

ECUE : Projet Informatique pluridisciplinaire (non alternant)

Nom du projet : Knarr

Équipe : Knarr C (3 personnes)

Récapitulatif : Livraison 01

Pour la première livraison, nous avons commencé la conception du projet en réalisant le diagramme de classe et le diagramme d'activité. Cette étape est essentielle pour bien comprendre la logique du jeu, et elle nous servira de base pour la deuxième livraison, qui consiste à structurer le code en développant les classes nécessaires.

Avant de nous lancer dans cette conception, nous avons rédigé un document récapitulant les règles du jeu Knarr ainsi que la mise en place du diagramme de classe.

Nous avons travaillé en équipe de trois

- Akira Santhakumaran,
- Logan Laporte,
- Germain Doglioli-Duppert,

Sur ces tâches, car nous avons jugé important de collaborer étroitement à cette étape de la conception. L'étape suivante, qui débutera dès la semaine prochaine (semaine 02 de la livraison), marquera le lancement du développement proprement dit, où nous commencerons à coder les fonctionnalités et la structure du projet.

Jeudi :

- Apprentissage des règles de Knarr
- Liste des classes à réaliser
- Début du diagramme de classe

Vendredi :

- Finalisation du diagramme de classe
- Réalisation du diagramme d'activité

Les Liens :

Diagramme de classe :

Lien 01 : <https://online.visual-paradigm.com/community/share/knarr-dc-1xnmvj0im>

Lien 02 : <https://online.visual-paradigm.com/share.jsp?id=333634393830332d31>