</p>	<p align="right">Réf. : 1.00</p>

1. Description du projet

Projet de fin de semestre 6 Licence 3, C++ années 2015/2016

1.1. Jeu

Jeu de bataille navale en réseau au coup par coup de 2 joueurs.

La **bataille navale**, appelée aussi **touché-coulé**, est un jeu de société dans lequel deux joueurs doivent placer des « navires » sur une grille tenue secrète et tenter de « toucher » les navires adverses. Le gagnant est celui qui parvient à torpiller complètement les navires de l'adversaire avant que tous les siens ne le soient.

1.2. Règles

- Plateau de 10*10.
- 2 joueurs en coup par coup
- Description des navires par joueur :
 - 1 porte avion de 5 cases
 - 1 croiseur de 4 cases
 - 2 sous-marins de 3 cases
 - 1 torpilleur de 2 cases
 - 1 annexe de 1 case
- Placement des navires :
 - En horizontale et/ou verticale.
 - Côte à côte autorisé
 - Impossible de poser 2 navires sur la même case.
- Joueur du premier tour aléatoire
- 1 coup = choisir une coordonnée horizontale et verticale
- Le premier joueur qui a tous ses navires coulés a perdu.
- Le dernier à conserver au moins un navire en fin de partie a gagné.
- Il y a obligatoirement un gagnant.

	Bataille Navale Gestion du projet L3	Page 4 / 7
Auteur : SAILLY Eric, FAMCHON Baptiste, EHO Kossi	Date Création : 06/06/2016 Dernière M.A.J. : 22/06/2016	Réf. : 1.00

2. Définition des besoins et Spécifications

2.1. Contexte général

Dans le cadre du projet de fin d'année, nous devons créer un jeu réseau en c++.

Nous avons alors choisi de réaliser une bataille navale, à deux joueurs, où chacun jouera sur un ordinateur différent.

2.2. Besoins et priorités

Les fonctionnalités que l'on va implémenter :

- Les joueurs peuvent consulter les règles de jeu
- Jouer en réseau sur deux ordinateurs différents
- Le serveur se lancera manuellement
- À travers un menu, ils peuvent rejoindre une partie et saisir un pseudo (voir maquettes 5.2)
- Positionner leur flotte manuellement ou aléatoirement sur l'écran d'attente
- Valider cette flotte et passer en attente du deuxième joueur
- Le jeu se lance quand deux joueurs sont prêts.
- En jeu, chaque joueur dispose de sa flotte et de ses coups tentés (voir maquettes 5.2).
- Les informations apparaissent en haut de l'écran :
 - Joueur courant
 - Touché / manqué / coulé
 - Gagnant
- L'un après l'autre, ils vont choisir une case à attaquer en cliquant dessus.
- La partie se termine quand un joueur n'a plus de bateau en vie, il devient perdant.
- Une fois la partie terminée, les joueurs sont redirigés vers le menu.

2.3. Perspectives :


- Sauvegarder une partie
- Jouer seul contre une IA
- Jouer à plus de 2 joueurs

2.4. Environnement de développement

Développement en C++14
Bibliothèque SFML 2.1
Unix Debian

2.5. Environnement de jeu

Jeu pour environnement Unix Debian en mode graphique.

	Bataille Navale Gestion du projet L3	Page 5 / 7
Auteur : SAILLY Eric, FAMCHON Baptiste, EHO Kossi	Date Création : 06/06/2016 Dernière M.A.J. : 22/06/2016	Réf. : 1.00

3. Organisation du projet

3.1. Etapes de développement

Valider les règles du jeu, besoins et fonctionnalités.

Réflexion à un diagramme UML pour avoir une vue globale du développement.

Développement en parallèle :

 Cœur de jeu avec l'écriture de morceaux de code avec tests unitaires

 Partie réseau avec la gestion des messages client serveur

Réalisation de la maquette prévue pour le 15 juin 2016

Préparation de la livraison avec la documentation.

4. Gestion des risques

4.1. Identifier les risques


- Bibliothèques graphiques jamais utilisées
- Gestion réseau jamais utilisée

4.2. Planning de la gestion des risques

Première semaine : comprendre le fonctionnement de la SFML et commencer à coder le cœur.

Deuxième semaine : le développement de la maquette

Troisième semaine : développement de la version finale de l'application en tenant compte corrections des remarques du client. Et préparation de la livraison.

	Bataille Navale Gestion du projet L3	Page 6 / 7
Auteur : SAILLY Eric, FAMCHON Baptiste, EHO Kossi	Date Création : 06/06/2016 Dernière M.A.J. : 22/06/2016	Réf. : 1.00

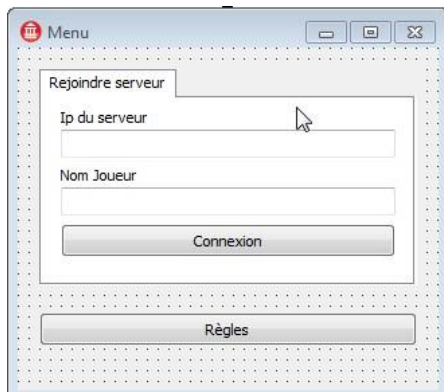
5. Annexes

5.1. Architecture générale du projet

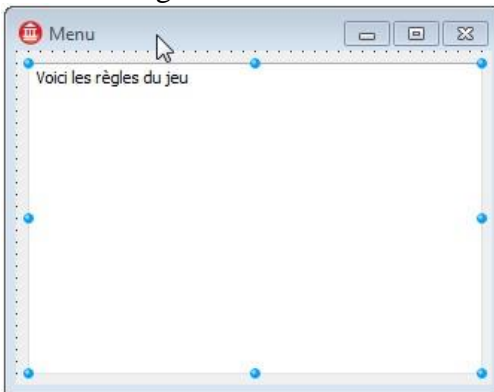
En construction

5.2. Gestion de l'interface utilisateur

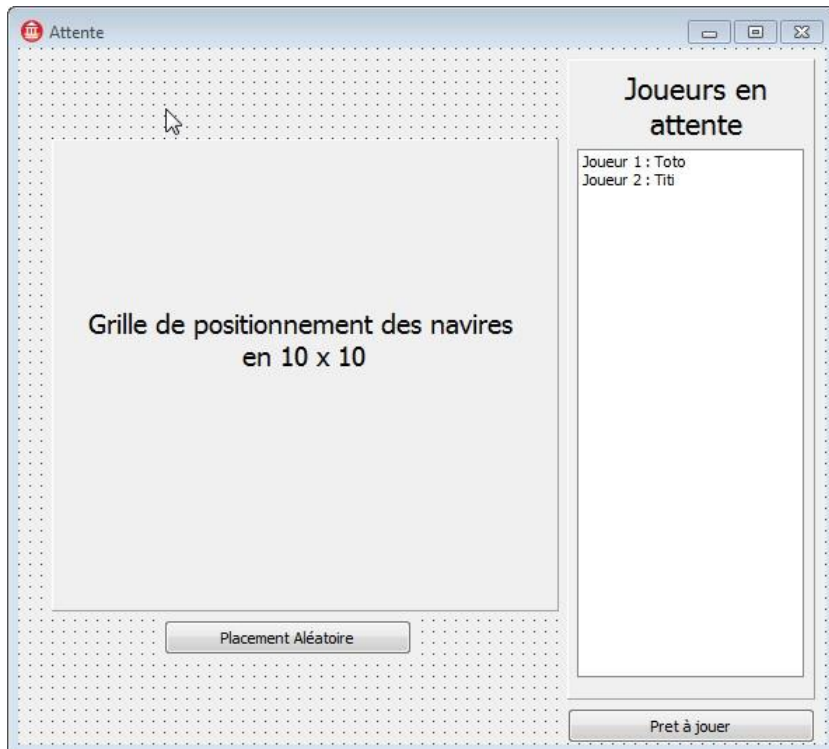
Ecran d'accueil



Ecran Règles

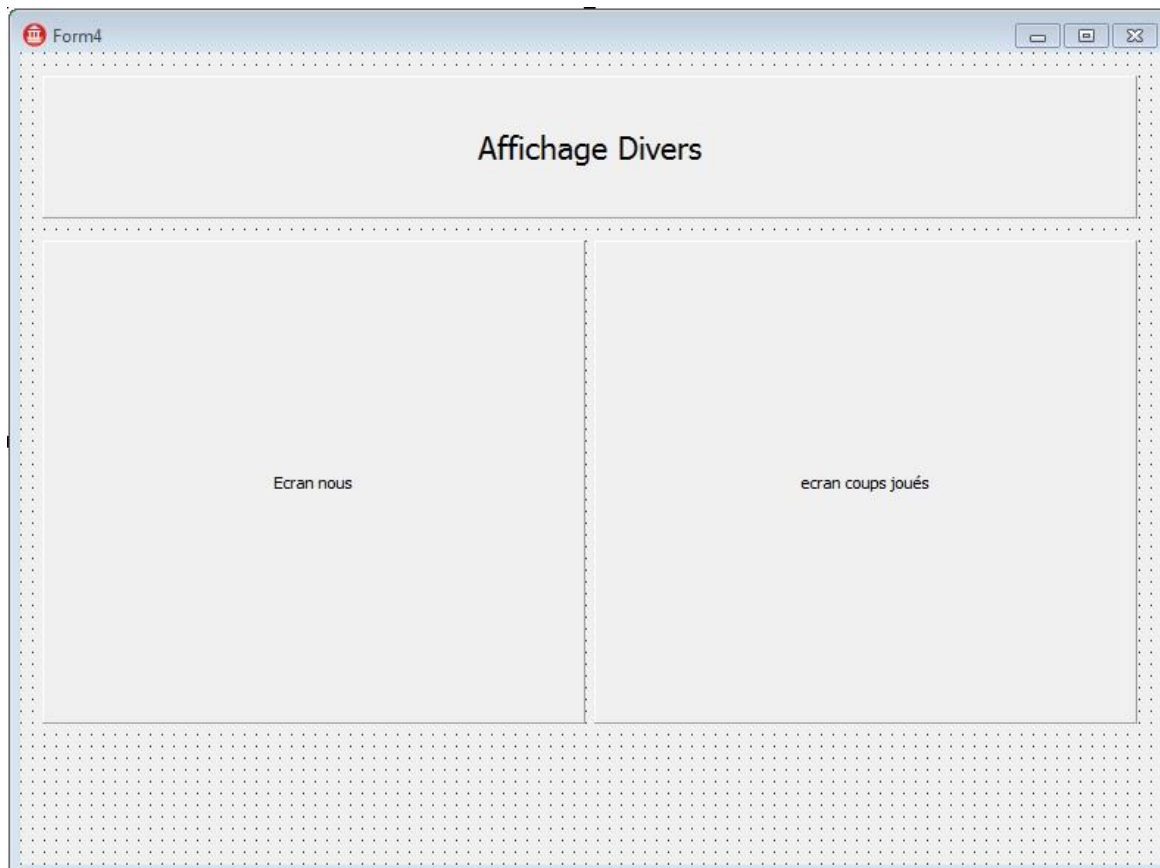


Ecran d'attente



	Bataille Navale Gestion du projet L3	Page 7 / 7
Auteur : SAILLY Eric, FAMCHON Baptiste, EHO Kossi	Date Création : 06/06/2016 Dernière M.A.J. : 22/06/2016	Réf. : 1.00

Ecran de Jeu



The screenshot shows a Java Swing window titled "Form4" with a standard Mac OS X title bar (red, yellow, and green buttons). The window contains a graphical user interface for a game, specifically a naval battle game. The layout is as follows:

- A top rectangular panel labeled "Affichage Divers" (Diverse Display).
- Below this, the window is split into two vertical panels:
 - The left panel is labeled "Ecran nous" (Our Screen).
 - The right panel is labeled "ecran coups joués" (Screen of moves played).
- The bottom portion of the window is a large, empty rectangular area with a light gray dotted grid pattern, intended for the game board.