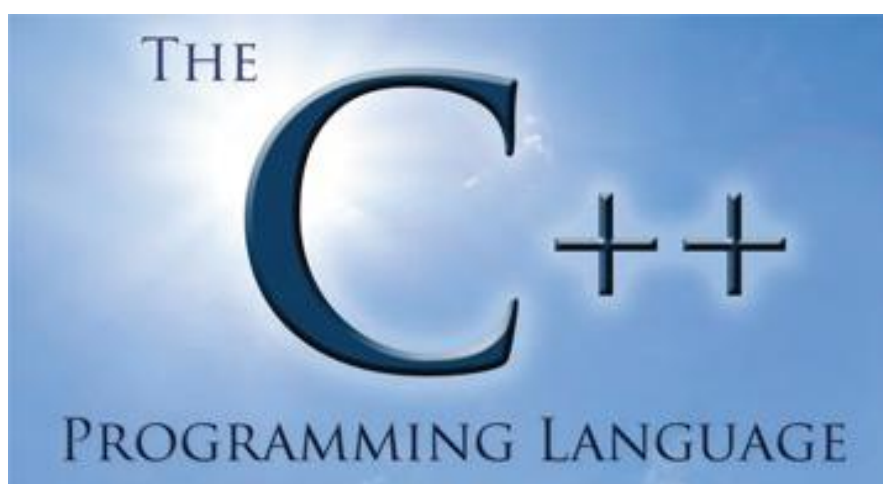


	<p align="center"><b>Bataille Navale</b> Gestion <b>du projet C++</b></p>	<p align="right">Page 1 / 11</p>
<p>Auteur : SAILLY Eric, FAMCHON Baptiste, EHO Kossi</p>	<p>Date Création : 16/05/2016 Dernière M.A.J. : 10/06/2016</p>	<p align="right">Réf. : 1.00</p>

# Bataille Navale

## Gestion du projet C++



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

**Destinataires :** J Dehos  
E Ramat

	<b>Bataille Navale</b> <b>Gestion du projet C++</b>	Page 2 / 11
Auteur : SAILLY Eric, FAMCHON Baptiste, EHO Kossi	Date Création : 16/05/2016 Dernière M.A.J. : 10/06/2016	Réf. : 1.00

## Fiche de suivi du Document

### Auteur(s)

Nom	Commentaires
SAILLY Eric	
FAMCHON Baptiste	
EHO Kossi	

### Evolutions du document

Version	Date	Commentaires
0.99	16/05/2016	Création du Document
1.00	10/06/2016	Version livrable

Version Actuelle : 1.00

### Validation

Service	Responsable	Date Limite	Date Validation	Commentaires
Prof	J Dehos			Création du Document

### Diffusion

Destinataires	Date	Pour Action	Pour Info	Commentaires
J Dehos	06/06/2016			Création du Document
E Ramat	10/06/2016			Livraison du cahier des charges


### Localisation du Document

D:\\_\_ULCO-transfert\LDME\ProjetFA\Documentation\Projet BatailleNavale.doc

	<p align="center"><b>Bataille Navale</b> Gestion <b>du projet C++</b></p>	Page 3 / 11
Auteur : SAILLY Eric, FAMCHON Baptiste, EHO Kossi	Date Création : 16/05/2016 Dernière M.A.J. : 10/06/2016	Réf. : 1.00

## Table des matières

<b>BATAILLE NAVALE.....</b>	<b>1</b>
GESTION DU PROJET C++.....	1
<b>1. DESCRIPTION DU PROJET .....</b>	<b>4</b>
1.1. JEU.....	4
1.2. REGLES .....	4
<b>2. DEFINITION DES BESOINS ET SPECIFICATIONS .....</b>	<b>5</b>
2.1. CONTEXTE GENERAL.....	5
2.2. BESOINS ET PRIORITES .....	5
2.3. ENVIRONNEMENT DE DEVELOPPEMENT.....	5
2.4. ENVIRONNEMENT DE JEU .....	5
<b>3. ORGANISATION DU PROJET .....</b>	<b>6</b>
3.1. ETAPES DE DEVELOPPEMENT .....	6
<b>4. GESTION DES RISQUES .....</b>	<b>7</b>
4.1. IDENTIFIER LES RISQUES .....	7
<b>5. ANNEXES .....</b>	<b>8</b>
5.1. ARCHITECTURE GENERALE DU PROJET .....	8
5.2. GESTION DE L'INTERFACE UTILISATEUR .....	8
5.3. PSEUDO CODE .....	10
<b>6. BILAN DE PROJET (2P) .....</b>	<b>11</b>
6.1. LISTE DES FONCTIONNALITES IMPLEMENTEES, FONCTIONNALITES MANQUANTES, BUGS .....	11
6.2. DIFFICULTES RENCONTREES, CONCLUSION .....	11

	<p align="center"><b>Bataille Navale</b> Gestion <b>du projet C++</b></p>	<p align="right">Page 4 / 11</p>
<p>Auteur : SAILLY Eric, FAMCHON Baptiste, EHO Kossi</p>	<p>Date Création : 16/05/2016 Dernière M.A.J. : 10/06/2016</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.

	<p align="center"><b>Bataille Navale</b> Gestion <b>du projet C++</b></p>	<p align="right">Page 5 / 11</p>
<p>Auteur : SAILLY Eric, FAMCHON Baptiste, EHO Kossi</p>	<p>Date Création : 16/05/2016 Dernière M.A.J. : 10/06/2016</p>	<p align="right">Réf. : 1.00</p>

## 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.

En revanche, il ne sera pas possible de :

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

### 2.3. Environnement de développement

Développement en C++14  
Bibliothèque SFML 2.1  
Unix Debian

### 2.4. Environnement de jeu

Jeu pour environnement Unix Debian en mode graphique.

	<p align="center"><b>Bataille Navale</b> Gestion <b>du projet C++</b></p>	<p align="right">Page 6 / 11</p>
<p>Auteur : SAILLY Eric, FAMCHON Baptiste, EHO Kossi</p>	<p>Date Création : 16/05/2016 Dernière M.A.J. : 10/06/2016</p>	<p align="right">Réf. : 1.00</p>

### 3. Organisation du projet

#### 3.1. Etapes de développement


Télécharger et installer les Framework requis.  
 Réflexion aux règles du jeu, besoins et fonctionnalités.  
 Réflexion à un diagramme UML pour avoir une vue globale du développement.  
 Réalisation de maquettes.  
 Comprendre la gestion réseau en C++ avec SFML.  
 Envoie du cahier des charges version 1.0.

	<p align="center"><b>Bataille Navale</b> Gestion <b>du projet C++</b></p>	<p align="right">Page 7 / 11</p>
<p>Auteur : SAILLY Eric, FAMCHON Baptiste, EHO Kossi</p>	<p>Date Création : 16/05/2016 Dernière M.A.J. : 10/06/2016</p>	<p align="right">Réf. : 1.00</p>

## 4. Gestion des risques

### 4.1. Identifier les risques

- Librairies graphiques jamais utilisées
- Gestion réseau jamais utilisée
- Deadline fixée et non modifiable
- Non identifiés pour le moment !

	<p align="center"><b>Bataille Navale</b> Gestion <b>du projet C++</b></p>	<p align="right">Page 8 / 11</p>
<p>Auteur : SAILLY Eric, FAMCHON Baptiste, EHO Kossi</p>	<p>Date Création : 16/05/2016 Dernière M.A.J. : 10/06/2016</p>	<p align="right">Réf. : 1.00</p>

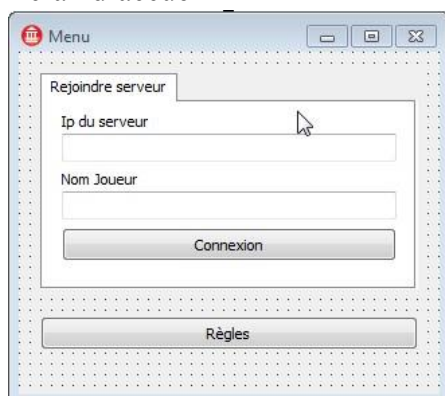
## 5. Annexes

### 5.1. Architecture générale du projet

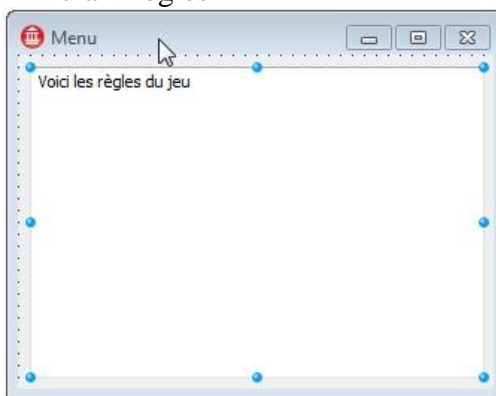
En construction

### 5.2. Gestion de l'interface utilisateur

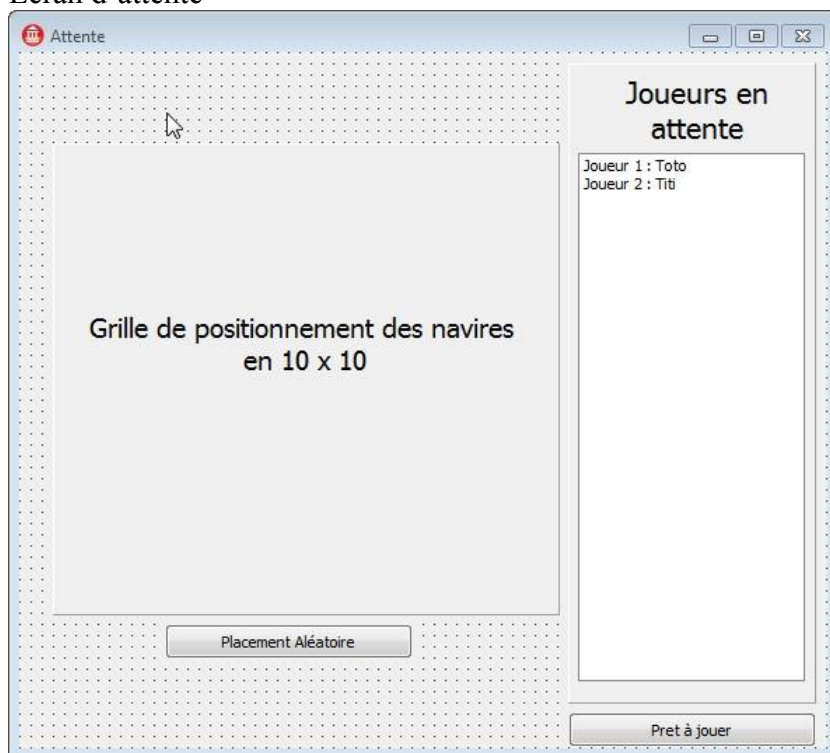
Ecran d'accueil



Ecran Règles



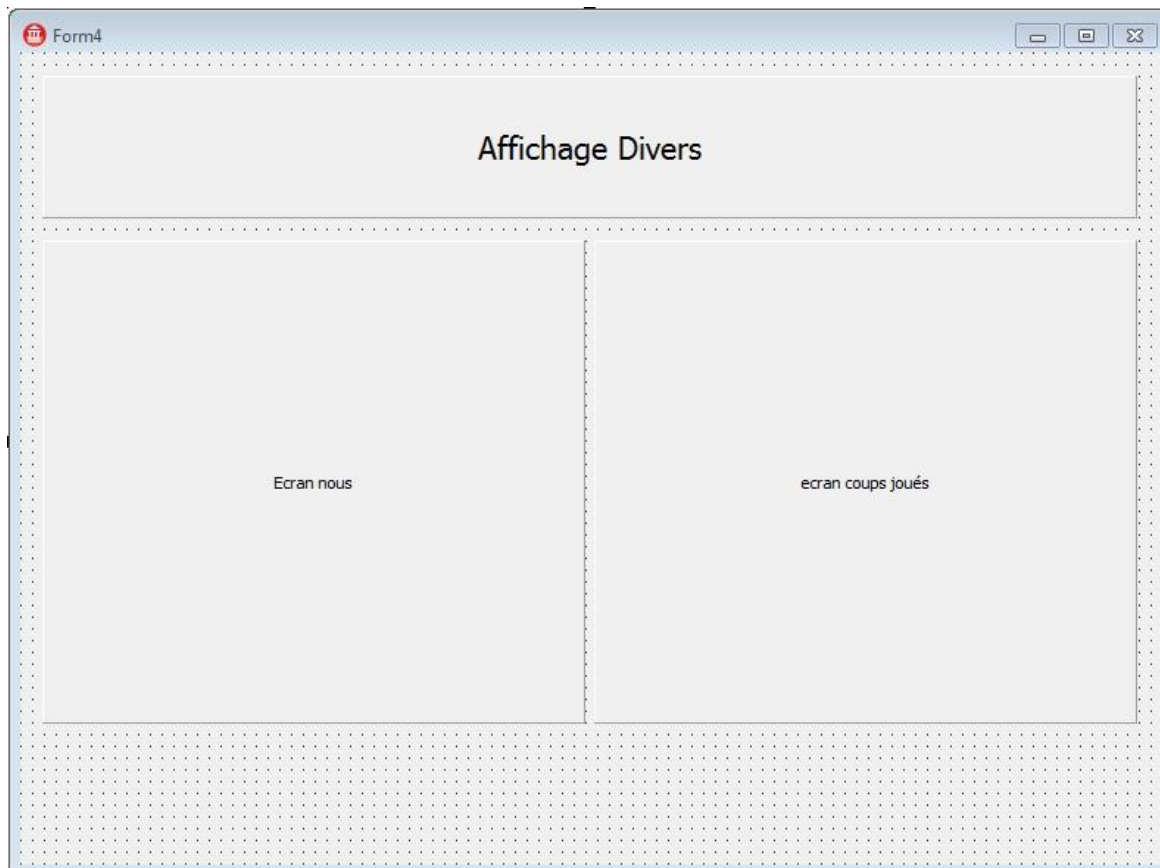
Ecran d'attente





	<b>Bataille Navale</b> Gestion <b>du projet C++</b>	Page 9 / 11
Auteur : SAILLY Eric, FAMCHON Baptiste, EHO Kossi	Date Création : 16/05/2016 Dernière M.A.J. : 10/06/2016	Réf. : 1.00

## Ecran de Jeu



Form4

Affichage Divers

Ecran nous

ecran coups joués

	<p align="center"><b>Bataille Navale</b> Gestion <b>du projet C++</b></p>	<p align="right">Page 10 / 11</p>
<p>Auteur : SAILLY Eric, FAMCHON Baptiste, EHO Kossi</p>	<p>Date Création : 16/05/2016 Dernière M.A.J. : 10/06/2016</p>	<p align="right">Réf. : 1.00</p>

### 5.3. Pseudo code

	<p align="center"><b>Bataille Navale</b> Gestion <b>du projet C++</b></p>	Page 11 / 11
Auteur : SAILLY Eric, FAMCHON Baptiste, EHO Kossi	Date Création : 16/05/2016 Dernière M.A.J. : 10/06/2016	Réf. : 1.00

## 6. Bilan de Projet (2p)

### 6.1. Liste des fonctionnalités implémentées, fonctionnalités manquantes, bugs

### 6.2. Difficultés rencontrées, conclusion