

Délivrable D2 : « spécification »

Voici quelques conseils qui sont à suivre pour la rédaction de la spécification. Notez, qu'il n'existe pas de règles strictes qui définissent ce qu'est « la » bonne spécification ; il y a en effet trop de paramètres qui influent sur la réalisation de votre projet. Néanmoins, vous devez suivre les consignes proposées dans ce document. De plus, comme nous l'avons vu pendant le cours, plus votre spécification sera précise et complète, plus le codage sera simple. Le plus important est de couvrir tous les aspects nécessaires au codage. L'idéal serait donc de couvrir tous ces aspects avec un même niveau de détail.

1. Forme du document

1.1 Titre principal

« Heading 1 » centré, police 18, gras, Arial

1.2 Titre

« Heading 2 » police 14, gras, Arial

1.3 Sous-titre

« Heading 3 » police 12, gras, Arial

1.4 Corps du texte

Police 11, Times, justifié

1.5 Interlignes

Paragraphe 1.15 ; inter-paragraphe 10 pts

Il n'y a pas de sous-sous-titre (e.g. 1.5.1) pour des documents techniques d'une douzaine de pages.

2. Quoi, quand, comment ?

2.1 Format

De 10 à 15 pages (sans les annexes optionnelles) format A4, MS-Word¹ (ou équivalent). Puisque cette consigne semble rarement tenue, les pages supérieures à 15 seront considérées comme inexistantes. Ce document doit contenir pour chaque section un paragraphe d'introduction contextuel clair et précis. Il est nécessaire d'inclure toutes les figures et schéma présentant les tâches et aspects principaux présentés dans le cahier des charges. Il est fortement conseillé d'avoir pour chaque section au moins une figure représentative.

2.2 Date/heure limite

Vous devez avoir réalisé et envoyé cette spécification à la date suivante :

20 février 2013 (minuit)

¹ De manière générale, dans le cadre professionnel, ce genre de document se transmet avec le *pdf* ; néanmoins, dans le cadre académique, nous préférons un format que l'on peut facilement commenter.

3. Sections essentielles

Vous avez relativement peu de liberté pour présenter la *spécification* de votre projet. Voici les sections qui sont à décrire.

3.1 Tâches directes

Directement induites du cahier des charges (CdC).

3.2 Tâches indirectes

Correspondant à d'éventuels ajouts directement induites par les tâches directes. Il est fortement déconseillé d'ajouter de nouvelles tâches ; il n'est théoriquement pas possible d'omettre des tâches présentées dans le CdC : il faut dans ce cas prévenir le client (i.e. encadrement académique), le justifier de manière factuelle, et cela donnera lieu à une pénalité (plus ou moins forte selon le niveau de changement dans la nature du produit).

3.4 Fonctions et algorithmes principaux

La spécification ne doit pas présenter en détail tous les algorithmes et fonctions du produit final ; elle doit décrire tous les aspects et spécifier « les points chauds » (modèle formelle et/ou pratique, références). Les fonctions et algorithmes pour la résolution des points chauds doivent être proposés (ou référés).

3.5 Exemples de « draft » à présenter

- du/des GUI sous forme de dessin avec si possible quelques explications simples ;
- des modèles d'IA (si l'ordinateur doit résoudre un problème, e.g dans le cas du jeu quand on joue contre l'ordinateur) ;
- du protocole d'échange (si besoin en réseau) ;
- architecture et relation avec les périphériques entrée et sortie (clavier, souris, *wiimote*, etc.)

3.6 Planning

Pour tout ce qui reste le codage (avec le débogage éventuel), la rédaction du guide d'utilisation (« user guide »), les tests utilisateurs (optionnel), la rédaction du rapport technique.

- Draft des *Milestones* (optionnel)
- Draft du diagramme de *Gantt*

3.7 Tâches et responsabilités individuelles

- Responsable *hardware*, communication, AI, *gameplay*, graphisme, GUI, etc.

3.8 Références

Peuvent être : un forum, un lien sur un site Internet, une publication scientifique, un livre, ... Principalement présentées sous la forme suivante : **auteur1, auteur2, ..., titre, édition, date**. Ces références doivent être retrouvées dans le corps du texte. Elles permettent de renforcer votre argumentation en expliquant vos choix ou les questionnements sur les différentes possibilités que vous avez trouvées.

4. Mot de la fin

Ces conseils et différentes sections ne sont pas exhaustifs. En effet, vous devez ajouter tous les aspects que vous considérez nécessaires à la réussite de la réalisation du produit final.