

PRÉSENTATION KUROKABE

L3 INFO
**PROJET GÉNIE
LOGICIEL**

<JACODING/>
DES PRÉS OU DE LOIN, ON RÉPOND À VOS BESOINS

INTRODUCTION

KUROKABE

**“ APPLICATION GRAPHIQUE
DU PUZZLE NURIKABE ”**

INTRODUCTION

DESCRIPTION DU PROJET

**“ PROJET DE GÉNIE LOGICIEL 2
L3 INFORMATIQUE ”**

SOMMAIRE

INTRODUCTION

OBJECTIFS DU LOGICIEL

SOMMAIRE

INTRODUCTION

CONCEPTION

ANALYSE

OUTILS ET

ENVIRONNEMENTS

PRÉSENTATION DES PARTIES

SOMMAIRE

INTRODUCTION

CONCEPTION

LOGICIEL

PRÉSENTATION DU PRODUIT FINI

**PRÉSENTATION DES
LIVRABLES**

SOMMAIRE

INTRODUCTION

CONCEPTION

LOGICIEL

CONCLUSION

BILAN LOGICIEL

AMÉLIORATIONS POSSIBLES

CONCLUSION

INTRODUCTION

OBJECTIFS DU PROJET

LOGICIEL NURIKABE

INTRODUCTION

OBJECTIFS DU PROJET

LOGICIEL NURIKABE

**JEU ERGONOMIQUE ET SIMPLE
D'UTILISATION**

INTRODUCTION

OBJECTIFS DU PROJET

LOGICIEL NURIKABE

JEU ERGONOMIQUE ET SIMPLE

D'UTILISATION

PLUSIEURS MODES DE JEU

INTRODUCTION

OBJECTIFS DU PROJET

LOGICIEL NURIKABE

JEU ERGONOMIQUE ET SIMPLE

D'UTILISATION

PLUSIEURS MODES DE JEU

TRAVAIL DE GROUPE, RÉPARTITION, TEMPS

INTRODUCTION

OBJECTIFS DU PROJET

LOGICIEL NURIKABE

JEU ERGONOMIQUE ET SIMPLE

D'UTILISATION

PLUSIEURS MODES DE JEU

TRAVAIL DE GROUPE, RÉPARTITION, TEMPS

RESPECT DU CAHIER DES CHARGES

INTRODUCTION

OBJECTIFS DU PROJET

LOGICIEL NURIKABE

JEU ERGONOMIQUE ET SIMPLE

D'UTILISATION

PLUSIEURS MODES DE JEU

TRAVAIL DE GROUPE, RÉPARTITION, TEMPS

RESPECT DU CAHIER DES CHARGES

AIDE À LA RÉOLUTION

CONCEPTION

ANALYSE

ANALYSE DES DEMANDES CLIENTS

CONCEPTION

ANALYSE

ANALYSE DES DEMANDES CLIENTS

CRÉATION DE PROTOTYPES

CONCEPTION

ANALYSE

ANALYSE DES DEMANDES CLIENTS

CRÉATION DE PROTOTYPES

DIAGRAMME DE GANTT

CONCEPTION

ANALYSE

ANALYSE DES DEMANDES CLIENTS

CRÉATION DE PROTOTYPES

DIAGRAMME DE GANTT

CAHIER DES CHARGES

CONCEPTION

ANALYSE

ANALYSE DES DEMANDES CLIENTS

CRÉATION DE PROTOTYPES

DIAGRAMME DE GANTT

CAHIER DES CHARGES

CRÉATION D'UN DIAGRAMME DE CLASSES

CONCEPTION

ANALYSE

ANALYSE DES DEMANDES CLIENTS

CRÉATION DE PROTOTYPES

DIAGRAMME DE GANTT

CAHIER DES CHARGES

CRÉATION D'UN DIAGRAMME DE CLASSES

**TRADUCTION D'UN DIAGRAMME DE
CLASSES**

CONCEPTION

OUTILS ET
ENVIRONNEMENTS

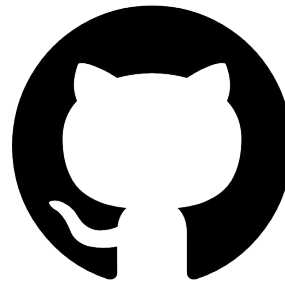
DRIVE



CONCEPTION

OUTILS ET
ENVIRONNEMENTS

DRIVE
GITHUB



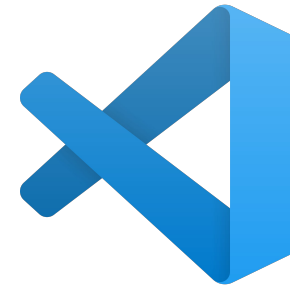
CONCEPTION

OUTILS ET
ENVIRONNEMENTS

DRIVE

GITHUB

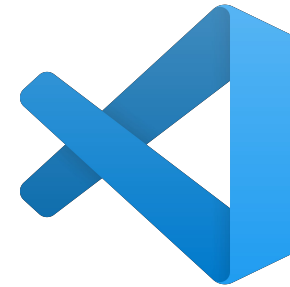
VISUAL STUDIO CODE



CONCEPTION

OUTILS ET ENVIRONNEMENTS

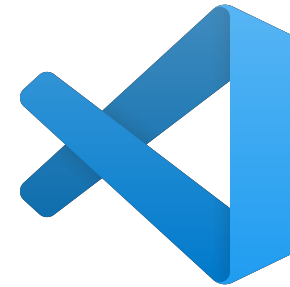
DRIVE
GITHUB
VISUAL STUDIO CODE
TRELLO



CONCEPTION

OUTILS ET ENVIRONNEMENTS

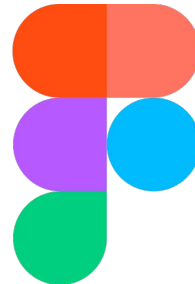
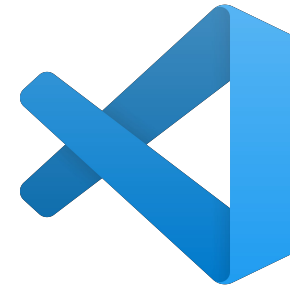
DRIVE
GITHUB
VISUAL STUDIO CODE
TRELLO
GLADE



CONCEPTION

OUTILS ET ENVIRONNEMENTS

DRIVE
GITHUB
VISUAL STUDIO CODE
GLADE
TRELLO
FIGMA



CONCEPTION

OUTILS ET ENVIRONNEMENTS

DRIVE

GITHUB

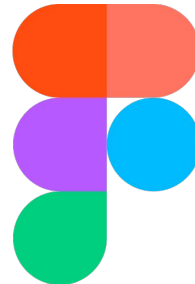
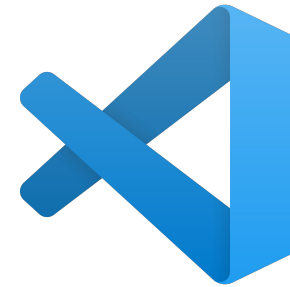
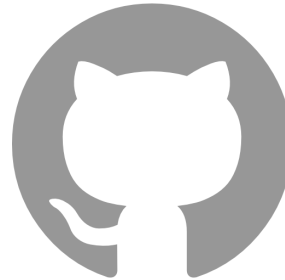
VISUAL STUDIO CODE

TRELLO

GLADE

FIGMA

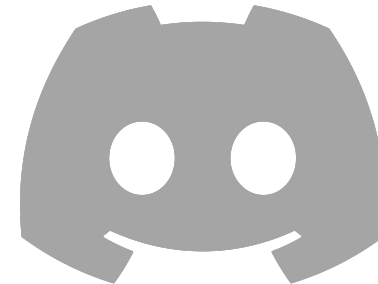
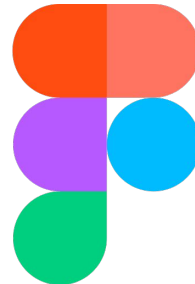
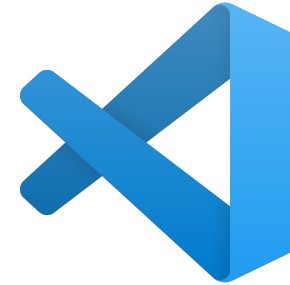
DISCORD



CONCEPTION

OUTILS ET ENVIRONNEMENTS

DRIVE
GITHUB
VISUAL STUDIO CODE
TRELLO
GLADE
FIGMA
DISCORD
VISIO



CONCEPTION

PRESENTATION DES PARTIES

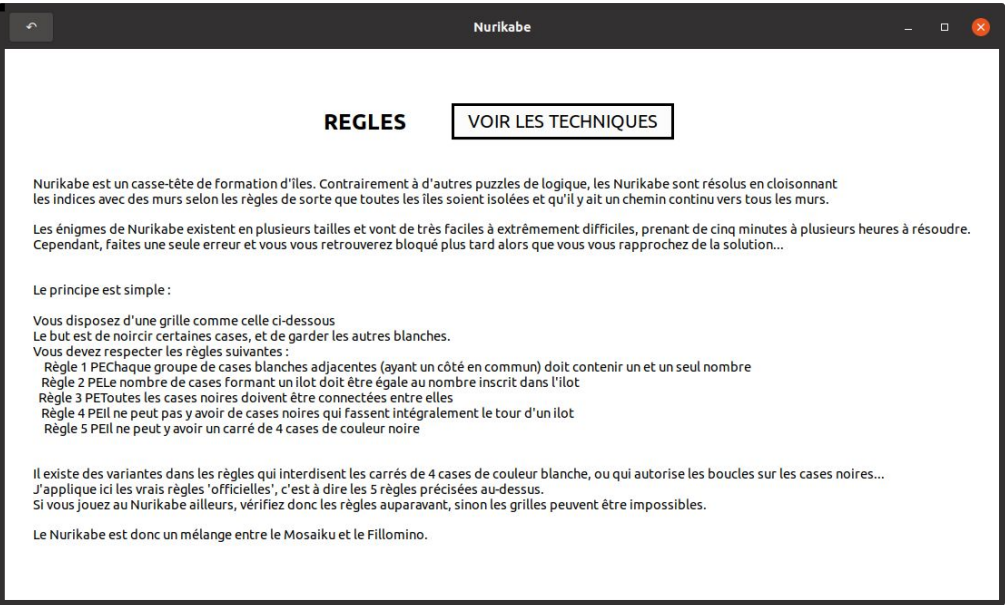
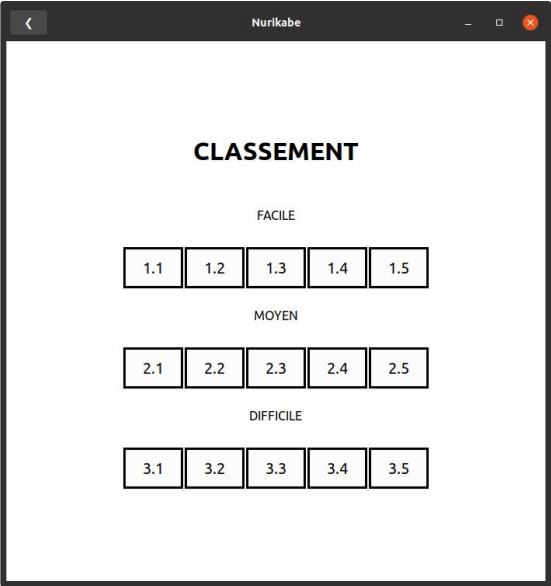
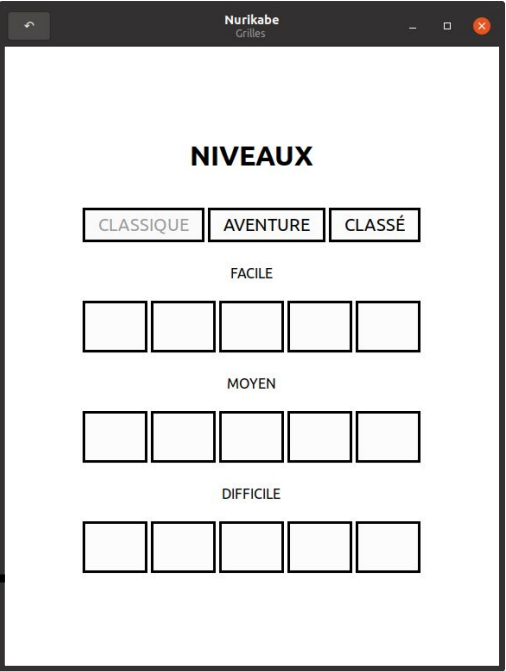
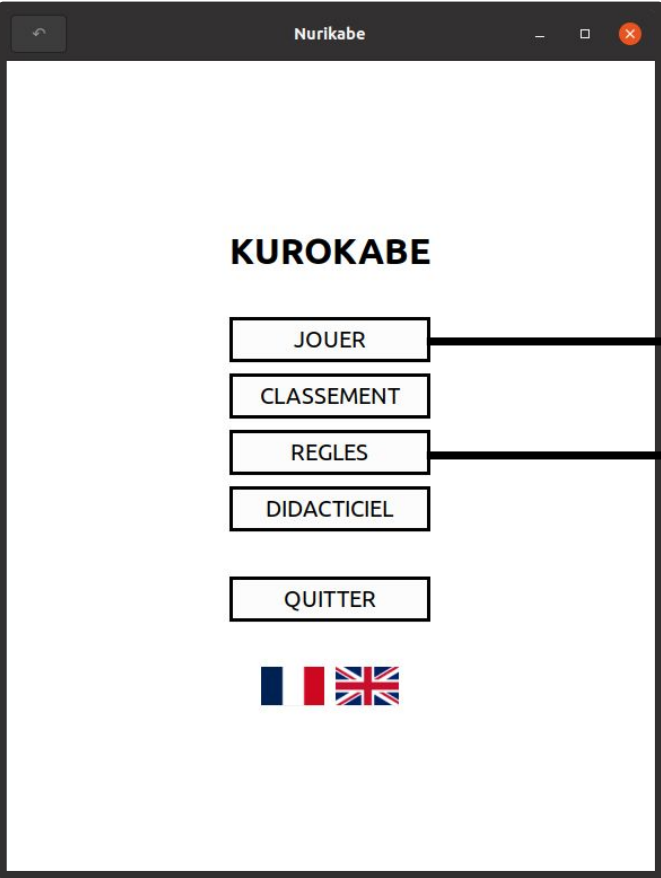
MENUS

RÉSOLUTION

BOUTONS

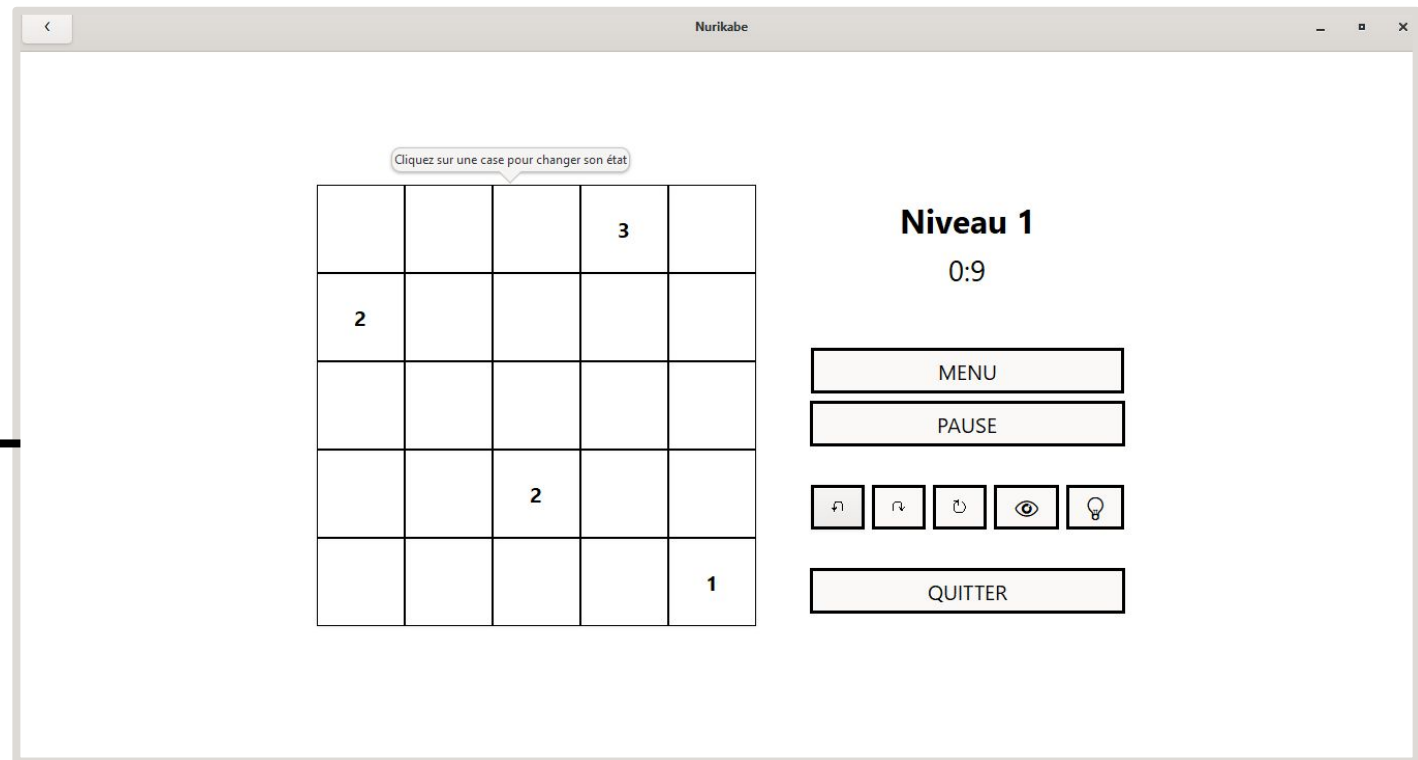
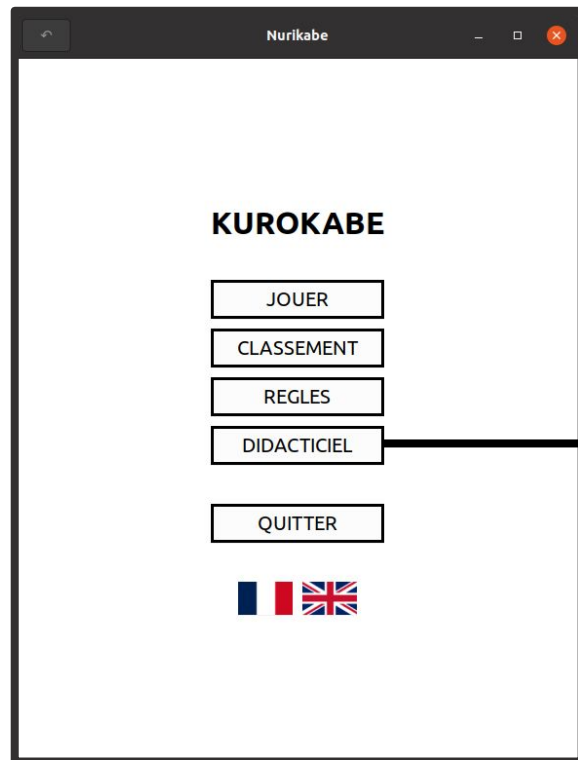
UTILISATEUR

MENUS



MENUS

DIDACTICIEL



MENUS

CSS






ADAPTATION DES
FENÊTRES

| | | | | |
|---|--|---|---|---|
| | | | 3 | |
| 2 | | | | |
| | | | | |
| | | 2 | | |
| | | | | 1 |

Niveau 1
0:4

MENU

PAUSE






QUITTER

| | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|--|---|---|--|---|---|
| | | | | 2 | | | | | | | | | | 2 |
| | | 3 | | | | | 1 | | | | 3 | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | 2 |
| | | 1 | | 2 | | 3 | | | | | 2 | | | |
| 1 | | | | | | | 3 | | | | | | | |
| | | 2 | | | 3 | | | | | 3 | | | | 2 |
| | | | | 5 | | | 2 | | | | | | | |
| | | 2 | | | | 1 | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | 1 | | | 3 | |
| 3 | | | | | | | | 4 | | | 4 | | | |
| | | | | | | | | | | 1 | | | | |
| | | 3 | | 2 | | | | | | | | | | |
| | | | 1 | | 3 | | 1 | | | | | | | |
| | | | | | | | | 3 | | | | | | |
| | 7 | | | | | | | | | | 2 | | | 3 |

Niveau 15
0:5

MENU

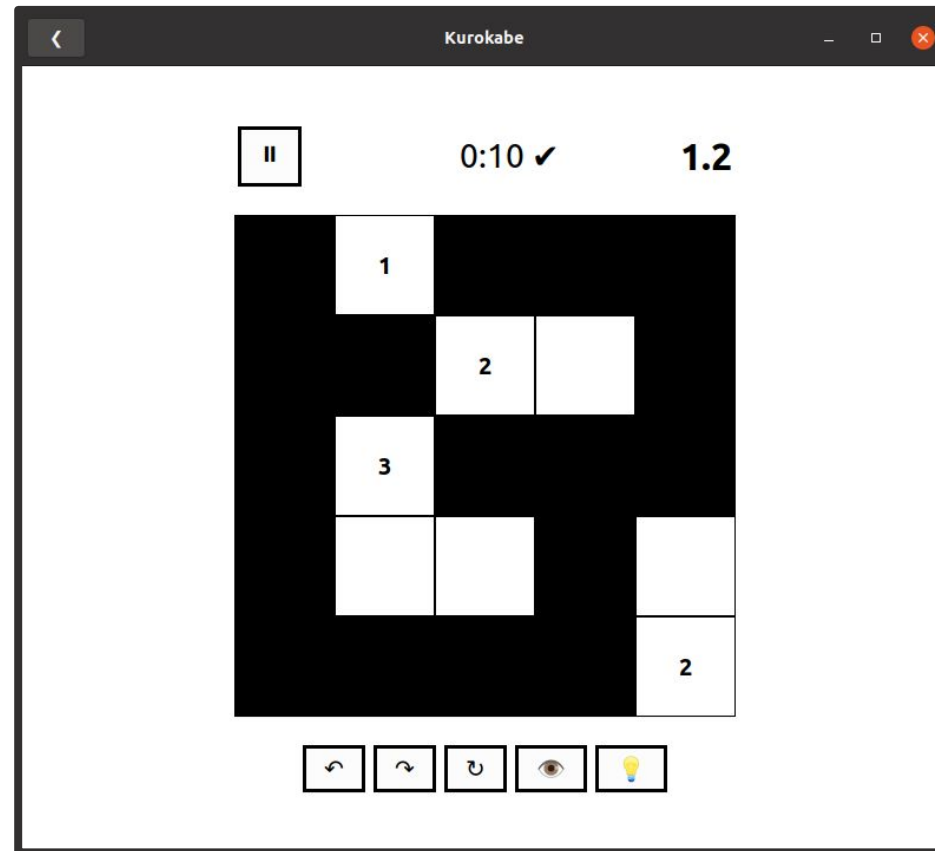
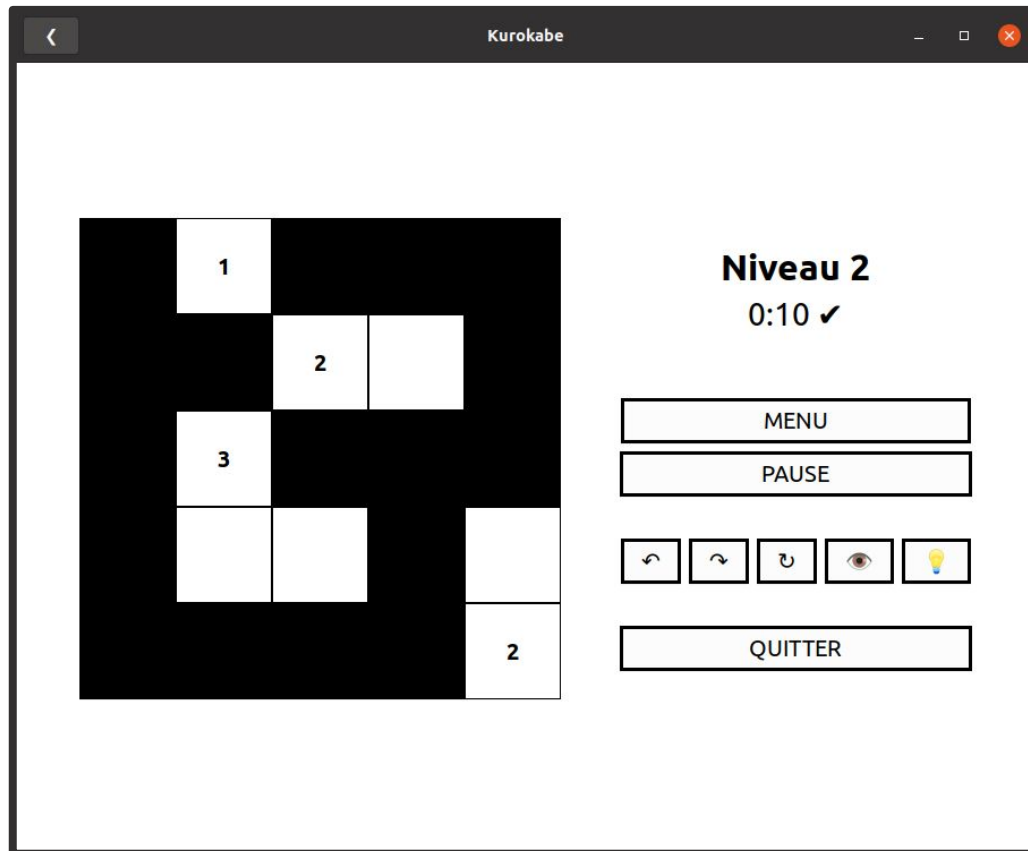
PAUSE

QUITTER

MENUS

INTERFACE NIVEAU NORMAL

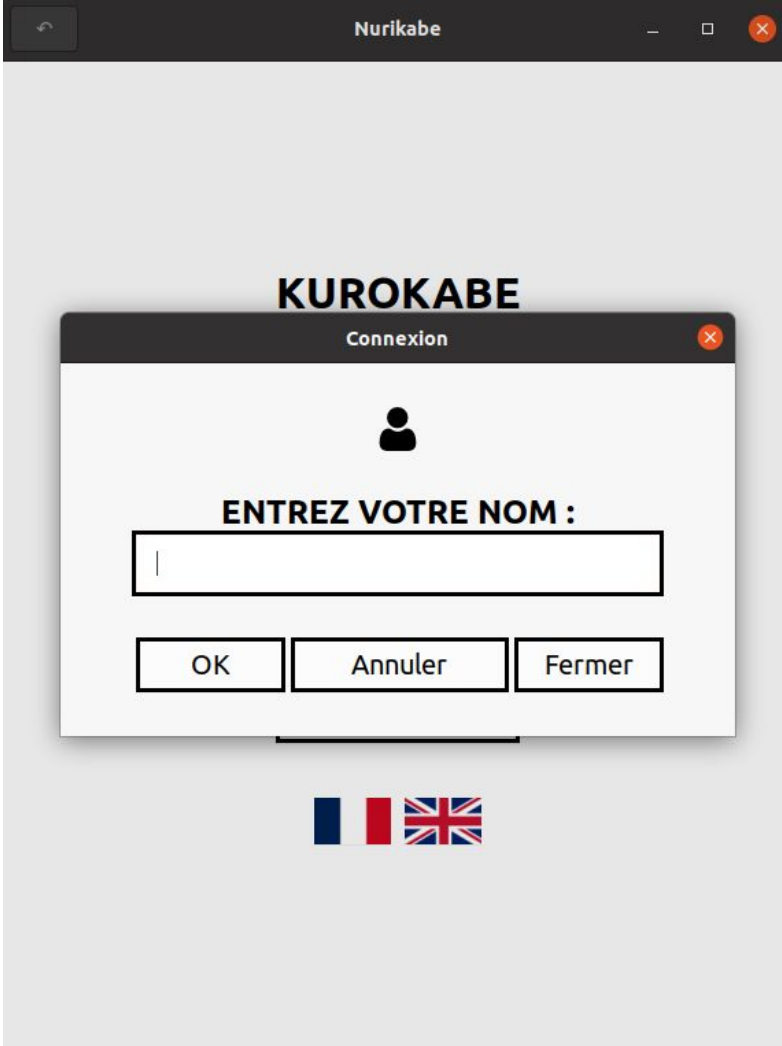


UTILISATEUR

RETENIR SON PSEUDO

CHANGER LA LANGUE

SAUVEGARDE DES
DONNÉES



The screenshot displays the KUROKABE application interface. At the top, a dark header bar contains the text "Nurikabe" and standard window control icons. The main content area is light gray. A modal dialog box titled "KUROKABE" with a subtitle "Connexion" is centered. It features a user icon, the prompt "ENTREZ VOTRE NOM :", a text input field, and three buttons: "OK", "Annuler", and "Fermer". Below the dialog, there are flags for France and the United Kingdom.

RÉSOLUTION

AIDES VISUELLES

| | | | | |
|---|--|--|---|---|
| | | | 3 | • |
| 2 | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |

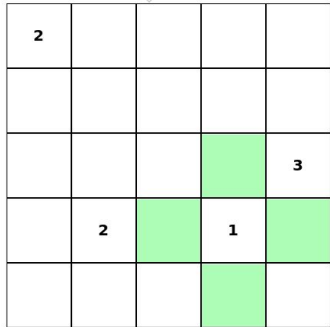
| | | | | |
|--|--|--|---|--|
| | | | 2 | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |

Technique : Ile de 1 peut être appliquée

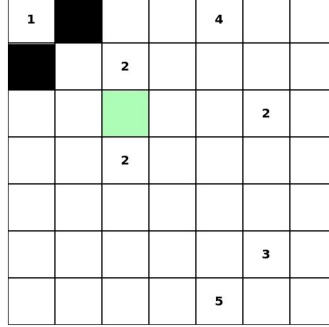
RÉSOLUTION

TECHNIQUES

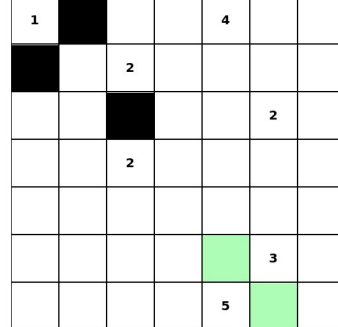
Ile de 1: Les cases 1 sont forcément entourées de murs



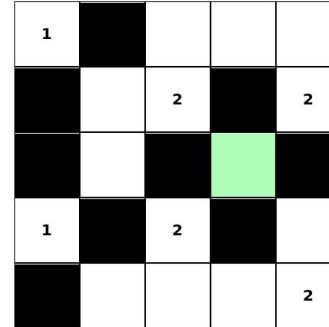
Séparation d'une case: Deux chiffres séparés par une case sont forcément séparés par un mur



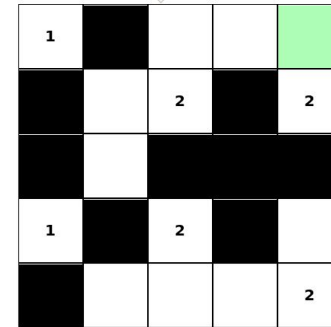
Diagonal de chiffre: Deux chiffres en diagonale forment un carré avec 2 murs



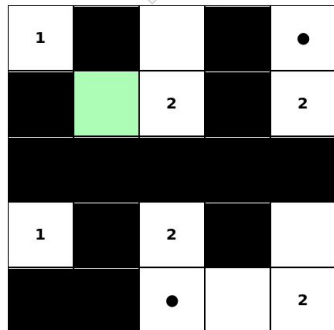
Case blanche entourée: Une case blanche entourée de mur est forcément un mur



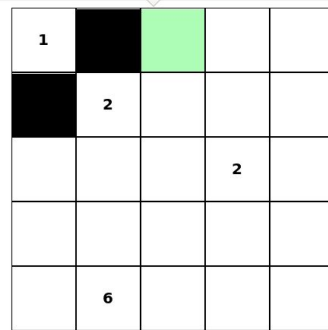
Expansion d'îlot: Un nombre >1 entouré de mur voit son îlot s'étendre



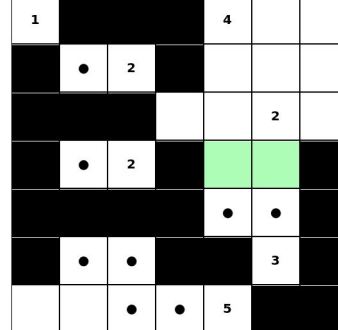
AvWA2x2: Pas de mur 2x2



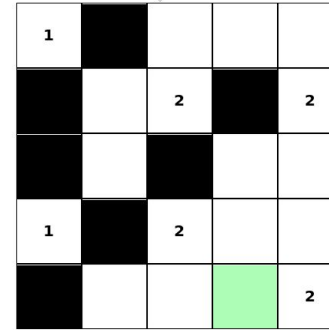
Expansion de mur: Un mur seul doit toujours être connecté aux autres murs



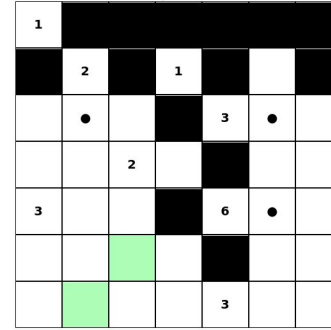
Surrounding a completed island:



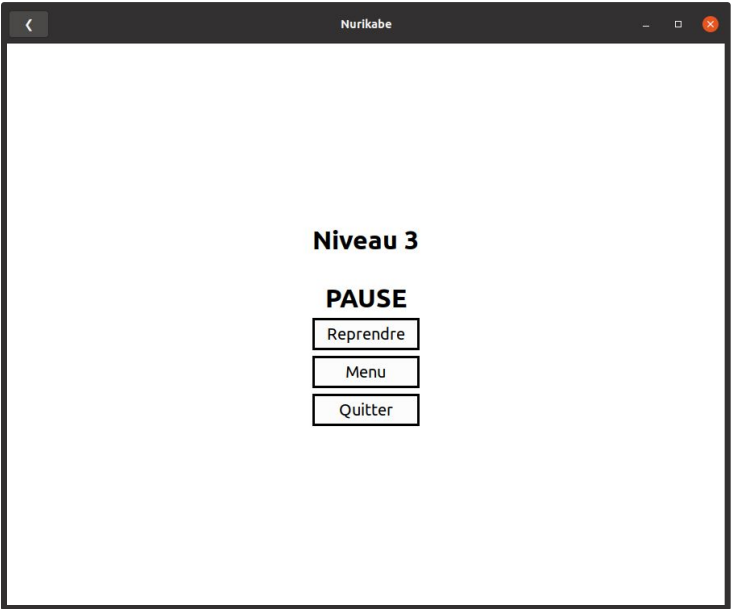
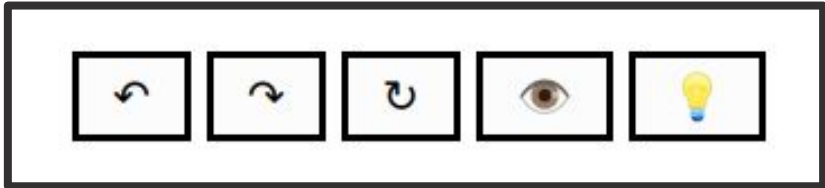
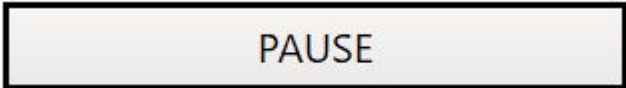
Ile de 2: Un 2 possède deux murs voisins et a donc un mur en diagonale



Case inatteignable: Une case inatteignable par un nombre est forcément un mur



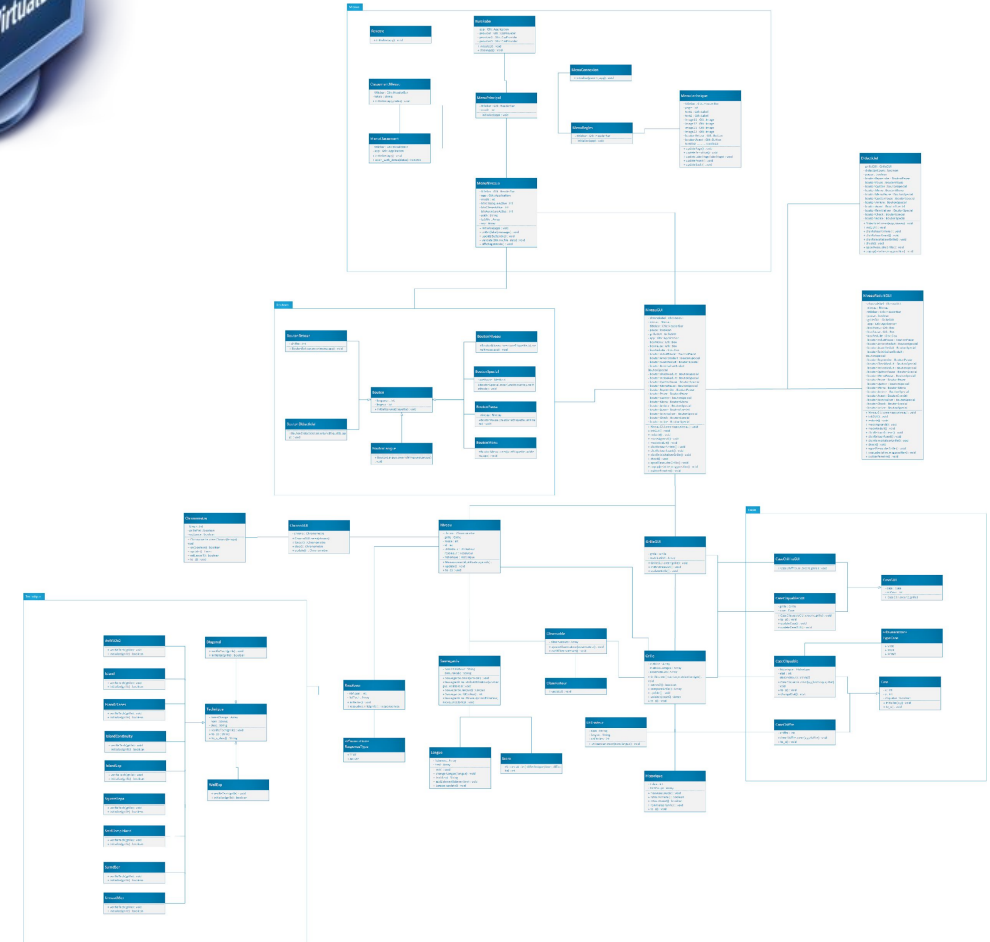
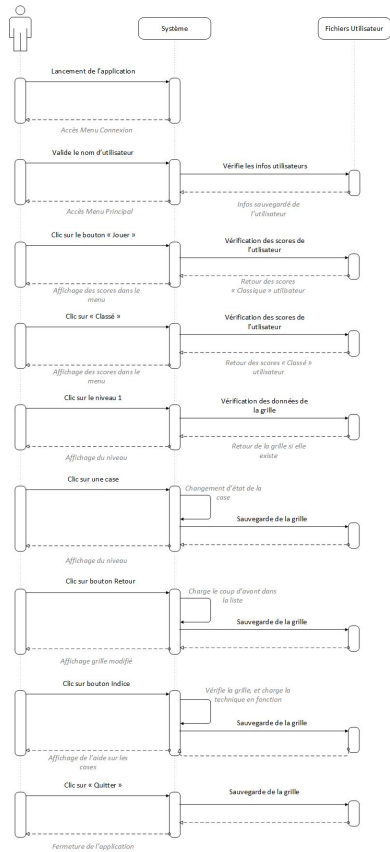
BOUTONS



LOGICIEL

PRESENTATION DU PRODUIT
FINI

PRESENTATION DES LIVRABLES



CONCLUSION

BILAN LOGICIEL

**CAHIER DES CHARGES SUIVI
ERGONOMIQUE ET FACILE D'UTILISATION
DIDACTICIEL POUSSÉ QUI VOUS GUIDE
SYSTÈME D'AIDE PENDANT LE JEU**

CONCLUSION

AMÉLIORATIONS POSSIBLES

INTÉGRATION MOBILE

MULTI OS

JEU EN RÉSEAU

CHANGER DE PROFIL DEPUIS LE LOGICIEL

CONCLUSION
KUROKABE



