**Doc Bataille navale**



Roulet David

[David.roulet@cpnv.ch](mailto:David.roulet@cpnv.ch)



SI-CMI1A

2ème semestre, 1ère année, 2019

Table des matières

[1 Introduction 3](#_Toc5346905)

[1.1 Cadre,Description 3](#_Toc5346906)

[*1.2* Organisation 3](#_Toc5346907)

[1.3 Liste des Objectif 3](#_Toc5346908)

[2 Analyse 3](#_Toc5346909)

[2.1 Use Case et scénarios 3](#_Toc5346910)

[2.1.1 Use Case 1 Jouer une bataille 4](#_Toc5346911)

[2.1.2 Use Case 2 – Aide – Grille prédéfini 5](#_Toc5346912)

[2.1.3 Use Case 3 Multiple Grille 6](#_Toc5346913)

[2.2 Modèle de conceptuel de Données 6](#_Toc5346914)

[2.3 Stratégie de Test 6](#_Toc5346915)

[2.4 Budget 7](#_Toc5346916)

[3 Implémentation 7](#_Toc5346917)

[3.1 Vue d’ensemble 7](#_Toc5346918)

[3.2 Choix techniques 7](#_Toc5346919)

[3.3 Model logique de données 7](#_Toc5346920)

[3.4 Points techniques spécifiques 7](#_Toc5346921)

[3.4.1 Point 1 7](#_Toc5346922)

[3.4.2 Point 2 7](#_Toc5346923)

[3.4.3 Point 3 7](#_Toc5346924)

[3.5 Livraison 7](#_Toc5346925)

[4 Test 8](#_Toc5346926)

[4.1 Test effectués 8](#_Toc5346927)

[4.2 Erreurs restantes 9](#_Toc5346928)

[5 Conclusion 9](#_Toc5346929)

[6 Annexe 9](#_Toc5346930)

[6.1 Journal de Broad 9](#_Toc5346931)

# Introduction

## Cadre,Description

Ce programme a éte realisé dans le carde de la gestion de manda et de notre apprenstage en C. Le programme simulte une bataille naval avec des grille predefini Tout cela est fait sur Windows 10

## Organisation

Origanisation General

Elve 1 : David Roulet [David.roulet@cpnv.ch](mailto:David.roulet@cpnv.ch)

Responsable projet : Xavier Carrel xavier.carrel@cpnv.ch

Expert : Xavier Carrel [xavier.carrel@cpnv.ch](mailto:xavier.carrel@cpnv.ch)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Eleve 1 |  |
| Partie Documentation | X |  |
| Partie Code | X |  |
| Partie Test | X |  |
|  |  |  |

## Liste des Objectif

Version 0.1

- Jouer une partie de bataille alors que la position des bateaux est fixe

- Affiché l’aide du jeu

Version 1.0

- Pouvoir s'authentifier

- Enregistre les faits important durent la partie

- Le jeux choisis une grille aléatoirement parmi une liste de grille défini

- Affiché les résultats des parties précédente

Remarque

- Les fichiers sont utilisé pour enregistre les données

- l'interface sera en Format Console

- des fonctionnalités sont envisageables Planification initiale

## Planification initale

Le projet a commencé en 04.02.2019 et doit ce finir le 07.04.2019

Les differente etape sont de cree une bataille naval foncionnel avec tout une documentaion complete

# Analyse

Le produit fini vas etre assez simple d’utilisation il y aura au lancment de l’application un menu qui vas nous demander si l’ont veux jouer ou voir le mneu on poura selectioné en tapen 1 ou 2 si l’ont vas dans l aide cela nous affiche l aide et nous propose de revenir au menu de depart et si on choisi de jouer une grille vas apparaitre et nous demandera de choisir la collonne puis la ligne dans la quelle tiré il on touche un bateau sa vos nous afficher toucher si non a leau si tout un bateau est couler sa nous ecrira coulé et une fois tout les bateau couler sa nous felicitera et nous fera quitter le projet

## Use Case et scénarios

### Use Case 1 Jouer une bataille

|  |  |
| --- | --- |
| Identifiant + Titre | 001 – Jouer une bataille |
| En tant que | Utilisateur |
| Je veux | Jouer contre l’ « IA » |
| Pour | Faire une partie en placement les beateau |
| Priorité | Could |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Action | Condition particulière | Réaction |
| Clique sur le programme |  | Le programme se lance  Demande là où je place les bateaux |
| Je dis les case tel : A1 B1 C1 D1 et C5 C6 et H1 H2 H3 |  | Place les bateaux  Me demande où je tire |
| Je tire en C5 | Il y as un bateau | Affiche « Touché »  Demande où je tire  Indique la case touchée |
| Je tire en C4 |  | Affiche « À l’eau »  Demande où je tire  Indique la case tirée |
| Je tire en C6 | Il y as un bateau | Affiche « Touché »  Affiche « Couler »  Demande où je tire  Indique la case touchée |
| ETC | ETC | ETC |
| Je tire en A1 | Il y a su bateau  A coulé tous les bateau | Affiche « Touché »  Affiche « Couler »  Affiche « C’est gagner ! » |

|  |  |
| --- | --- |
| Identifiant + Titre | 002 – Aide – Grille prédéfini |
| En tant que | Utilisateur |
| Je veux | Jouer contre l’ « IA » |
| Pour | Utilisé l’option Aide et faire une partie et utilise un tableau déjà fait |
| Priorité | Must |

### Use Case 2 – Aide – Grille prédéfini

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Action | Condition particulière | Réaction |
| Clique sur le programme |  | Le programme ce lance |
|  |  | Place les bateaux Via une grille prédéfinie |
| Ecrit « Aide » |  | Affiche les Aide de la Partie |
| Je retourne au menu |  | Quite l aide |
| Je choisi le mode « Jouer » |  | Affiche la grille |
| Je indique la colone dans la quelle tiré (C) |  | Demande dans quelle ligne je vuex tiré |
| Je indique la Ligne dans la quelle tiré (4) | Il y as un bateau | Affiche « Touché »  Demande dans quelle colone je vuex tiré |
| Je indique la colone dans la quelle tiré (C) |  | Demande dans quelle ligne je vuex tiré |
| Je indique la Ligne dans la quelle tiré (5) | Il y as un bateau | Affiche « Touché »  Demande dans quelle colone je vuex tiré |
| Je indique la colone dans la quelle tiré (C) |  | Demande dans quelle ligne je vuex tiré |
| Je indique la Ligne dans la quelle tiré (6) | Il y as un bateau | Affiche « Touché »  Affiche coule  Demande dans quelle colone je vuex tiré |
| ETC | ETC | ETC |
| Je indique la Ligne dans la quelle tiré (6) | Tout les bateau sont touché couler | Affiche « Touché »  Affiche « Coulé »  Affiche « Ganer » |

|  |  |
| --- | --- |
| Identifiant + Titre | 003 – Multiple Grille |
| En tant que | Utilisateur |
| Je veux | Jouer contre l’ « IA » |
| Pour | Jouer une partie en choisissent des tableau prédéfini |
| Priorité | Must |

### Use Case 3 Multiple Grille

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Action | Condition particulière | Réaction |
| Clique sur le programme |  | Le programme ce lance |
|  |  | Propose de choisir entre une grille prédéfini ou plusieurs grille prédéfini |
| Je choisi une grille aleatoir |  | Rtourne au menu |
| Je choisi le mode « Jouer » |  | Affiche la grille |
| Je indique la colone dans la quelle tiré (C) |  | Demande dans quelle ligne je vuex tiré |
| Je indique la Ligne dans la quelle tiré (4) | Il y as un bateau | Affiche « Touché »  Demande dans quelle colone je vuex tiré |
| Je indique la colone dans la quelle tiré (C) |  | Demande dans quelle ligne je vuex tiré |
| Je indique la Ligne dans la quelle tiré (5) | Il y as un bateau | Affiche « Touché »  Demande dans quelle colone je vuex tiré |
| Je indique la colone dans la quelle tiré (C) |  | Demande dans quelle ligne je vuex tiré |
| Je indique la Ligne dans la quelle tiré (6) | Il y as un bateau | Affiche « Touché »  Affiche coule  Demande dans quelle colone je vuex tiré |
| ETC | ETC | ETC |
| Je indique la Ligne dans la quelle tiré (6) | Tout les bateau sont touché couler | Affiche « Touché »  Affiche « Coulé »  Affiche « Ganer » |

## Modèle de conceptuel de Données

## Stratégie de Test

1.

Le développement et les tests du programme se feront sur ma machine Windows 10

Et les tests sur la même machine

2.

Je préparerai un plateau (placement des bateaux) de jeux pour simulé une partie

3.

Je serais seul à travailler sur mon projet

Je vais bien entendu devoir faire valider les différentes étapes aux près de mon chef de projet

4.

Pour les tests je partagerais l'exécutable avec mes camarades

Afin de relever les bug qui auraient outrepassez ma vigilance

5.

Les niveaux de test sont uniquement Unitaires et suivront les use case

Pas de test intégration

Pas de test system

Et le programme devra subir des test de rebustesse et preformence

## Budget

Aucun Cout pour ce projet

Une seule personne a travailler sur ce projet

# Implémentation

## Vue d’ensemble

Le system interagira uniquement avec des Humain

## Choix techniques

Un Ordinateur Foncionnent sur Windows 10 qui est le system d’exploitation le plus courant chez les particiuler Pour Coder Clion qui creea un executable qui ce deploira dans le CMD

Et la Licence Office pour la Documentation

## Model logique de données

## Points techniques spécifiques

### Point 1

Les entrés de valeurs sont tout faite avec des getch du coup j’ai fait des switch pour changer les valeur des charactere par la valeur equivalente dans le tableau

### Point 2

Les données dans le tableau seront faite insi un 1 pour les coup a l eau de 2 a 4 pour les bateau non touché de 12 a 14 pour les bateau touché et 22 a 24 pour les bateau coulé

A chaque bateau touché un compteur fera +1 et cela independament de chaque bateau

## Livraison

La premier livraison a eux lieux le 25.03.2019 il se trouve sur github et ce nomme realse 1

# Test

## Test effectués

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Scenario | 28. 03  Développeur  Windows 10 | 29.03  Devlopperue  Windows 10 | 05.04  Devloppeur  Windows 10 |  |
| Lancement du Programme | ok | Ok | OK |  |
| Affiché l’aide | OK | Ok | OK |  |
| Affiche le tableau | OK | Ok | Ok |  |
| Retour au menu | KO | ok | ok |  |
| Choix de la case ou tiré |  |  | OK |  |
| Affiche Touché |  |  | OK |  |
| Affiche a l eau |  |  | OK |  |
| Affiche Coulé |  |  | OK |  |
| Mokey test |  |  | OK |  |

## Erreurs restantes

Acune Tout les chose demandée sont presente

# Conclusion

Tout les Objetif de base on été attien

Tout a concordé le programme a été fini dans les temp

Le Progame marche bien il est rebuste cependent il n’est pas super estetique

Coder le faite que les bateau sois coulé et maintenir une Bonne documentation

Une amelioration graphique une possiblité de quitter a tout moment un compteur de tire

# Annexe

## Journal de Broad

|  |  |
| --- | --- |
| Date | Evènement |
| 18.03.2019 | Publication de la première version du document de projet |
| 1.04.2019 | Fin de sprint 3, Affichage de la grille coder en dur |
| 05.04.2019 | Code qui marche Bien Tout les foncinalité de base prevus y son |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |