

PROJET INFORMATIQUE

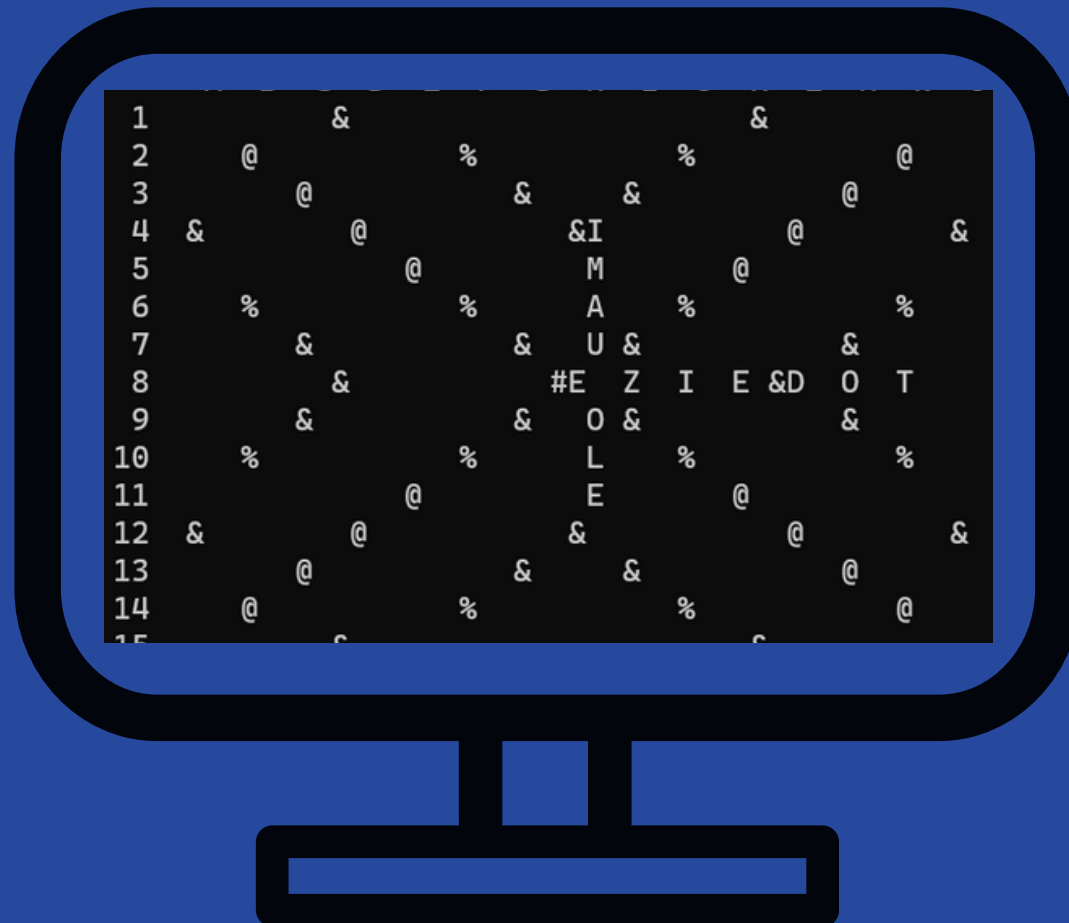


Erwan NICOLAS Julien YILDIZ Martin TENDERO

CONTENTS

- 01. Présentation du jeu
- 02. L'équipe et son organisation
- 03. Le DTI
- 04. L'organigramme
- 05. Le graphe d'appel
- 06. Le choix de nos structures de données
- 07. Des tests fonctionnels
- 08. Bilans d'équipe
- 09. Bilans individuels

01 . PRÉSENTATION DU JEU



02. L'ÉQUIPE ET SON ORGANISATION



Julien



Erwan



Martin

L'**équipe** s'est organisée de telle sorte à ce qu'il y ait des **appels** réguliers afin de suivre l'**avancement des** parties de chacun et aussi que chaque membre puisse faire part de leur **questionnement**. Nous avons utilisé **discord** comme moyen de communication ainsi que **Github** pour l'avancement du code.

03 . D T I

Données :

- Définissez la structure des données nécessaires pour représenter le plateau de jeu, les lettres disponibles, les points associés à chaque lettre, les mots valides, etc.
- Créez des listes ou des objets qui stockent ces données de manière organisée.

Traitement :

- Mettez en place la logique du jeu, et comprenez les règles du Scrabble telles que la formation des mots, le calcul des points, etc.
- Gérez la distribution aléatoire des lettres aux joueurs au début du jeu et à chaque tour ultérieur.
- Implémentez la vérification de la validité des mots formés par les joueurs en fonction des règles du Scrabble.

Interfaces :

- Concevez une interface utilisateur (UI) pour afficher le plateau de jeu, les lettres des joueurs, les points, etc.
- Permettez aux joueurs d'interagir avec l'interface pour former des mots, placer des lettres sur le plateau, etc.
- Intégrez des éléments graphiques et des animations pour rendre l'expérience utilisateur plus attrayante.

Intégration des éléments :

- Associez les données aux composants de traitement et d'interface. Par exemple, lorsque les joueurs forment un mot, assurez-vous que les données du plateau sont mises à jour, que les points sont calculés, et que l'interface reflète ces changements.

04 . ORGANIGRAMME



- joueur
- coup
- menu



- plateau
- pioche
- lettres



- règles
- mots

05 . LE GRAPHE D ' A P P E L



**fait avec Doxygen*

Programme :

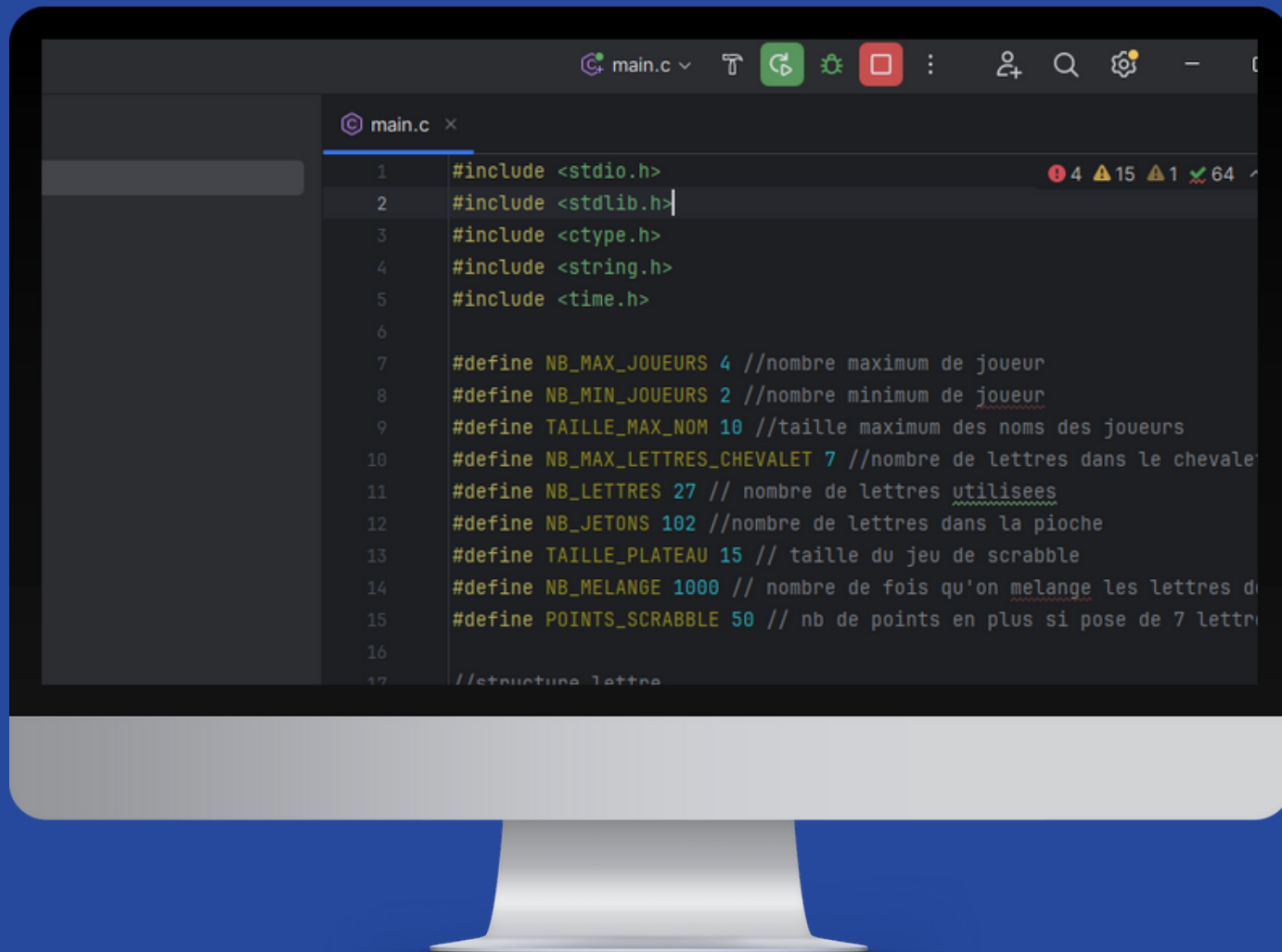
- `main.c`
- `header.h`
- `sousprog.c`

Sauvegarde :

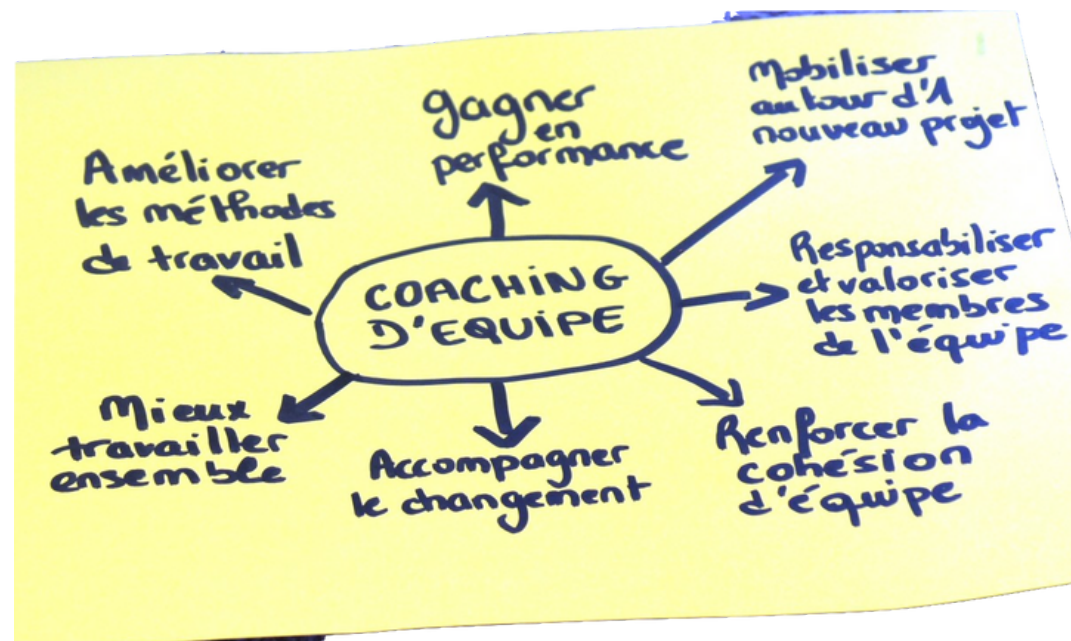
- `fichier
sauvegarde.txt`

utilisation de Github pour
le partage d'avancement

07. DES TESTS FONCTIONNELS



07. BILAN D'ÉQUIPE



08 . B I L A N I N D I V I D U E L



Julien



Erwan



Martin



THANK YOU !