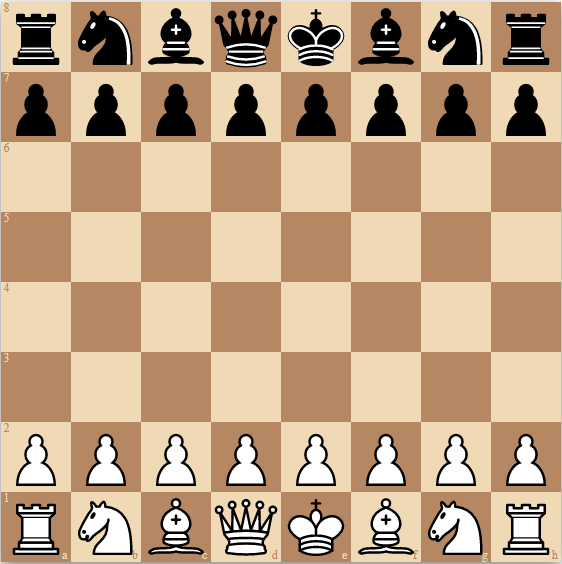
Chess JS



Métroz – CID2A

Vennes

8 semaines

Cuendet

Table des matières

[1 Spécifications 3](#_Toc308526316)

[1.1 Titre 3](#_Toc308526317)

[1.2 Description 3](#_Toc308526318)

[1.3 Matériel et logiciels à disposition 3](#_Toc308526319)

[1.4 Prérequis 3](#_Toc308526320)

[1.5 Cahier des charges 3](#_Toc308526321)

[1.5.1 Objectifs et portée du projet (objectifs SMART) 3](#_Toc308526322)

[1.5.2 Caractéristiques des utilisateurs et impacts 3](#_Toc308526323)

[1.5.3 Fonctionnalités requises (du point de vue de l’utilisateur) 3](#_Toc308526324)

[1.5.4 Contraintes 3](#_Toc308526325)

[1.5.5 Travail à réaliser par l'apprenti 4](#_Toc308526326)

[1.5.6 Si le temps le permet … 4](#_Toc308526327)

[1.5.7 Méthodes de validation des solutions 4](#_Toc308526328)

[1.6 Les points suivants seront évalués 4](#_Toc308526329)

[1.7 Validation et conditions de réussite 4](#_Toc308526330)

[2 Planification Initiale 4](#_Toc308526331)

[3 Analyse 4](#_Toc308526332)

[3.1 Opportunités 4](#_Toc308526333)

[3.2 Document d’analyse et conception 4](#_Toc308526334)

[3.3 Conception des tests 5](#_Toc308526335)

[3.4 Planification détaillée 5](#_Toc308526336)

[4 Réalisation 5](#_Toc308526337)

[4.1 Dossier de Réalisation 5](#_Toc308526338)

[4.2 Modifications 5](#_Toc308526339)

[5 Tests 5](#_Toc308526340)

[5.1 Dossier des tests 5](#_Toc308526341)

[6 Conclusion 5](#_Toc308526342)

[6.1 Bilan des fonctionnalités demandées 5](#_Toc308526343)

[6.2 Bilan de la planification 5](#_Toc308526344)

[6.3 Bilan personnel 5](#_Toc308526345)

[7 Divers 6](#_Toc308526346)

[7.1 Journal de travail 6](#_Toc308526347)

[7.2 Bibliographie 6](#_Toc308526348)

[7.3 Webographie 6](#_Toc308526349)

[8 Annexes 6](#_Toc308526350)

# Spécifications

## Titre

Faire un jeu d’échecs en HTML, CSS, JS.

## Description

Ce projet a pour but de créer un jeu d’échecs avec les langages HTML, CSS, JS. Le code doit être commenté et aéré.

## Matériel et logiciels à disposition

* Un PC ETML
* Accès à Internet
* <https://fr.javascript.info/>

## Prérequis

Modules de programmation de base

## Cahier des charges

### Objectifs et portée du projet (objectifs SMART)

Ce projet est donc un projet ou je serai seul. Le but du projet est de réaliser un jeu d’échecs en HTML, CSS et JS. Etant donné être seul (Quentin Métroz) pour la réalisation de ce projet. Ce projet à lieu à Vennes, Rue du Valmont 26 1066 Lausanne. Il aura lieu en C23. Ce projet durera du 9 Janvier 2024 au 12 Mars 2024. Ce projet a lieu pendant P\_Prod donc nous avions le choix du projet. J’ai choisi ce projet car cela fait un moment que je veux le faire.

### Contraintes

La seule contrainte visible est pour l’instant le temps qui nous aient imparti.

### Travail à réaliser par l'apprenti

Le travail rendu par l’élève sera une archive ZIP contenant le code, Un rapport, un journal de travail et une planification.

### Si le temps le permet …

SI le temps le permet alors nous pourrions envisager de faire en sorte de jouer à distance.

### Méthodes de validation des solutions

Les tests seront entrepris manuellement.

## Les points suivants seront évalués

* Le rapport
* Les planifications (initiale et détaillée)
* Le journal de travail
* Le code et les commentaires

## Validation et conditions de réussite

* Compréhension du travail
* Possibilité de transmettre le travail à une personne extérieure pour le terminer, le corriger ou le compléter
* Etat de fonctionnement du produit livré

# Planification Initiale

La date de début du projet est : 30 janvier 2024.

La date de fin du projet est : 12 mars 2024.

Il y aura des vacances pour la 3 semaine du projet.

Diagramme de planification :

Une image contenant texte, capture d’écran, nombre, ligne

Description générée automatiquement

# Analyse

## Opportunités

Certaine de mes compétences actuelles sont à approfondir comme mes compétences en HTML, CSS et JS donc technique. Il y aussi mes compétences en Planification et gestion de projet qui seront approfondis grâce à ce projet.

## Document d’analyse et conception

Ce paragraphe décrit le fonctionnement de manière détaillée.

Il s’agit d’y présenter les fonctionnalités à développer.

# Réalisation

## Dossier de Réalisation

Cette partie permet de reproduire ou reprendre le projet par un tiers.

Pour chaque étape, il faut décrire sa mise en œuvre. Typiquement :

Versions des outils logiciels utilisés (OS, applications, pilotes, librairies, etc.)

Configurations spéciales des outils (Equipements, PC, machines, outillage, etc.)

Code source commenté des éléments logiciels développés.

Modèle physique d’une base de données.

Arborescences des documents produits.

Il faut décrire le parcours de réalisation et justifier les choix.

## Modifications

Historique des modifications demandées (ou nécessaires) aux spécifications détaillées.

Date, raison, description, etc.

# Tests

## Dossier des tests

On dresse le bilan des tests effectués (qui, quand, avec quelles données…) sous forme de procédure. Lorsque cela est possible, fournir un tableau des tests effectués avec les résultats obtenus et les actions à entreprendre en conséquence (et une estimation de leur durée).

Si des tests prévus dans la stratégie n'ont pas pu être effectués :

raison, décisions, etc.

Liste des bugs répertoriés avec la date de découverte et leur état:

Corrigé, date de correction, corrigé par, etc.

# Conclusion

## Bilan des fonctionnalités demandées

Il s’agit de reprendre point par point les fonctionnalités décrites dans les spécifications de départ et de définir si elles sont atteintes ou pas, et pourquoi.

Si ce n’est pas le cas, estimer en « % » ou en « temps supplémentaire » le travail qu’il reste à accomplir pour terminer le tout.

## Bilan de la planification

Distinguer et expliquer les tâches qui ont généré des retards ou de l'avance dans la gestion du projet. Indiquer les différence entre les planifications initiales et détaillées avec le journal de travail.

## Bilan personnel

Si c’était à refaire:

Qu’est-ce qu’il faudrait garder ? Les plus et les moins ?

Qu’est-ce qu’il faudrait gérer, réaliser ou traiter différemment ?

Qu’est que ce projet m’a appris ?

Suite à donner, améliorations souhaitables, …

Remerciements, signature, etc.

# Divers

## Journal de travail

## Bibliographie

Références des livres, revues et publications utilisés durant le projet.

## Webographie

Source de l’image : <https://www.npmjs.com/package/react-chessboard>

# Annexes

Listing du code source (partiel ou, plus rarement complet)

Guide(s) d’utilisation et/ou guide de l’administrateur

Etat ou « dump » de la configuration des équipements (routeur, switch, robot, etc.).

Extraits de catalogue, documentation de fabricant, etc.