

PROJET TATAMIS

AUTHOR NAME

PUBLISHER

Copyright © 2021-2022 Author Name

Copying prohibited

All rights reserved. No part of this publication may be reproduced or transmitted in any form or by any means, electronic or mechanical, including photocopying and recording, or by any information storage or retrieval system, without the prior written permission of the publisher.

Art. No xxxxx

ISBN xxx-xx-xxxx-xx-x

Edition 0.0

Cover design by Cover Designer

Published by Publisher

Printed in City



Contents

1	Présentation	5
1.1	Proposition initiale du projet	5
1.1.1	Descriptif de la problématique	5
1.1.2	Cahier des charges	5
1.2	Membres du projet	6
2	Méthodologie	7
3	Choix des outils et langages	8
4	Cahier des charges	9
5	Backlog global	10
6	Roadmap globale	11
7	Backlog de chaque sprint	12
8	Explication de l’algorithme	13
9	Choix de programmation	14
10	Tests	15
11	Gestion des versions concurrentes	16

1. Présentation

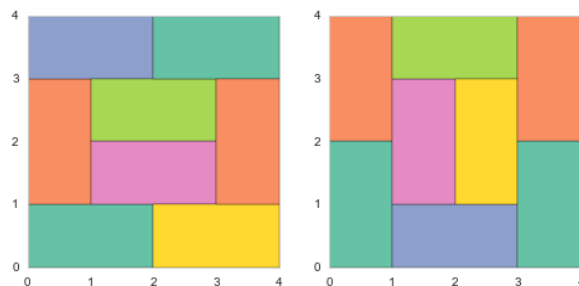
1.1	Proposition initiale du projet	5
1.1.1	Descriptif de la problématique	
1.1.2	Cahier des charges	
1.2	Membres du projet	6

Ce premier chapitre sera l'occasion d'introduire le projet tel qu'il a été initié et de détailler les outils et les méthodes utilisées lors de son développement.

1.1 Proposition initiale du projet

1.1.1 Descriptif de la problématique

Le pavage du plan avec des rectangle est un problème classique et déjà largement documenté, mais je souhaite l'aborder par un aspect très concret : étant donné un nombre de tatamis, quelles sont les configurations possibles.



C'est un problème que rencontre notamment toute personne qui se retrouve à devoir installer un dojo. Il existe une contrainte de base qui est que 4 tatamis ne rejoignent jamais en un même coin. Mais on peut en ajouter d'autres : possibilité de demi-tatamis (carré), répartition des couleurs, répartition de l'usure...

1.1.2 Cahier des charges

Utilisateur final : gestionnaire de dojo

L'interface utilisateur devra comprendre un menu de paramétrage basique : nombre de tatamis, contraintes géométriques, contraintes d'aspect général; ainsi qu'un affichage des dispositions envisageables.

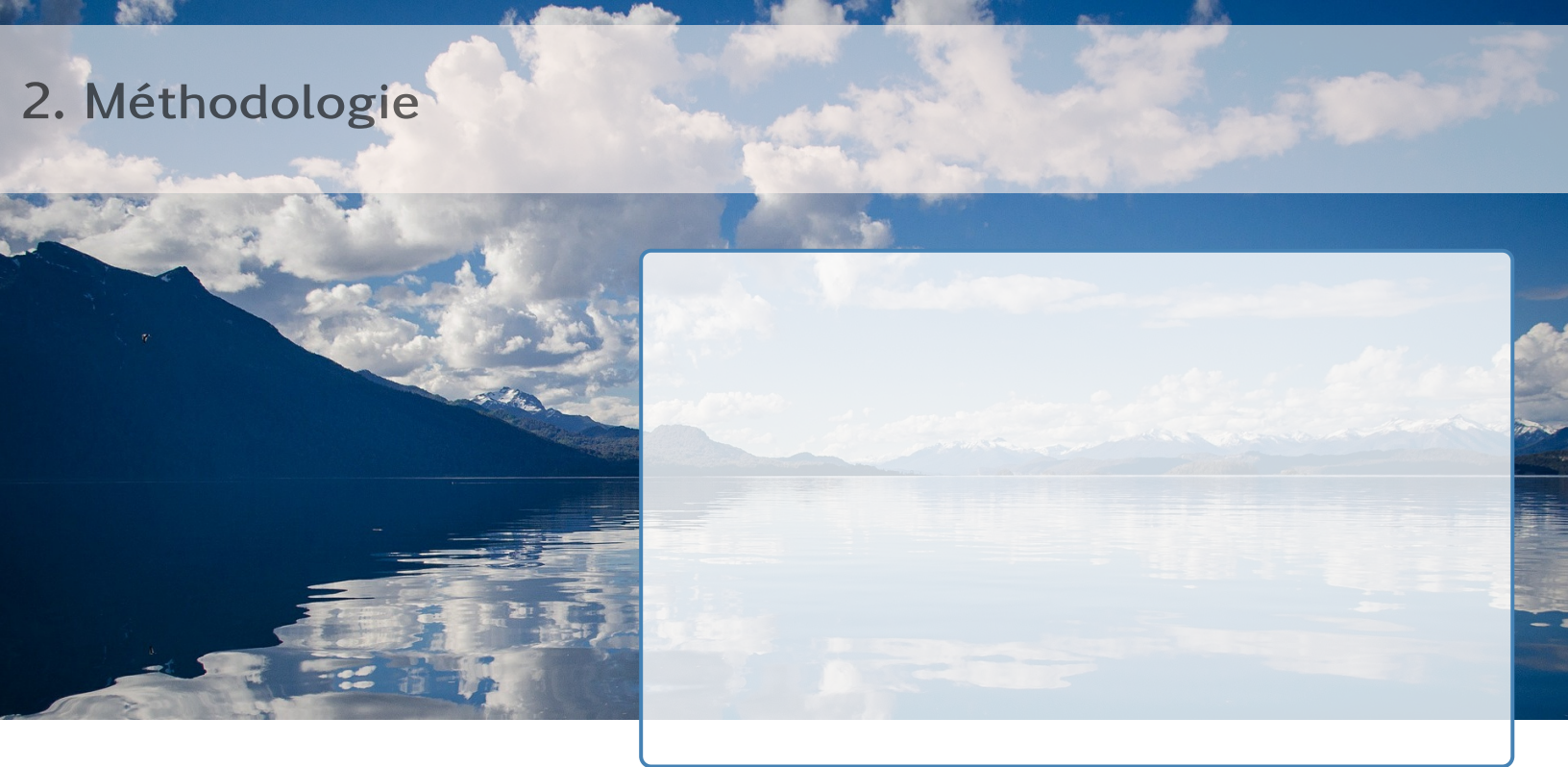
L'utilisateur devra pouvoir saisir :

- le nombre et le type (entier/demis) de tatamis à disposition
- leurs dimensions
- leurs couleurs
- éventuellement leur état (on dispose de préférence les plus usés en périphérie)
- les dimensions du dojo

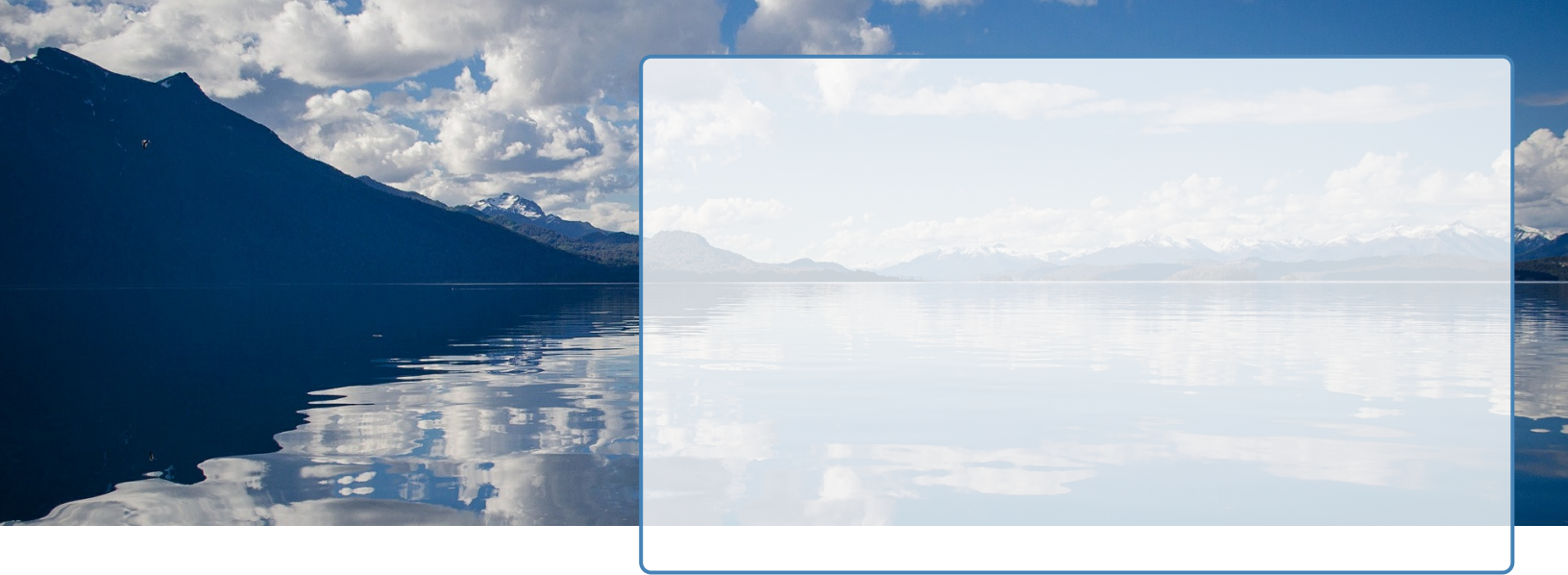
L'affichage proposera différentes disposition selon les contraintes imposées.

1.2 Membres du projet

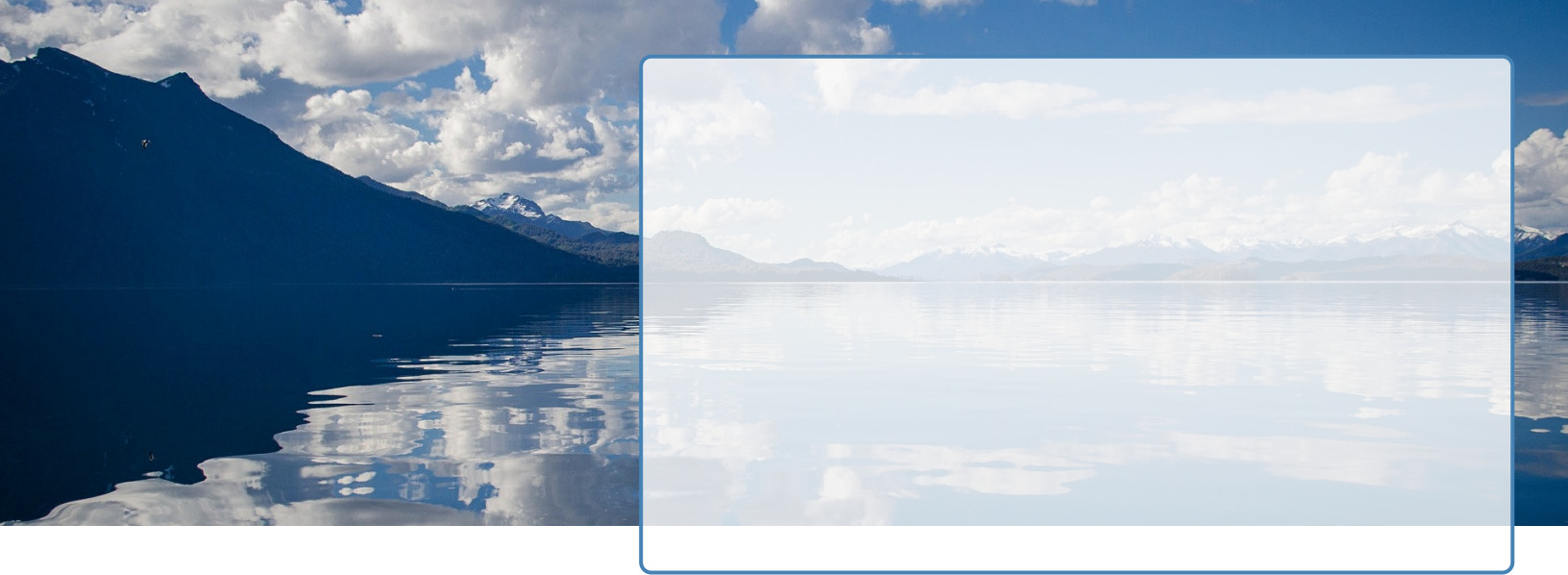
2. Méthodologie

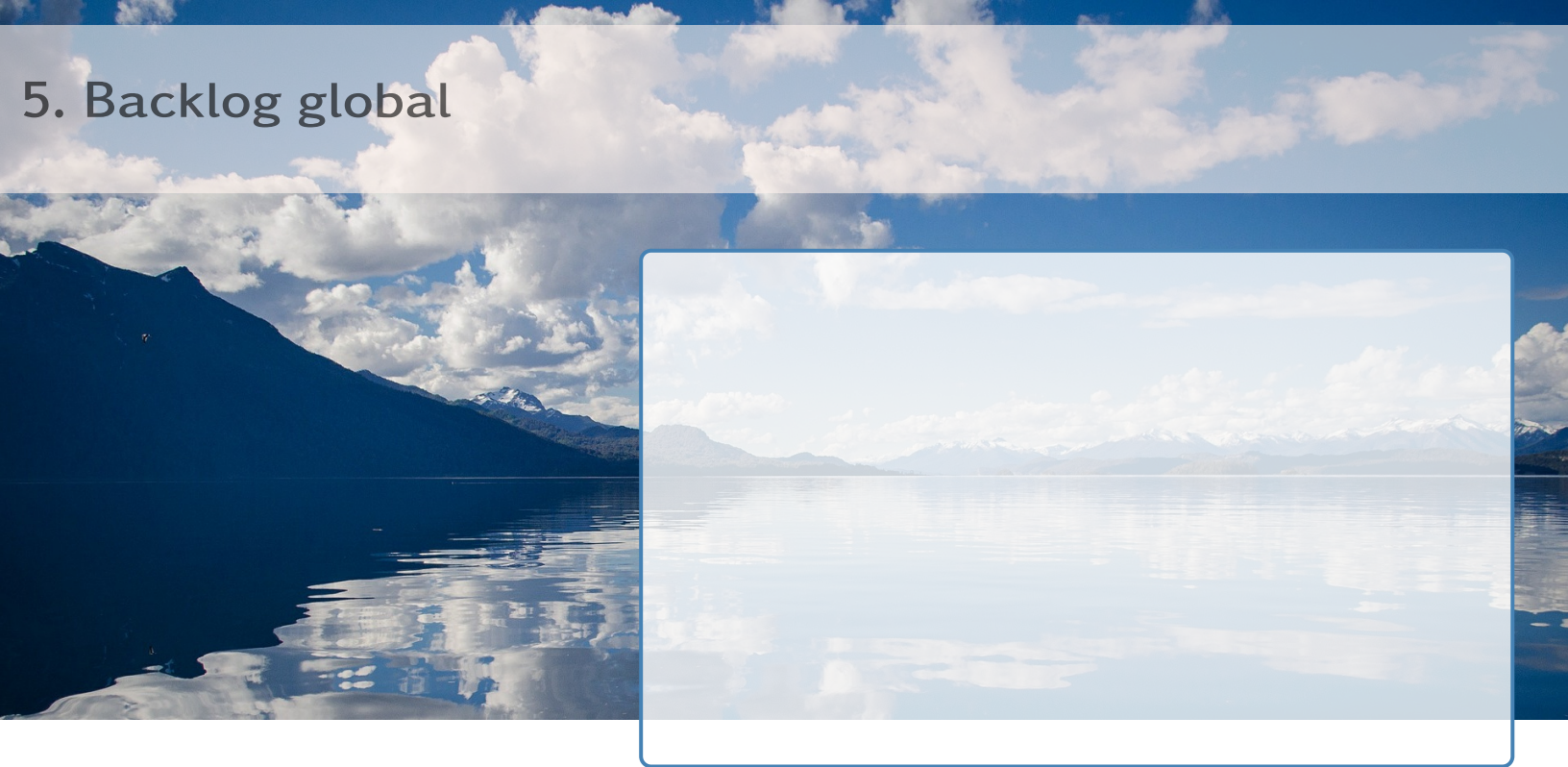


3. Choix des outils et langages



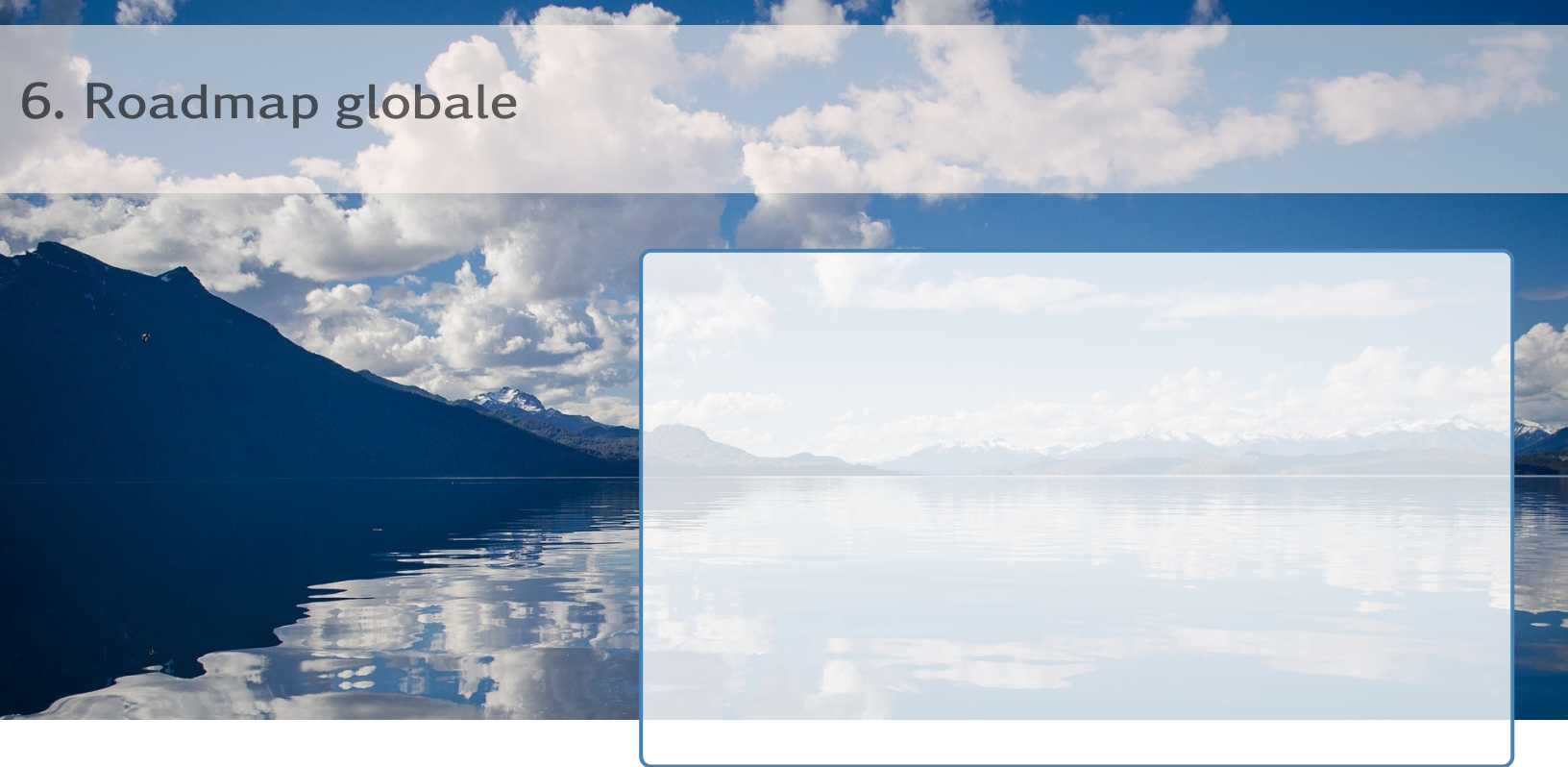
4. Cahier des charges



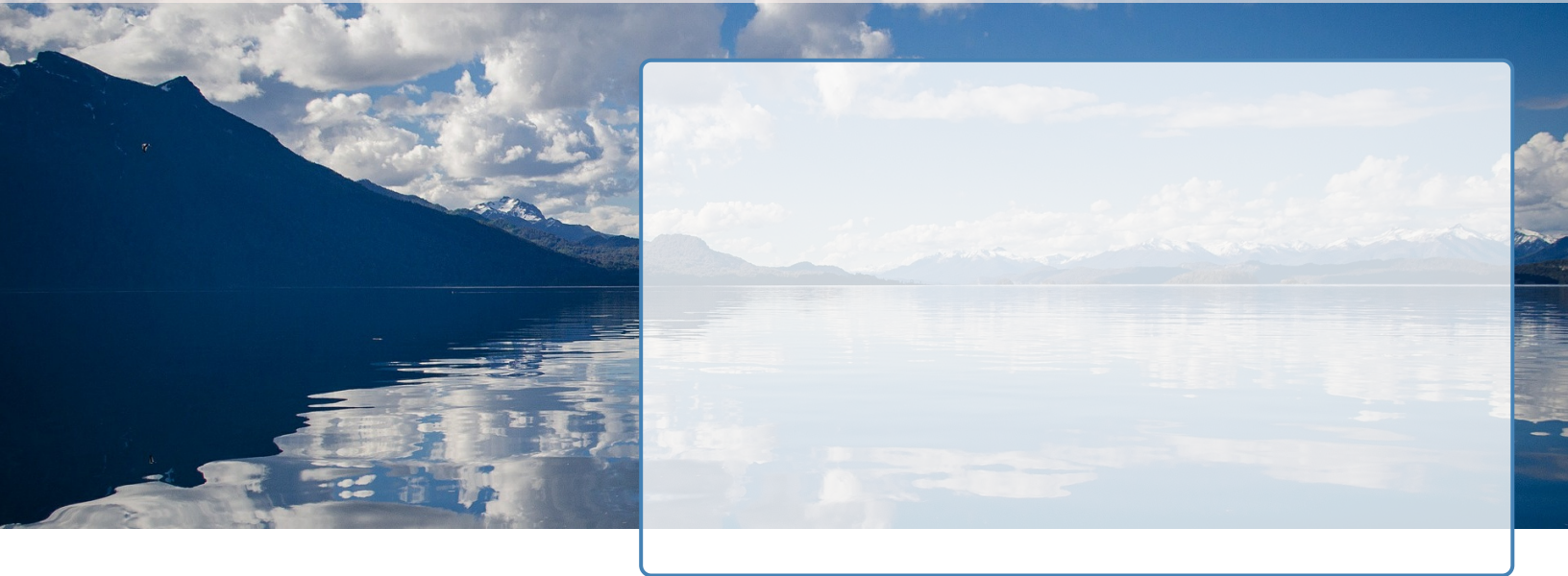


5. Backlog global

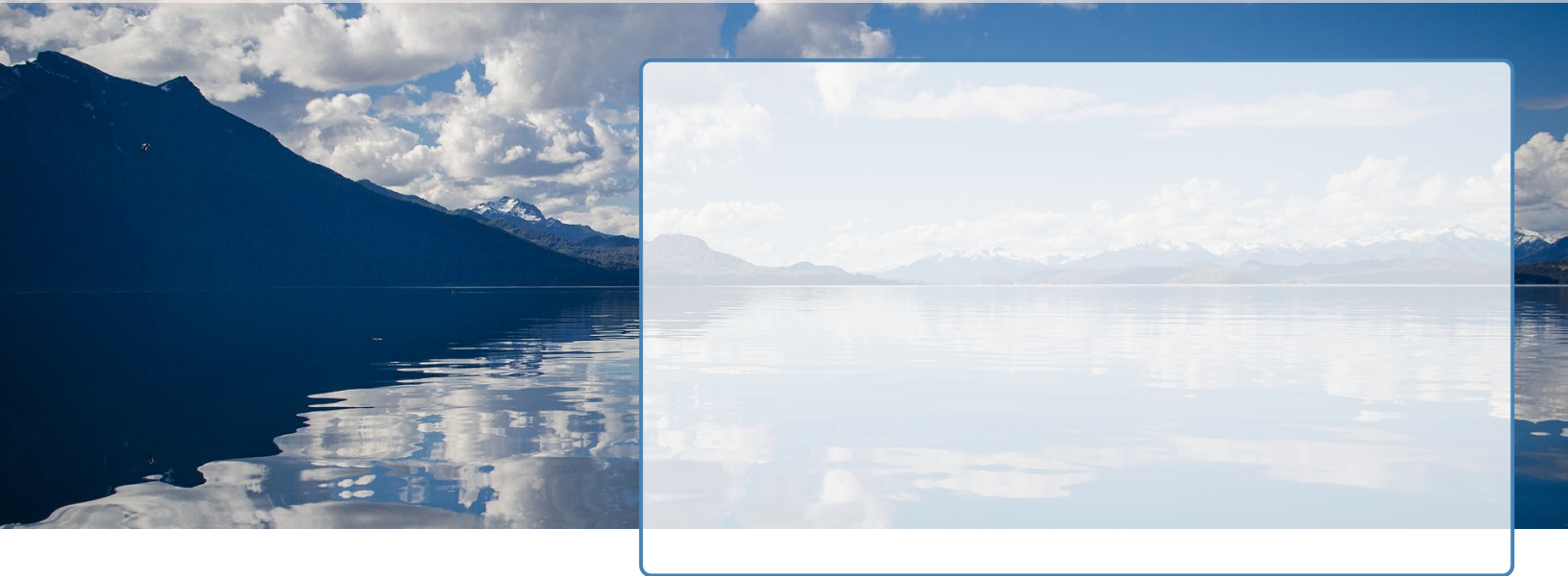
6. Roadmap globale



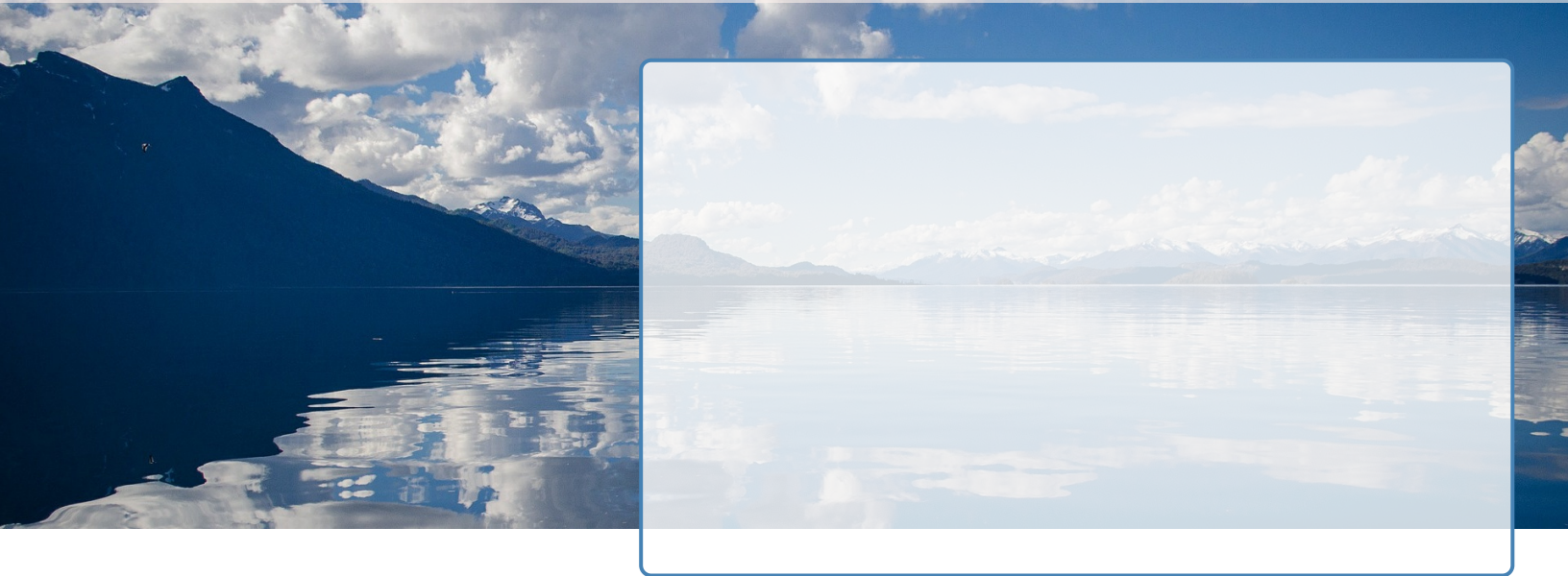
7. Backlog de chaque sprint



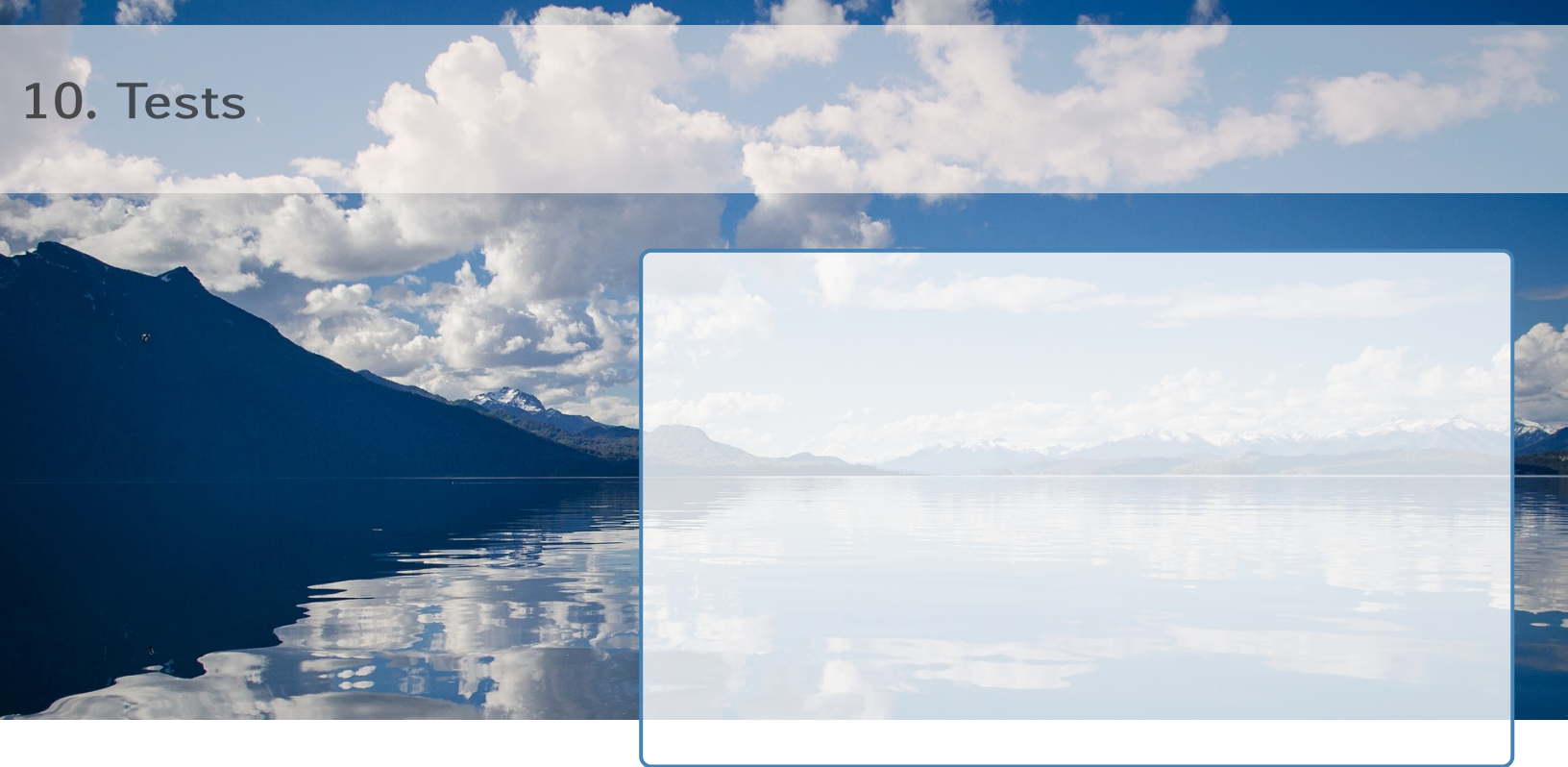
8. Explication de l'algorithme



9. Choix de programmation



10. Tests



11. Gestion des versions concurrentes

