

|  |
| --- |
| 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)

NOTE L’INTENTION DES UTILISATEURS DE CE CANEVAS:  
Toutes les parties en italique bleu (comme celle-ci) ne sont là que pour aider à comprendre ce qu’il faut mettre dans chaque partie du document.

**Vous veillerez donc à ce qu’il n’en reste aucune trace avant de rendre votre document final.**

De plus, en fonction du type de projet, il est tout à fait possible que certains chapitres ou paragraphes n’aient aucun sens. Dans ce cas il est recommandé de les retirer du document pour éviter de l’alourdir inutilement.

**Pensez à changer le titre et le pied de page !**

# 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 raison pour laquelle il nous ai demandé de réaliser cette épreuve Il n'est pas nécessaire de rentrer dans les détails (ceux-ci seront abordés plus loin) mais cela doit être aussi clair et complet que possible. Ce chapitre contient également l'inventaire et la description des travaux qui auraient déjà été effectués pour ce projet.

Ces éléments peuvent être repris de la fiche signalétique

## Organisation

Organisation générale du projet

Eleve 1 : Nom, prénom, e-mail et téléphone

Eleve 2 : Nom, prénom, e-mail et téléphone

Responsable de projet : Nom, prénom, e-mail et téléphone

Expert 1 : Nom, prénom, e-mail et téléphone

Expert 2 : Nom, prénom, e-mail et téléphone

Ce chapitre peut également montrer la répartition générale du travail (sous-projets).   
Exemple :

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Eleve 1 | Eleve 2 |
| Partie administration | X |  |
| Partie client |  | X |
| … |  |  |
| Maintenance Planning |  | X |

Ces éléments peuvent être repris de la fiche signalétique

## Objectifs

Ce chapitre énumère les objectifs généraux du projet. A ce stade, ces objectifs ne sont pas nécessairement SMART  Il est par exemple acceptable d’avoir un objectif du genre « L’application doit être très réactive » ; un tel objectif n’est pas mesurable mais il indique qu’une attention particulière doit être portée à la performance.

Les objectifs pourront éventuellement être revus après l'analyse

Ces éléments peuvent être repris et complétés à partir de la fiche signalétique ou du cahier des charges.

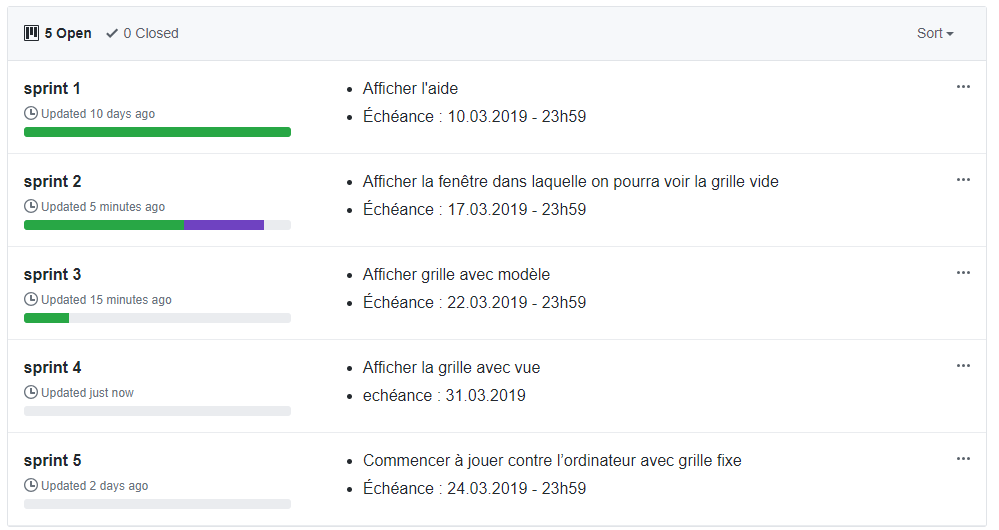
* Développer le jeu de la bataille navale en c sur console (cmd) de A à Z pour la fin du 3ème trimestre de la première année.
* Apprendre à gérer l’exécution d’un mandat d’un cahier de charges

## Planification initiale

Planification très globale du projet qui sera revue après l'analyse.

Les dates de début, de fin et des étapes principales seront mises en évidence.

Ces éléments peuvent être repris de la fiche signalétique ou du cahier des charges



# Analyse

## Modèle Conceptuel de Données

Un MCD est pertinent dans un très grand nombre de projets, et ceci même s’il n’y a pas de base de données dans le système à réaliser.

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

## User Cases and Scénarios

### (S’inscrire)

### (Se connecter)

### (Afficher les scores du joueur)

### 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** | PF01 |
| 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 fixe 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 Fixe 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 Fixe |
|  |  | Affichage de la Fenêtre de la victoire - 06 |
| Appuyer sur Enter |  | Retour au menu Principal - 01 |

## Stratégie de test

Décrire la stratégie globale de test:

* Types de tests et ordre dans lequel ils seront effectués.
* les moyens à mettre en œuvre.
* données de test à prévoir (données réelles fournies par le client ?).
* les testeurs extérieurs éventuels.

# 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
* ~ 2 grilles différentes se trouvant dans son ficher.

## Les personnes

1. Moi : Johnny Vaca (PC personnel et PC professionnel)
2. Camarade : Gatien Jayme (PC de l’école)

## Le timing

* Une fois par semaine par Johnny Vaca
* Une fois par semaine par Gatien Jayme

## 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 et Gatien Jayme qui s’occuperont de ces tests. Il se baseront 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 et Gatien Jayme qui s’occuperont de ces tests. Il se baseront sur les cas d’utilisation et ces scénarios une fois le programme fini. Qui s’occuperont d’introduire des mauvaises valeurs.

## Budget

Le budget détaillé incluant :

* Les ressources humaines (en personne\*heure)
* Les coûts éventuels du projet en matériel ou licenses). Si aucune dépense nécessaire, l’indiquer

# Implémentation

## Vue d’ensemble

Cette section décrit comment le système à réaliser interagit avec son entourage, en termes :

* D’utilisateur(s) humain(s)
* D’utilisateur(s) logiciel(s) (clients d’une API, par exemple)
* De réseau
* De ressources externes

## Choix techniques

Les divers choix qui ont été faits pour la réalisation du mandat, en termes de :

* Matériel
* Systèmes d'exploitation
* Logiciels tiers (utilitaires, frameworks, navigateurs cible,…)

Pour chaque élément cité, on donnera une justification du choix et on fera la distinction entre ce qui concerne le travail de réalisation et ce qui concerne l’utilisation en production

## 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
* Entrées-sorties
* Pseudo-code ou organigramme (d’application ou de scripts).
* Diagramme de navigation des pages (site web)
* Diagramme de séquence
* Diagramme d’état

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…

### Point 1

### Point 2

### Point …

**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 |
| 01.04.2019 | Sprint 5 review avec Monsieur Carrel début sprint 6 |
|  |  |