

# Projet L3SPI Takuzu BIN-HERO

## Groupe 3

Boiveau Quentin

Cartier Pierre

Delorme Corentin

Demaret Kevin

Guenver Loic

Savarre Amaury

Wei Tianqi



- Mise en œuvre du Génie Logiciel dans le cadre d'un projet en groupe
- Développement d'un jeu de type Takuzu/Binero
- Utilisation du langage Ruby
- Utilisation de GTK+ pour l'interface graphique

# Plan de la présentation

- Attentes et besoins du client
- Choix de conception
- Organisation du projet
- Fonctionnalités du produit final
- Démonstration

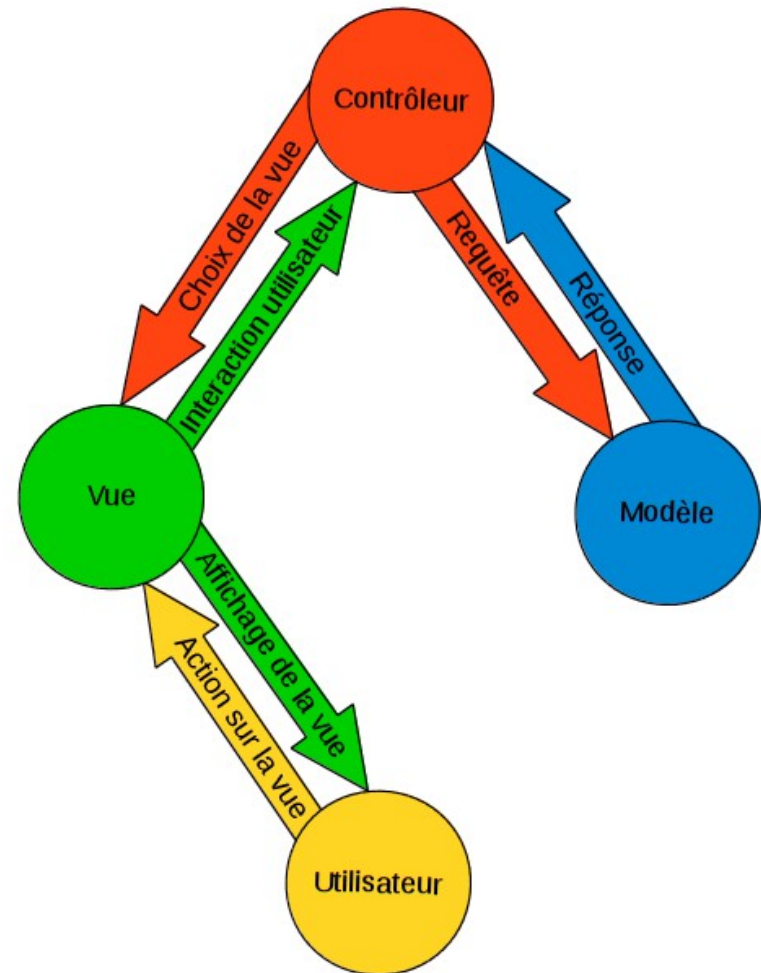
# Attentes et besoins du client

- Takuzu/Binero utilisant Ruby et GTK+
- Résoudre des grilles de Takuzu à l'aide de la souris
- Conseils à partir des 3 règles du jeu
- Mode hypothèse
- Sauvegarde et chargement d'une partie
- Gestion du profil utilisateur
- Traitement et persistance des données

- Technologies utilisées :
  - Ruby 1.9.3 et supérieure
  - GTK+ 3
  - SQLite 3
  - Sérialisation manuelle des objets

# Choix de conception

- Utilisation de design patterns :
  - Modèle/Vue/Contrôleur
  - Singleton
- Maintenabilité et évolution du code plus facile et rapide



# Organisation du projet

- Répartition des tâches en 4 groupes :
  - Groupe Vue et Contrôleur
  - Groupe Modèle
  - Groupe Base de données
  - Groupe Documentation et Chef de projet

# Fonctionnalités du produit final

- Partie :
  - Choix de la taille et difficulté
  - Annuler et répéter un coup
  - Chronomètre et pause
  - Conseil et aide
  - Mode hypothèse
  - Recommencer une grille
  - Score en fin de partie
- Personnalisation de l'interface :
  - Choix de la langue
  - Choix de la couleur des tuiles



# Fonctionnalités du produit final

- Gestion du profil :
  - Inscription et connexion
  - Suppression, réinitialisation et fusion
  - Changement de pseudo et mot de passe
  - Statistiques et succès
- Traitement et persistance des données :
  - Sauvegarder et charger une partie
  - Supprimer une sauvegarde
  - Reprise de la dernière partie
  - Classement

- Démonstration du produit final en mode hors ligne