

# Hyperstellar Happy Corporate

## Cahier des charges

En partant d'un besoin exprimé par un client et nécessitant une interface graphique, l'objectif est de formaliser les besoins, proposer une conception, implémenter et tester son développement.

Ici, nous devons développer une application permettant de jouer à un jeu de plateau. (plus de détail ->

[https://docs.google.com/document/d/1Sba2\\_1pQnILL\\_cur8gKxGgNF43OdE9LGBKPQeN87X4Y/edit?usp=sharing](https://docs.google.com/document/d/1Sba2_1pQnILL_cur8gKxGgNF43OdE9LGBKPQeN87X4Y/edit?usp=sharing)).

## Compétences acquises

- Conception d'un diagramme UML et de cas d'utilisations
- Lister les événements externes, temporels et résultats
- Développement objet en C#

## Technologies utilisées



## Livrable

- Cahier d'analyse et de conception logiciel
- Maquette de l'interface
- Le code source du jeu