

DOSSIER DE CONCEPTION : PROJET JEU

Mercredi 5 mars 2014

Groupe A

L3 info SPI

Sommaire

1	Présentation général	1
1.1	Objectif du document	1
1.2	Objectif du projet	1
1.3	Documents de références	1
2	Modélisation du projet	2
2.1	Les cas d'utilisations	2
2.2	Contraintes de conception	2
2.3	Le scénario du système	2
2.4	Schéma de navigation	2
3	Modélisation de la base de données	3
3.1	Dictionnaire de données	3
3.2	Modélisation conceptuel de données (MCD)	3
3.3	Script de création des tables	3
4	Interface Homme-Machine	4
5	Outils, normes et standards de programmation	5
5.1	Langages utilisées	5
5.2	Environnement et outils de développement	5
5.3	Standards de programmation	5

1 Présentation général

1.1 Objectif du document

Partie d'Erwan

1.2 Objectif du projet

Partie d'Erwan

1.3 Documents de références

Partie d'Erwan

2 Modélisation du projet

2.1 Les cas d'utilisations

Partie de Kévin

2.2 Contraintes de conception

Partie de Kévin

2.3 Le scénario du système

Partie de Kévin

2.4 Schéma de navigation

Partie de Kévin

3 Modélisation de la base de données

3.1 Dictionnaire de données

Partie de Colas

3.2 Modélisation conceptuel de données (MCD)

Partie de Colas

3.3 Script de création des tables

4 Interface Homme-Machine

Partie d'Anice

5 Outils, normes et standards de programmation

5.1 Langues utilisées

Ci dessous nous référençons la liste des différents langages utilisés dans le projet :

- Ruby : Langage de programmation orienté objet, utilisé en version 2.0.0 sur nos machines personnelles, avec une compatibilité sur les versions antérieures,
- GTK : Bibliothèque graphique (The **GIMP Toolkit**) utilisé avec Ruby.

5.2 Environnement et outils de développement

Le développement sera effectué sur des ordinateurs suffisamment puissants auxquelles nous avons accès à l'Université du Maine, ainsi que sur nos machines personnelles.

- Le système de gestion de base de données (SGBD) utilisé sera MySQL. C'est un système de gestion de bases de données relationnelles.
- On a qqch d'autre à mettre ?

5.3 Standards de programmation

Durant le développement, nous respecterons les conventions de codages ci contre :

- Les commentaires : ils doivent être rédigés en français et permettent d'expliquer de façon claire le code,
- Le codage :
- La documentation : Ruby doc

qqch à mettre ici ?