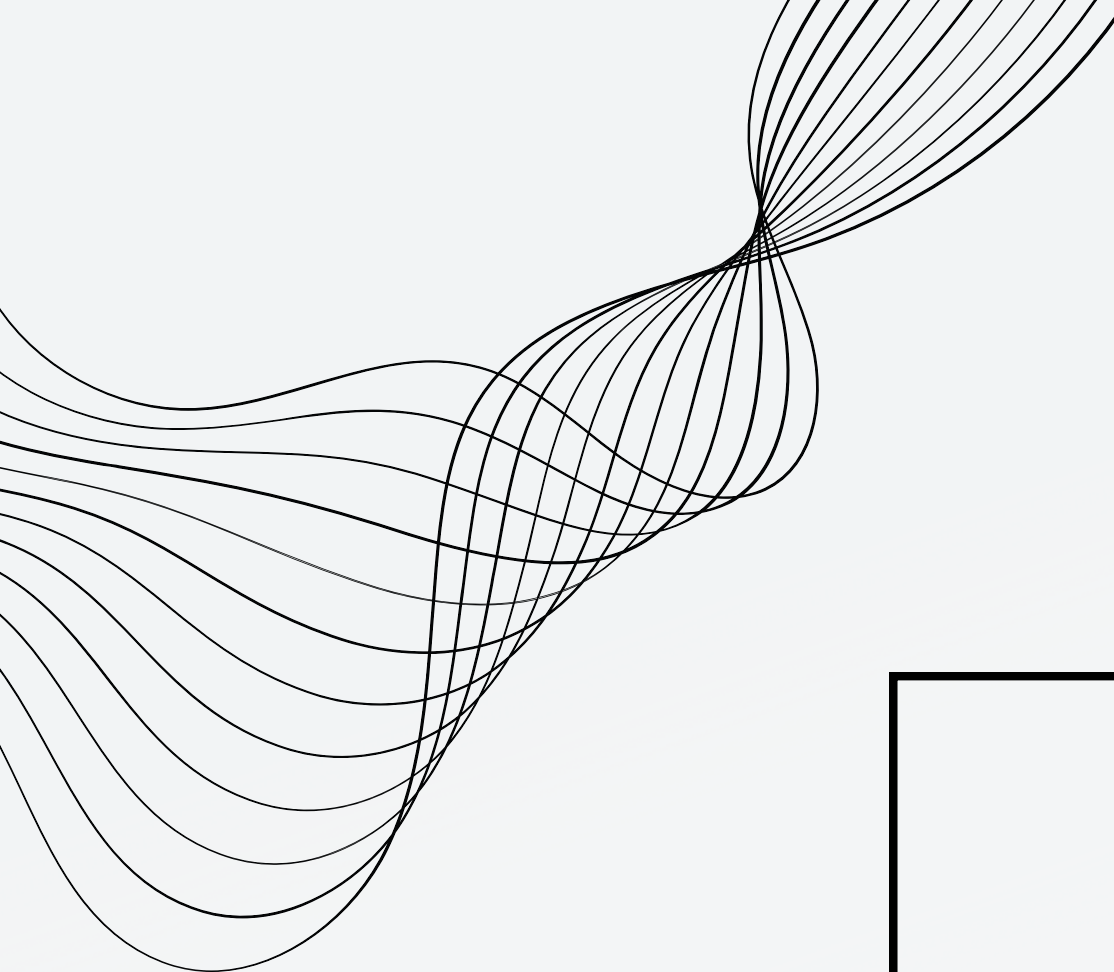
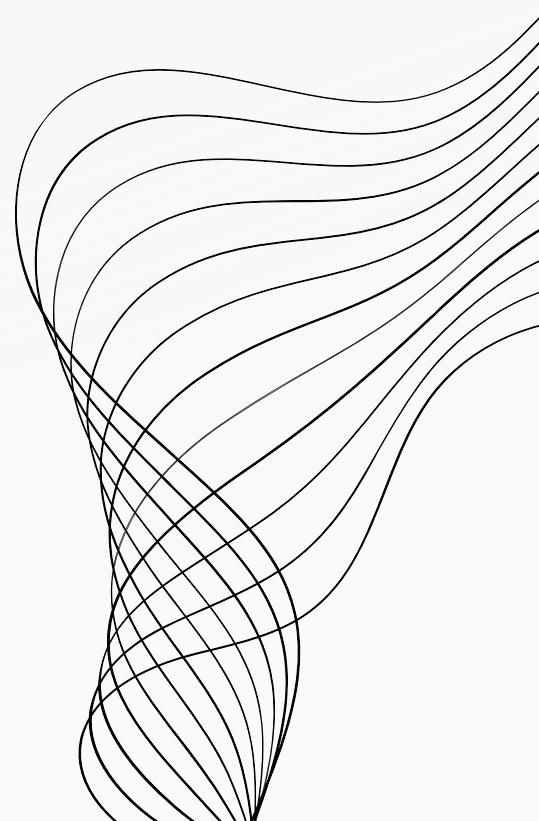




DM_JEU_C

BATAILLE_NAVALE

CHEF DE PROJET: TANOH LAETITIA
LES ACOLYTES: AMÉLIEN PONCELET ET NICOLAS HOURI



SOMMAIRE

01 ETUDE PRÉLIMINAIRE

01 ACTIVITÉ DU GROUPE + TRELLO

02 DIAGRAMME DE GANTT

03 DIAGRAMME DE PERT

02 CONCEPTION

01 PARTIE CONCEPTUELLE

02 PARTIE DEVELOPPEMENT

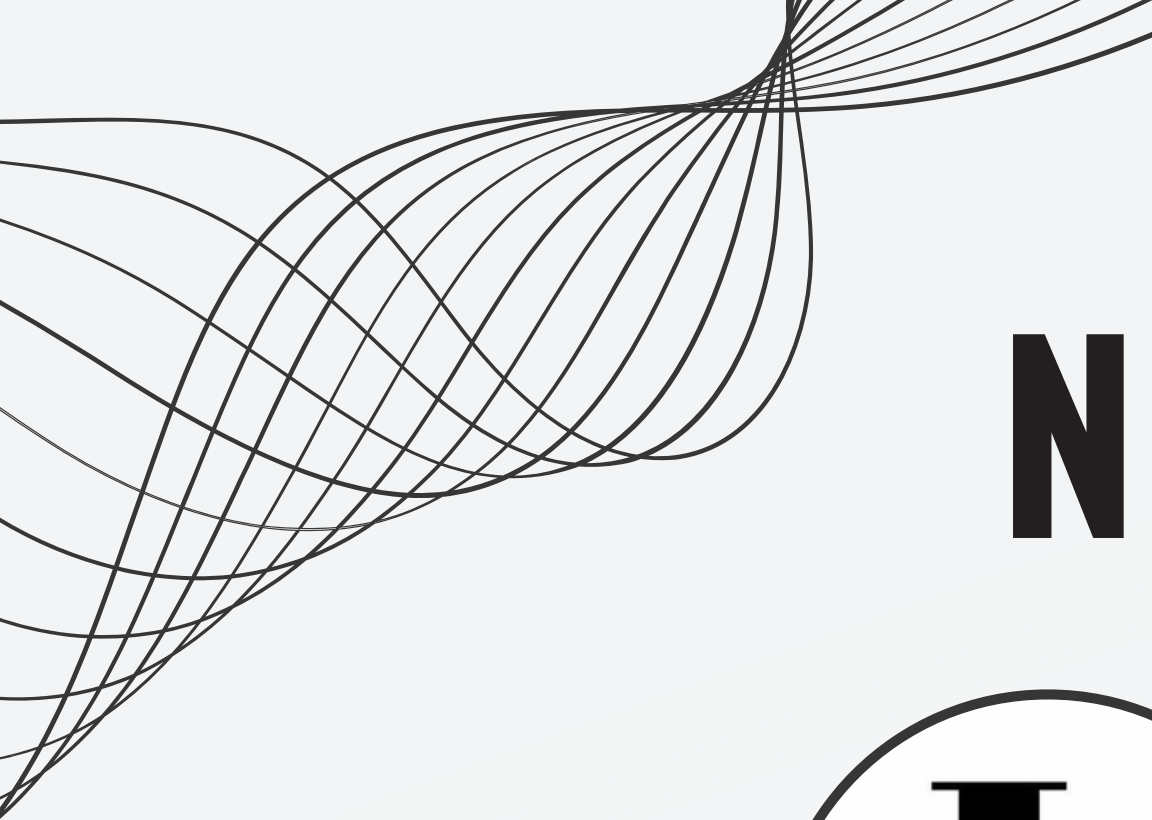
03 CONCLUSION(BILAN DE COMPETENCES)

01

**ETUDE
PRÉLIMINAIRE**



NOTRE GROUPE



L

Laetitia
Tanoh

Chef de groupe

- Trouvé le jeu, Bataille navale sur git hub
- Modification du programme
- Trello
- Powerpoint



A

Amélien
Poncelet

Acolyte

- Diagramme de Gantt
- Trello
- Power point
- Modification du programme



N

Nicolas
Hourì

Acolyte

- Diagramme de Pert
 - Powerpoint
 - Modification du Programme
- 

TRELLO__

E

Espace de travail Trello

Gratuit

Tableaux

Membres

Paramètres d'espace de travail

Vues de l'espace de travail

Tableur

Calendrier

Vos tableaux

Atelier_Pro_Projet_Entreprise

DM JEU

Projet1_wp

DM JEU

Visible par l'espace de travail

Tableau

Power-ups

Automatisation

Filtres

À faire

Bilan de competences

27 sept.

AP LT NH

Git et GitHub

27 sept.

Ajouter une carte

En cours

Faire un ppt de presentation (20 slides)

27 sept.

LT AP NH

Programmation

27 sept.

LT

Ajouter une carte

Terminé

Diagramme de Gantt

27 sept.

AP

Diagramme de Pert

27 sept.

NH

Ajouter une carte

Documentation

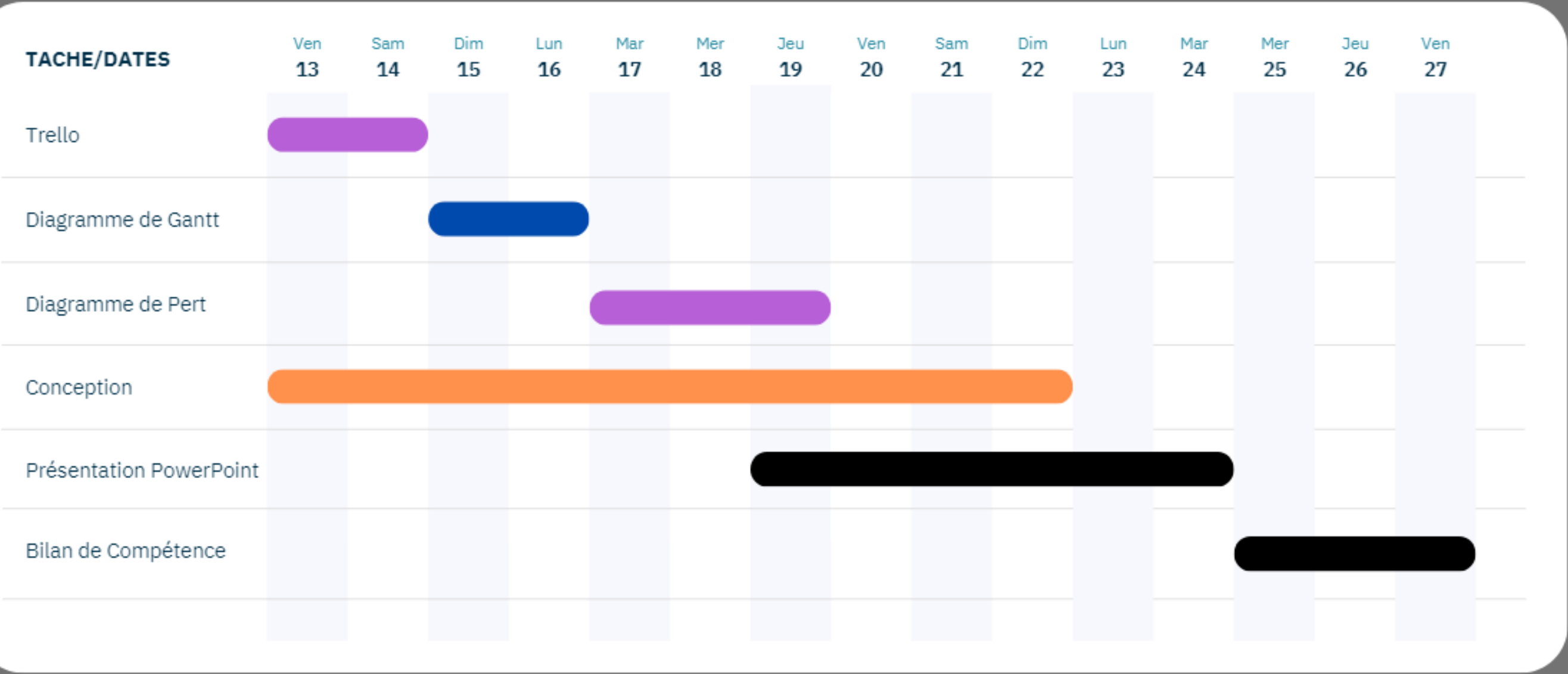
Ajouter une carte

Problèmes à résoudre

Ajouter une carte

DIAGRAMME DE GANTT__

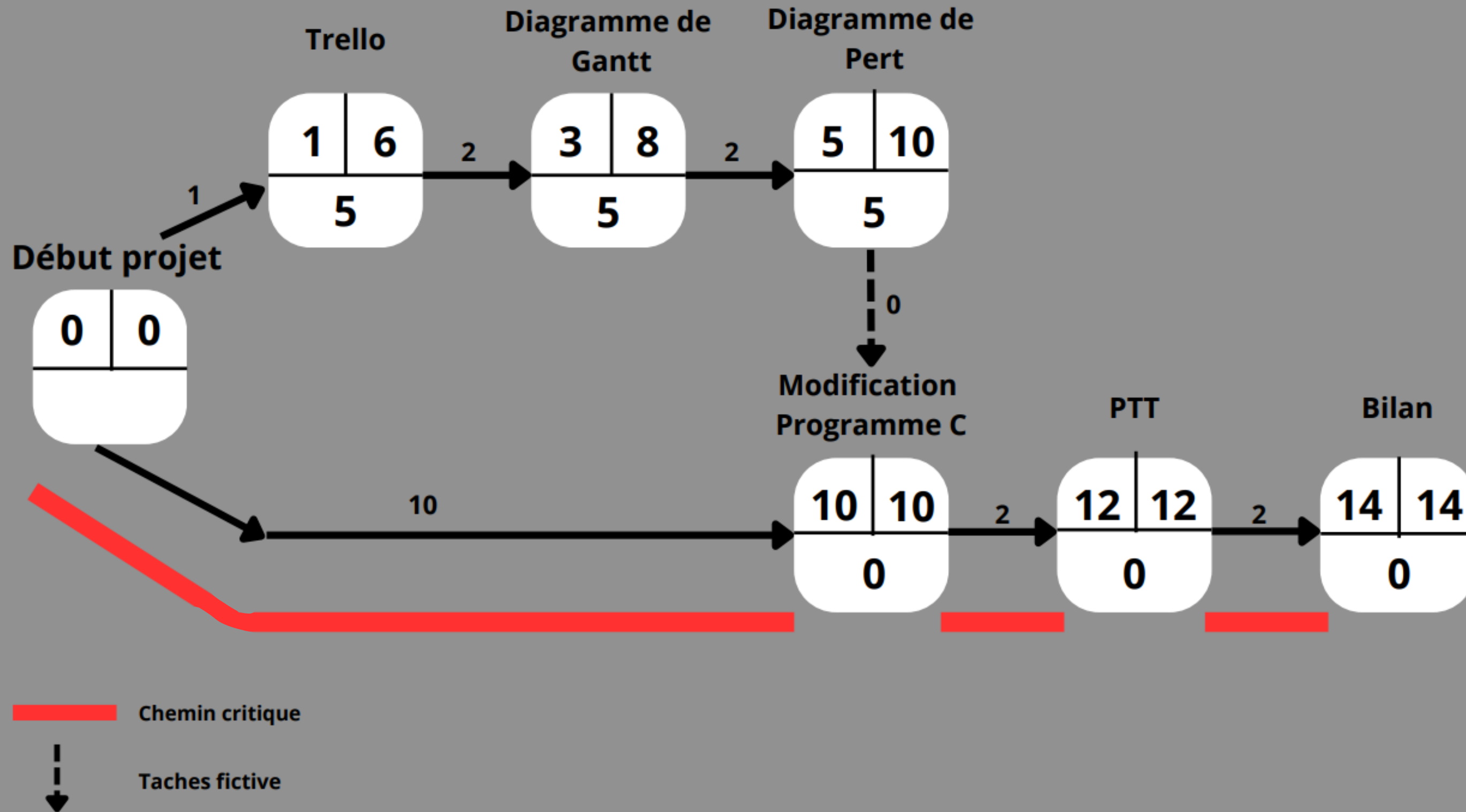
Diagramme de Gantt



Légende

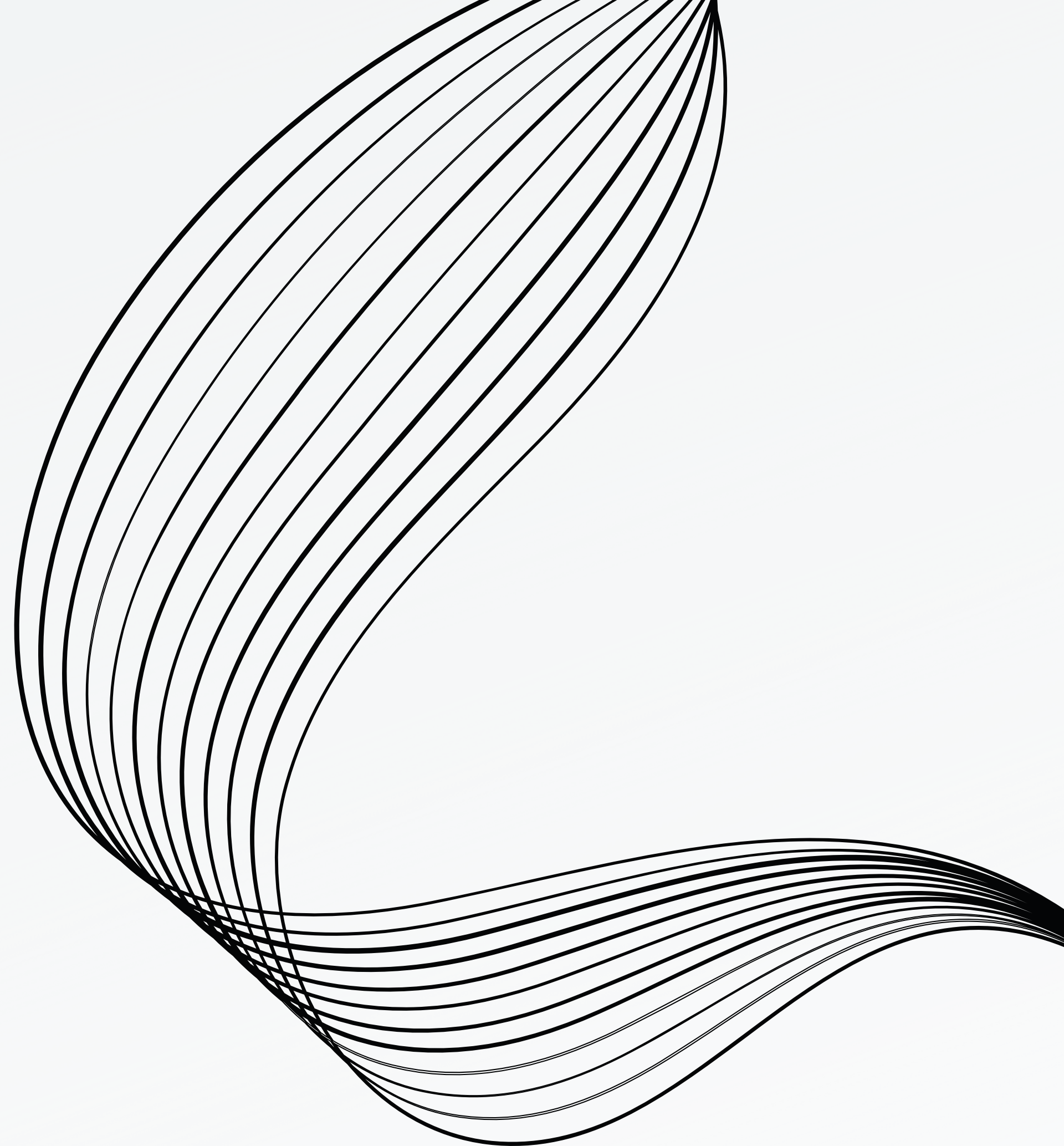
- : Amélien
- : Laetitia
- : Nicolas
- : Toute l'équipe

DIAGRAMME DE PERT__



02

CONCEPTION



[illegible]

Jeu fait par un Manuel Tancoigne.

Il y a:

- avec la possibilité de placer les bateaux verticalement et horizontalement.

Le but est de tirer au hasard avec des coordonnées dans la grille afin de toucher le ou les bateaux de son adversaire.

DIFFERENCE DES DEUX JEUX__

- Le plateau de jeu 10x10
- * porte-avion (5 cases),
- * 1 croiseur (4 cases),
- * 1 contre torpilleur (3 cases),
- * 1 sous-marin (3 cases),
- * 1 torpilleur (2 cases),
- Possibilité de jouer en ligne à 2 joueurs

- Le plateau de jeu passe en 8x8.
- Le nombre de bateau a été modifié pour avoir un total de 3 bateaux dont bateau à 2 cases, un bateau à 3 cases et un dernier bateau à 4 cases.
- On a remplacé la possibilité de jouer en ligne à 2 joueurs pour pouvoir jouer en local à 2 joueurs (sur le même ordinateur)

JEU MODIFIÉ PAR L'EQUIPE__

```
===== Bataille Navale =====
1. Jouer contre l'ordinateur
2. Jouer contre un autre joueur
C. Charger la partie
S. Sauvegarder la partie
```

JEU_BATAILLE NAVALE

Jeu fait modifié par le groupe.

Le jeu est en local, c'est-à-dire sur un PC, sur une grille de 8*8.

Il y a:

- * 1 croiseur (4 cases),
- * 1 sous-marin (3 cases),
- * 1 torpilleur (2 cases),

avec la possibilité de placer les bateaux verticalement et horizontalement.

Le but est de tirer au hasard avec des coordonnées dans la grille afin de toucher le ou les bateaux de son adversaire.

JOUEUR VS ORDINATEUR

```
Entrez une coordonnée pour tirer (ex: a1) ou 'S' pour sauvegarder : b5
> Touché en B5 !
L'ordinateur tire en A5.
> Manqué en A5.

Bateaux du joueur :
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
+---+---+---+---+---+---+---+---+
A | . | . | . | . | . | X | | |
+---+---+---+---+---+---+---+---+
B | | | | | | | | |
+---+---+---+---+---+---+---+---+
C | . | . | . | | | | | |
+---+---+---+---+---+---+---+---+
D | | | | | | | | |
+---+---+---+---+---+---+---+---+
E | . | . | | | | | | |
+---+---+---+---+---+---+---+---+
F | | | X | | | | | X |
+---+---+---+---+---+---+---+---+
G | | | | | | | | |
+---+---+---+---+---+---+---+---+
H | | | | | | | | |
+---+---+---+---+---+---+---+---+

Tirs sur l'adversaire :
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
+---+---+---+---+---+---+---+---+
A | | X | | | | | | |
+---+---+---+---+---+---+---+---+
B | | | | | X | | | |
+---+---+---+---+---+---+---+---+
C | | | | | | | | |
+---+---+---+---+---+---+---+---+
D | | | | | | | | |
+---+---+---+---+---+---+---+---+
E | | | | | X | | | |
+---+---+---+---+---+---+---+---+
F | | | | | | | | |
+---+---+---+---+---+---+---+---+
G | | | | | | | | |
+---+---+---+---+---+---+---+---+
H | | | | | | | | |
+---+---+---+---+---+---+---+---+

la croix rouge = bateau qui coule
la croix bleu = cible manqué

Entrez une coordonnée pour tirer (ex: a1) ou 'S' pour sauvegarder : █
```

```
Entrez une coordonnée pour tirer (ex: a1) ou 'S' pour sauvegarder : S
Jeu sauvegardé avec succès.
Partie sauvegardée.

Bateaux du joueur :
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
+---+---+---+---+---+---+---+---+
A | . | . | . | . | X | | | |
+---+---+---+---+---+---+---+---+
B | | | | | | | | |
+---+---+---+---+---+---+---+---+
C | . | . | . | | | | | |
+---+---+---+---+---+---+---+---+
D | | | | | | | | |
+---+---+---+---+---+---+---+---+
E | . | . | | | | | | |
+---+---+---+---+---+---+---+---+
F | | | X | | | | | X |
+---+---+---+---+---+---+---+---+
G | | | | | | | | |
+---+---+---+---+---+---+---+---+
H | | | | | | | | |
+---+---+---+---+---+---+---+---+

Tirs sur l'adversaire :
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
+---+---+---+---+---+---+---+---+
A | | X | | | | | | |
+---+---+---+---+---+---+---+---+
B | | | | | X | | | |
+---+---+---+---+---+---+---+---+
C | | | | | | | | |
+---+---+---+---+---+---+---+---+
D | | | | | | | | |
+---+---+---+---+---+---+---+---+
E | | | | | X | | | |
+---+---+---+---+---+---+---+---+
F | | | | | | | | |
+---+---+---+---+---+---+---+---+
G | | | | | | | | |
+---+---+---+---+---+---+---+---+
H | | | | | | | | |
+---+---+---+---+---+---+---+---+

la croix rouge = bateau qui coule
la croix bleu = cible manqué

Entrez une coordonnée pour tirer (ex: a1) ou 'S' pour sauvegarder : █
```

main.c	sauvegarde.txt
1	4 3 2
2	20 20 20 20 1 0 0 0
3	0 0 0 0 0 0 0 0
4	30 30 30 0 0 0 0 0
5	0 0 0 0 0 0 0 0
6	40 40 0 0 0 0 0 0
7	0 0 1 0 0 0 0 1
8	0 0 0 0 0 0 0 0
9	0 0 0 0 0 0 0 0
10	0 0 0 0 1 0 0 0
11	0 0 0 0 0 0 0 0
12	0 0 0 0 0 0 0 0
13	0 0 0 0 0 0 0 0
14	0 0 0 0 0 0 0 0
15	0 0 1 0 0 0 0 1
16	0 0 0 0 0 0 0 0
17	0 0 0 0 0 0 0 0
18	

PARTIE LANCÉ !
X : BATEAU COULÉ
X : CIBLE MANQUÉ

SAUVEGARDE LANCÉE

FICHER DE
SAUVEGARDE

JOUEUR 1 VS JOUEUR 2

```
Joueur 2, entrez une coordonnée (ex: a1) pour tirer ou 'S' pour sauvegarder : a2
> Touché en A2 !

Bateaux du joueur :
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
+---+---+---+---+---+---+---+---+
A | . | . | X | . | . | . | . | . |
+---+---+---+---+---+---+---+---+
B | . | . | . | . | . | . | . | . |
+---+---+---+---+---+---+---+---+
C | . | . | . | . | . | . | . | . |
+---+---+---+---+---+---+---+---+
D | . | . | . | . | . | . | . | . |
+---+---+---+---+---+---+---+---+
E | . | . | . | . | . | . | . | . |
+---+---+---+---+---+---+---+---+
F | . | . | . | . | . | . | . | . |
+---+---+---+---+---+---+---+---+
G | . | . | . | . | . | . | . | . |
+---+---+---+---+---+---+---+---+
H | . | . | . | . | . | . | . | . |
+---+---+---+---+---+---+---+---+

Tirs sur l'adversaire :
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
+---+---+---+---+---+---+---+---+
A | . | . | . | . | . | . | . | . |
+---+---+---+---+---+---+---+---+
B | . | . | X | . | . | . | . | . |
+---+---+---+---+---+---+---+---+
C | . | . | . | . | . | . | . | . |
+---+---+---+---+---+---+---+---+
D | . | . | . | . | . | . | . | . |
+---+---+---+---+---+---+---+---+
E | . | . | . | . | . | . | . | . |
+---+---+---+---+---+---+---+---+
F | . | . | . | . | . | . | . | . |
+---+---+---+---+---+---+---+---+
G | . | . | . | . | . | . | . | . |
+---+---+---+---+---+---+---+---+
H | . | . | . | . | . | . | . | . |
+---+---+---+---+---+---+---+---+

la croix rouge = bateau qui coule
la croix bleu = cible manqué

Joueur 1, entrez une coordonnée (ex: a1) pour tirer ou 'S' pour sauvegarder : █
```

```
Joueur 2, entrez une coordonnée (ex: a1) pour tirer ou 'S' pour sauvegarder : s
Jeu sauvegardé avec succès.
Partie sauvegardée.

Bateaux du joueur :
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
+---+---+---+---+---+---+---+---+
A | . | . | X | . | . | . | . | . |
+---+---+---+---+---+---+---+---+
B | . | . | . | . | . | . | . | . |
+---+---+---+---+---+---+---+---+
C | . | . | . | . | . | . | . | . |
+---+---+---+---+---+---+---+---+
D | . | . | . | . | . | . | . | . |
+---+---+---+---+---+---+---+---+
E | . | . | . | . | . | . | . | . |
+---+---+---+---+---+---+---+---+
F | . | . | . | . | . | . | . | . |
+---+---+---+---+---+---+---+---+
G | . | . | . | . | . | . | . | . |
+---+---+---+---+---+---+---+---+
H | . | . | . | . | . | . | . | . |
+---+---+---+---+---+---+---+---+

Tirs sur l'adversaire :
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
+---+---+---+---+---+---+---+---+
A | . | . | . | . | . | . | . | . |
+---+---+---+---+---+---+---+---+
B | . | . | X | . | . | . | . | . |
+---+---+---+---+---+---+---+---+
C | . | . | . | . | . | . | . | . |
+---+---+---+---+---+---+---+---+
D | . | . | . | . | . | . | . | . |
+---+---+---+---+---+---+---+---+
E | . | . | . | . | . | . | . | . |
+---+---+---+---+---+---+---+---+
F | . | . | . | . | . | . | . | . |
+---+---+---+---+---+---+---+---+
G | . | . | . | . | . | . | . | . |
+---+---+---+---+---+---+---+---+
H | . | . | . | . | . | . | . | . |
+---+---+---+---+---+---+---+---+

la croix rouge = bateau qui coule
la croix bleu = cible manqué

Joueur 1, entrez une coordonnée (ex: a1) pour tirer ou 'S' pour sauvegarder : █
```

```
=====
Bataille Navale
=====

1. Jouer contre l'ordinateur
2. Jouer contre un autre joueur
C. Charger la partie
S. Sauvegarder la partie
Votre choix : C
Jeu chargé avec succès.
Jeu chargé avec succès.

Bateaux du joueur :
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
+---+---+---+---+---+---+---+---+
A | . | . | X | . | . | . | . | . |
+---+---+---+---+---+---+---+---+
B | . | . | . | . | . | . | . | . |
+---+---+---+---+---+---+---+---+
C | . | . | . | . | . | . | . | . |
+---+---+---+---+---+---+---+---+
D | . | . | . | . | . | . | . | . |
+---+---+---+---+---+---+---+---+
E | . | . | . | . | . | . | . | . |
+---+---+---+---+---+---+---+---+
F | . | . | . | . | . | . | . | . |
+---+---+---+---+---+---+---+---+
G | . | . | . | . | . | . | . | . |
+---+---+---+---+---+---+---+---+
H | . | . | . | . | . | . | . | . |
+---+---+---+---+---+---+---+---+

Tirs sur l'adversaire :
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
+---+---+---+---+---+---+---+---+
A | . | . | . | . | . | . | . | . |
+---+---+---+---+---+---+---+---+
B | . | . | . | . | . | . | . | . |
+---+---+---+---+---+---+---+---+
C | . | . | . | . | . | . | . | . |
+---+---+---+---+---+---+---+---+
D | . | . | . | . | . | . | . | . |
+---+---+---+---+---+---+---+---+
E | . | . | . | . | . | . | . | . |
+---+---+---+---+---+---+---+---+
F | . | . | . | . | . | . | . | . |
+---+---+---+---+---+---+---+---+
G | . | . | . | . | . | . | . | . |
+---+---+---+---+---+---+---+---+
H | . | . | . | . | . | . | . | . |
+---+---+---+---+---+---+---+---+
=====
```

PARTIE LANCÉ !
X : BATEAU COULÉ
X : CIBLE MANQUÉ

SAUVERGARDE
EFFECTUÉE

RESULTAT DU
CHARGEMENT

03

BILAN DE COMPETENCES



LAETITIA

LAETITIA EST COMPÉTENTE DANS LA CRÉATION DE PRÉSENTATIONS SUR POWERPOINT, UTILISANT DES ÉLÉMENTS VISUELS POUR RENDRE SES IDÉES CLAIRES ET ATTRAYANTES.

ELLE A AUSSI DES CONNAISSANCES EN PROGRAMMATION, CE QUI L'AIDE À RÉSOUDRE DES PROBLÈMES TECHNIQUES.

GRÂCE À SON BILAN DE COMPÉTENCES, ELLE A IDENTIFIÉ SES POINTS FORTS ET LES DOMAINES DANS LESQUELS ELLE SOUHAITE PROGRESSER.

SON UTILISATION DE TRELLO MONTRE QU'ELLE SAIT BIEN ORGANISER SES PROJETS ET COLLABORER EFFICACEMENT AVEC LES AUTRES.

AMÉLIEN

AMÉLIEN UTILISE LES DIAGRAMMES DE GANTT POUR GÉRER EFFICACEMENT SES PROJETS, CE QUI L'AIDE À SUIVRE LE TEMPS ET LES TÂCHES NÉCESSAIRES.

SON BILAN DE COMPÉTENCES L'A AIDÉ À MIEUX COMPRENDRE SES CAPACITÉS ET À DÉFINIR SES OBJECTIFS PROFESSIONNELS.

IL EST ÉGALEMENT À L'AISE SUR POWERPOINT, OÙ IL PRÉSENTE DES INFORMATIONS DE MANIÈRE CLAIRE.

DE PLUS, IL UTILISE TRELLO POUR ORGANISER SON TRAVAIL ET COLLABORER AVEC SES COLLÈGUES.

.

NICOLAS

NICOLAS POSSÈDE UN ENSEMBLE DE COMPÉTENCES VARIÉES. IL MAÎTRISE LES DIAGRAMMES DE PERT, CE QUI L'AIDE À PLANIFIER ET VISUALISER LES DIFFÉRENTES ÉTAPES DE SES PROJETS.

SON BILAN DE COMPÉTENCES LUI A PERMIS DE METTRE EN LUMIÈRE SES FORCES ET D'IDENTIFIER DES AXES D'AMÉLIORATION.

NICOLAS SAIT CRÉER DES PRÉSENTATIONS CONVAINCANTES SUR POWERPOINT ET A DES BASES EN PROGRAMMATION, CE QUI ENRICHIT SON PROFIL PROFESSIONNEL.



**MERCI POUR
VOTRE ATTENTION**