

# Plan qualité projet

*Développement d'un jeu d'échecs*

## Sommaire

<b>1.</b>	<b>SPECIFICATIONS DU PROJET</b>	<b>3</b>
<b>1.1.</b>	<b>CONTEXTE</b>	<b>3</b>
<b>1.2.</b>	<b>TECHNOLOGIES CHOISIES</b>	<b>3</b>
<b>1.3.</b>	<b>OBJECTIFS</b>	<b>3</b>
<b>1.4.</b>	<b>RESSOURCES DISPONIBLES</b>	<b>3</b>
<b>2.</b>	<b>ORGANISATION DU PROJET</b>	<b>4</b>
<b>2.1.</b>	<b>DEVELOPPEMENT</b>	<b>4</b>
<b>2.2.</b>	<b>TEMPS</b>	<b>5</b>

# 1. Spécifications du projet

## 1.1. Contexte

Dans le cadre de la licence PRO « Assistant Chef de Projet Informatique en développement », nous devons livrer pour fin novembre un jeu d'échecs pour cela nous avons un choix relativement limité en terme de technologie de programmation. Le jeu devra faire apparaître dans son code source un développement orienté objet.

Pour mener notre projet, nous devons constituer une petite équipe de 2 à 3 personnes qui se répartiront le travail à faire.

## 1.2. Technologies choisies

Pour le développement du jeu nous avons choisie le langage C++ ainsi que la bibliothèque graphique QT, nous travaillerons grâce à l'IDE (Environnement de développement intégré) « QT Creator ». Le développement se fera sur un ordinateur MAC OSX le livrable pour fin novembre fonctionnera donc exclusivement sur un MAC.

## 1.3. Objectifs

Nous devons donc développer un jeu d'échecs qui implémentera les règles classiques du jeu. Il devra ce jouer a l'aide d'une interface graphique. De plus l'application ce jouera à deux personnes sur la même machine. Elle devra permettre aux utilisateurs de démarrer à tout moment une nouvelle partie. De plus l'application devra permettre pour un prochain développement l'enregistrement d'une partie et donc la reprise d'une partie en cour.

## 1.4. Ressources disponibles

Pour mener à bien ce projet 2 ressources seront disponible

- CHARMARTI Sandrine
- LE GUICHOUX Chris

Les 2 ressources seront en charge du développement de l'application ainsi que les testes et l'élaboration de ce plan qualité projet, de plus un plan de testes sera fourni en même temps que le livrable.

Les moyens techniques mis à notre disposition sont nos ordinateurs personnels ainsi que ceux de notre établissement universitaire. De plus pour éviter toutes régression au cour du développement nous utiliserons un système de gestion de version centralisé qui sera « GIT ».

## 2. Organisation du projet

### 2.1. Développement

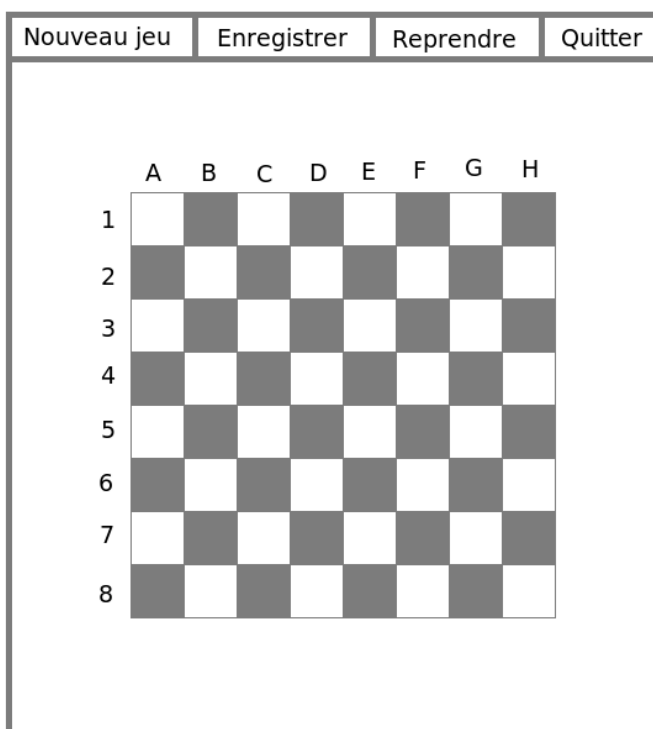
Dans un premier tant nous récupérerons les sources fourni en cour de C++ qui doivent constituer le cœur de notre application afin de structurer son développement de départ.

Ensuite nous compléterons les sources fournies pour que le jeu soit totalement fonctionnel en mode console.

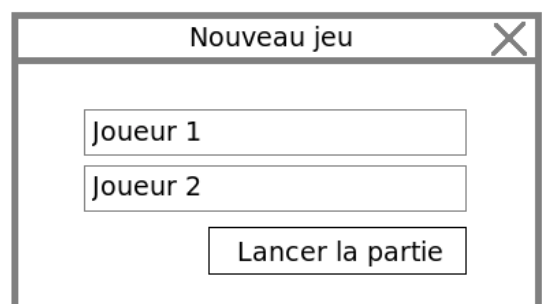
Pour cela nous devons rajouter les fonctionnalités suivantes :

- Déplacer une pièce
  - Placer une pièce
  - Enlever une pièce
  - Manger une pièce
- Vérification avant déplacement
  - Roi
  - Reine
  - Fou
  - Cavalier
  - Tour
  - Pion
  - Mise en échec

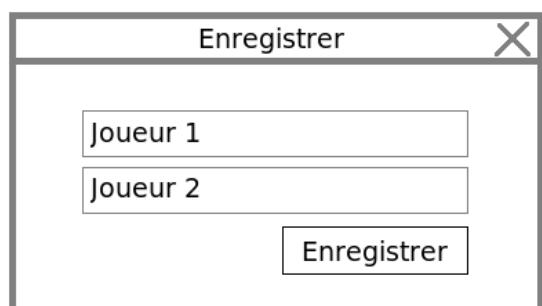
Dans un second temps nous mettrons en place l'interface graphique.  
Elle suivra les maquettes suivantes :



*Fenêtre principale*



*Popup nouveau jeu*



*Popup enregistrer*

Reprendre				
1	sandrine	chris	24/10/2010 16h25	<input type="button" value="GO"/>
2	jack	rose	24/10/2010 15h32	<input type="button" value="GO"/>
3	tic	tac	15/09/2010 04h45	<input type="button" value="GO"/>

*Popup reprendre*

Déplacement impossible	
<p align="center">Vous ne pouvez pas déplacer le "xxxx" de cette manière</p>	
<input type="button" value="OK"/>	

*Popup déplacement impossible*

Fin de la partie	
<p align="center">Le joueur "xxx" a remporté la partie</p>	
<input type="button" value="OK"/>	

*Popup fin de partie*

Dans un troisième temps nous lierons le cœur du programme avec l'interface graphique.

Pour finir nous constituerons un plan de tests pour vérifier que notre jeu ne comporte pas de bug et si il répond aux objectifs du projet.

## 2.2. Temps

Nous prévoyons d'effectuer le développement durant les vacances de la Toussaint c'est à dire du 25 au 29 octobre 2010, à raison de 2 heures par jour. De plus le 30 octobre nous ferons une réunion pour savoir ou nous en sommes dans le développement et si le projet n'est pas terminé nous referons un planning pour terminer le projet dans les délais.