

# 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<sup>me</sup> Stéphane BESSY

**Année :** 2020-2021



# Table des matières

<b>Introduction</b>	<b>2</b>
<b>1 Technologies utilisées</b>	<b>3</b>
1.1 Langages . . . . .	3
1.2 Outils . . . . .	3
<b>2 Conception du Dollar Game</b>	<b>4</b>
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
<b>3 Présentation d'algorithmes</b>	<b>11</b>
3.1 Fonction 1 . . . . .	11
3.2 Fonction 2 . . . . .	12
<b>4 Gestion du Projet</b>	<b>13</b>
4.1 Organisation et planification . . . . .	13
4.2 Changements majeurs . . . . .	14
<b>5 Bilan et Perspectives</b>	<b>16</b>
<b>Annexes</b>	<b>18</b>
<b>A Visuels</b>	<b>18</b>
<b>B Principaux algorithmes</b>	<b>19</b>

# 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

...

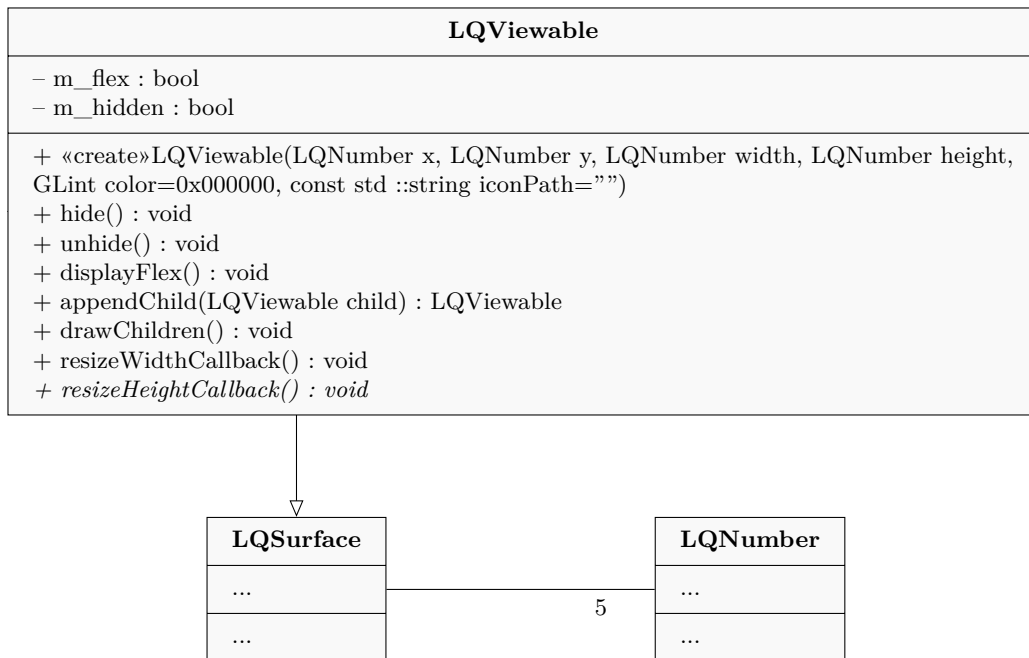
### 2.2 2

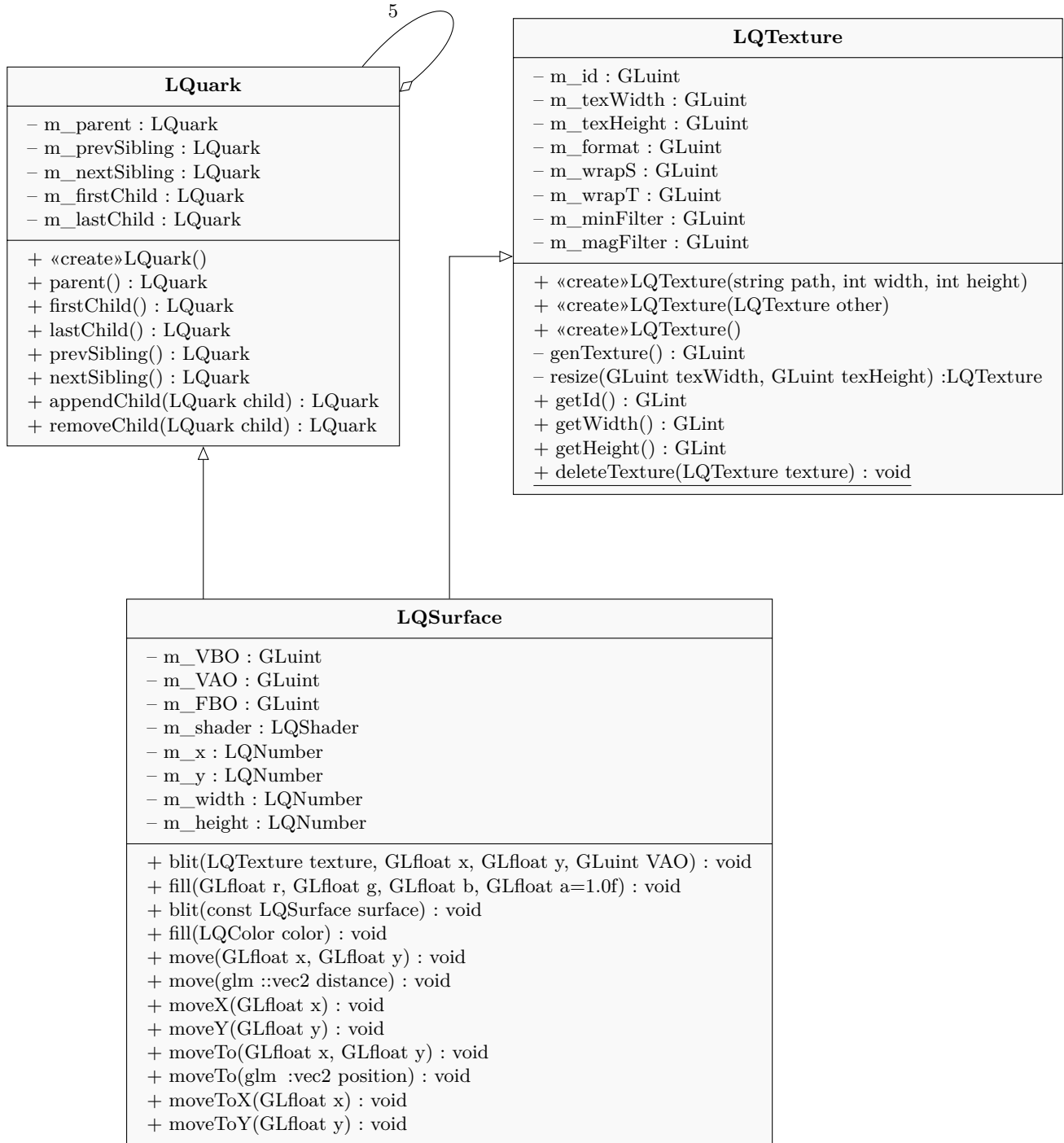
#### 2.2.1 2.1

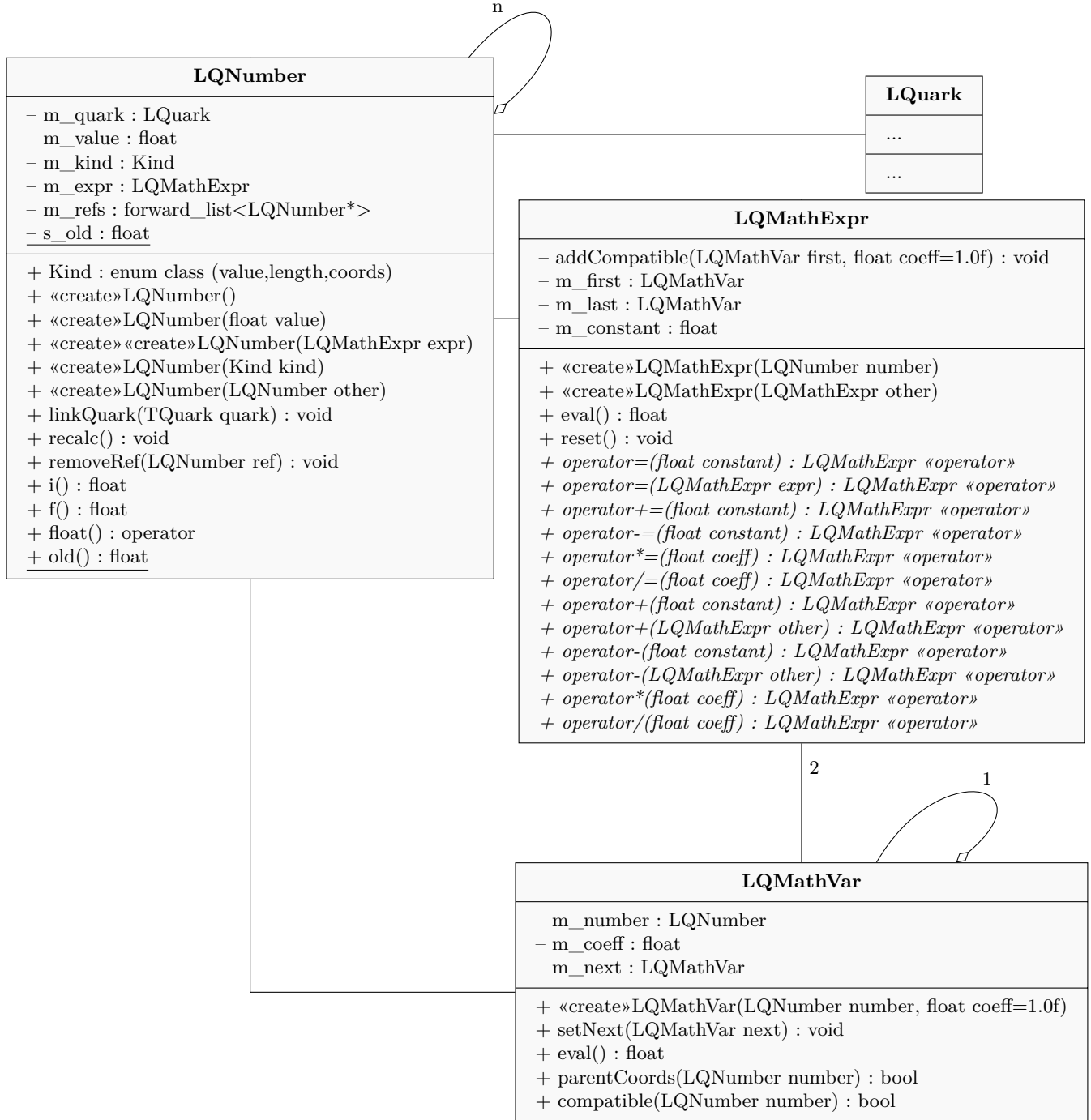
...

#### 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

...

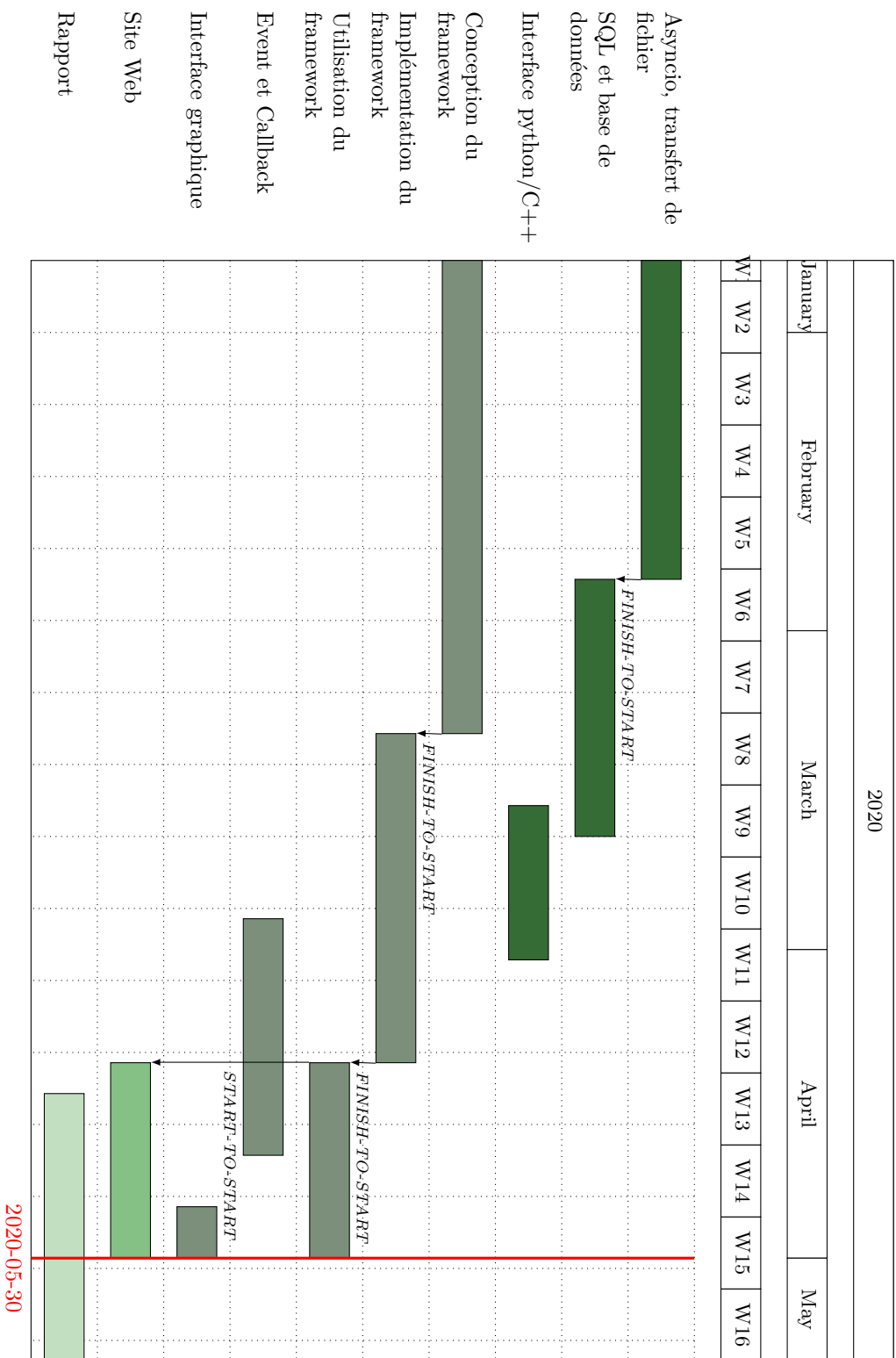


FIGURE 4.1 – Diagramme de Gantt du projet



## Partie 5

# Bilan et Perspectives

...

## Perspectives

...

# Annexes

## Annexe A

# Visuels

...

## Annexe B

# Principaux algorithmes

...