

Université de Cergy-Pontoise

RAPPORT

pour le projet Génie Logiciel et Programmation
Licence d'Informatique 2e Année

sur le sujet

Histoire

rédigé par

Matteo STAIANO, Mathieu HANNOUN



Mai 2017

Table des matières

1	Introduction	1
2	Spécification	2
2.1	Première sous-section	2
2.2	Deuxième sous-section	2
3	Réalisation	2
4	Manuel Utilisateur	2
5	Déroulement du projet	2
6	Conclusion	3

Table des figures

1	Un programmeur occupé	2
---	---------------------------------	---

Liste des tableaux

1	Documents à remettre	2
---	--------------------------------	---

Remerciements

Les auteurs du projet voudraient remercier...

1 Introduction

Ceci est une démonstration d'un document rédigé en utilisant LaTeX.

Pour commencer un nouveau paragraphe, il suffit de sauter une ligne.

Fonctionnalités Fonctionnalités du programme :

- Calculer une formule mathématique, par exemple,
- Extraire les informations utiles depuis la formule.
- Afficher les résultats.

Dans [?], les auteurs ont voulu montrer blabla...

Dans la formule mathématique 1, on peut voir que blabla...

$$\cos(2\theta) = \cos^2 \theta - \sin^2 \theta \quad (1)$$

Outils de développement :

1. Java
2. Eclipse
3. Latex

2 Spécification

Chapeau Nous avons présenté l'objectif du projet dans la section 1. Dans cette section, nous présentons la spécification de notre logiciel réalisé. Ceci correspond principalement au cahier des charges.

2.1 Première sous-section

Premier paragraphe On commence à expliquer...

Juste un simple paragraphe.

2.2 Deuxième sous-section

Document	Coefficient	Commentaire
Cahier des charges	37.5%	Premier document
Rapport	62.5%	Rapport final du projet

TABLE 1 – Documents à remettre

Comme ce qui est illustré dans le tableau 1, ...

3 Réalisation



FIGURE 1 – Un programmeur occupé

Dans la figure 1, on peut voir un programmeur très occupé par son travail.

4 Manuel Utilisateur

Cette section est dédiée au manuel utilisateur.

5 Déroulement du projet

Dans cette section, nous décrivons comment la réalisation du projet s'est déroulée au sein de l'équipe de projet. La répartition des tâches, la synchronisation du travail et l'utilisation du temps seront abordées.

Algorithm 1 Calculate $y = x^n$

Require: $n \geq 0 \vee x \neq 0$ **Ensure:** $y = x^n$ $y \leftarrow 1$ **if** $n < 0$ **then** $X \leftarrow 1/x$ $N \leftarrow -n$ **else** $X \leftarrow x$ $N \leftarrow n$ **end if****while** $N \neq 0$ **do****if** N is even **then** $X \leftarrow X \times X$ $N \leftarrow N/2$ **else** $\{N \text{ is odd}\}$ $y \leftarrow y \times X$ $N \leftarrow N - 1$ **end if****end while**

6 Conclusion

Dans cette section, nous résumons la réalisation du projet et nous présentons également les extensions et améliorations possibles du projet.