

|  |
| --- |
| Bataille Navale |



Vaca, Johnny

Johnny.VACA-JARAMILLO@cpnv.ch



SI-C1a

07.03.2019

Table des matières

[1 Introduction 3](#_Toc2333847)

[1.1 Cadre, description et motivation 3](#_Toc2333848)

[1.2 Organisation 3](#_Toc2333849)

[1.3 Objectifs 3](#_Toc2333850)

[1.4 Planification initiale 3](#_Toc2333851)

[2 Analyse 3](#_Toc2333852)

[2.1 Use cases et scénarios **Erreur ! Signet non défini.**](#_Toc2333853)

[2.1.1 (Use case 1) **Erreur ! Signet non défini.**](#_Toc2333854)

[2.1.2 (Use case 2) **Erreur ! Signet non défini.**](#_Toc2333855)

[2.1.3 (Use case …) **Erreur ! Signet non défini.**](#_Toc2333856)

[2.2 Modèle Conceptuel de Données 3](#_Toc2333857)

[2.3 Stratégie de test 3](#_Toc2333858)

[2.4 Budget 3](#_Toc2333859)

[3 Implémentation 3](#_Toc2333860)

[3.1 Vue d’ensemble 3](#_Toc2333861)

[3.2 Choix techniques 3](#_Toc2333862)

[3.3 Modèle Logique de données 3](#_Toc2333863)

[3.4 Points techniques spécifiques 3](#_Toc2333864)

[3.4.1 Point 1 3](#_Toc2333865)

[3.4.2 Point 2 3](#_Toc2333866)

[3.4.3 Point … 3](#_Toc2333867)

[3.5 Livraisons 3](#_Toc2333868)

[4 Tests 3](#_Toc2333869)

[4.1 Tests effectués 3](#_Toc2333870)

[4.2 Erreurs restantes 3](#_Toc2333871)

[5 Conclusions 3](#_Toc2333872)

[6 Annexes 3](#_Toc2333873)

[6.1 Sources – Bibliographie 3](#_Toc2333874)

[6.2 Journal de bord du projet 3](#_Toc2333875)

# Introduction

## Cadre, description et motivation

Ce projet est réalisé dans le cadre d’une évaluation de gestion de mandats dans la réalisation de projets et pour apprendre à programmer en C. Les raisons pour laquelle il nous ait demandé de réaliser cette épreuve pour avoir un avant-gout de la réalisation de projets informatique. Ma motivation est tout simplement d’apprendre et de découvrir. Ce projet ne contient pas d’inventaire ni de programme crée avant. Nous commençant depuis 0.

## Organisation

Organisation générale du projet :

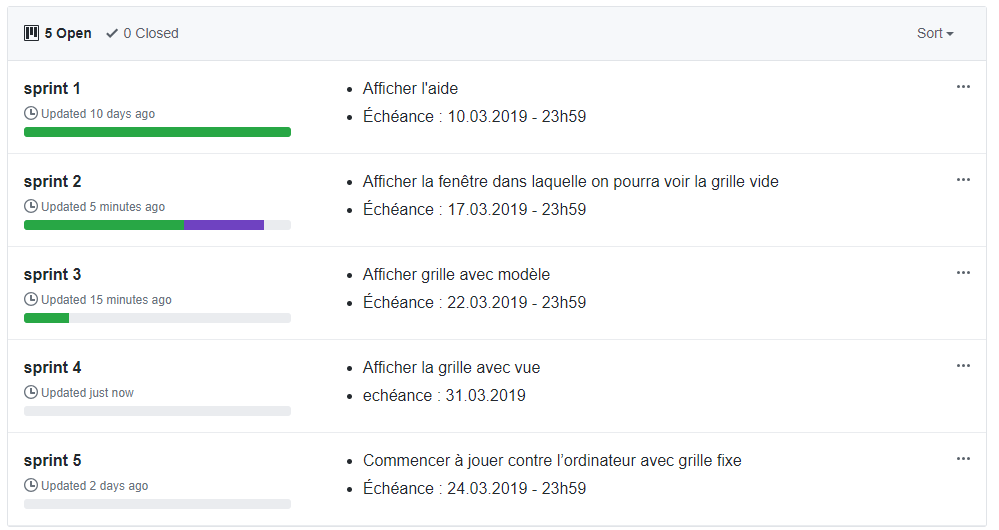
**Eleve:** Vaca, Johnny, Johnny.VACA-JARAMILLO@cpnv.chl 0763317057

**Responsable de projet :** Carrel, Xavier, Xavier.CARREL@cpnv.ch

## Objectifs

* Développer le jeu de la bataille navale en c sur console (cmd) de A à Z pour la fin du 3ème trimestre de la première année.
* Apprendre à gérer l’exécution d’un mandat d’un cahier de charges avec la méthode AGILE et à utiliser la méthode AGILE, durant le troisième trimestre de la première année complète.

## Planification initiale



# Analyse

Au tout début du jeu, le joueur devra se logger. Ensuite il aura accès à une aide et à jouer.

Une partie dans le jeu de la bataille navale consistera à tirer sur une grille aléatoire à 2 dimensions. Une fois tiré, la case sera coloriée d’une certaine couleur. Bleu si on touche l’eau, Noir si on touche un bateau et on colorie tout le bateau en rouge s’il a coulé. Une fois tous les bateaux coulés ou que le joueur perd la partie, on sort de la partie, on montre son score et l’enregistre et permet au joueur de rejouer une partie.

## User Cases and Scénarios

### Se connecter

#### Se connecter normalement

|  |  |
| --- | --- |
| **Identifiant** | SI01 |
| En tant que | Joueur |
| Je veux | Inscrire les personnes dans mon jeu |
| Pour | Identifier les joueurs |
| Priorité | M |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Action | Condition | Réaction |
| Lancer le programme |  | Affichage du menu inscription - 00 |
| Ecrire le nom utilisateur |  | Affichage des scores eu - |
| Toucher sur une touche |  | Effacer le menu inscription - 00 |
|  |  | Affichage du menu du jeu - 01 |

### Apprendre à jouer contre l’ordinateur

#### Afficher l’aide à n’importe quel moment durant que le jeu est ouvert

|  |  |
| --- | --- |
| **Identifiant** | AA01 |
| En tant que | Joueur |
| Je veux | Afficher l’aide |
| Pour | Savoir comment jouer |
| Priorité | M |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Action | Condition | Réaction |
| Lancer le programme |  | Affichage du menu - 01 |
| Appuyer sur F1 (Aide) | Appuyer autre touche | Effacer le menu |
|  |  | Affichage de l’aide - 02 |
| Appuyer sur ESC |  | Affichage antérieur (MENU) – 01 |

### Placer des bateaux

#### Placer les Bateaux sur une grille fixe

|  |  |
| --- | --- |
| **Identifiant** | P01 |
| En tant que | Développeur |
| Je veux | Jouer sur une grille fixe |
| Pour | Controller le bon fonctionnement des sélections des cases |
| Priorité | S |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Action | Condition | Réaction |
| Ouvrir l’application |  | Affichage du menu Principal - 01 |
| Appuyer sur Enter (Jouer) |  | Menu des grilles apparaît - 03 |
| Appuyer sur 1(Fixe) | Appuie autre touche | Affiche charactères choisis |
| Confirmer avec Enter |  | Efface la sélection |
|  |  | Message : Cette mer n’existe pas !!! |
| Réappuyer sur 1 |  | Afficher le numéro 1 |
| Confirmer avec Enter |  | La grille apparaît - 04 |

### Commencer à jouer contre l’ordinateur

#### Jouer du début jusqu’à la fin de la partie sans interruption

|  |  |
| --- | --- |
| **Identifiant** | PC01 |
| En tant que | Joueur |
| Je veux | Jouer |
| Pour | Préparer le combat |
| Priorité | M |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Action | Condition | Réaction |
|  |  | Affichage Grille Pour commencer à jouer – 04 |
|  |  | On nous demande de choisir une case à tirer |
| Tiré sur A1 | Pas de Bateau | Case A1 se remplie de Bleu – 05 |
|  |  | Message : A l’eau !!! – 05 |
|  |  | Redemande de sélectionner |
| Tiré sur C5 | Bateau touché | Case C5 se remplie de Noir – 05 |
|  |  | Message : Touché !!! – 05 |
|  |  | Redemande de sélectionner |
| Tiré sur C7 | Bateau touché | Case C7 se remplie de Noir – 05 |
|  |  | Message : Touché !!! – 05 |
|  |  | Redemande de sélectionner |
| Tiré sur B7 | Bateau coulé | Cases B7 et C7 se remplit de Rouge – 05 |
|  |  | Message : Touché Coulé !!! – 05 |
|  |  | Redemande de sélectionner |
| … | | |
| Tiré sur D2 | Dernier bateau coulé | Case D2 se remplie de Rouge – 05 |
|  |  | Effaçage de la grille |
|  |  | Affichage de la Fenêtre fin de partie- 06 |

### Afficher les scores et résultats du joueur

#### Afficher scores et résultats

|  |  |
| --- | --- |
| **Identifiant** | S01 |
| En tant que | Joueur |
| Je veux | Enregistrer les scores des joueurs |
| Pour | Permettre aux joueurs de voir leurs évolutions. |
| Priorité | M |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Action | Condition | Réaction |
|  |  | Affichage de la Fenêtre fin partie - 06 |
| Ecrire le nom utilisateur |  | Affichage des scores obtenue - 06 |
| Toucher sur une touche |  | Effacer fenêtre de la fin de partie - 06 |
|  |  | Affichage du menu des grilles - 03 |

## Stratégie de tests

## Le matériel et logiciel tiers.

* OS : Windows 10
* Logiciels : GitHub, exécutable,
* PC : PC de l’école, PC personnel

## Les données.

* Registre des personnes enregistrées
* 10 grilles différentes se trouvant dans le répertoire grilles.

## Les personnes

1. Moi : Johnny Vaca (PC personnel et PC professionnel)

## Le timing

* A chaque fin d’un sprint par Johnny Vaca

## Les types et niveaux de tests

### Tests de fonctionnalité

#### Test Unitaire

Ça sera Johnny Vaca qui s’occupera de ces tests. Il se basera sur les cas d’utilisation et ces scénarios pendant le codage du programme.

#### Test d’Intégration :

Ça sera Johnny Vaca qui s’occupera de ces tests.

#### Test système :

Ça sera Johnny Vaca qui s’occupera de ces tests. Je me baserai sur les cas d’utilisation et ces scénarios une fois le programme fini.

### Tests de performance

Il n’y aura pas te test de performance

### Tests de robustesse

#### Test Unitaire :

Ça sera Johnny Vaca qui s’occupera de ces tests. Il se basera sur les cas d’utilisation et ces scénarios pendant le codage du programme.

#### Test d’Intégration :

Ça sera Johnny Vaca qui s’occupera de ces tests.

#### Test système :

Ça sera Johnny Vaca qui s’occupera de ces tests. Il se basera sur les cas d’utilisation et ces scénarios une fois le programme fini Qui s’occupera d’introduire des mauvaises valeurs.

# Implémentation

## Modèle Logique de données

Selon le type de projet :

* Modèle de base de données
* Diagramme de classe
* Topologie réseau
* …

Cette section ne peut être supprimée qu’avec l’accord explicite du chef de projet

## Points techniques spécifiques

Cette section contient au minimum deux sous-sections qui décrivent chacune un élément technique précis, qui n’est pas évident et qui sert à comprendre le détail de fonctionnement du système.

Il peut s’agir de :

* Découpage modulaire
* Pseudo-code ou organigramme (d’application ou de scripts).

NOTE : Evitez d’inclure les listings des sources, à moins que vous ne désiriez en expliquer une partie vous paraissant particulièrement importante. Dans ce cas n’incluez que cette partie…

### Système d’inscription

### Afficher l’aide

### Revenir en Arrière

### Choix aléatoire des fichiers de grilles

### Saisie des données des fichiers

### Saisir une cordonnée de tir

### Détection des bateaux coulés

### Enregistrement des scores

**Attention : Tout ce qui précède doit permettre à une autre personne de maintenir et modifier votre projet sans votre aide !**

## Livraisons

Identification, date et raison de chaque livraison formelle effectuée au cours du projet.

# Tests

## Tests effectués

Tableau de résultat des tests, tels que décrit dans le support de cours ICT-431

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Scénario | 23.03.2019  Développeur  PC personnel | 23.03.2019  Développeur  VM win10 (PC personnel) | 25.03.2019 |
| AA01 – afficher aide |  |  | OK |
| PF01 – |  |  |  |
| PC01 |  |  |  |

## Erreurs restantes

S'il reste encore des erreurs:

* Description détaillée
* Conséquences sur l'utilisation du produit
* Actions envisagées ou possibles

# Conclusions

Développez en tous cas les points suivants:

* Objectifs atteints / non-atteints
* Comparaison entre ce qui avait prévu et ce qui s’est passé, en termes de planning et (éventuellement) de budget
* Points positifs / négatifs
* Difficultés particulières
* Suites possibles pour le projet (évolutions & améliorations)

# Annexes

## Sources – Bibliographie

Liste des livres utilisés (Titre, auteur, date), des sites Internet (URL) consultés, des articles (Revue, date, titre, auteur)… Et de toutes les aides externes (noms)

## Journal de bord du projet

|  |  |
| --- | --- |
| **Date** | **Evénement** |
| 25.03.2019 | Publication de la première version du document de projets |
| 25.03.2019 | Sprint 2 review avec Monsieur Carrel début sprint 3 |
| 28.03.2019 | Sprint 3 review avec Monsieur Carrel début sprint 4 |
| 28.03.2019 | Sprint 4 review avec Monsieur Carrel début sprint 5 |
|  |  |
|  |  |