

Qui est-ce ?

Projet de programmation

Groupe Z
Frédéric, Laurent, Tony et Romain
git:git@gitlab.etu.umontpellier.fr:e20180001091/qui-est-ce.git
L2 informatique
Faculté des Sciences
Université de Montpellier.

April 16, 2022



Abstract

Description très succincte du problème et des différentes étapes de réalisation

1 Technologies utilisées et organisation

1.1 Choix du langage

Nous avons choisi Python, il s'agit d'un langage populaire avec une communauté active et nous n'avons pas eu de mal à trouver de l'aide ou des exemples. De plus, le langage est simple et sa syntaxe courte nous a permis de réaliser notre projet relativement rapidement. Puisque Python est Orienté Objet, nous avons réussi à mettre une structure du code acceptable. La POO nous a permis de diviser les tâches à réaliser et les répartir facilement. Finalement le code sera portable (Write Once, Run Anywhere) et cela nous a été précieux étant donné que nous n'utilisons pas le même environnement de travail.

Bibliothèques, framework, ... utilisés:

- Tkinter est installé par défaut sinon exécuter (python3 -m tkinter) depuis la ligne de commande. Cela ouvrira une fenêtre de démonstration d'une interface Tk simple en indiquant que tkinter est correctement installé sur votre système et indiquant également quelle version de Tcl/Tk est installée

1.2 Organisation du travail

Répartition du travail au sein du groupe - 4 personnes au sein du groupe: Romain, Frédéric, Laurent et Tony

Jeu de base:

- Romain : fonctions du jeu de base + interface graphique
- Frédéric : interface graphique
- Laurent + Tony : fonctions du jeu de base

Générateur:

- Frédéric : fonctions du générateur
- Tony : fonctions du générateur
- Laurent : Interface du générateur + fonctions du générateur
- Romain : Interface du générateur

Rythme de travail: 3h/semaine en td + heures supplémentaires à la BU

Mode de fonctionnement:

- Première partie -> modèle UML + organisation des tâches à se répartir
- Deuxième partie -> Exécution de l'organisation