Plan qualité projet

*Développement d'un jeu d'échecs*

CHARMARTI Sandrine

LE GUICHOUX Chris

Sommaire

1. Spécifications du projet
2. xxx
3. xxx
4. xxx

Spécifications du projet

Contexte du projet

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 répartirons le travaille à faire.

Technologies choisie

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.

Objectif du projet

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.

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 ».

Organisation du développement

Dans un premier tant nous récupèrerons les sources fourni en cour de C++ qui doivent constituer le coeur 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 devrons 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* | Nouveau  *Popup nouveau jeu* |
| Enregistrer  *Popup enregistrer* |

|  |  |
| --- | --- |
| Reprendre  *Popup reprendre* | Deplacement Impossible  *Popup déplacement impossible* |
| Fin de Partie  *Popup fin de partie* | |