Table des matières

[1. Itération 1 : 22.04.2015 - 29.04.2015 4](#_Toc420669024)

[1.1. Base de données 4](#_Toc420669025)

[1.1.1. Ce qui sera fait 4](#_Toc420669026)

[1.1.2. Ce qui sera testé 4](#_Toc420669027)

[1.1.3. Ce qui sera observé 4](#_Toc420669028)

[1.2. Architecture de base client-serveur et protocole 4](#_Toc420669029)

[1.2.1. Ce qui sera fait 4](#_Toc420669030)

[1.2.1. Ce qui sera testé 4](#_Toc420669031)

[1.2.1. Ce qui sera observé 5](#_Toc420669032)

[1.3. Bilan 5](#_Toc420669033)

[1.3.1. Bilan global 5](#_Toc420669034)

[1.3.2. Bilans individuels 5](#_Toc420669035)

[2. Itération 2 : 29.04.2015 - 06.05.2015 7](#_Toc420669036)

[2.1. Communication serveur - base de données 7](#_Toc420669037)

[2.1.1. Ce qui sera fait 7](#_Toc420669038)

[2.1.2. Ce qui sera testé 7](#_Toc420669039)

[2.1.3. Ce qui sera observé 7](#_Toc420669040)

[2.2. Edition des comptes utilisateurs 7](#_Toc420669041)

[2.2.1. Ce qui sera fait 7](#_Toc420669042)

[2.2.2. Ce qui sera testé 7](#_Toc420669043)

[2.2.3. Ce qui sera observé 7](#_Toc420669044)

[2.3. Edition des cartes 7](#_Toc420669045)

[2.3.1. Ce qui sera fait 7](#_Toc420669046)

[2.3.2. Ce qui sera testé 8](#_Toc420669047)

[2.3.3. Ce qui sera observé 8](#_Toc420669048)

[2.4. Bilan 8](#_Toc420669049)

[2.4.1. Bilan global 8](#_Toc420669050)

[2.4.2. Bilans individuels 9](#_Toc420669051)

[3. Itération 3 : 06.05.2015 - 13.05.2015 11](#_Toc420669052)

[3.1. Edition des cartes 11](#_Toc420669053)

[3.1.1. Ce qui sera fait 11](#_Toc420669054)

[3.1.2. Ce qui sera testé 11](#_Toc420669055)

[3.1.3. Ce qui sera observé 11](#_Toc420669056)

[3.2. Edition des comptes utilisateurs 11](#_Toc420669057)

[3.2.1. Ce qui sera fait 11](#_Toc420669058)

[3.2.2. Ce qui sera testé 11](#_Toc420669059)

[3.2.3. Ce qui sera observé 11](#_Toc420669060)

[3.3. Salle de parties 11](#_Toc420669061)

[3.3.1. Ce qui sera fait 11](#_Toc420669062)

[3.3.2. Ce qui sera testé 12](#_Toc420669063)

[3.3.3. Ce qui sera observé 12](#_Toc420669064)

[3.4. Connexion, déconnexion & création compte utilisateur 12](#_Toc420669065)

[3.4.1. Ce qui sera fait 12](#_Toc420669066)

[3.4.2. Ce qui sera testé 12](#_Toc420669067)

[3.4.3. Ce qui sera observé 12](#_Toc420669068)

[3.4.4. Bilan global 12](#_Toc420669069)

[3.4.5. Bilans individuels 13](#_Toc420669070)

[4. Itération 4 : 13.05.2015 - 20.05.2015 15](#_Toc420669071)

[4.1. Gestion de parties côté client 15](#_Toc420669072)

[4.1.1. Ce qui sera fait 15](#_Toc420669073)

[4.1.2. Ce qui sera testé 15](#_Toc420669074)

[4.1.3. Ce qui sera observé 15](#_Toc420669075)

[4.2. Gestion de parties côté serveur 15](#_Toc420669076)

[4.2.1. Ce qui sera fait 15](#_Toc420669077)

[4.2.2. Ce qui sera testé 16](#_Toc420669078)

[4.2.3. Ce qui sera observé 16](#_Toc420669079)

[4.3. Bilan 16](#_Toc420669080)

[4.3.1. Bilan global 16](#_Toc420669081)

[4.3.2. Bilans individuels 16](#_Toc420669082)

[5. Itération 5 : 20.05.2015 - 27.05.2015 18](#_Toc420669083)

[5.1. Interface graphique de la plateforme de jeu 18](#_Toc420669084)

[5.1.1. Ce qui sera fait 18](#_Toc420669085)

[5.1.2. Ce qui sera testé 19](#_Toc420669086)

[5.1.3. Ce qui sera observé 19](#_Toc420669087)

[5.2. Construction de la carte du jeu 19](#_Toc420669088)

[5.2.1. Ce qui sera fait 19](#_Toc420669089)

[5.2.2. Ce qui sera testé 19](#_Toc420669090)

[5.2.3. Ce qui sera observé 19](#_Toc420669091)

[5.3. Initialisation du jeu 20](#_Toc420669092)

[5.3.1. Ce qui sera fait 20](#_Toc420669093)

[5.3.2. Ce qui sera testé 20](#_Toc420669094)

[5.3.3. Ce qui sera observé 20](#_Toc420669095)

[5.4. Bilan 20](#_Toc420669096)

[5.4.1. Bilan global 20](#_Toc420669097)

[5.4.2. Bilans individuels 20](#_Toc420669098)

[6. Itération 6 : 27.05.2015 - 03.06.2015 22](#_Toc420669099)

[6.1. Dispute d’une partie 22](#_Toc420669100)

[6.1.1. Ce qui sera fait 22](#_Toc420669101)

[6.1.2. Ce qui sera testé 22](#_Toc420669102)

[6.1.3. Ce qui sera observé 22](#_Toc420669103)

[7. Itération 7 : 03.06.2015 - 10.06.2015 23](#_Toc420669104)

[7.1. Dispute d’une partie 23](#_Toc420669105)

[7.1.1. Ce qui sera fait 23](#_Toc420669106)

[7.1.2. Ce qui sera testé 23](#_Toc420669107)

[7.1.3. Ce qui sera observé 23](#_Toc420669108)

[8. Itération 8 : 10.06.2015 - 17.06.2015 24](#_Toc420669109)

[8.1. Dispute d’une partie 24](#_Toc420669110)

[8.1.1. Ce qui sera fait 24](#_Toc420669111)

[8.1.2. Ce qui sera testé 24](#_Toc420669112)

[8.1.3. Ce qui sera observé 24](#_Toc420669113)

[8.2. Départ d’une partie 24](#_Toc420669114)

[8.2.1. Ce qui sera fait 24](#_Toc420669115)

[8.2.2. Ce qui sera testé 24](#_Toc420669116)

[8.2.3. Ce qui sera observé 24](#_Toc420669117)

[8.3. Edition des cartes 24](#_Toc420669118)

[8.3.1. Ce qui sera fait 24](#_Toc420669119)

[8.3.2. Ce qui sera testé 25](#_Toc420669120)

[8.3.3. Ce qui sera observé 25](#_Toc420669121)

1. Itération 1 : 22.04.2015 - 29.04.2015

L’itération durera une semaine.

* 1. Base de données
     1. Ce qui sera fait

La base de données du jeu sera créée conformément au modèle conceptuel établi. Cela consistera à définir et créer les tables pour chaque entité du modèle et celles issues des relations entre elles. Le format des données sera également défini lors de cette itération.

*À noter que ce qui sera fait ne correspond à aucun cas d’utilisation. Cette itération fait office de mise en place des bases du projet.*

* + 1. Ce qui sera testé

Les tests que nous réaliserons porteront sur les procédures stockées et les contraintes d’intégrité que nous aurons définies au cours de cette itération. Celles-ci devront restées inchangées pour la suite du projet. Il s’agira de vérifier le caractère fonctionnel des procédures stockées et des contraintes d’intégrité par l’exécution de requêtes. Ces requêtes consisteront en des exemples d’insertion de données valides et de données invalides. Vu que les tables de la base de données seront remplies au fur et à mesure de la création des comptes d’utilisateurs et des parties disputées, nous remplirons dans un premier temps la base de données manuellement avec des données arbitraires.

* + 1. Ce qui sera observé

On pourra observer toutes les tables qui constitueront notre base de données et leur contenu. On pourra également disposer de vues sur les statistiques relatives à un joueur, les informations d’un compte utilisateur et différentes cartes fictives du jeu. Des requêtes seront également exécutées de manière à montrer des insertions correctes et des insertions incorrectes ne respectant pas les contraintes d’intégrité.

* 1. Architecture de base client-serveur et protocole
     1. Ce qui sera fait

Il s’agira de concevoir dans un premier temps l’architecture de base client-serveur c’est-à-dire de mettre en place la communication entre client et serveur.

Cette base est importante pour préparer le terrain des itérations futures qui s’y appuieront conformément au protocole de communication. Ce protocole dont il est question sera complété au fur et à mesure des itérations.

Il s'agira ensuite de définir la signature de la plupart des méthodes qui seront invoquées lorsque le serveur reçoit une commande de la part d'un client. Il en ira de même dans l’autre sens.

Cela va impliquer de définir les classes principales du programme comme par exemple Client, Serveur, Partie (dont la plupart des méthodes seront vides et se complèteront au fur et à mesure des itérations). Cela nous permettra de tester le comportement du serveur ou du client lors de réception de commandes correspondant au protocole de communication défini.

*À noter que ce qui sera fait ne correspond à aucun cas d’utilisation. Cette itération fait office de mise en place des bases du projet.*

* + 1. Ce qui sera testé

Ce qui sera testé sera principalement les connexions entre le client et le serveur ; concrètement, le serveur devra être en mesure d’accepter la connexion de plusieurs clients et d’envoyer un message à l’un ou plusieurs de ces derniers et également en recevoir.

Ensuite, sera également testé le comportement du serveur ou du client lorsque ceux-ci devront invoquer des méthodes qui correspondent à la réception de commandes définies dans le protocole.

Ceci se fera par le biais de plusieurs connexions en ligne de commande avec telnet et ce qui pourra être vu sera simplement au départ des « *System.out.println* » indiquant bien quelle méthode aura été appelée suite à la réception d’un message par le client ou le serveur, à travers l’envoi d’une commande quelconque dans Telnet parmi la liste suivante :

* PLAY\_DETECTIVE\_TURN
* PLAY\_MISTER\_X TURN
* NOTIFY\_DETECTIVE\_PLAYED
* NOTIFY\_MISTER\_X\_PLAYED
* LAUNCH\_GAME
* ACCEPT\_CREATION\_GAME
* REJECT\_CREATION\_GAME

Le comportement attendu des commandes sera évidemment pour l’instant d’afficher un message dans la console pour montrer que c’est la bonne méthode qui a été appelée ; il ne s’agira évidemment pas du comportement final qui sera plus complexe.

* + 1. Ce qui sera observé

Les résultats de différents envois de commande entre le client et le serveur par le biais du programme Telnet d’une invite de commande (voir rubrique « Ce qui sera testé » pour plus d’informations).

Sur le serveur, il sera possible d’observer par exemple le nombre de clients actuellement connecté en envoyant simplement une commande interne (après connexion et déconnexion de plusieurs clients…) qui seront simulées à travers le programme Telnet.

* 1. Bilan
     1. Bilan global

#### Objectifs

Les objectifs fixés pour cette itération ont tous été atteints sans exception.

#### Planning

Le planning préliminaire établi pour l’ensemble des itérations n’a pas été modifié étant donné que le travail réalisé durant l’itération n’a généré aucun retard.

#### Difficultés globales

L’unique difficulté rencontrée lors de la réalisation de cette itération est la non-participation de Guillaume Bruge. Celui-ci ayant été injoignable durant toute une semaine pour des raisons que ne nous connaissons pas, son travail a dû être réparti entre les membres du groupe restants.

* + 1. Bilans individuels

#### Guillaume Bruge

*Travail effectué*

Aucun

*Effort consacré*

0 heures

*Difficultés rencontrées*

Malade

#### Michelle Meguep

*Travail effectué*

Ma mission dans la première itération de ce projet a portée sur la création de la base de données de notre application. Il s’agissait de se baser sur le modèle conceptuel établi pour créer des tables, établir des contraintes d’intégrités, et procédures stockées qui régiront le fonctionnement de la base.

Globalement, l’objectif pour cette itération a été atteint. La seule tâche annoncée qui n’a pas été réalisée est l’écriture des procédures stockées .Il a été décidé avec les autres membres du groupe que celles-ci seront gérées et ajoutées au fur et à mesure de l’évolution dans le projet. Ce qui semble le plus logique.

*Effort consacré*

La mise sur pied de la base de donnée n’a pas sollicité beaucoup d’effort et de temps.4 heures ont été suffisantes. Ce qui semble raisonnable au vu de la petitesse de notre base de données.

*Difficultés rencontrées*

Aucun problème majeur n’a été rencontré à cette itération.

#### Yassin Kammoun

*Travail effectué*

* Mise à jour du rapport intermédiaire suite aux remarques et demandes de modifications des évaluateurs.
* Développement d’un premier jet de l’application cliente ; celle-ci permettant dans l’état de cette itération de se connecter au serveur et de lui envoyer un message.
* Test de la connexion d’un client au serveur et envoie d’une commande bidon.

*Effort consacré*

3-4 heures.

*Difficultés rencontrées*

Aucune difficulté n’a été rencontrée à l’exception de la description textuelle d’une relation de type extends lors de la définition des scénarios.

#### Raphaël Racine

*Travail effectué*

* Ebauche du programme serveur avec possibilité d'accepter plusieurs clients et de dialoguer avec eux (effort consacré : 1 h 30)
* Mise en place de l'analyse syntaxique des commandes reçue par un client et effectuer le « bon traitement » (autrement dit appel de la bonne procédure) par rapport à cette commande (1 h)
* Faire quelques tests avec telnet et simuler différentes commandes envoyées depuis le client vers le serveur, avec plusieurs clients connectés (30 min)

Les résultats obtenus ont correspondu avec ceux attendus.

*Effort consacré*

3 heures au total

*Difficultés rencontrées :*

Aucune

1. Itération 2 : 29.04.2015 - 06.05.2015

L’itération durera une semaine.

* 1. Communication serveur - base de données
     1. Ce qui sera fait

L’itération consistera en la mise en place de la communication entre l’application serveur et la base de données locale. L’objectif est de permettre au serveur de pouvoir interroger la base de données par le biais de requêtes.

*À noter que ce qui sera fait ne correspond à aucun cas d’utilisation.*

* + 1. Ce qui sera testé

Il s’agira de tester depuis le serveur la connexion à la base de données à l’aide du Framework JDBC.

Le serveur devra être capable de transmettre une requête à la base de données et d’attendre éventuellement un résultat par exemple lors d’une requête de sélection de données.

* + 1. Ce qui sera observé

On pourra observer les requêtes émises par le serveur à la base de données via la terminal ainsi que les réponses de cette dernière. De plus, les résultats devront être visibles dans les interfaces graphiques développées.

* 1. Edition des comptes utilisateurs
     1. Ce qui sera fait

Cas d’utilisation :

* Bloquer un utilisateur.
* Supprimer un utilisateur.

Cette itération fera également l’objet de la définition de règles de nom d’utilisateur et de mot de passe. De plus, des interfaces graphiques répondant aux cas d’utilisations mentionnés seront développées.

* + 1. Ce qui sera testé

Les tests porteront sur le bon respect des contraintes d’intégrité liées à l’édition de comptes utilisateurs d’une part. Il s’agira également d’autre part de tester le bon fonctionnement des fonctionnalités correspondant aux cas d’utilisation.

* + 1. Ce qui sera observé

Une interface graphique proposant des fenêtres permettant de :

* Lister les utilisateurs.
* Rechercher un utilisateur.
* Ajouter un utilisateur.
* Bloquer un utilisateur.
* Supprimer un utilisateur.
  1. Edition des cartes
     1. Ce qui sera fait

Cas d’utilisation :

* Ajouter une carte.
* Supprimer une carte

Des interfaces graphiques répondant aux cas d’utilisations mentionnés seront développées.

* + 1. Ce qui sera testé

Les tests porteront sur le bon respect des contraintes d’intégrité liées à l’édition d’une carte d’une part. Il s’agira également d’autre part de tester le bon fonctionnement des fonctionnalités correspondant aux cas d’utilisation.

* + 1. Ce qui sera observé

Une interface graphique proposant des fenêtres permettant de :

* Lister les cartes.
* Rechercher une carte.
* Ajouter une carte.
  + Définir un arrière-plan (à partir d’un fichier en local).
  + Ajouter des stations (définir des types de station).
  + Ajouter des liens entre stations (définir des moyens de déplacement).
* Supprimer une carte.
  1. Bilan
     1. Bilan global

#### Objectifs

Les objectifs ayant été atteints lors de l’itération sont les suivants :

* Edition des comptes utilisateurs
  + Lister les utilisateurs.
  + Rechercher un utilisateur.

Les objectifs n’ayant pas été atteints lors de l’itération sont les suivants :

* Edition des comptes utilisateurs
  + Bloquer un utilisateur.
  + Supprimer un utilisateur.
* Edition des cartes
  + Lister les cartes.
  + Rechercher une carte.
  + Ajouter une carte.
  + Supprimer une carte.

#### Planning

Le planning général du plan d’itérations a été revu pour causes :

* De la nouvelle absence de Guillaume Bruge.
* De la non-implémentation des cas d’utilisations relatifs à l’édition de cartes liées à l’absence citée de notre collègue.
* De la non-finalisation des cas d’utilisations relatifs à l’édition des comptes utilisateurs.

En conséquences des points précédents, les mesures suivantes ont été prises :

* L’implémentation des cas d’utilisations relatifs à l’édition de cartes est reportée à l’itération 3.
* La finalisation de l’implémentation des cas d’utilisations relatifs à l’édition des comptes utilisateurs est reportée à l’itération 3.
* Les cas d’utilisations « Tchater », « Désigner Mister X », « Voter Mister X » et « Consulter ses statistiques de jeu » sont abandonnés.
* La réalisation du jeu à proprement dit prévue sur les trois itérations 5, 6 et 7 est prolongée sur une itération supplémentaire i.e. 5, 6, 7 et 8.

#### Difficultés globales

La difficulté principale rencontrée lors de l’itération s’est portée sur la gestion des conséquences de l’absence de notre collègue Guillaume Bruge. Il s’est avéré difficile de respecter les délais et d’atteindre les objectifs fixés pour l’itération. En conséquence, l’itération suivante nécessitera un travail plus conséquent afin de se remettre dans les temps.

* + 1. Bilans individuels

#### Guillaume Bruge

*Travail effectué*

Aucun

*Effort consacré*

0 heures.

*Difficultés rencontrées*

Malade

#### Michelle Meguep

*Travail effectué*

Ma mission dans cette itération porte sur l’édition des cartes de jeu. Il s’agit entre autre de permettre l’ajout ou la suppression d’une carte, d’ajouter des stations et les liens entre elles.

Cette tâche a été reportée à l’itération suivante.

L’édition des cartes ayant été reportée à l’itération suivante, j’ai débuté la mise sur pied de l’interface graphique nécessaire à la création des comptes utilisateurs. Il s’agit de permettre à un utilisateur de créer un compte, de se connecter à un compte et y modifier ses informations personnelles, de rejoindre une partie, de consulter ses statistiques.

*Effort consacré*

6 heures.

*Difficultés rencontrées*

Aucun problème majeur n’a été rencontré à cette itération.

#### Yassin Kammoun

*Travail effectué*

* Développement de l’interface graphique de gestion des comptes utilisateurs côté administrateur du serveur.
* Définition des règles de définition de nom d’utilisateur et de mot de passe.
* Développement des interfaces graphiques d’ajout et d’édition de comptes utilisateurs côté administrateur du serveur.

*Effort consacré*

3-4 heures.

*Difficultés rencontrées*

Aucune difficulté n’a été rencontrée.

#### Raphaël Racine

*Travail effectué*

* Connexion de la base de données avec le serveur en utilisant le Framework JDBC
* Adaptation de l'interface graphique de Monsieur Yassin Kammoun sur les différents opérations et événements interagissant avec la base de données (recherche d'utilisateur, liste, ajout, édition etc.)

*Effort consacré*

2-3 heures.

*Difficultés rencontrées :*

Aucune difficulté n'a été rencontrée.

1. Itération 3 : 06.05.2015 - 13.05.2015

L’itération durera une semaine.

* 1. Edition des cartes

*Cette partie initialement prévue lors de l’itération 2 a été reportée à l’itération 3.*

* + 1. Ce qui sera fait

Cas d’utilisation :

* Ajouter une carte.
* Supprimer une carte

Des interfaces graphiques répondant aux cas d’utilisations mentionnés seront développées.

* + 1. Ce qui sera testé

Les tests porteront sur le bon respect des contraintes d’intégrité liées à l’édition d’une carte d’une part. Il s’agira également d’autre part de tester le bon fonctionnement des fonctionnalités correspondant aux cas d’utilisation.

* + 1. Ce qui sera observé

Une interface graphique proposant des fenêtres permettant de :

* Lister les cartes.
* Rechercher une carte.
* Ajouter une carte.
  + Définir un arrière-plan (à partir d’un fichier en local).
  + Ajouter des stations (définir des types de station).
  + Ajouter des liens entre stations (définir des moyens de déplacement).
* Supprimer une carte.
  1. Edition des comptes utilisateurs

*Cette partie n’ayant pas été terminée lors de l’itération 2 a été reportée à l’itération 3.*

* + 1. Ce qui sera fait

Cas d’utilisation :

* Bloquer un utilisateur.
* Supprimer un utilisateur.
  + 1. Ce qui sera testé

Les tests porteront sur le bon fonctionnement des fonctionnalités correspondant aux cas d’utilisation i.e. la suppression d’un utilisateur non connecté ou le blocage d’un utilisateur.

* + 1. Ce qui sera observé

Une interface graphique permettant de :

* Bloquer un utilisateur.
* Supprimer un utilisateur.
  1. Salle de parties
     1. Ce qui sera fait

Une interface graphique de salle de partie sera développée, celle-ci devra permettre de disposer d’une liste de parties, de boutons permettant d’en créer ou d’en rejoindre, de boutons permettant d’éditer son compte et de se déconnecter. Cependant, dans le cadre de cette itération, il s’agira simplement de concevoir et de développer l’interface graphique sans pour autant traiter les événements pouvant s’y produire tels que l’action click sur un bouton ou autres à l’exception de la déconnexion qui sera fonctionnelle.

*À noter que ce qui sera fait ne correspond à aucun cas d’utilisation. Cette itération fait office de mise en place des bases pour l’itération suivante.*

* + 1. Ce qui sera testé

La validation de cette partie consistera en les deux points suivants :

* vérifier que l’interface corresponde graphiquement à la description faite dans « Ce qui sera fait ».
* vérifier qu’un utilisateur ayant réussi à s’authentifier soit redirigé vers cette interface.
* vérifier qu’un utilisateur s’étant déconnecté soit redirigé vers l’interface de connexion.
  + 1. Ce qui sera observé

Une interface graphique disposant :

* d’une zone de listes de parties,
* de boutons permettant de créer ou de rejoindre une partie,
* d’un bouton permettant de se déconnecter,
* d’un bouton permettant d’éditer son compte utilisateur.
  1. Connexion, déconnexion & création compte utilisateur
     1. Ce qui sera fait

Cas d’utilisation :

* Se connecter au serveur avec un compte utilisateur.
* Créer un compte utilisateur.
* Se déconnecter du compte utilisateur.
  + 1. Ce qui sera testé

Cette partie sera testée des points de vue client et serveur :

* Du point de vue client, il s’agira de :
  + bien être redirigé vers l’interface de salle de partie en cas d’authentification réussie,
  + bien être redirigé vers l’interface de connexion en cas de déconnexion.
* Du point de vue serveur, il s’agira de :
  + bien être notifié de l’authentification réussie d’un client,
  + bien être notifié de la déconnexion d’un client.
    1. Ce qui sera observé

Une interface graphique permettant de :

* Se connecter à un serveur avec un compte utilisateur en précisant l’adresse ip et le port du serveur.
* Créer un compte utilisateur en spécifiant le nom d’utilisateur et le mot de passe.
* Se déconnecter du serveur.
  + 1. Bilan global

#### Objectifs

Les objectifs fixés pour cette itération ont tous été atteints sans exception.

#### Planning

Le planning modifié lors de la précédente itération a bien été suivi et n’a généré aucun retard. Le retard accumulé lors de la deuxième itération a bien été rattrapé.

#### Difficultés globales

Cette itération a fait l’objet de quelques problèmes de communication au sein du groupe. Ceux-ci ont néanmoins été réglés après une mise au point et une discussion avec l’ensemble des protagonistes.

* + 1. Bilans individuels

#### Guillaume Bruge

*Travail effectué*

Aucun.

*Effort consacré*

0 heures.

*Difficultés rencontrées*

Malade.

#### Yassin Kammoun

*Travail effectué*

* Edition des cartes.
  + Développement de l’interface graphique de la gestion des cartes.
  + Développement de l’interface graphique de la création de cartes.
  + Développement des requêtes SQL relatives à la manipulation de cartes.
  + Implémentation des contraintes d’intégrité liées à la création de cartes.

*Effort consacré*

4-5 heures.

*Difficultés rencontrées*

Aucune difficulté ne s’est présentée.

#### Michelle Meguep

*Travail effectué*

Créer Une interface graphique de la salle de partie, permettant de voir la liste des parties, des boutons permettant d’en créer ou d’en rejoindre, des boutons permettant d’éditer son compte et de se déconnecter. Cependant, dans le cadre de cette itération, il s’agit simplement de concevoir et de développer l’interface graphique sans pour autant traiter les évènements pouvant s’y produire tels que l’action click sur un bouton ou autres à l’exception de la déconnexion qui sera fonctionnelle.

*Effort consacré*

3 heures.

*Difficultés rencontrées*

Choisir le layout adéquat.

#### Raphaël Racine

*Travail effectué*

Implémentation côté serveur permettant :

* Connexion d’un utilisateur avec son compte
* Déconnexion d’un utilisateur avec son compte
* Possibilité de bloquer / supprimer un utilisateur

Implémentation côté client :

* Fenêtre de connexion d’un utilisateur sur son compte (adresse IP, port, nom d’utilisateur, mot de passe)
* Possibilité de créer un utilisateur, d’éditer son compte utilisateur, et de se connecter / déconnecter sur son compte

*Effort consacré*

*3 – 4 heures*

*Difficultés rencontrées*

Aucune difficulté n’a été rencontrée

1. Itération 4 : 13.05.2015 - 20.05.2015

L’itération durera une semaine.

* 1. Gestion de parties côté client

La gestion de parties côté client porte sur la mise en place des fonctionnalités permettant de manipuler une partie sans pour autant entrer dans le jeu à proprement parlé. Il s’agit concrètement de pouvoir disposer de moyens permettant de gérer une partie à sa guise.

* + 1. Ce qui sera fait

Cas d’utilisation :

* Gérer une partie
* Créer une partie
* Supprimer une partie
* Choisir une carte
* Fixer le nombre de joueurs
  + 1. Ce qui sera testé

Les tests porteront sur le bon respect des contraintes d’intégrité liées à la gestion d’une partie Il s’agira également d’autre part de tester le bon fonctionnement des fonctionnalités correspondant aux cas d’utilisation.

* + 1. Ce qui sera observé

Les points suivants décrivent les interfaces et les comportements attendus allant pouvoir être observés :

* Créer/annuler une partie.

L’interface graphique de la salle de parties mise en place lors de l’itération précédente devra permettre de créer une partie. La création d’une partie sera rendue possible par la mise à disposition d’une interface graphique conçue et implémentée à cet effet. Celle-ci devra permettre entre autres de définir le nombre de jours de la partie et de sélectionner une carte de jeu. Il devra être veillé à ce que le nombre de parties pouvant exister simultanément soit contrôlé. L’utilisateur pourra également annuler la partie qu’il tentera de la créer, la supprimer autrement dit. Bien évidemment, dans le cas contraire, il sera attendu de lui qu’il valide la création de la partie.

* Rejoindre une partie.

Rejoindre une partie devra être possible au travers de l’interface graphique de salles de partie. Il devra être veillé à ce que rejoindre une partie soit possible i.e. qu’un nombre de joueurs soit insuffisant et que la partie n’ait pas débuté. Dans une telle situation, l’utilisateur devra être dirigé vers une interface graphique faisant office de pré-jeu.

* Attente de joueurs.

La validation de la création d’une partie aura pour conséquence la redirection de l’utilisateur hôte vers une interface graphique qui servira simplement à attendre que des utilisateurs rejoignent la partie en phase de préparation, le « pré-jeu ». Une fois un nombre de joueurs jugé suffisant par l’hôte, ce dernier pourra lancer les hostilités ; le jeu à proprement parlé débutera.

* 1. Gestion de parties côté serveur

Cette partie porte sur la mise en place de la gestion de parties côté serveur.

* + 1. Ce qui sera fait

Cas d’utilisation :

* Gérer une partie.
* Créer une partie.
* Supprimer une partie.
* Choisir une carte.
* Fixer le nombre de joueurs.
  + 1. Ce qui sera testé

Le serveur devra être en mesure de gérer chaque partie, de leur attribuer un thread faisant office de gestionnaire de partie et de veiller à la bonne création d’une partie. Concrètement, il s’agira de vérifier le bon suivi du protocole.

* + 1. Ce qui sera observé

Du point de vue du serveur, des messages en ligne de commande relatifs à la gestion de parties permettront de visualiser la mise en place de cette partie. Toutefois, ce qui sera observé pour la gestion de parties côté client constituera « l’observable » la gestion côté client et celle côté serveur sont étroitement liées.

* 1. Bilan
     1. Bilan global

#### Objectifs

Les objectifs ont tous été atteints sans exception. Les cas d’utilisation ont été implémentés. Ceux-ci se sont révélés tout à fait fonctionnels avec toutefois une exception. La suppression d’une partie et le départ d’un joueur ne sont pas encore fonctionnels.

#### Planning

Malgré la présence d’un bug dans la solution à la fin de l’itération, le planning n’est pas modifié. Le bug en question pourra être considéré comme étant corrigé dès la prochaine itération.

#### Difficultés globales

La première difficulté rencontrée durant l’itération a porté sur la compréhension d’un bug et à sa tentative de correction. La seconde difficulté a consisté à terminer le travail prévu dans les délais fixés. Le fait d’avoir d’autres obligations pour d’autre cours a ralenti la réalisation du travail sans pour autant engendré un retard.

* + 1. Bilans individuels

#### Guillaume Bruge

*Travail effectué*

Aucun.

*Effort consacré*

0 heures.

*Difficultés rencontrées*

Malade.

#### Yassin Kammoun

*Travail effectué*

* Développement de l’interface graphique de pré-jeu de l’hôte ayant créé une partie.
  + Développement de la communication joueur vers serveur.
    - Départ d’un joueur de la partie.
    - Départ de l’hôte de la partie.
    - Démarrage de la partie.
    - Lancement de la partie.
    - Suppression de la partie.
* Développement de l’interface graphique de pré-jeu de joueur ayant rejoint une partie.
  + Développement de la communication joueur vers serveur.
    - Départ du joueur du jeu.
    - Départ de l’hôte de la partie.
    - Lancement de la partie.
  + Mise à jour de la liste des joueurs ayant rejoint la partie.
* Développement du rafraîchissement de la liste des parties dans l’interface de salle de parties.
  + Parsing du message Json correspondant à la liste des parties.
  + Mise à jour de la liste des parties.

*Effort consacré*

6 heures.

*Difficultés rencontrées*

Compréhension de l’origine du bug lors de la suppression/du départ d’une partie.

#### Michelle Meguep

*Travail effectué*

Implémentation complète du cas d’utilisation créer une partie comprenant :

* Créer l’interface graphique permettant à l’utilisateur de créer une partie.
* Choisir le nombre de joueurs.
* Rendre accessible les cartes de jeu disponibles côté serveur à l’utilisateur créant la partie.
* Communication avec le serveur pour qu’il crée une partie.
* Supprimer une partie en cours de création.

*Temps consacré*

3 heures.

*Difficultés rencontrées*

Pas de difficultés majeures rencontrées

#### Raphaël Racine

*Travail effectué*

* Implémentation d’un gestionnaire de parties sur le serveur
  + Le serveur gère la création d’une partie, un joueur qui rejoint une partie ou encore un joueur qui quitte une partie en cours d’attente de joueurs
* Le serveur est capable de sérialiser la liste des parties en JSon (afin que les clients puissent voir la liste des parties
* Le serveur est capable de sérialiser la liste des cartes, également en JSon

Concernant la partie client, tout a été réalisé par Mme Meguep et Monsieur Kammoun.

*Effort consacré*

4 – 5 heures.

*Difficultés rencontrées*

Aucune difficulté au niveau serveur, mais difficultés au niveau client, les joueurs n’arrivaient pas quitter une partie, ce problème a été réglé.

1. Itération 5 : 20.05.2015 - 27.05.2015

L’itération durera une semaine. Elle ne correspondra à aucun cas d’utilisation en particulier. Néanmoins, elle peut être considérée comme étant les bases du cas d’utilisation « Disputer une partie ». Concrètement, il s’agira de développer une grande majorité de la partie graphique du jeu et de toute la partie relative à l’initialisation d’une partie de Scotland Yard.

* 1. Interface graphique de la plateforme de jeu
     1. Ce qui sera fait

Ce qui sera fait consistera au développement de l’interface graphique de la plateforme de jeu côté client qui lui permettra de disputer une partie. Celle-ci devra être composée des zones suivantes :

* Une zone relative à la carte du jeu :
  + Arrière-plan.
  + Stations.
  + Liens entre stations.
* Une zone relative aux données de chaque joueur :
  + Pour les détectives
    - Tickets de taxi.
    - Tickets de bus.
    - Tickets de métro.
    - Une vue sur tous les autres détectives.
  + Pour Mister X
    - Tickets de taxi.
    - Tickets de bus.
    - Tickets de métro
    - Tickets noirs.
    - Cartes « coup double ».
    - Une vue sur tous les détectives.
* Une zone relative aux informations générales du jeu
  + Tour.
  + Joueur ayant la main.
  + Départ d’un joueur.
  + Coup joué par un détective (ou par Mister X lorsqu’il devra montrer sa position)
  + Moyen de déplacement utilisé par Mister X.
  + Fin de partie.
  + Camp victorieux.
  + Autres informations possibles…
  + Toutes ces informations faisant office de logs du jeu seront disponibles au fur et à mesure de la réalisation de la suite des itérations. Il s’agit simplement de décrire le contenu que cette zone tâchera de proposer.

Les pions des joueurs ne seront pour l’instant pas visibles et aussi on ne verra que dans cette itération le nombre de tickets que chaque joueur aura au début de la partie.

La carte du jeu doit s’afficher en haut à gauche et prendra une bonne partie de l’écran, on devra y voir toutes les stations ainsi que les liens qui représente les moyens de transports qu’on peut emprunter d’une station A à une station B.

Ce qu’il y aura en plus dans l’interface graphique de Mister X (**l’hôte de la partie**) sera deux CheckBox qui lui permettront de dire qu’il veut se déplacer deux fois de suite et / ou cacher son moyen de déplacement.

*À noter que ce qui sera fait ne correspond à aucun cas d’utilisation. Cette itération fait office de mise en place des bases de la prochaine itération.*

* + 1. Ce qui sera testé

Cette partie ne fera l’objet d’aucun test ; il s’agira simplement de vérifier que l’interface graphique répond à la description faite dans la partie « Ce qui sera fait ».

* + 1. Ce qui sera observé

Une interface graphique répondant à la description précédente.

À noter que compte tenu des différences entre Mister X et les détectives, l’interface graphique de Mister X aura quelques différences mineures.

* 1. Construction de la carte du jeu
     1. Ce qui sera fait

Ce qui sera fait consistera en la construction de la carte du jeu. Il s’agira de proposer quelque chose de semblable au plateau original du jeu de société Scotland Yard.

* Génération graphique de la carte
  + Affichage des stations (avec différences selon type de station).
  + Affichage des liens entre station.
  + Affichage de l'arrière-plan.
  + Définition des écouteurs d'événement sur les stations.

*À noter que ce qui sera fait ne correspond à aucun cas d’utilisation. Cette itération fait office de mise en place des bases de la prochaine itération.*

* + 1. Ce qui sera testé

Les tests seront divisés en deux parties :

* Rendu de la carte.
  + Il s’agira de veiller à ce que la carte générée dans sa forme finale correspond à la représentation de la carte au sein de la base de données. Les stations devront être mises en évidence de manière adéquate selon leur type (taxi, taxisbus, taxibusmetro). Leur position devra correspondre aux coordonnées définies au sein de la base de données. La représentation des liens entre station fera l’objet d’une définition d’une convention de représentation dans le cadre de l’itération.
* Ecouteurs d’événement.
  + Il s’agira de vérifier que les événements clicks soient possibles sur les stations. Cela sera vérifié par l’affichage de message par le biais de messages Sytem.out.println(…). Ceux-ci permettront de vérifier qu’une station a bien fait l’objet d’une action click.
    1. Ce qui sera observé

Ce qui sera observé consistera en la bonne génération de la carte sélectionnée par l’utilisateur :

* Les stations devront être visibles.
* Le type des stations devra être mis en évidence (taxi, taxibus, taxibusmétro).
* Les liens entre stations devront être visibles.
* Une convention de représentation de type de lien entre station devra être établie.
* Le type des liens entre stations devra être mis en évidence.
* Les événements liés aux actions clicks sur les stations devront être opérationnels.
  1. Initialisation du jeu
     1. Ce qui sera fait

Concernant cette partie, le serveur devra initialiser la partie une fois que l’hôte aura cliqué sur le bouton « Lancer » dans l’interface graphique où il attend qu’un nombre suffisant de joueurs se connecte. Une fois que ceci est réalisé, le serveur devra initialiser la partie ce qui consiste à :

* Charger la carte depuis la base de données et la transmettre en JSon à chaque joueur (en binaire pour l’image de l’arrière-plan)
* Transmettre le nombre de tickets de chaque joueur à tout le monde qu’ils auront au début de la partie, ainsi que les positions de départ. Les positions de départ seront choisies de manière aléatoire, avec la contrainte qu’aucun joueur ne commence la partie sur la même station.
* Le serveur devra également gérer les pions des joueurs ; Ces informations seront stockées en associant à chaque joueur un pion (qui contiendra le numéro de la case où il se trouve), ainsi que le rôle joué par le pion (détective où Mister X) Structure similaire à ce qu’on peut voir dans le modèle de domaine.

Les joueurs de leurs côté, devront se synchroniser avec le serveur pour la réception de toutes ses informations, et adapter leur interface graphique en conséquence.

*À noter que ce qui sera fait ne correspond à aucun cas d’utilisation. Cette itération fait office de mise en place des bases de la prochaine itération.*

* + 1. Ce qui sera testé

Ce qui sera testé sera la bonne transmission et la bonne réception des informations du serveur aux différents joueurs i.e. détectives et Mister X. Cela sera vérifié d’une part par le biais de l’outil telnet. Cela sera ensuite vérifié au sein de l’interface graphique dès le moment où son développement sera terminé.

* + 1. Ce qui sera observé

Ce qui sera observé sera la bonne réception des données d’initialisation du jeu (tickets, carte, position) côté client. Celles-ci seront visibles dans la zone prévue pour la visualisation des données de jeu de chaque joueur. De plus, ces informations devront être cohérentes, c’est-à-dire qu’elles devront correspondre à ce qui est décrit dans le chapitre 2.1.4.2 du rapport intermédiaire intitulé « Distribution du matériel ». Chaque joueur devra se voir remis du bon nombre de tickets selon les différents types de ticket.

* 1. Bilan
     1. Bilan global

#### Objectifs

À une exception près, les objectifs de l’itération ont tous été atteints. En effet, l’interface graphique de la plateforme de jeu a bien été développée. Celle-ci s’est révélée correspondre à la description présentée dans la section 5.1 « Interface graphique ».

L’initialisation du jeu côté serveur a été implémentée. Le transfert des informations de jeu (carte, stations, liens, tickets) est fonctionnel.

L’affichage de la carte est quant à lui partiellement fonctionnel. Il s’agit là de l’objectif qui n’a pas été totalement atteint ; les liens ne sont pas visibles.

Les bugs rencontrés lors de la précédente itération relatifs à la suppression d’une partie et aux départs de joueurs ont été corrigés. Ces fonctionnalités sont désormais fonctionnelles.

#### Planning

Malgré la non-implémentation de l’affichage des liens, le planning n’est pas modifié. L’affichage des liens est quant à lui reporté à la prochaine itération.

#### Difficultés globales

La difficulté majeure de l’itération a été de terminer le travail prévu dans les temps. La raison est que le début du travail de l’itération a commencé avec du retard. Également, des bugs ayant pris du temps à corriger ont retardé l’avancement.

* + 1. Bilans individuels

#### Guillaume Bruge

*Travail effectué*

Aucun.

*Effort consacré*

0 heures.

*Difficultés rencontrées*

Malade.

#### Yassin Kammoun

*Travail effectué*

* Correction des bugs de l’itération précédente.
* Réception et affichage de la carte.
* Réception et traitement des données d’initialisation du jeu.

Compte tenu de la dépendance entre nos tâches respectives, j’ai travaillé en étroite collaboration avec mon collègue Raphaël Racine.

*Effort consacré*

6 heures.

*Difficultés rencontrées*

La difficulté majeure rencontrée a été de comprendre la non-réception de messages envoyés par le serveur aux clients.

#### Michelle Meguep

*Travail effectué*

Réalisation de l’interface graphique d’une partie côté client. Il a été question entre autre de créer un espace pour l’affichage des cartes selon que le joueur soit un détective ou Mister X, de définir les composants qui seront nécessaire à Mister X de se déplacer deux fois de suite ou cacher son moyen de déplacement ; de définir la zone d’affichage de la carte et la chargée avec celle envoyée par le serveur, d’afficher les événements survenant dans le jeu

*Temps consacré*

Git.

*Difficultés rencontrées*

Pas de grosse difficulté rencontrée.

#### Raphaël Racine

*Travail effectué*

* Implémentation de l’initialisation d’une partie sur le serveur (envoi de l’arrière-plan de la carte aux joueurs, les informations de la carte ainsi que le nombre de tickets en début de partie)
* En collaboration avec Monsieur Kammoun, j’ai participé au développement de l’affichage des stations sur la carte de jeu ainsi qu’une partie de l’interface graphique des joueurs

*Effort consacré*

* 5 heures

*Difficultés rencontrées*

* Aucune difficulté au niveau serveur, mais difficultés au niveau client, les joueurs ne recevaient pas correctement l’image de fond de la carte, mais ce problème a été réglé.

1. Itération 6 : 27.05.2015 - 03.06.2015

L’itération portera sur une semaine.

* 1. Affichage de la carte

Ce point reprend ce qui n’a pas été fait lors de la précédente itération et le complète avec ce qui a été prévu pour l’itération en question.

* + 1. Ce qui sera fait
* Affichage des liens entre les stations.
* Affichage des pions des joueurs.

*Aucun de ces points ne correspond à un cas d’utilisation.*

* + 1. Ce qui sera testé

Les tests porteront sur les points suivants :

* Affichage des liens entre les stations.
  + Vérifier que les liens soient visibles.
  + Vérifier que le type des liens soit mis en évidence.
* Affichage des pions des joueurs.
  + Vérifier que chaque joueur soit représenté par une couleur sur la carte (sauf Mister X).
  + Vérifier que la couleur associée à un joueur soit indiquée dans les onglets relatifs à chaque joueur.
  + Vérifier que chaque couleur soit unique pour les différents joueurs.
    1. Ce qui sera observé

Ce qui sera observé sera :

* L’affichage des liens entre les stations avec mise en évidence du type de lien.
* L’affichage des pions des joueurs devant avoir chacun une couleur différente de manière à identifier à quel jouer un pion appartient.
  1. Dispute d’une partie côté client
     1. Ce qui sera fait

Cas d’utilisation :

* Disputer une partie
* Jouer un tour
* Jouer en tant que mister x
* Jouer en tant que détective
* Se déplacer
* Choisir un moyen de déplacement

L’implémentation de ces cas d’utilisations sera réalisée du côté client. Autrement dit, lors de l’exécution d’une de ces fonctionnalités par le client, aucune information ne sera transmise au serveur. Il s’agira donc de pouvoir disputer une partie et de jouer un tour i.e. se déplacer à travers la carte en choisissant un moyen de déplacement (un ticket autrement dit).

En effet, il devra être possible pour le joueur de pouvoir se déplacer sur une autre station de la manière suivante :

* Il cliquera sur la station ou il veut aller, et un menu temporaire s’affichera pour qu’il puisse choisir avec quelle moyen de transport il veut se déplacer (taxi, bus, métro) pour autant que ces moyens de déplacement soit possible pour aller à sa destination
* Le joueur ne pourra se rendre qu’à une station voisine de celle où il se trouve actuellement, et qui de plus n’est pas occupée par quelqu’un d’autre (pour les détectives, ils peuvent aller sur la case où se trouve Mister X)

Mister X pourra choisir le moyen de déplacement « ticket noir » ce qui lui permettra par la suite (itération 7) de se déplacer en cachant son moyen de transport.

Donc concrètement, le but de cette partie et de préparer les interactions avec un joueur pour qu’il puisse « préparer » le coup qu’il va jouer. Le déroulement du coup lui-même sera développer à la prochaine itération.

* + 1. Ce qui sera testé
* Menu pour choisir un moyen de déplacement
  + Il sera vérifié que seul les moyens de déplacement disponibles entre une station A et B (A étant celle où le joueur se trouve) seront affichés dans le menu
  + Pour Mister X, le déplacement « ticket noir », ce qui lui permet de cacher son moyen de déplacement, devra toujours être affichée car il a le droit d’utiliser ce ticket pour substituer n’importe quel ticket normal (taxi, bus, métro)
  + Il sera vérifié que peu importe le moyen de déplacement (caché ou pas) le bouton concernant le moyen de déplacement sera grisé si l’utilisateur n’a plus de ticket pour l’utiliser
* Lors du choix d’une station de destination, ce menu devra effectivement apparaître uniquement si la case n’est pas occupée par un détective et qu’elle est voisine
  + 1. Ce qui sera observé

Il devra être possible de :

* Se déplacer d’une station à l’autre.
* Choisir un moyen de déplacement

1. Itération 7 : 03.06.2015 - 10.06.2015
   1. Dispute d’une partie
      1. Ce qui sera fait

Cas d’utilisation :

* Disputer une partie
* Jouer un tour
* Jouer en tant que mister x
* Jouer en tant que détective
* Se déplacer
* Choisir un moyen de déplacement
  + 1. Ce qui sera testé
    2. Ce qui sera observé

1. Itération 8 : 10.06.2015 - 17.06.2015
   1. Dispute d’une partie
      1. Ce qui sera fait

Cas d’utilisation :

* Disputer une partie
* Jouer un tour
* Jouer en tant que mister x
* Jouer en tant que détective
* Se déplacer
* Choisir un moyen de déplacement
  + 1. Ce qui sera testé
    2. Ce qui sera observé
  1. Départ d’une partie

Cette partie porte sur la gestion du départ d’un utilisateur que ce soit en début, en cours ou en fin de partie, côtés client et serveur, en tenant compte des conséquences sur l’ensemble des composantes de l’application i.e. partie, salle de parties, serveur et autres.

* + 1. Ce qui sera fait

Cas d’utilisation :

* Arrêter une partie.
* Quitter une partie.
  + 1. Ce qui sera testé
    2. Ce qui sera observé
  1. Edition des cartes

Cette partie porte sur la finalisation de l’application côté administrateur du serveur. Il s’agit de permettre à tout administrateur d’éditer à sa guise une carte ayant été créée au préalable et désormais disponible sur le serveur.

* + 1. Ce qui sera fait

Cas d’utilisation :

* Éditer une carte.
  + Station
    - Modifier le numéro.
    - Modifier les coordonnées.
    - Modifier le type.
  + Lien
    - Changer les extrémités.
    - Modifier le type.
    1. Ce qui sera testé

Les tests porteront sur le bon respect des contraintes d’intégrité liées à la modification d’une carte d’une part, les contraintes étant les mêmes que celles mises en place pour l’édition d’une carte (ajout de station/lien). Il s’agira également d’autre part de tester le bon fonctionnement des fonctionnalités correspondant aux cas d’utilisation.

* + 1. Ce qui sera observé

Une interface graphique proposant des fenêtres permettant de :

* Modifier une station.
* Modifier un lien.