

DOLLAR GAME

UN JEU REFLÉCHIS SUR LES GRAPHS



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

Étudiants :

Corentin TEYSSIER
Rayan DERROUCHE
Steven LAMERLY

Valentin PERON
Allan CRISTA

Encadrant : M^{me} Stéphane BESSY

Année : 2020-2021



Table des matières

Introduction	2
1 Technologies utilisées	3
1.1 Langages	3
1.2 Outils	3
2 Conception du Dollar Game	4
2.1 1	4
2.2 2	4
2.3 Exemple de code en Latex utile ;)	8
2.4 Fonctionnalités de l'interface	9
2.5 Statistiques	10
3 Présentation d'algorithmes	11
3.1 Fonction 1	11
3.2 Fonction 2	12
4 Gestion du Projet	13
4.1 Organisation et planification	13
4.2 Changements majeurs	14
5 Bilan et Perspectives	16
Annexes	18
A Visuels	18
B 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 DERROUCHE, Valentin PERON, Corentin TEYSSIER et Steven LAMERLY. Nous sommes encadré par Mr Stéphane BESSY.

Motivation

Approches

Cahier des charges

... autres exemples utiles

- 1
- 2
- 3
- 4

...

1 ...

2 ...

3 ...

4 ...

Partie 1

Technologies utilisées

1.1 Langages

...

1.2 Outils

...

Partie 2

Conception du Dollar Game

2.1 1

...

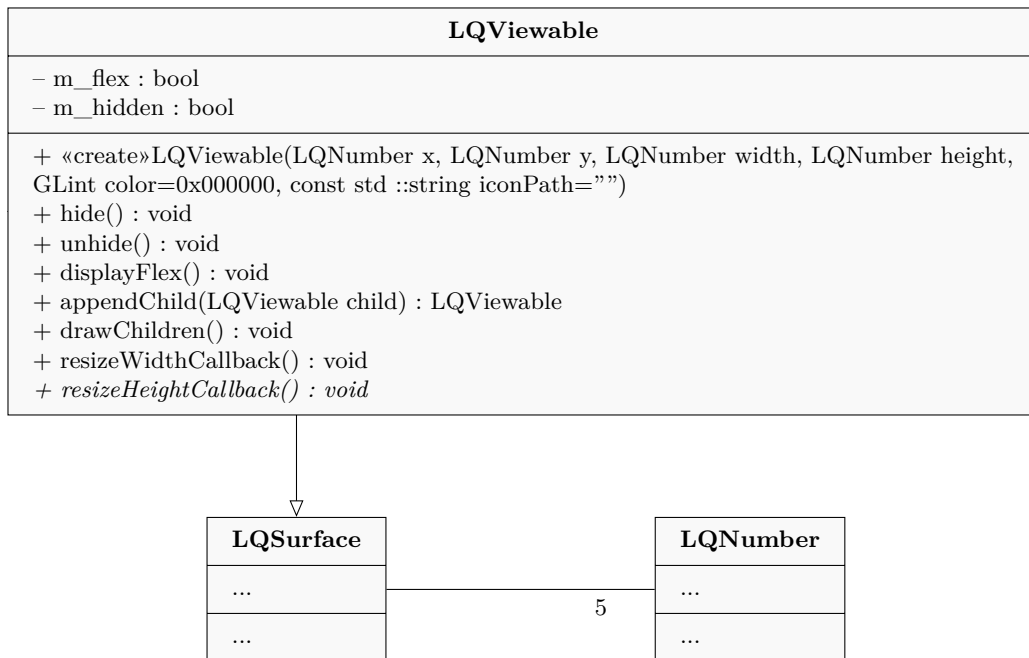
2.2 2

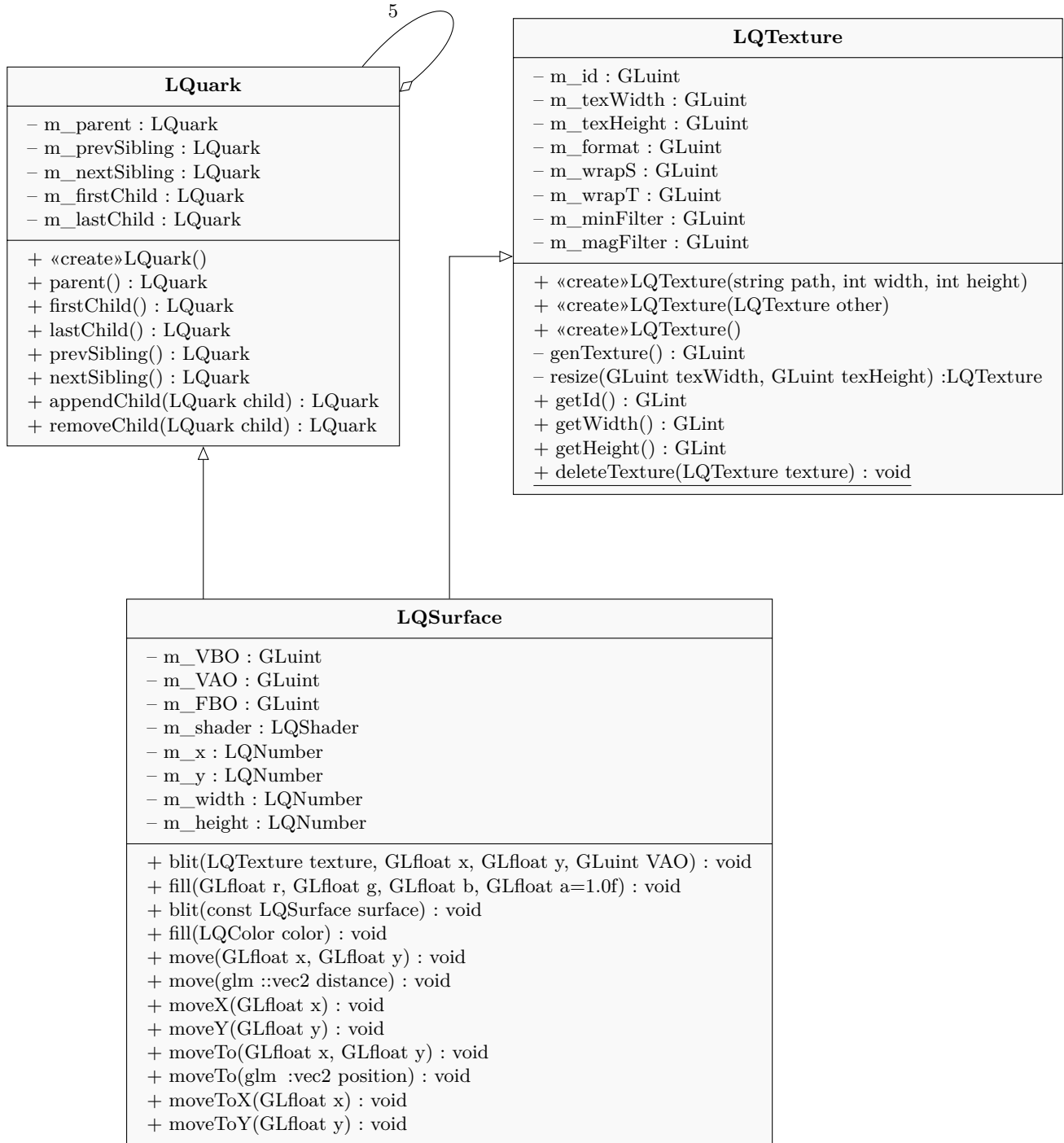
2.2.1 2.1

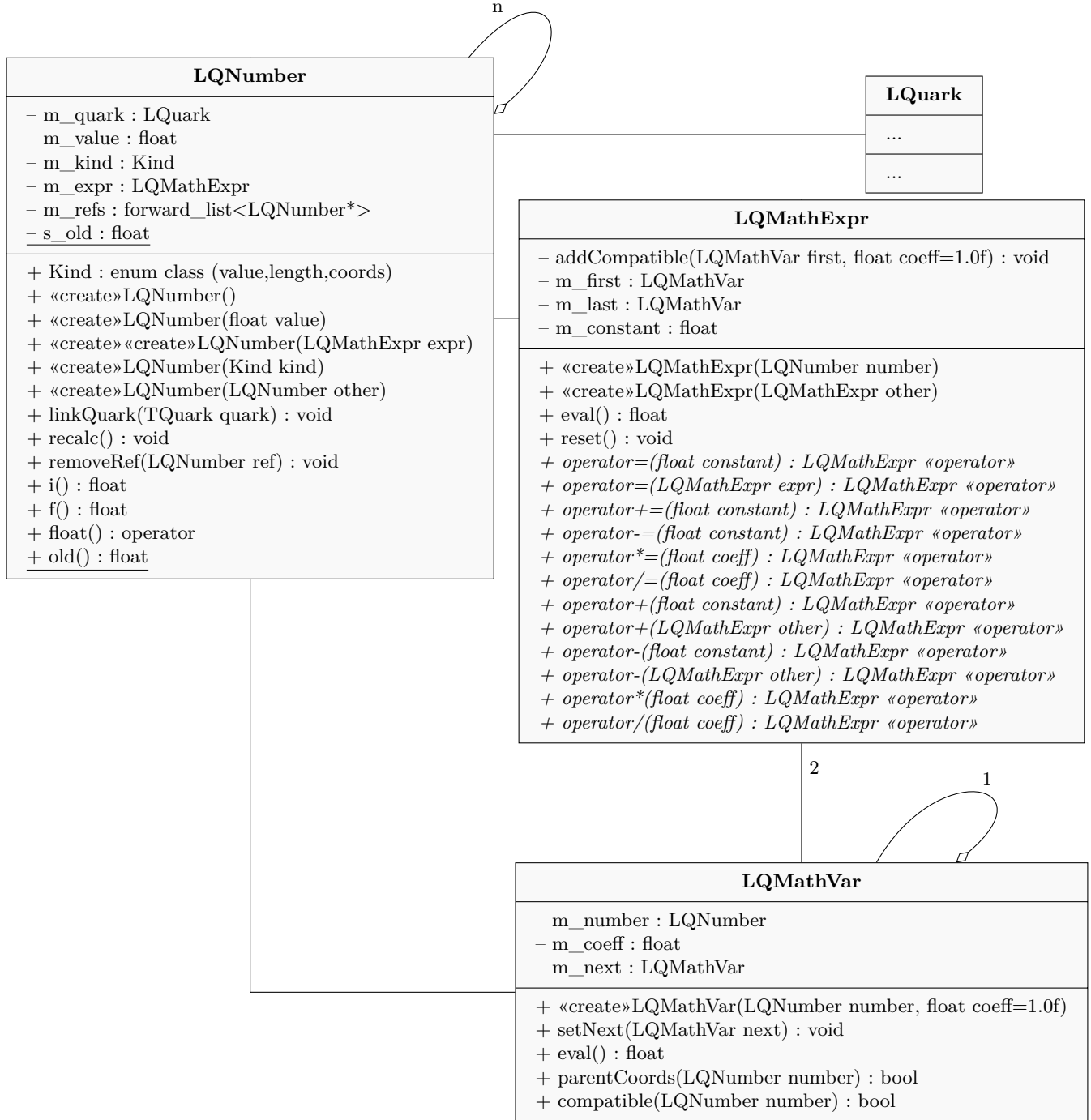
...

2.2.2 2.2

...







2.3 Exemple de code en Latex utile;)

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

2.4 Fonctionnalités de l'interface

...

2.5 Statistiques

...

Partie 3

Présentation d'algorithmes

3.1 Fonction 1

...

$$\Delta = m - prevAbs, \text{ Peut servir } Utile$$

3.2 Fonction 2

...

Partie 4

Gestion du Projet

4.1 Organisation et planification

...

4.2 Changements majeurs

...

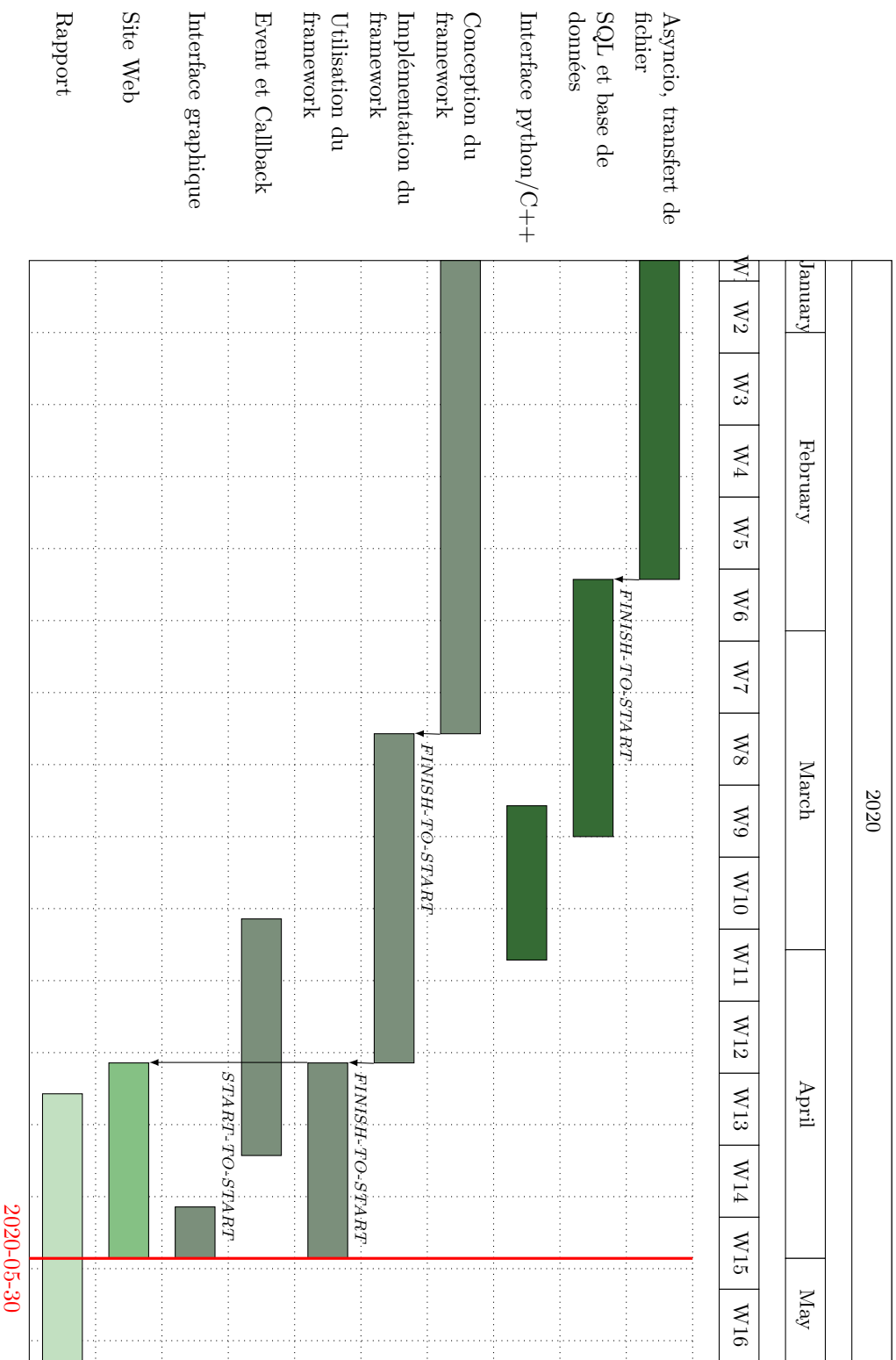


FIGURE 4.1 – Diagramme de Gantt du projet

Partie 5

Bilan et Perspectives

...

Perspectives

...

Annexes

Annexe A

Visuels

...

Annexe B

Principaux algorithmes

...