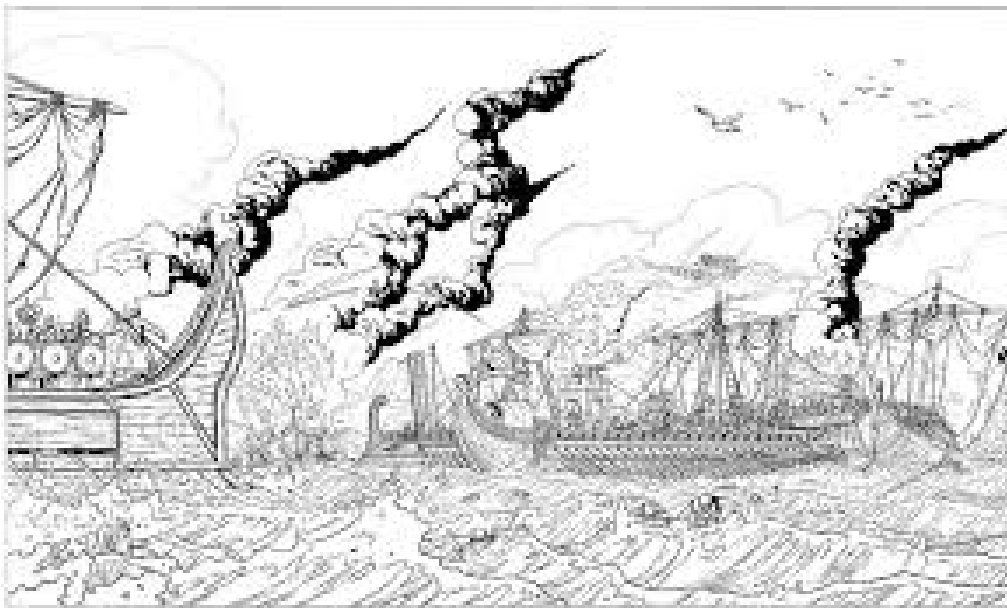


Bataille Navale



Meili Dmitri
dmitri.meili@cpnv.ch

Table des matières

1	Introduction.....	2
1.1	Cadre, description et motivation	2
1.2	Organisation	3
1.3	Objectifs.....	3
1.4	Planification initiale	3
2	Analyse.....	3
2.1	Use cases et scénarios.....	4
1.1	Afficher l'aide/*	4
2	Placer les bateaux	4
2.1	L'ordinateur place non aléatoirement les positions de ces ses bateaux	4
2.2	Placer les bateaux aléatoirement.....	5
2.3	Demander à l'utilisateur de les placer	5
3	Jouer contre l'ordi.....	6
3.1	Jouer une partie.....	6
4	S'authentifier/*	7
4.1	S'enregistré	7
4.2	Se connecter	7
2.2	Stratégie de test.....	7
3	Implémentation	8
3.1	Modèle Logique de données	8
3.2	Points techniques spécifiques	8
3.2.1	Point 1 Saisie de coordonnées de tir :	8
3.2.2	Point 2 Détection des bateaux coulé :	8
3.3	Livraisons	8
4	Tests.....	8
4.1	Tests effectués	8
4.2	Erreurs restantes	9
5	Conclusions	9
6	Annexes.....	9
6.1	Sources – Bibliographie.....	9
6.2	Journal de bord du projet.....	10
	Tableau de résultats créé	10

1 Introduction

1.1 Cadre, description et motivation

Le but de ce projet est de coder une bataille navale en C sur l'application Clion(MA 20)Ainsi que d'apprendre comment exécuter des mandats(ICT-431)

1.2 Organisation

Organisation générale du projet :

Meili, Dmitri, dmitri.meili@cpnv.ch, 078 851 50 08

Responsable de projet : XCL, xavier.carrel@cpnv.ch

1.3 Objectifs

	Développeur	Chef de projet
Administration	X	
Partie développement	X	
Sprint review		X
Maintenance planning	X	

Coder une bataille navale en C

Version 0.1 :

Pouvoir jouer avec une seule grille coder en brut et afficher l'aide

Version 1.0

Pouvoir s'authentifier et se logger

Pouvoir générer des grilles de jeu aléatoire

Pouvoir afficher les scores en fin de partie

1.4 Planification initiale

4 Open ✓ 1 Closed		Sort ▼
Sprint 1 Updated a day ago	<ul style="list-style-type: none"> Analyse et conception globale du projet Use case /scénario Date d'échéance 8 mars 	...
Sprint 2 Updated a day ago	<ul style="list-style-type: none"> Créé l'affichage (menu / grille / jeu) Coder les bases du jeux (toucher / louper / couler) Date d'échéance 15 mars 	...
Sprint 3 Updated a day ago	<ul style="list-style-type: none"> Coder la version 0.1 avec fonction de base Date d'échéance 25 mars 	...
Sprint 4 Updated a day ago	<ul style="list-style-type: none"> Coder la version 1.0 S'authentifier ou s'identifier Afficher les scores atteint des parties précédentes Coder les possibilité de choisir le type de grille(grille coder en dur / grille aléatoire) Date d'échéance 7 avril 	...

2 Analyse

Le produit final va être une bataille navale codé en C dans Clion et exécuter dans le cmd. La bataille navale est jouée seul contre personne car ni l'ordinateur ni un

deuxième joueur peut jouer contre. La bataille navale doit comporter plusieurs différentes grilles de jeux.

2.1 Use cases et scénarios

Bataille Navale

Table des matières

1	Apprendre à jouer.....	Erreur ! Signet non défini.
1.2	Afficher l'aide/*	4
2	Placer les bateaux	4
2.1	L'ordinateur place non aléatoirement les positions de ces ses bateaux	4
2.2	Placer les bateaux aléatoirement	5
2.3	Demander à l'utilisateur de les placer.....	5
3	Jouer contre l'ordi	6
3.1	Jouer une partie	6
4	S'authentifier/*	7
4.1	S'enregistré	7
4.2	Se connecter	7

1.1 Afficher l'aide/*

Identifiant + Titre	102-Help
En tant que	Joueur
Je veux	Afficher l'aide
Pour	Apprendre à jouer
Priorité	Must

Action	Condition particulière	Réaction
Démarrer le jeu		L'ordi affiche le menu 01
Taper sur 1 pour démarrer une partie		L'ordi démarre une partie
Taper sur 2 pour afficher l'aide	Il faut être en train de jouer une partie pour afficher l'aide	L'ordi affiche l'aide

2 Placer les bateaux

2.1 L'ordinateur place non aléatoirement les positions de ces ses bateaux

Identifiant + Titre	201-notrandomboats
En tant que	Ordinateur

Bataille Navale

Je veux	Placer les bateaux non aléatoirement
Pour	
Priorité	Must

Action	Condition particulière	Réaction
Démarrer le jeu		L'ordi affiche le menu 01
Taper sur 1 pour démarrer une partie		L'ordi demande si l'utilisateur veut se connecter ou s'enregistrer
L'utilisateur s'enregistre		L'ordi demande si l'utilisateur veut que les bateaux soient placés 1.non-aléatoirement/2.aléatoirement/3.que l'utilisateur place les bateaux
Taper sur 1 pour que l'ordi place les ordi de manière non aléatoire		La partie commence avec le placement de bateaux non-aléatoire

2.2 Placer les bateaux aléatoirement

Identifiant + Titre	202-random-boats
En tant que	L'ordi
Je veux	Placer les bateaux aléatoirement
Pour	
Priorité	Would

Action	Condition particulière	Réaction
Démarrer le jeu		L'ordi affiche le menu 01
Taper sur 1 pour démarrer une partie		L'ordi demande si l'utilisateur veut se connecter ou s'enregistrer
L'utilisateur s'enregistre		L'ordi demande si l'utilisateur veut que les bateaux soient placés 1.non-aléatoirement/2.aléatoirement/3.que l'utilisateur place les bateaux
Taper sur 2 pour que l'ordi place les ordi de manière non aléatoire		La partie commence avec le placement de bateaux aléatoire

2.3 Demander à l'utilisateur de les placer

Identifiant + Titre	203-users-boats
En tant que	L'utilisateur
Je veux	Placer les bateaux
Pour	
Priorité	Would

Action	Condition particulière	Réaction
Démarrer le jeu		L'ordi affiche le menu 01

Taper sur 1 pour démarrer une partie		L'ordi demande si l'utilisateur veut se connecter ou s'enregistrer
L'utilisateur s'enregistre		L'ordi demande si l'utilisateur veut que les bateaux soient placés 1.non-aléatoirement/2.aléatoirement/3.que l'utilisateur place les bateaux
Taper sur 3 pour que l'utilisateur puisse placer les bateaux		L'ordi demande à l'utilisateur combien de bateaux il veut placer
Taper 2 pour 2 bateaux		L'ordi demande la taille du bateau 1
Taper 2 pour une taille de 2		L'ordi demande où est placé le premier cas du bateau
B5		L'ordi demande où se situe le deuxième cas du bateau
B6	Les cas du bateau doivent être collés en ligne avec le premier cas	L'ordi demande la taille du bateau 2
D7	Les bateaux ne doivent pas se toucher	L'ordi demande où est placé le premier cas du bateau. ETC

3 Jouer contre l'ordi

3.1 Jouer une partie

Identifiant + Titre	301-play-a-game
En tant que	Utilisateur
Je veux	Jouer une partie
Pour	Jouer une partie
Priorité	Must

Action	Condition particulière	Réaction
Démarrer une partie		L'ordi affiche la grille et demande les coordonnées
Taper C1		C'est touché, l'ordi affiche sur la grille une * sur le cas touché et affiche :Touché
Taper E9		C'est raté, l'ordi affiche :C'est raté
Taper A0		C'est touché et coulé, l'ordi affiche sur le cas touché un X et affiche Touché coulé. ETC
Taper B1		C'est touché et coulé, L'ordi affiche que c'est touché et coulé, L'ordi

		affiche que l'utilisateur à gagner et son score.
--	--	--

4 S'authentifier/*

4.1 S'enregistré

Identifiant + Titre	401-register
En tant que	joueur
Je veux	M'enregistrer
Pour	Sauvegarder les score
Priorité	Must

Action	Condition particulière	Réaction
Démarrer le jeu		L'ordi affiche le menu 01
Taper sur 4 pour s'inscrire		L'ordi demande si l'on veut s'enregistré ou se connecter
Entrer le nom d'utilisateur	Le nom doit être unique	L'ordi demande un autre nom car le nom entré est déjà utiliser
Entrer le nom d'utilisateur	Le nom doit être unique	L'ordi commence une nouvelle partie

4.2 Se connecter

Identifiant + Titre	402-register
En tant que	joueur
Je veux	Me connecter
Pour	jouer
Priorité	Must

Action	Condition particulière	Réaction
Démarrer le jeu		L'ordi affiche le menu 01
Taper sur 3 pour se logger		L'ordi demande un nom d'utilisateurs

2.2 Stratégie de test

Matériel et logiciel tiers :

Pour le développement de la bataille navale, comme Développeur j'aurais besoin de Clion pour son débogueur ainsi que le cmd pour les Testeurs.

Les données de test :

3 grille de test.

Les personnes qui vont participer aux tests :

Les personnes qui vont effectuer les tests sont moi-même ainsi que 3 de mes camarades de classe.

Le timing des activités de test :

A chaque étapes significative un test devra être réalisé.

Les types et niveaux de test effectués :

Nous allons effectuer des tests unitaires : Test fonctionnel et de robustesse.

Les tests d'intégration, de système et de performance ne seront pas utilisés pour ce projet.

3 Implémentation

3.1 Modèle Logique de données

Valeur dans tableau	
0	Il n'y a rien
1	Il y'a un bateau 1*1
2	Il y'a un bateau 1*2
3	Il y'a un bateau 1*3
4	Il y'a un bateau 1*4
5	Toucher Couler
6	Toucher
9	A l'eau

3.2 Points techniques spécifiques

3.2.1 Point 1 Saisie de coordonnées de tir :

Pour tirer il faut d'abord demander les coordonnées

Faire en sorte que les coordonnées soient soustraites pour avoir les décimales de la table ascii

3.2.2 Point 2 Détection des bateaux coulé :

Pour détecter qu'un bateau est couler il faut que toutes les case du bateau soient touché. Puis il faut changer dans la grille logique chaque une des cases du bateau avec un 5 qui est le chiffre qui affiche l'icône (*) pour couler

3.3 Livraisons

<https://github.com/dmitrimeili/BN-DMI-BatailleNavale/releases>

4 Tests

4.1 Tests effectués

Scénario	21.03.2019 Meili Dmitri Grille de base	05.04.2019 Luís Pedro Fernandes Pinheiro Grille de base
----------	--	---

1.1 Afficher l'aide	OK	OK
2.1 L'ordinateur place non aléatoirement les positions de ses bateaux	OK	OK
2.2 Placer les bateaux aléatoirement		KO
2.3 Demander à l'utilisateur de les placer		KO
3.1 Jouer une partie		OK
4.1 S'enregistré		KO
4.2 Se connecter		KO

4.2 Erreurs restantes

Quand le jeu demande à l'utilisateur ce qu'il veut faire.
Si on met un caractère au lieu d'un chiffre le programme crash.
Je ne vois pas comment réglé cela

A la fin du jeu quand on veut relancer une partie le jeu nous donne la grille avec les bateaux déjà coulés
Il faut trouver un moyen de réinitialiser la grille

5 Conclusions

La version 0.1 a été atteinte mais elle a quelques bugs mais les logs et les choix de grilles n'ont pas été codés.
Le programme a pris plus de temps que prévu.
Le point positif c'est qu'on peut jouer une partie mais les points négatifs c'est qu'il y a quelques bugs et la version 1.0 n'a pas été codée.
J'ai eu beaucoup de mal à comprendre comment coder la grille visuelle au début ainsi que les différentes actions de tirs.
Pour la suite il faudrait régler les bugs restant et coder la version 1.0.

6 Annexes

6.1 Sources – Bibliographie

Moodle du MA-20 : <https://moodle.cpnv.ch/moodle/course/view.php?id=261>
Moodle du ICT-431 : <https://moodle.cpnv.ch/moodle/course/view.php?id=353>
ASCII art pour la victoire :
<http://patorjk.com/software/taag/#p=display&f=Graffiti&t=Type%20Something%20>

6.2 Journal de bord du projet

Date	Évènement	Cours
14.03.2019	Stratégie de test validée par le chef de projet	ICT 431
14.03.2019	Fin de coder la grille visuelle	MA 20
15.03.2019	Publication de la première version du document de projet	ICT 431
18.03.2019	Grille validé par le client	ICT 431
18.03.2019	Sprint 2 terminé	ICT 431
18.03.2019	Stratégie de test complétée	ICT 431
21.03.2019	Tableau de résultats créé	ICT 431
21.03.2019	Premier test	ICT 431
21.03.2019	Action « touché » codée	MA 20
22.03.2019	Action « coulé » codée	MA 20
22.03.2019	Victoire codée	MA 20
25.03.2019	Sprint 3 terminé	ICT 431
25.03.2019	Scores coder	MA 20
05.04.2019	Luis a fait des tests	MA 20
05.04.2019	Couleur rajouter au jeu	MA 20
05.04.2019	Doc terminée	ICT 431