DOLLAR GAME

Un jeu refléchis sur les graphes



RAPPORT DE PROJET T.E.R. PROJET INFORMATIQUE - HLIN601

Étudiants:

Corentin Teyssier Rayan Derrouiche Steven Lamerly

Valentin PERON Allan CRISTA

Encadrant : M^{me} Stéphane BESSY **Année :** 2020-2021



Table des matières

In	troduction	2
1	Technologies utilisées 1.1 Langages	3 3
2	Conception du Dollar Game 2.1 1	4 4 4 8 9
	2.4 Fonctionnalités de l'interface	10
3	Présentation d'algorithmes 3.1 Fonction 1	11 11 12
4	Gestion du Projet 4.1 Organisation et planification	13 13 14
5	Bilan et Perspectives	16
\mathbf{A}	nnexes	18
\mathbf{A}	Visuels	18
В	Principaux algorithmes	19

Introduction

Dans le cadre du TER de notre troisième année à la faculté des sciences de Montpellier nous avons pris le sujet concernant le Dollar Game. Le but de ce projet est la réalisation du jeu lui même et de l'implémentation de stratégie.

Le groupe de développement est composé de cinq personnes, Allan CRISTA, Rayan DERROUICHE, Valentin PERON, Corentin TEYSSIER et Steven LAMERLY. Nous sommes encadré par Mr Stéphane BESSY.

Motivation

Approches

4 ...

Cahier des charges

... autres exemples utiles
- 1
- 2
- 3
- 4
...
1 ...
3 ...

Technologies utilisées

1.1 Langages

...

1.2 Outils

Conception du Dollar Game

2.1 1

...

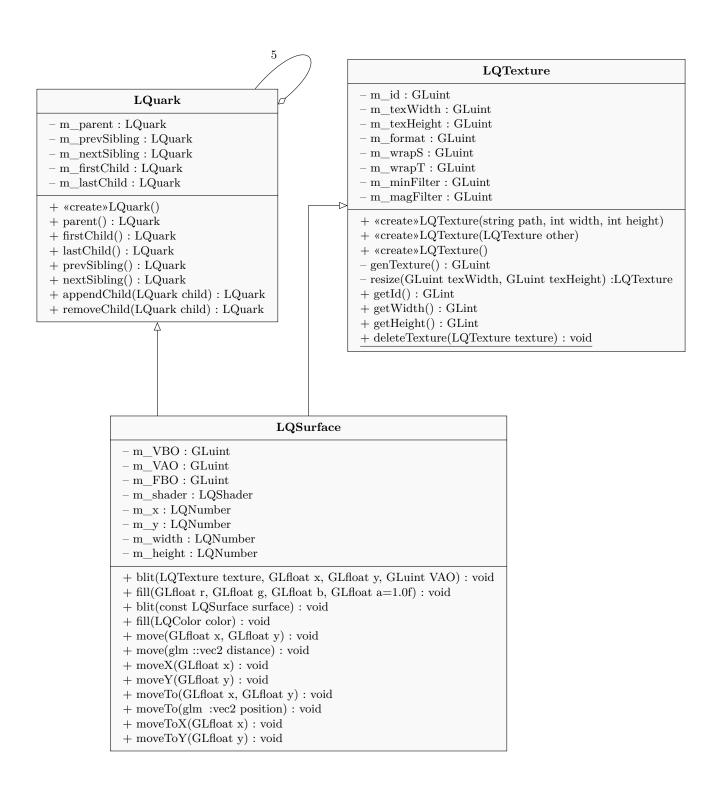
2.2 2

2.2.1 2.1

...

 $2.2.2 \quad 2.2$

$\mathbf{LQViewable}$ $- m_{flex} : bool$ - m_hidden : bool $+\ \ {\tt (Create)} LQViewable (LQNumber\ x,\ LQNumber\ y,\ LQNumber\ width,\ LQNumber\ height,$ GLint color=0x000000, const std ::string iconPath="") + hide() : void + unhide() : void + displayFlex() : void + appendChild(LQViewable child) : LQViewable + drawChildren(): void $+\ resizeWidthCallback():void$ + resizeHeightCallback() : voidLQSurface LQNumber5 • • • • • •



 \mathbf{n} LQNumber **LQuark** - m_quark : LQuark - m_value : float . . . - m_kind : Kind $- m_{expr} : LQMathExpr$ - m_refs : forward_list<LQNumber*> LQMathExpr $- s_old : float$ - addCompatible(LQMathVar first, float coeff=1.0f): void + Kind: enum class (value, length, coords) - m_first : LQMathVar + «create»LQNumber() - m_last : LQMathVar + «create»LQNumber(float value) - m_constant : float + «create» «create» LQNumber (LQMathExpr expr) + «create»LQNumber(Kind kind) + «create»LQMathExpr(LQNumber number) + «create»LQNumber(LQNumber other) + «create»LQMathExpr(LQMathExpr other) + linkQuark(TQuark quark) : void + eval(): float + recalc(): void + reset(): void + removeRef(LQNumber ref) : void + operator=(float constant) : LQMathExpr «operator» + operator=(LQMathExpr expr) : LQMathExpr «operator» + i() : float+ operator+=(float constant) : LQMathExpr «operator» + f() : float+ operator-=(float constant) : LQMathExpr «operator» + float(): operator + old(): float + operator*=(float coeff) : LQMathExpr «operator» + operator/=(float coeff) : LQMathExpr «operator» + operator+(float constant) : LQMathExpr «operator» + operator+(LQMathExpr other) : LQMathExpr «operator» + operator-(float constant) : LQMathExpr «operator» + operator-(LQMathExpr other) : LQMathExpr «operator» + operator*(float coeff) : LQMathExpr «operator» + operator/(float coeff) : LQMathExpr «operator» 2 LQMathVar - m_number : LQNumber - m_coeff: float -m next : LQMathVar + «create»LQMathVar(LQNumber number, float coeff=1.0f) + setNext(LQMathVar next) : void + eval(): float + parentCoords(LQNumber number) : bool + compatible(LQNumber number) : bool

2.3 Exemple de code en Latex utile;)

```
LQViewable *parent, *prev;
createTree(*this, parent, prev)
a.add<LQViewable>(parent->x(), parent->y(), parent->width(), parent->height()).sub()
add<LQViewable>(10_px, 10_px, 50_px, 50_px)
add<LQViewable>(0_px, 0_px, prev->width(), parent->height()).super()
add<LQViewable>(25_px, 25_px, 100_px, 200_px);
```

2.4 Fonctionnalités de l'interface

2.5 Statistiques

..

Présentation d'algorithmes

3.1 Fonction 1

...

 $\Delta = m - prevAbs$, Peut servir Utile

3.2 Fonction 2

. . .

Gestion du Projet

4.1 Organisation et planification

. . .

4.2 Changements majeurs

..

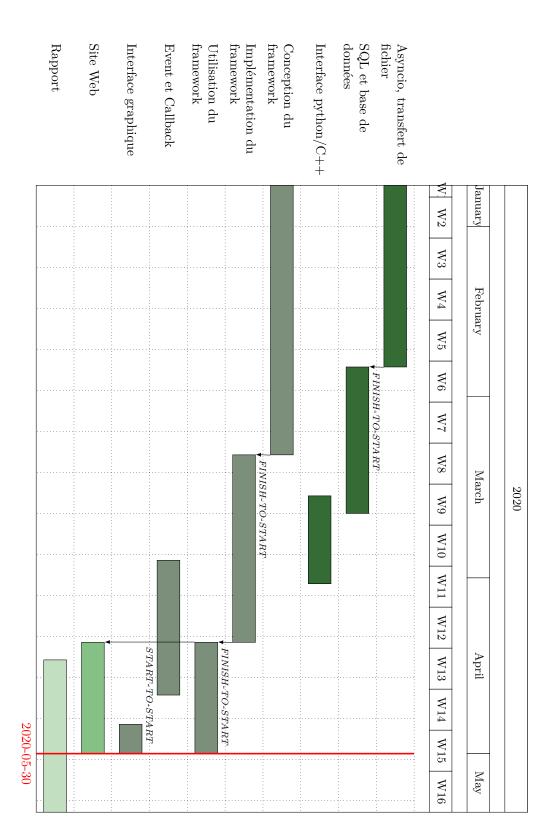


FIGURE 4.1 – Diagramme de Gantt du projet

Bilan et Perspectives

...

Perspectives

Annexes

Annexe A

Visuels

Annexe B

Principaux algorithmes