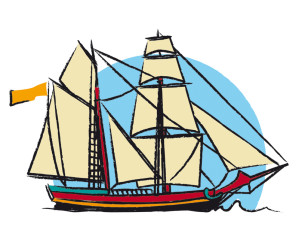


|  |
| --- |
| Bataille Navale |



Roland, Samuel

samuel.roland@cpnv.ch



SI-MI1A

17 mars 2019

Table des matières

[1 Introduction 4](#_Toc3792868)

[1.1 Cadre, description et motivation 4](#_Toc3792869)

[1.2 Organisation 4](#_Toc3792870)

[1.3 Objectifs 4](#_Toc3792871)

[1.4 Planification initiale 5](#_Toc3792872)

[2 5](#_Toc3792873)

[3 Analyse 5](#_Toc3792874)

[*4* Use cases et scénarios 5](#_Toc3792875)

[4.1 Apprendre à jouer 5](#_Toc3792876)

[4.1.1 Démarrer et lire les règles 5](#_Toc3792877)

[4.1.2 Démarrer sans lire les règles 6](#_Toc3792878)

[4.2 Placer les bateaux 6](#_Toc3792879)

[4.2.1 Grille fixe 6](#_Toc3792880)

[4.2.2 Choisir une grille 7](#_Toc3792881)

[4.2.3 Placer les bateaux (joueur) 7](#_Toc3792882)

[4.3 Jouer contre l’ordinateur 8](#_Toc3792883)

[4.3.1 Partie complète. 8](#_Toc3792884)

[4.4 Stratégie de test 9](#_Toc3792885)

[5 Implémentation 9](#_Toc3792886)

[5.1 Vue d’ensemble 9](#_Toc3792887)

[5.2 Choix techniques 10](#_Toc3792888)

[5.3 Modèle Logique de données 10](#_Toc3792889)

[5.4 Points techniques spécifiques 10](#_Toc3792890)

[5.4.1 Point 1 10](#_Toc3792891)

[5.4.2 Point 2 10](#_Toc3792892)

[5.4.3 Point … 10](#_Toc3792893)

[5.5 Livraisons 10](#_Toc3792894)

[6 Tests 10](#_Toc3792895)

[6.1 Tests effectués 10](#_Toc3792896)

[6.2 Erreurs restantes 10](#_Toc3792897)

[7 Conclusions 11](#_Toc3792898)

[8 Annexes 11](#_Toc3792899)

[8.1 Sources – Bibliographie 11](#_Toc3792900)

[8.2 Journal de bord du projet 11](#_Toc3792901)

NOTE L’INTENTION DES UTILISATEURS DE CE CANEVAS:  
Toutes les parties en italique bleu (comme celle-ci) ne sont là que pour aider à comprendre ce qu’il faut mettre dans chaque partie du document.

**Vous veillerez donc à ce qu’il n’en reste aucune trace avant de rendre votre document final.**

De plus, en fonction du type de projet, il est tout à fait possible que certains chapitres ou paragraphes n’aient aucun sens. Dans ce cas il est recommandé de les retirer du document pour éviter de l’alourdir inutilement.

**Pensez à changer le titre et le pied de page !**

# Introduction

## Cadre, description et motivation

Ce chapitre décrit brièvement le projet, le cadre dans lequel il est réalisé, les raisons de ce choix et ce qu'il peut apporter à l'élève ou à l'école. Il n'est pas nécessaire de rentrer dans les détails (ceux-ci seront abordés plus loin) mais cela doit être aussi clair et complet que possible. Ce chapitre contient également l'inventaire et la description des travaux qui auraient déjà été effectués pour ce projet.

Ces éléments peuvent être repris de la fiche signalétique

## Organisation

Organisation générale du projet

Eleve 1 : Nom, prénom, e-mail et téléphone

Eleve 2 : Nom, prénom, e-mail et téléphone

Responsable de projet : Nom, prénom, e-mail et téléphone

Expert 1 : Nom, prénom, e-mail et téléphone

Expert 2 : Nom, prénom, e-mail et téléphone

Ce chapitre peut également montrer la répartition générale du travail (sous-projets).   
Exemple :

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Eleve 1 | Eleve 2 |
| Partie administration | X |  |
| Partie client |  | X |
| … |  |  |
| Maintenance Planning |  | X |

Ces éléments peuvent être repris de la fiche signalétique

## Objectifs

- S’entrainer à réaliser un logiciel avec un cahier des charges.

- Avoir un aperçu du travail certificatif (TPI).

- Réaliser un programme en C entièrement.

## ../../../../Desktop/Capture%20d’écran%202019-03-17%20à%2018.23.Planification initiale

# 

# Analyse

L’analyse détaille ce qui va être fait. A quoi va ressembler le produit fini. Comment il va fonctionner.

Elle doit faire l’objet d’une revue avec le client ; on s’assure que l’on a bien compris ce qu’il attend du projet.

# Use cases et scénarios

## Apprendre à jouer

### Démarrer et lire les règles

|  |  |
| --- | --- |
| Identifiant + Titre | 1.1 Démarrer et lire les règles |
| En tant que | Utilisateur |
| Je veux | Afficher l’aide |
| Pour | Apprendre à jouer |
| Priorité | M |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Action | Condition particulière | Réaction |
| On lance le programme. |  | « Jeu de la bataille Navale.  Voulez-vous apprendre à jouer ? (tapez 1 pour oui ou 0 pour non)» |
| On tape « bla bla». | On a tapé autre chose que oui ou non. | Eh, il faut écrire 0 ou 1 !!! On vous demande pas la lune quand même… |
| On tape « oui » |  | Affiche la grille vide. + Afficher l’aide (03) + « Tapez une touche pour quitter l’aide …» |
| On tape une touche. |  |  |

### Démarrer sans lire les règles

|  |  |
| --- | --- |
| Identifiant + Titre | 1.2 Démarrer sans lire les règles. |
| En tant que | Utilisateur |
| Je veux | Ne pas lire les règles |
| Pour | Jouer tout de suite. |
| Priorité | S |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Action | Condition particulière | Réaction |
| On lance le programme |  | « Jeu de la bataille Navale.  Voulez-vous apprendre à jouer ? (tapez 1 pour oui ou 0 pour non)» |
| On tape « Non ». |  | « Parfait, pas besoin de se fatiguer à vous apprendre comment faire ! Bonne chance d’avance et bonne partie !». + « Tapez une touche pour quitter l’aide …» |

## Placer les bateaux

### Grille fixe

|  |  |
| --- | --- |
| Identifiant + Titre | 2.1 Grille fixe |
| En tant que | Utilisateur |
| Je veux | Prendre une grille fixe |
| Pour | Placer les bateaux |
| Priorité | M |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Action | Condition particulière | Réaction |
|  | Etre déjà passé par l’aide. | « L’ordinateur a appliqué la grille fixe prédéfinie. Vous pouvez maintenant jouer. Tapez une touche pour continuer…» |
| On tape une touche. |  |  |

### Choisir une grille

|  |  |
| --- | --- |
| Identifiant + Titre | 2.2 Choisir une grille. |
| En tant que | Utilisateur |
| Je veux | Choisir entre 3 grilles de placements |
| Pour | Pouvoir jouer plusieurs fois. |
| Priorité | C |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Action | Condition particulière | Réaction |
|  | Etre déjà passé par l’aide. | « Choisissez une grille de bateau parmi 3 différentes. Tapez 1, 2 ou 3. » |
| On tape 5. | On a tapé autre chose que 1, 2 ou 3. | « Valeur invalide ! Entrez une valeur entre 1 et 3. » |
| On tape 2. |  | « Grille 2 bien choisie. » |

### Placer les bateaux (joueur)

|  |  |
| --- | --- |
| Identifiant + Titre | 2.3 Placer les bateaux (joueur) |
| En tant que | Utilisateur |
| Je veux | Placer les bateaux manuellement |
| Pour | ?? |
| Priorité | C |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Action | Condition particulière | Réaction |
|  | Etre déjà passé par l’aide. | Affiche la grille vide. + « Combien de bateaux voulez vous avoir ? » |
| On entre 2. |  | « Combien de cases pour le bateau 1 ? » |
| On entre 2 |  | « Coordonnées de la case : » |
| On entre A6 |  | « Suivante n. 2: » |
| On entre A3 |  | « STOP, ces cases ne se touchent pas. Recommencez…» |
| On entre A5 |  | « OK, combien de cases pour le bateau 2 ? » |
| … | | |
|  |  | « Parfait les bateaux sont bien placés en A6, A5, […]. (04) |

## Jouer contre l’ordinateur

### Partie complète.

|  |  |
| --- | --- |
| Identifiant + Titre | 3.1 Jouer une partie |
| En tant que | Utilisateur |
| Je veux | Jouer contre l’ordinateur |
| Pour | Jouer une partie |
| Priorité | M |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Action | Condition particulière | Réaction |
|  | Les bateaux sont placés. | « Tapez une touche dès que vous êtes prêt à jouer !» |
| On entre une touche puis enter. |  | « Voici le plateau de jeu : » + Affiche le plateau de jeu.  « Entrez une case : » |
| On entre B4 |  | « A l’eau » + Afficher une croix |
| On entre B8 |  | « Touché » + Afficher un « O » dans la case. |
| On entre B7 |  | « Touché » + Afficher un « O » dans la case. |
| On entre B6 | Le bateau est long de 3 cases. | « Touché et coulé !» + Sur le plateau, les « O » se changent en block blanc. |
| On entre F4 |  | « A l’eau » + Afficher une croix |
| On entre R9 | La valeur n’est pas une coordonnée d’une case du plateau. | « Cette valeur ne correspond pas à une case ! Recommencez.» |
| On entre D3 |  | « Touché » + Afficher un « O » dans la case. |
| On entre F4 | On a déjà tiré sur cette case. | « Déjà tiré ici ! Refaites votre choix… » |
| … | | |
|  | Tous les bateaux sont touchés. | « Bravo vous avez gagné ! Essayez une autre grille. Pour cela relancez le programme ! (05) |

## Stratégie de test

A chaque nouvelle version du projet publiée (Release), je ferai des tests fonctionnels des nouvelles fonctionnalités. Tous les tests se feront avec le fichier Codetotal\_BN\_SRD.exe dans l’Invite de commandes sur Windows 10 sur le pc de développement.

Je préparerai :

* 3 grilles de jeu définissant la position des bateaux sur le plateau.

Pour les tests finaux de la bataille navale, je testerai seul sur 2 ordinateurs Windows 10, à l’école et à la maison. Aucuns tests ne sont prévus pour les autres OS.

# Implémentation

## Vue d’ensemble

Cette section décrit comment le système à réaliser interagit avec son entourage, en termes :

* D’utilisateur(s) humain(s)
* D’utilisateur(s) logiciel(s) (clients d’une API, par exemple)
* De réseau
* De ressources externes

## Choix techniques

Les divers choix qui ont été faits pour la réalisation du mandat, en termes de :

* Matériel
* Systèmes d'exploitation
* Logiciels tiers (utilitaires, frameworks, navigateurs cible,…)

Pour chaque élément cité, on donnera une justification du choix et on fera la distinction entre ce qui concerne le travail de réalisation et ce qui concerne l’utilisation en production

## Modèle Logique de données

Selon le type de projet :

* Modèle de base de données
* Diagramme de classe
* Topologie réseau
* …s

Cette section ne peut être supprimée qu’avec l’accord explicite du chef de projet

## Points techniques spécifiques

Cette section contient au minimum deux sous-sections qui décrivent chacune un élément technique précis, qui n’est pas évident et qui sert à comprendre le détail de fonctionnement du système.

Il peut s’agir de :

* Découpage modulaire
* Entrées-sorties
* Pseudo-code ou organigramme (d’application ou de scripts).
* Diagramme de navigation des pages (site web)
* Diagramme de séquence
* Diagramme d’état

NOTE : Evitez d’inclure les listings des sources, à moins que vous ne désiriez en expliquer une partie vous paraissant particulièrement importante. Dans ce cas n’incluez que cette partie…

### Point 1

### Point 2

### Point …

**Attention : Tout ce qui précède doit permettre à une autre personne de maintenir et modifier votre projet sans votre aide !**

## Livraisons

Identification, date et raison de chaque livraison formelle effectuée au cours du projet.

# Tests

## Tests effectués

Tableau de résultat des tests, tels que décrit dans le support de cours ICT-431

## Erreurs restantes

S'il reste encore des erreurs:

* Description détaillée
* Conséquences sur l'utilisation du produit
* Actions envisagées ou possibles

# Conclusions

Développez en tous cas les points suivants:

* Objectifs atteints / non-atteints
* Comparaison entre ce qui avait prévu et ce qui s’est passé, en termes de planning et (éventuellement) de budget
* Points positifs / négatifs
* Difficultés particulières
* Suites possibles pour le projet (évolutions & améliorations)

# Annexes

## Sources – Bibliographie

Liste des livres utilisés (Titre, auteur, date), des sites Internet (URL) consultés, des articles (Revue, date, titre, auteur)… Et de toutes les aides externes (noms)

## Journal de bord du projet

|  |  |
| --- | --- |
| **Date** | **Evénement** |
| 17.03.2019 | Publication du document de projet par Samuel Roland (voir commit). |
| 18.03.2019 | Stratégie de test validée par le chef de projet |