

VISUALISATION DE GRAPHE

Implémentation de classes de modélisation et 2 algorithmes modifiant les graphes



Conception d'une application
de visualisation de graphe



Projet guidé – groupe de 2
utilisation d'une base de code existante



4 semaines



Assurer une visualisation fonctionnelle
Ajouter les algorithmes pour le graphe

OUTILS



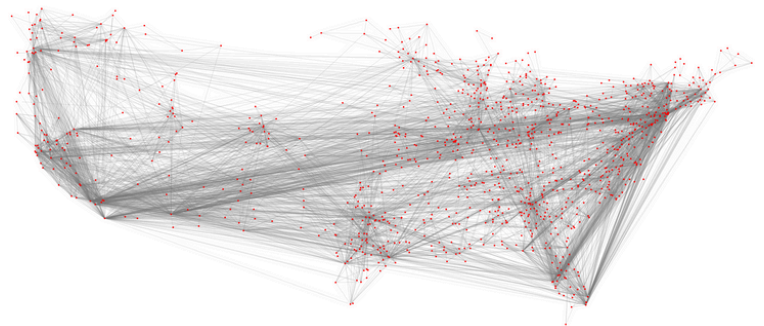
NetBeans



Java



GitLab



COMPÉTENCES TECHNIQUES DÉVELOPPÉES



Programmation en java
Diagramme UML



Implémentation de classes
à partir d'interfaces existantes



Réalisation de tests unitaires



Analyse de la complexité
des algorithmes développés

COMPÉTENCES HUMAINES



Répartition des tâches



Plannification du travail



Adaptabilité aux difficultés

METHODOLOGIE

Rédaction du Rapport

Détailler les modifications
apportés
Étudier les complexités
algorithmiques.

5

Création des Tests

Élaborer les tests unitaires
pour vérifier le bon
fonctionnement.

4

Intégration des Classes

Ajouter de nouvelles
classes et algorithmes.

3

Conception des Algorithmes

Développer les algorithmes
nécessaires pour les
nouvelles fonctionnalités.

2

Analyse du Code

Comprendre la structure et
le fonctionnement du code
existant en créant un
diagramme UML

1



RESULTAT FINAL

Visualisation du graphe fonctionnelle

Possibilité de modifier les graphes avec les algorithmes développés