









## Le Compte Rendu

- Précisions sur les règles :

81 cartes toutes différentes présentes dans le jeu, ces cartes sont distinguables selon quatre critères :

- la quantité des symboles : les cartes sont constituées de un à trois symboles identiques.
- la forme au nombre de trois.
- leur couleur au nombre de trois.
- leur remplissage au nombre de trois.

Un triplet est valide si :

- un des quatre critères ci-dessus au moins est identique aux trois cartes.
- aucun critère commun n'est présent aux trois cartes.

- Jeu tour à tour ?

Non, c'est un jeu de rapidité donc en simultané.

- Le joueur voit-il les coups du joueur adverse ?

Toutes les cartes sont visibles par les deux joueurs : Un même plateau partagé.  
Lorsqu'un triplet est sélectionné et qu'il est valide, il disparaît du plateau.

- Comment sont ajoutées les cartes sur le plateau ?

- Quel est l'intervalle entre ajout de cartes ? (Temps, nombre de Coups)

Au départ du jeu, le plateau est composé de neuf cartes.

Trois solutions sont proposées par le client :

- Lorsqu'un triplet est validé, on rajoute trois nouvelles cartes.
  - Lorsqu'il n'y a plus de solutions possibles sur le plateau on rajoute trois cartes.
  - Trois cartes sont rajoutées à un intervalle de temps régulier.
  - Les joueurs ont la possibilité de demander trois nouvelles cartes (un fait la demande l'autre doit l'accepter).
- Comment sont comptabilisés les scores ? (nb propriétés communes, selon la propriété...)

Un triplet valide vaut +1 point, un non valide en vaut -1.

- est-il possible d'avoir un score négatif ?

Oui.

- questions ouvertes

La sélection et désélection doivent pouvoir se faire rapidement.

Le client souhaite un classement des meilleurs scores ainsi qu'un menu d'aide.

### **COMPTE RENDU DU 17/11/05 (EMAIL)**

---

Pour préciser les attentes du client sur le classement des joueurs (meilleurs scores), nous avons posé la question suivante :

- En ce qui concerne le ranking, faut-il avoir les meilleurs scores personnels ou une liste de personnes avec qui on a joué?

***Réponse de M. TICHIT Laurent :*** Pour le ranking seul le meilleur score personnel compte. On peut aussi stocker par joueur, le nombre de parties gagnées et perdues. Mais ce n'est pas prioritaire.

## **COMPTES RENDUS DU 05/12/05 et 07/12/05**

---

### **Le Compte Rendu du 05/12/05**

- Explications concernant le concept de documents :

Le nom de l'auteur figurant sur chaque document concerne la personne l'ayant écrit, une validation ultérieure est effectuée par les autres membres de GLP6 et approuvée par le chef de projet avant la diffusion externe de tout document.

- Confirmation de la présentation de la première version jouable du « Set en Réseau » pour le mercredi 07/12/05.

### **Démonstration Du 07/12/05**

- Présentation de la démonstration :

Démonstration effectuée sur un ordinateur avec trois terminaux :

- Le premier jouant le rôle de serveur.
- Les deux autres jouant le rôle des deux joueurs (Clients).

Premier aperçu satisfaisant.

- Rectification des règles de validation d'un triplet :

- chaque critère (quantité des symboles, forme, couleur, remplissage) doit être identique aux trois cartes ou différents deux cartes à deux cartes.

- Confirmation de la date de présentation de la deuxième version jouable du « Set en Réseau » pour le lundi 12/12/05.
  - o Listes des demandes concernant le graphisme :
    - affichage de l'onglet d'aide.
    - affichage du bouton meilleurs scores.
    - affichage du score des deux joueurs de la partie en cours.
  - o Jeu à effectuer sur deux machines distantes.

## **DEMONSTRATION DU 12/12/05**

---

- Lancement du jeu en multijoueurs avec trois ordinateurs distants :
  - o Deux ordinateurs sous Unix.
  - o Un ordinateur sous Windows.
  
- Premier souci de lancement de l'application sous windows corrigé par M. TICHIT Laurent :

le répertoire de travail (.) n'étant pas inclus par défaut dans le CLASSPATH sous Windows. Lancement du jeu avec la commande : `java -cp . Main -c`

Un des deux ordinateurs tournant sous Unix a joué le rôle de serveur les deux autres clients.
  
- **Détection BUG Numéro 1 :**

Lors de la distribution des cartes pour l'ordinateur tournant sous Windows, le joueur est reconnu mais les cartes ne s'affichent pas.

Lancement d'un deuxième test convaincant aucun problème sur tous les ordinateurs.
  
- **Détection BUG Numéro 2 :**

D'autre part, pendant la démonstration, on s'est retrouvé bloqué à cause d'un triplet introuvable.

Capture d'écran du plateau de jeu afin de vérifier si un triplet y est bien présent. Dans le cas contraire, notre fonction « validTripletExist » est à vérifier.

Demande par un des membres du groupe d'une solution (le retrait du triplet valide au bout d'un temps de 45 secondes).

M. TICHIT Laurent a trouvé la solution proposée correcte.

Proposition d'une méthode de débogage, faire apparaître le triplet valide.

- Aperçu des règles de jeu interrompu par une réaction enthousiaste du client : « Ho! ».
- Aperçu de l'à propos où on a pu voir le logo GLP6.

En conséquent, une démonstration validée par le client nous souhaitant une bonne continuation pour la finalisation du travail.



I n f o r m a t i q u e

---

# ***COMPTES RENDUS INTERNES***

---

***PROJET : SET EN RESEAU***

09/12/2005

1

<b>Projet</b>	- Set en Réseau
<b>Emetteur du Document</b>	- GLP6
<b>Destinataire du Document</b>	- Membres de GLP6
<b>Titre</b>	- Comptes Rendus Internes
<b>Nom Du Fichier</b>	- B_Comptes_rendus_internes_v6.0.pdf
<b>Version</b>	- v6.0
<b>Objectifs</b>	- Informer les membres de l'entreprise GLP6 des points traités lors des réunions internes
<b>Diffusion</b>	- Interne

### **Historique Des Versions**

<b>Versions</b>	<b>Dates Création</b>	<b>Date Validation GLP6</b>	<b>Auteurs</b>	<b>Description des Modifications</b>
V1.0	16/11/05	17/11/05	KSISS Jonathan	- Création du document
V2.0	23/11/05	24/11/05	DEQUIDT Davy	- Ajout du compte rendu de la réunion du 23/11/05
V3.0	25/11/05	25/11/05	DEQUIDT Davy	- Ajout du compte rendu de la réunion du 25/11/05
V4.0	28/11/05	28/11/05	DEQUIDT Davy	- Ajout du compte rendu de la réunion du 28/11/05
V5.0	02/12/05	02/12/05	DEQUIDT Davy	- Ajout du compte rendu de la réunion du 02/12/05
V6.0	09/12/05	09/12/05	DEQUIDT Davy	- Ajout du compte rendu de la réunion du 09/12/05

## SOMMAIRE

<b>COMPTE RENDU INTERNE DU 16/11/05</b> .....	<b>4</b>
<i>Les Ordres Du Jour</i> .....	4
<i>Le Compte Rendu</i> .....	4
<i>Choix Des Groupes De Binômes</i> .....	5
<i>Méthode De Nommage Des Fichiers</i> .....	5
<i>Affectation Des Tâches D'Analyse</i> .....	6
 <b>COMPTE RENDU INTERNE DU 23/11/05</b> .....	 <b>7</b>
<i>Les Ordres Du Jour</i> .....	7
<i>Le Compte Rendu</i> .....	7
<i>Diagrammes Des Cas d'Utilisation</i> .....	7
<i>Diagramme Des Classes et Analyse Merise</i> .....	8
<i>Affectation Des Tâches</i> .....	9
 <b>COMPTE RENDU INTERNE DU 25/11/05</b> .....	 <b>10</b>
<i>Les Ordres Du Jour</i> .....	10
<i>Le Compte Rendu</i> .....	10
<i>Diagrammes Des Cas d'Utilisation</i> .....	10
<i>Diagramme Des Classes</i> .....	11
<i>Cahier Des Charges</i> .....	11
<i>Affectation Des Tâches</i> .....	11

<i>COMPTE RENDU INTERNE DU 28/11/05</i> .....	12
<i>Les Ordres Du Jour</i> .....	12
<i>Le Compte Rendu</i> .....	12
<i>Diagramme Des Classes</i> .....	12
<i>Cahier Des Charges</i> .....	13
<i>CVS</i> .....	13
<i>Affectation Des Tâches</i> .....	13
<i>COMPTE RENDU INTERNE DU 02/12/05</i> .....	15
<i>Les Ordres Du Jour</i> .....	15
<i>Le Compte Rendu</i> .....	15
<i>Réponses aux questions posées par M. Laurent Tichit</i> .....	15
<i>COMPTE RENDU INTERNE DU 09/12/05</i> .....	16
<i>Les Ordres Du Jour</i> .....	16
<i>Le Compte Rendu</i> .....	16
<i>Point sur l'avancement et répartition des tâches</i> .....	16

## **COMPTE RENDU INTERNE DU 16/11/05**

---

### **Les Ordres Du Jour**

- Les Trois Ordres du jour de la réunion interne établie le 16/11/05 sont les suivantes :
  - o Planning Prévisionnel.
  - o Répartition des Rôles.
  - o Définition des Lots.

### **Le Compte Rendu**

Lors de cette première réunion interne rassemblant l'ensemble des membres du groupe GLP6, les points principaux traités furent les suivants :

- o Le choix des groupes de binômes pour la formation « Thread » et la formation « Réseau », sous Java.
- o La mise en place d'une méthode de nommage des fichiers.
- o L'affectation des différentes tâches à faire concernant l'analyse du projet (Diagramme des Cas D'Utilisation, Diagramme de Classe et Analyse Merise).

### Choix Des Groupes De Binômes

Certains membres ayant déjà eu des formations concernant les méthodologies à appliquer sous Java lors de la conception du Set en Réseau à réaliser, voilà les groupes de binômes mis en place :

- Premier groupe de formation « Thread » :
  - DANIEL Adrien
  - GAUTIER Jérémy
- Deuxième Groupe de formation « Réseau » :
  - DEQUIDT Davy
  - ROMANENS Florent

Des échanges de groupes seront effectués afin de permettre la formation de tous les membres du groupe.

### Méthode De Nommage Des Fichiers

Cette méthode favorisera une compréhension rapide de l'emplacement et des rôles des différents fichiers dans leur dossier approprié.

Voilà la liste des règles à suivre lors de la création ou de la consultation d'un fichier dans son répertoire :

- Les fichiers doivent être préfixés par les lettres et nombres représentant leur emplacement dans l'arborescence des répertoires.
- Les fichiers doivent être suffixés par le numéro de leur version au format `Nom_du_fichier_vX.Y.pdf`  
**Où X** représente la version contenant des modifications majeures du document et **Y** la version contenant des modifications mineures.
- Ne pas mettre d'espace dans les noms mais plutôt des \_

---

### ***Affectation Des Tâches D'Analyse***

---

Un ensemble de tâches a été attribué à des groupes de binômes, voilà la liste des différents groupes associés aux travaux d'Analyse :

- Premier groupe : Diagramme De Classe :
  - DANIEL Adrien
  - GAUTIER Jérémy
- Deuxième groupe : Analyse Merise :
  - DEQUIDT Davy
  - ROMANENS Florent
- Troisième groupe : Diagramme des Cas D'Utilisation :
  - KSISS Jonathan
  - FEDERBE Arnaud



### **Diagramme des classes et analyse Merise**

L'analyse Merise et le diagramme des classes (v1.0) sont assez différents.  
L'analyse Merise n'est pas très adapté au type de programmation que l'on va utiliser (multithread), donc l'équipe qui s'en est occupé va conseiller l'équipe qui fait le diagramme des classes.

Nous avons fait une mise au point sur but de l'application et préciser la méthode de développement (utilisation de thread).

Le diagramme des classes doit donc être mis à jour.

### **Affectation Des Tâches**

- Premier groupe :
  - Mise à jour du Diagramme De Classe
  - Formation « Thread » avec Java :
    - DANIEL Adrien
    - GAUTIER Jérémy
- Deuxième groupe :
  - Formation « réseau » avec Java :
  - Réflexion sur le protocole de dialogue client / serveur
    - DEQUIDT Davy
    - ROMANENS Florent
- Troisième groupe :
  - Création des diagrammes de cas d'utilisation manquants
  - Ecriture du cahier des charges :
    - KSISS Jonathan
    - FEDERBE Arnaud

## **COMPTE RENDU INTERNE DU 25/11/05**

---

### **Les Ordres Du Jour**

- Validation des nouveaux diagrammes des cas d'utilisation
- Validation du diagramme des classes
- Première lecture du cahier des charges

### **Le Compte Rendu**

Lors de cette réunion interne rassemblant l'ensemble des membres du groupe GLP6, les points principaux traités furent les suivants :

- Diagrammes des cas d'utilisation
- Diagramme des classes
- Cahier des charges
- L'affectation des différentes tâches à faire avant la prochaine réunion.

### **Diagrammes Des Cas d'Utilisation**

Les deux nouveau diagrammes de cas d'utilisation sont validé par l'équipe.

### Diagramme des classes

Il manque quelques données et méthodes ainsi que la classe HighScore.  
La partie réseau est très peu développée attendue de l'étude de l'équipe réseau

### Cahier des Charges

Les parties écrites sont validées par l'équipe.  
Discussion sur les contraintes et la gestion de risques.  
Il faut ajouter aussi une partie traitant de la qualité.

### Affectation Des Tâches

- Premier groupe :
  - Mise à jour du Diagramme De Classe
    - DANIEL Adrien
    - GAUTIER Jérémy
- Deuxième groupe :
  - Réflexion sur le protocole de dialogue client / serveur
  - Création de la maquette
    - DEQUIDT Davy
    - ROMANENS Florent
- Troisième groupe :
  - Ecriture du cahier des charges (suite) :
    - KSISS Jonathan
    - FEDERBE Arnaud

## **COMPTE RENDU INTERNE DU 28/11/05**

---

### **Les Ordres Du Jour**

- Finalisation du diagramme des classes
- Validation du cahier des charges
- Création des accès CVS

### **Le Compte Rendu**

Lors de cette réunion interne rassemblant l'ensemble des membres du groupe GLP6, les points principaux traités furent les suivants :

- Diagramme des classes
- Cahier des charges
- Création des accès CVS
- L'affectation des différentes tâches à faire avant la prochaine réunion.

### **Diagrammes De Classe**

L'équipe ayant fait la formation réseau (Davy et Florent) apporte des données permettant de faire évoluer le diagramme.

On souhaite aussi différencier complètement l'interface graphique du GameField (création d'une classe JPanelShape).

## Cahier des Charges

La partie « Qualité requises » nécessite quelques modifications.  
Le cahier des charges doit contenir une partie « Spécifications de l'interface ».  
La maquette créée doit être ajoutée au cahier des charges.

## CVS

Un serveur CVS est mis en place (sur espace.fr.to). Un accès individuel est créé pour chacun des membres de l'équipe, cela permettra de suivre les modifications.

Configuration pour Eclipse :

- host : espace.fr.to
- Repository path : /glp6
- User : (prénom)
- Password : \*\*\*\*
- Connection type : pserver
- Use port : 2401 ou 110 (pour la fac)

## Affectation Des Tâches

- Premier groupe :
  - Finalisation du Diagramme De Classe
  - Codage du package GUI
  - DANIEL Adrien
  - GAUTIER Jérémy
- Deuxième groupe :
  - Génération du code
  - Codage du package Network
  - Ecriture du protocole client / serveur
  - DEQUIDT Davy
  - ROMANENS Florent

09/12/2005

13

- Troisième groupe :
  - Finalisation du cahier des charges
  - Codage du package GameField (sauf méthodes receiveData() )
- KSISS Jonathan
- FEDERBE Arnaud

## **COMPTE RENDU INTERNE DU 02/12/05**

---

### **Les Ordres Du Jour**

- Réponse à faire aux courriers électroniques de M. Tichit du 01/12 et 02/12

### **Le Compte Rendu**

Lors de cette réunion interne rassemblant l'ensemble des membres du groupe GLP6, les points principaux traités furent les suivants :

- Réponses aux questions posées par M. Laurent Tichit

### **Réponses aux questions posées par M. Laurent Tichit**

En ce qui concerne le compte rendu du 14/11, il a bien été rendu dans le fichier A\_Compte\_Rendu\_v2.0.pdf, à moins que nous ne soyons pas en accord sur le concept de compte rendu.

En ce qui concerne le travail en binôme, les comptes rendus sont faits seulement par Jonathan KSISS (le secrétaire) puis validés par le groupe. Pour l'analyse financière, c'est une erreur de la part de Arnaud FEDERBE (fait avec Jonathan KSISS).

Nous envoyons le planning prévisionnel oublié dans le rendu de l'analyse.

## **COMPTE RENDU INTERNE DU 02/12/05**

---

### **Les Ordres Du Jour**

- Point sur l'avancement
- Répartition des tâches

### **Le Compte Rendu**

Lors de cette réunion interne rassemblant l'ensemble des membres du groupe GLP6, les points principaux traités furent les suivants :

- Point sur l'avancement et répartition des tâches

#### **Point sur l'avancement et répartition des tâches**

Le client paraît très satisfait, cependant il reste quelques points à finir :

- Interface graphique (Adrien DANIEL, Jérémy GAUTIER) :
  - affichage du score
  - fenêtre des meilleurs scores
  - Ajouter un bouton « stopper la partie »
  - Menu d'aide (« A propos » et « Règles »)
  - Methode GUI.stop() pour terminer la partie à partir du GameField
- Compte Rendu du 05/12 et 07/12 à faire (Jonathan KSISS).

- Mise à jour du diagramme des classes (Davy DEQUIDT, Adrien DANIEL)
- Mise à jour du Planning (Arnaud FEDERBE, Jérémy GAUTIER)
- Règles et Manuel d'utilisation (Arnaud FEDERBE, Florent ROMANENS)
- Tests finaux (tous ceux qui veulent jouer)