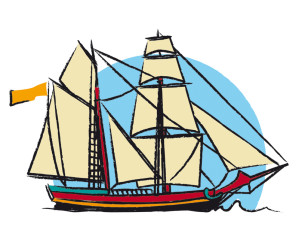


|  |
| --- |
| Bataille Navale |



Roland, Samuel

samuel.roland@cpnv.ch



SI-MI1A

17 mars 2019

Table des matières

[1 Introduction 3](#_Toc4053308)

[1.1 Cadre, description et motivation 3](#_Toc4053309)

[1.2 Organisation 3](#_Toc4053310)

[1.3 Objectifs 3](#_Toc4053311)

[1.4 Planification initiale 4](#_Toc4053312)

[2 4](#_Toc4053313)

[3 Analyse 4](#_Toc4053314)

[*4* Use cases et scénarios 4](#_Toc4053315)

[4.1 Apprendre à jouer 4](#_Toc4053316)

[4.1.1 Démarrer et lire les règles 4](#_Toc4053317)

[4.1.2 Démarrer sans lire les règles 5](#_Toc4053318)

[4.2 Placer les bateaux 5](#_Toc4053319)

[4.2.1 Grille fixe 5](#_Toc4053320)

[4.2.2 Choisir une grille 6](#_Toc4053321)

[4.2.3 Placer les bateaux (joueur) 6](#_Toc4053322)

[4.3 Jouer contre l’ordinateur 7](#_Toc4053323)

[4.3.1 Partie complète. 7](#_Toc4053324)

[4.4 Stratégie de test 8](#_Toc4053325)

[5 Implémentation 8](#_Toc4053326)

[5.1 Vue d’ensemble 8](#_Toc4053327)

[5.2 Choix techniques 9](#_Toc4053328)

[5.3 Points techniques spécifiques 9](#_Toc4053329)

[5.3.1 Point 1 9](#_Toc4053330)

[5.3.2 Point 2 9](#_Toc4053331)

[5.3.3 Point … 9](#_Toc4053332)

[5.4 Livraisons 9](#_Toc4053333)

[6 Tests 10](#_Toc4053334)

[6.1 Tests effectués 10](#_Toc4053335)

[6.2 Erreurs restantes 10](#_Toc4053336)

[7 Conclusions 10](#_Toc4053337)

[8 Annexes 10](#_Toc4053338)

[8.1 Sources – Bibliographie 10](#_Toc4053339)

[8.2 Journal de bord du projet 10](#_Toc4053340)

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.

# 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

Les maquettes référencées par les scénarios sont fournies dans un document séparé

### (Use case 1)

#### (Scénario 1.1)

#### (Scénario 1.2)

#### (Scénario …)

### (Use case 2)

#### (Scénario 2.1)

#### (Scénario 2.2)

### (Use case …)

#### (Scénario …)

## Modèle Conceptuel de Données

Un MCD est pertinent dans un très grand nombre de projets, et ceci même s’il n’y a pas de base de données dans le système à réaliser.

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

## Stratégie de test

Décrire la stratégie globale de test:

* Types de tests et ordre dans lequel ils seront effectués.
* les moyens à mettre en œuvre.
* données de test à prévoir (données réelles fournies par le client ?).
* les testeurs extérieurs éventuels.

## Budget

Le budget détaillé incluant :

* Les ressources humaines (en personne\*heure)
* Les coûts éventuels du projet en matériel ou licenses). Si aucune dépense nécessaire, l’indiquer

# 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) |

# Tests

## Tests effectués

## 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 |