ARMANET Nathan & NAAJI Dorian – 3A INFO GROUPE 2-H

POLYTECH LYON

ARMANET.NATHAN@ETU.UNIV-LYON1.FR

Dorian.naaji@etu.univ-lyon1.fr

Rapport de Projet

POLYQUARTO – ALGO & COMPLEXITÉ

Table des matières

[1. Introduction 3](#_Toc5582895)

[1.1. Le jeu du Quarto 3](#_Toc5582896)

[1.2. Présentation du programme 3](#_Toc5582897)

[1.2.1. Côté Utilisateur 3](#_Toc5582898)

[1.2.2. Côté Développeur 3](#_Toc5582899)

[2. Choix technologiques 3](#_Toc5582900)

[2.1. Langage, compilateur & environnement de développement 3](#_Toc5582901)

[2.2. Librairie graphique 3](#_Toc5582902)

[2.3. GIT 3](#_Toc5582903)

[3. Organisation 4](#_Toc5582904)

[3.1. Gestion de projet 4](#_Toc5582905)

[3.2. Répartition des tâches 4](#_Toc5582906)

[4. Algorithmes utilisés 4](#_Toc5582907)

[4.1. IA du Quarto 4](#_Toc5582908)

[4.2. Conditions de victoire 4](#_Toc5582909)

[5. Documentation d’utilisation 4](#_Toc5582910)

[6. Instructions de compilation 4](#_Toc5582911)

[7. Bonus : Tic-Tac-Toe 5](#_Toc5582912)

[7.1. Présentation sommaire 5](#_Toc5582913)

[7.2. Algorithmes utilisés 5](#_Toc5582914)

# Introduction

## Le jeu du Quarto

todo : présentation du jeu du quarto (cf wiki…)

## Présentation du programme

### Côté Utilisateur

todo : présentation du programme : ce qu’on peut y faire, choix possibles pour l’user, use case, captures d’écran

### Côté Développeur

todo : expliquer fonctionnement de chacune des classes, leur contenu (+ ou – sommairement) + class diagram simplifié

# Choix technologiques

## Langage, compilateur & environnement de développement

C++ (imposé), JETBRAINS CLION, Windows & Mac OS, MinGW

## Librairie graphique

SFML + justification

## GIT

Lien vers le repos + justification du choix

# Organisation

## Gestion de projet

Méthodologie agile : fonctionnement en cycles, formalismes simples (todos), répartition basique des tâches et ajout de code fonctionnalité par fonctionnalité

## Répartition des tâches

Nathan : IA + bases fonctionnelles du programme, développement du graphique et des « fondations » du graphique

Dorian : Conditions de victoire, gestion des motifs TETRIS, développement du graphique

# Algorithmes utilisés

## IA du Quarto

todo

## Conditions de victoire

todo

# Documentation d’utilisation

(…)

# Instructions de compilation

todo

# Bonus : Tic-Tac-Toe

## Présentation sommaire

Le jeu du morpion consiste à (…)

## Algorithmes utilisés

todo