

Master Informatique M1

Rapport De Génie Logiciel

Projet 2 : « Jeu vidéo »

Réalisé par :

- Mr. Aimad GOUSSA
- MLLE. Imane SRHI

Encadré par :

Mr. Amine HAMRI
Mr. Aznam YACOUB

SOMMAIRE

INTRODUCTION	3
Partie I : Contexte général du projet (Cahier Des Charges).....	4
1.2 Objectif de l'application:	4
1.3 Planning:	5
1.4 Environnement de l'application:	5
* Management du projet :.	6
1.1 Planning prévisionnel:.....	6
1.2 Diagramme de GANTT.....	6
Partie 2 : Conception et modélisation.....	8
Introduction	8
* Modélisation Conceptuelle:..	8

Partie I :

Contexte général du projet

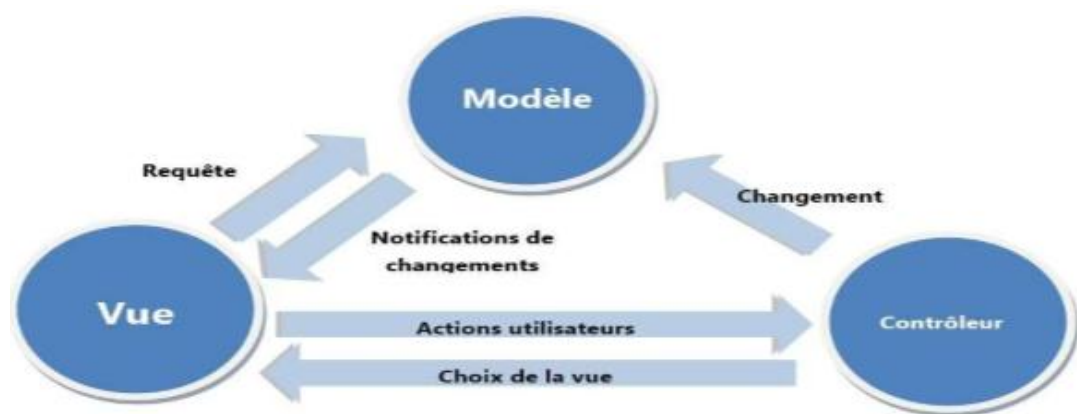
INTRODUCTION

Cette partie décrit l'environnement dans lequel le projet a été initié et ce afin d'avoir une meilleure compréhension de ce dernier. Ensuite, nous allons définir l'objectif du projet à travers la définition des besoins les objectifs et les contraintes en présentant le Cahier des Charges.

Partie I : Contexte général du projet (Cahier Des Charges)

1.1 Objectif de l'application

L'application intitulée « Jeux Vidéo 2D » a pour objectif de rendre transparent le fonctionnement du Jeux Vidéo, dont le générateur doit faire parvenir une entité au système suite à une demande de l'utilisateur et renvoyer des informations sur le système. Cette interface devra être la plus simple et intuitive possible de façon à ne nécessiter aucun apprentissage particulier.



- Une ressource qui offre un service à une entité demandeuse pour une période de temps bien défini.
- Collecteur des entités servies à qui on peut assignés plusieurs rôles tel que la collecte des données, la destruction des entités servies, l'acheminement vers d'autres systèmes, etc.

Graphiste :

- artiste 2D ;
- modelleur de personnages ;
- modelleur de décors.

Son :

- effets sonores ;

1.2 Planning

Étape 1 : Réunion de démarrage

- ✓ Définition des actions
- ✓ Définition du calendrier définitif

Étape 2 : Analyse complémentaire:

- ✓ Point d'avancement du projet
- ✓ Définition des objectifs intermédiaire

Étape 3 : Réalisation:

- ✓ Point d'avancement charte graphique

Étape 4 : Points d'avancement du projet:

- ✓ Fréquence des points d'étapes chaque jour
- ✓ Réunion à mi- projet et à la livraison finale

Étape 5 : Mise en œuvre.

Étape 6 : Jour de test.

Étape 7 : Mise en production.

1.3 Environnement de l'application

La conception de l'application doit s'effectuer dans l'environnement de développement suivant :

- ✓ OpenGL
- ✓ Environnement de développement : C++ / QT

* Management du projet :

1.1 PLANNING PREVISIONNEL

La clé principale de la réussite d'un projet est un bon planning. En effet, le planning aide à bien subdiviser le travail et séparer les tâches à réaliser, il offre une meilleure estimation et gestion du temps nécessaire pour chaque tâche. De plus, il donne assez de visibilité permettant d'estimer approximativement la date d'achèvement de chaque tâche.

Dans notre projet, nous avons estimé de réaliser notre application dans une durée approximative de 8jours.

1.2 DIAGRAMME DE GANTT

Le diagramme de GANTT est un outil permettant de modéliser la planification de tâches nécessaires à la réalisation d'un projet. Il s'agit d'un outil inventé en 1917 par Henry L. GANTT. Étant donné la relative facilitée de lecture des diagrammes GANTT, cet outil est utilisé par la quasi-totalité des chefs de projet dans tous les secteurs. Le diagramme GANTT représente un outil pour le chef de projet, permettant de représenter graphiquement l'avancement du projet, mais c'est également un bon moyen de communication entre les différents acteurs d'un projet. Ce type de modélisation est particulièrement facile à mettre en œuvre avec un simple tableur mais il existe des outils spécialisés dont le plus connu est Microsoft Project. Il existe par ailleurs des équivalents libres et gratuits comme Gantt Project.

Conception :

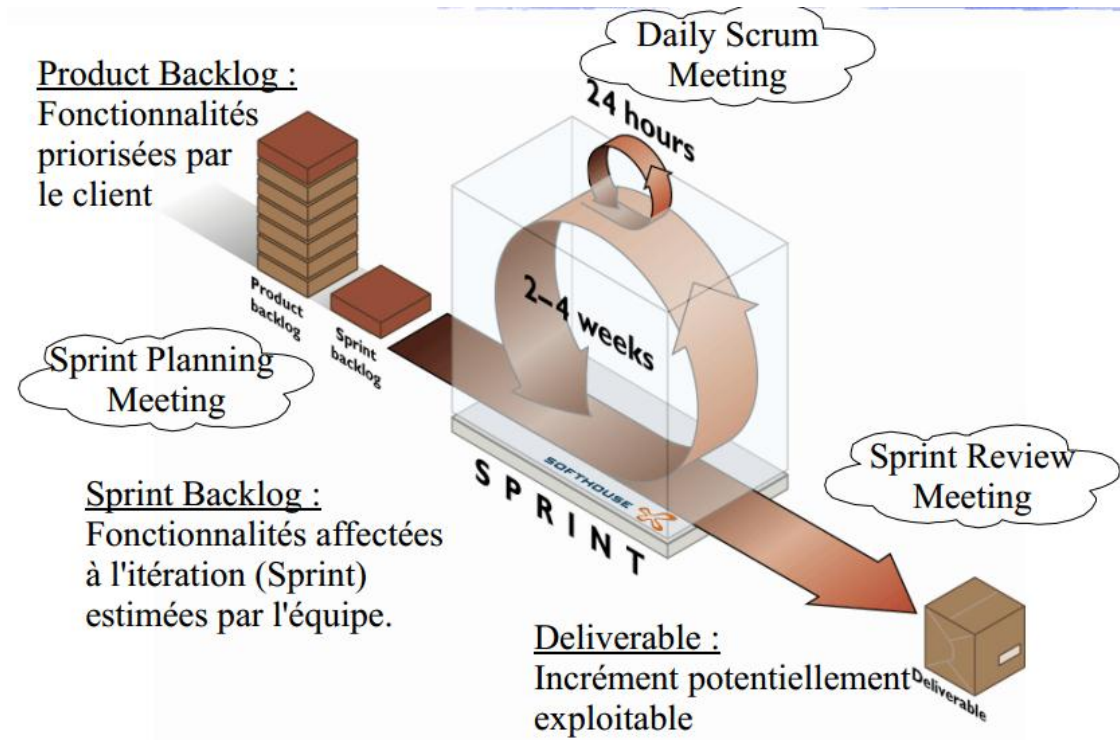
Il existe différent méthodologie de conception on a choisi scrum qui est une méthode Agile qui permet de produire la plus grande valeur métier dans la durée la plus courte.

Du logiciel qui fonctionne est produit à chaque sprint, c'est à dire toutes les 3 / 4 semaines.

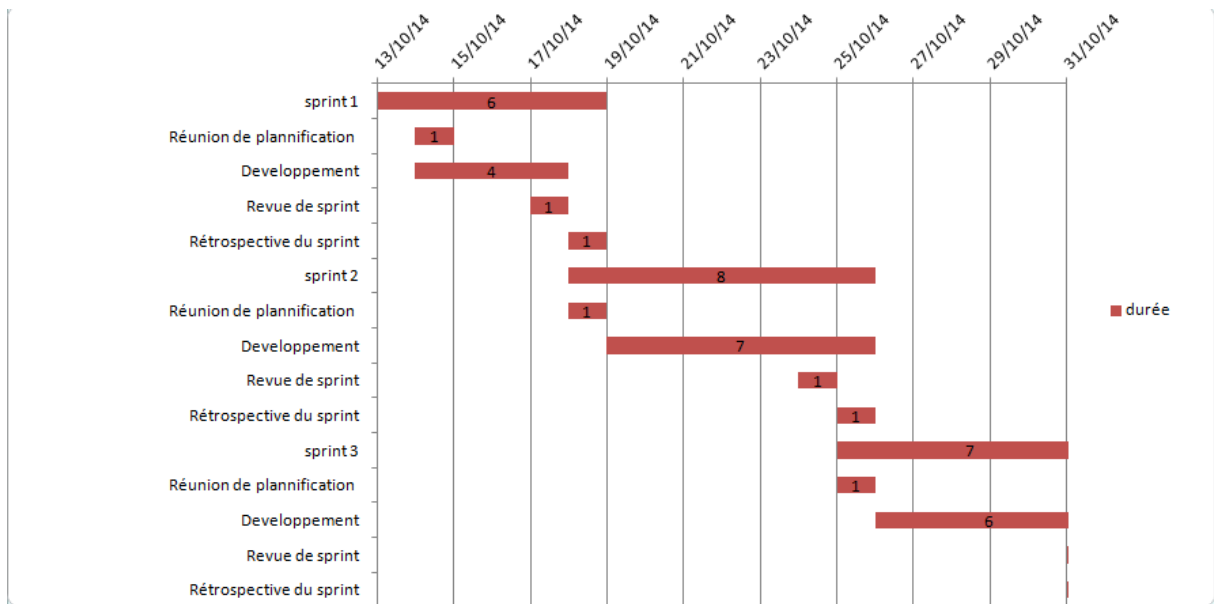
Le métier définit les priorités, l'équipe s'organise elle-même pour déterminer la meilleure façon de produire les exigences les plus prioritaires.

A chaque fin de sprint, tout le monde peut voir fonctionner le produit courant et décider soit de le livrer dans l'état, soit de continuer à l'améliorer pendant un sprint supplémentaire.

Le cycle de vie de scrum :



Et voici la représentation du digramme de Gantt en scrum :



Conception et Modélisation

INTRODUCTION

La modélisation conceptuelle et organisationnelle constitue une étape importante dans la convergence des notations utilisées dans le domaine de l'analyse de conception objet puisqu'elle représente une synthèse pour notre système. Dans ce chapitre nous commençons par le modèle conceptuel détaillé de notre application, ensuite nous exposons le modèle logique des données. Enfin nous clôturons ce chapitre par une conclusion.

*Modélisation Conceptuelle

Le Modèle conceptuel de données est une représentation statique du système d'information. Il a comme objectif de constituer une représentation claire et cohérente des données manipulées dans le système d'information.

Cette section, sera présentée comme suit : nous commençons par le choix de la méthodologie de conception et justification. Ensuite nous identifions les acteurs et les diagrammes des cas d'utilisation, puis nous présentons le diagramme de classe, diagramme de collaboration et enfin les diagrammes d'état transition.

