

Projet de réalisation et jeu de rôles

Votre réalisation s'effectue de la même façon qu'un projet en entreprise. C'est-à-dire que vous devrez vous adresser à différentes personnes occupant des postes clés lors des projets. Ces rôles seront personnifiés par votre formateur. Le formateur endossera les trois (3) rôles suivants : SCRUM master, analyste fonctionnel et développeur en chef. Vous reconnaîtrez le rôle du formateur par le chapeau qu'il portera pendant cette période.

L'objectif de la réalisation est de vous faire baigner dans le même environnement que l'environnement réel. C'est ainsi que ça se passe dans le marché du travail alors c'est ainsi que vos projets doivent être réalisés.

Lorsque le formateur joue un des rôles, vous ne pourrez vous adresser à lui uniquement pour des questions en lien avec ses compétences. Par exemple, si le formateur endosse le rôle analyste fonctionnel et que vous avez un problème technique, vous ne pourrez pas demander l'aide de l'analyste fonctionnel. Vous devrez attendre le retour du développeur en chef, lui envoyer un courriel ou le convoquer en rencontre. Que pourrez-vous avancer pendant que vous attendez l'information? Vous devrez également faire des SCRUM et présenter vos états d'avancement de projet.

Rôles

Votre rôle : Développeur

Rôle du formateur : Analyste fonctionnel (Chapeau Indiana Jones)

Rôle du formateur : SCRUM Master (Casquette d'armée)

Rôle du formateur : Analyste organique en support aux développeurs (Casquette Batman)

Méthodologie

Kan ban : Vous devez séparer vos tâches de réalisations. Séparez vos tâches selon votre perception des tâches. Aucune inquiétude, vous pouvez ajuster le tout en cours de route. Pour séparer vos tâches ajoutez chaque tâche sur un post-it et collez le tout dans la section réservé à votre nom. Vous allez ensuite évaluer vos tâches avec le SCRUM Master.

On vous a mandaté pour concevoir une application consoles permettant de jouer à une mini loterie.

On vous donne un dossier fonctionnel avec les spécifications des fonctionnalités. Votre première tâche sera de consulter le dossier et de BIEN SAISIR la demande. Vous avez lu la demande alors relisez la demande une deuxième fois! Si ce n'est pas encore assez clair alors relisez la demande une troisième fois! C'est normal de ne pas comprendre tout du premier coup! Il faut relire plusieurs fois pour s'assurer qu'on n'échappe rien.

Monsieur Cookie vous présente sa demande dans les pages suivantes. S'il vous manque des détails vous pouvez vous tourner vers l'analyste fonctionnel du dossier. Vous devez reproduire le modèle suivant. N'ajoutez pas d'informations supplémentaires, ce document représente la demande officielle.

Ce que vous devez produire :

- 1- Votre application (déposé dans Azure DevOps)
- 2- Votre plan de tests

Le but de jeu

Le jeu doit générer automatiquement 100 nombres entiers (au hasard) entre 1 et 200 ($x \geq 1$ et $x \leq 200$). Le joueur doit saisir 5 nombres compris entre 1 et 200. Lorsque l'utilisateur a terminé de saisir ses 5 nombres alors le système valide combien de nombres l'utilisateur a obtenu.

Voici en détail le déroulement de l'application :

Lors du démarrage, le système demande à l'utilisateur de saisir cinq (5) nombres.

Validations :

- Les 5 nombres doivent être compris entre 1 et 200
- Les lettres et les autres caractères ne doivent pas être acceptés.

```
*****  
***** Bienvenue dans le jeu Lotterie Cookie *****  
*****  
  
*** Veuillez saisir vos 5 nombres en 1 et 200 ***  
Entrer un nombre et appuyer sur enter:
```

Si l'utilisateur saisit des lettres ou des caractères non valides alors le système doit informer l'utilisateur de la situation en l'informant à l'aide du message suivant :

« Veuillez entrer un nombre compris entre 1 et 200 seulement ».

Ainsi, le nombre entré non valide ne doit pas être conservé en mémoire.

```
*** Veuillez saisir vos 5 nombres en 1 et 200 ***  
Entrer un nombre et appuyer sur enter:  
asdfasdf  
Veuillez entrer un nombre compris entre 1 et 200 seulement  
Entrer un nombre et appuyer sur enter:
```

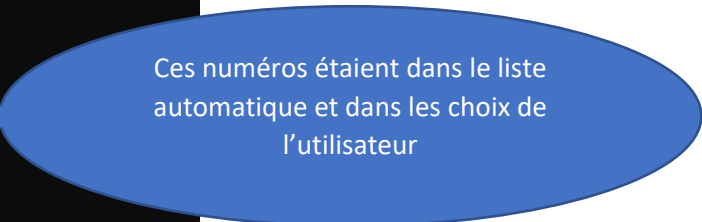
Lorsque l'utilisateur saisit une bonne valeur, le système conserve en mémoire la donnée et demande de saisir d'autre nombre jusqu'à ce qu'il ait choisit ses cinq (5) nombres.

```
Entrer un nombre et appuyer sur enter:  
35  
Entrer un nombre et appuyer sur enter:  
_
```

Lorsque l'utilisateur a saisi les cinq nombres entiers, le système valide que 5 nombres ont effectivement été saisis et qu'ils se retrouvent dans la liste des 100 nombres. Le système doit informer l'utilisateur du total de nombre qui a été retrouvé dans la liste des 100 nombres.

Ensuite, le système affiche les numéros qui ont été retrouvés dans les deux listes.

```
Veuillez entrer un nombre compris entre 1 et 200 seulement  
Entrer un nombre et appuyer sur enter:  
35  
Entrer un nombre et appuyer sur enter:  
78  
Entrer un nombre et appuyer sur enter:  
125  
Entrer un nombre et appuyer sur enter:  
190  
Entrer un nombre et appuyer sur enter:  
67  
  
***** Résultat *****  
Vous avez obtenu les 3 numéros suivants:  
35  
125  
67  
Voulez-vous encore jouer (O/N) ?
```



Ces numéros étaient dans la liste automatique et dans les choix de l'utilisateur

Le système doit ensuite demander à l'utilisateur s'il désire refaire une partie. Pour que le choix de rejouer ou d'arrêter soit fonctionnel, l'utilisateur doit uniquement entrer 'o' ou 'n'.

```
Veillez entrer un nombre compris entre 1 et 200 seulement
Entrer un nombre et appuyer sur enter:
35
Entrer un nombre et appuyer sur enter:
78
Entrer un nombre et appuyer sur enter:
125
Entrer un nombre et appuyer sur enter:
190
Entrer un nombre et appuyer sur enter:
67

***** Résultat *****
Vous avez obtenu les 3 numéros suivants:
35
125
67
Voulez-vous encore jouer (O/N) ?
```

Exemple :

```
Voulez-vous encore jouer (O/N) ?
asdfasdfasdfw
Voulez-vous encore jouer (O/N) ?
```

Dans le cas où l'utilisateur entre d'autres données que le 'o' ou le 'n', le système informe l'utilisateur qu'il doit seulement entrer 'o' ou 'n'.

Si le joueur saisit 'o' alors une nouvelle partie redémarre! Si le joueur saisit 'n', alors le système arrête.