

ABBANE Simon
BERROU Glenn
D'HAESE Morgan
LEGRAND Léonard
NDZAMBA Yoann

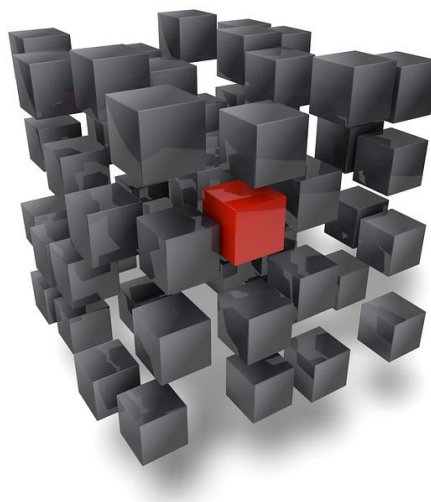
GROUPE 1

IMR3

Janvier 2018

C-ESSION

Document de rendu



SOMMAIRE

SOMMAIRE	3
I. INTRODUCTION ET OBJECTIF	4
II. SOLUTION MISE EN PLACE	5
II.1 FrameWork	5
II.2 Architecture du code	5
III. ETAT DE FONCTION DU PROGRAMME	6
III.1 Fonctions opérationnelles	6
III.2 Beugs relevés	6
IV.DEPLOIEMENT	7
V. CONCLUSION	8
	2

I. INTRODUCTION ET OBJECTIF

L'objectif de ce projet d'une semaine est de développer en équipe un programme en langage C. Ce programme a pour but d'interagir avec un utilisateur, en lui permettant d'insérer en entrée une matrice de caractère et une série de règles.

Le programme est divisé en trois modules :

- Un module centrale d'interaction utilisateur et de gestion d'algorithme
- Deux modules de stockage :
 - ◆ un module lignes paires
 - ◆ un module ligne impair

Les modules de stockage ne doivent pas interagir entre eux et doivent pouvoir être lancés sur trois machines distinctes connectées en réseaux.

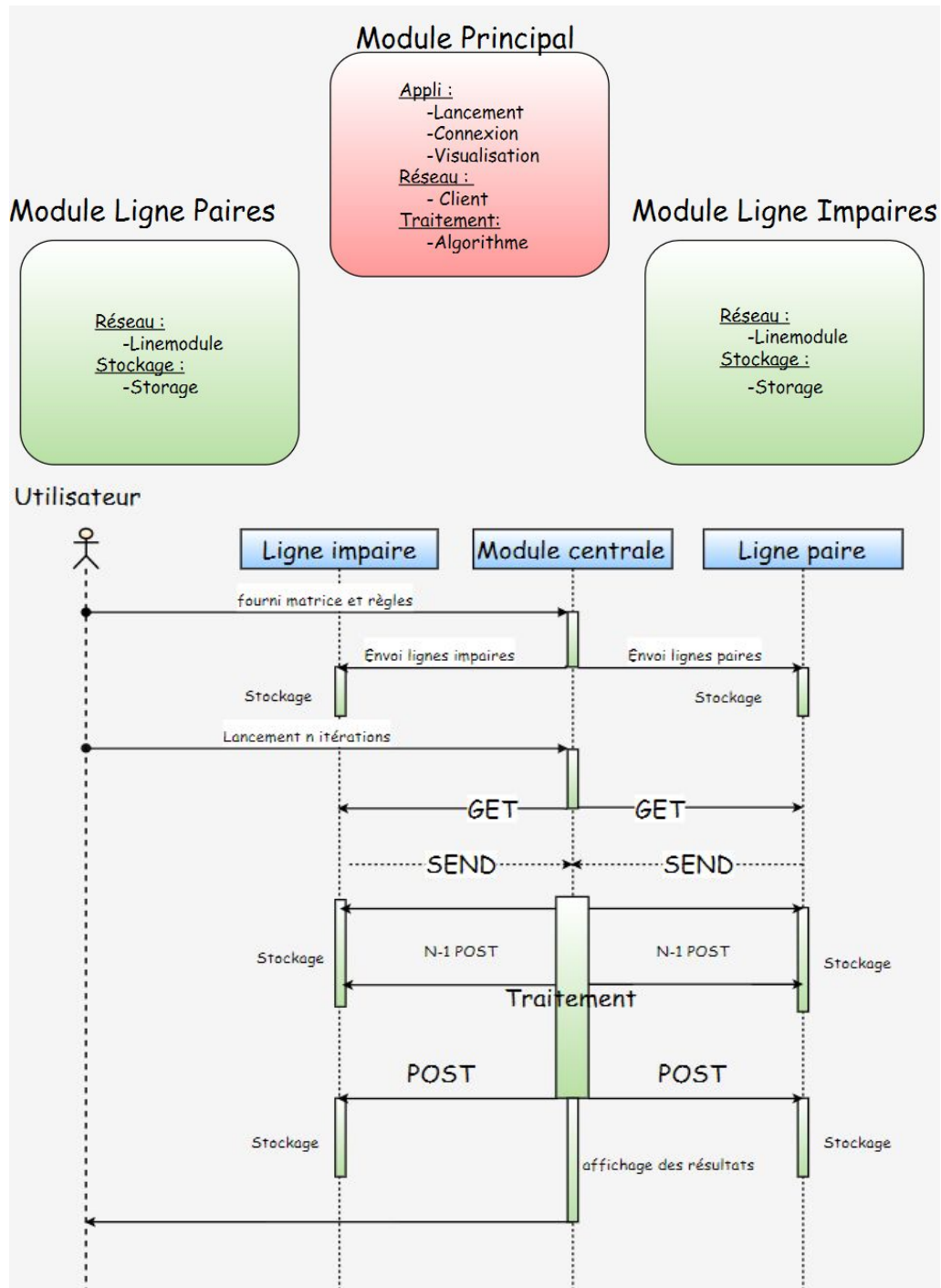
Tous les membres de l'équipe développant sur Linux, l'application n'a été testée et compilée que sur cet OS. Cependant, tous les outils utilisés sont compatibles cross-plateform. L'intégration sur un autre OS que linux est donc totalement faisable.

II. SOLUTION MISE EN PLACE

II.1 FrameWork

Nous avons fait le choix technique d'utiliser le framework "Mongoose" qui facilite l'interaction réseau en langage C (<https://github.com/cesanta/mongoose>). Ce framework fonctionne sur les plateformes de type Linux/MacOS/Windows, il ne pose donc pas de problème vis à vis de son intégration sur différents supports.

II.2 Architecture du code



III. ETAT DE FONCTION DU PROGRAMME

III.1 Fonctions opérationnelles

Le README du projet précise les fonctionnalités utilisables.

III.2 Bugs relevés

ne pas ajouter les \n (ne pas tenir compte des lignes vides en fin de fichier)
Vérification des caractères dans les rules.txt (chiffres au bon endroit par exemple)
vérification des 6 caractères minimum si + (step5)
si les données sont mauvaise le fichier ne doit pas être pris en compte
afficher une matrice à une itération donnée

V. CONCLUSION

C'est pour nous la première fois que nous avons à réaliser un projet de développement en équipe aléatoire sur une petite période avec une densité horaire importante. Cela nécessite une organisation précise, et fait appel à l'ensemble des compétences acquises au cours des autres projets. La difficulté de ce genre de travail est de partir tout de suite dans la bonne direction, car la contrainte temporelle est très forte. Ensuite, il est nécessaire d'être à l'aise avec l'utilisation des outils (IDE, partage de code) car encore une fois, le faible délai laisse très peu de place à la formation. Afin d'optimiser le travail, nous avons essayé de placer chaque personne sur le point dans lequel il se sentait le plus à l'aise.