

**Le Mans Université**  
Licence informatique 2<sup>e</sup> année  
Module 174UP02 – Rapport de projet  
**Dig & Rush**

Matthieu BOULANGER  
Ania GAROUI  
Yohan HARISON  
Jacques-Gérard MPONDO TOUTOU

15 avril 2024

# Table des matières

<b>1</b>	<b>Introduction</b>	<b>3</b>
<b>2</b>	<b>Organisation</b>	<b>3</b>
2.1	Sous-partie 1 . . . . .	3
2.2	Sous-partie 2 . . . . .	3
<b>3</b>	<b>Conception</b>	<b>3</b>
3.1	Sous-partie 1 . . . . .	3
3.2	Sous-partie 2 . . . . .	3
<b>4</b>	<b>Développement</b>	<b>3</b>
4.1	Sous-partie 1 . . . . .	3
4.2	Sous-partie 2 . . . . .	3
<b>5</b>	<b>Conclusion</b>	<b>3</b>
<b>A</b>	<b>Lexique</b>	<b>4</b>
<b>B</b>	<b>Tests unitaires</b>	<b>4</b>
<b>C</b>	<b>Exemple de débogage</b>	<b>4</b>

# 1 Introduction

*Cette introduction présentera le sujet qui sera traité et le travail avec une présentation du plan adopté*

Ce document présente un projet de jeu XXX réalisé dans le cadre de la formation de L2 informatique de l'université du Mans pendant la d-période de janvier à avril 2024. Ce projet a été développé en langage C avec la librairie SDL. Ce jeu fait ceci cela...

Nous présenterons dans une première partie notre jeu, des scénarios d'utilisation et les principales fonctionnalités puis dans une deuxième partie la gestion du projet ensuite dans une troisième partie les éléments principaux de conception (algorithmes, structures de données, ...) ensuite nous présenterons l'architecture de notre application (structuration du code en fichiers) enfin nous montrerons les principaux résultats. Enfin nous présenterons en conclusion les points forts et les limites de notre travail, les écarts entre la planification prévisionnelle et le déroulement réel de notre projet et les leçons tirés de cette expérience. En annexe nous présenterons un exemple de débogage et des tests (jeux d'essai et cas de test d'un exemple au moins - le fichier .c étant dans le git dans un répertoire dédié « test »)...

## 2 Organisation

### 2.1 Sous-partie 1

### 2.2 Sous-partie 2

## 3 Conception

### 3.1 Sous-partie 1

### 3.2 Sous-partie 2

## 4 Développement

### 4.1 Sous-partie 1

### 4.2 Sous-partie 2

## 5 Conclusion

## A Lexique

PNJ	Personnage Non Joueur
terme 2	définition 2

TABLE 1 – Définitions des termes techniques employés dans le document

## B Tests unitaires

## C Exemple de débogage