

# Rapport de Projet Java

Nom de l'équipe / Membres

21 mai 2025

## Table des matières

<b>1</b>	<b>Organisation de l'équipe</b>	<b>2</b>
<b>2</b>	<b>Problèmes rencontrés et solutions apportées</b>	<b>2</b>
<b>3</b>	<b>Limites fonctionnelles du projet</b>	<b>2</b>
<b>4</b>	<b>Planning de réalisation</b>	<b>3</b>

# 1 Organisation de l'équipe

L'organisation de notre équipe a été structurée autour de plusieurs rôles clés afin de garantir une répartition efficace des tâches. Chaque membre avait une responsabilité principale :

- **Responsable réunion avancement groupe** : coordination générale, suivi de l'avancement, gestion du planning.
- **Développeurs** : développement des fonctionnalités, tests unitaires.
- **Responsable documentation** : rédaction de la documentation technique et du rapport.
- **Responsable qualité** : revue de code, vérification du respect des bonnes pratiques.

## Répartition des rôles dans l'équipe :

- Fares BEN MABROUK — Responsable réunion avancement groupe
- Maxime CLEMENT, Fares BEN MABROUK, Nael AHMED, Mehdi BOULAICH, Rayan SAIL — Développeur
- Rayan SAIL, Mehdi BOULAICH, — Responsable documentation
- Fares BEN MABROUK, Maxime CLEMENT, Mehdi BOULAICH, Nael AHMED — Responsable qualité

Des réunions tous les 4-5 jours ont été organisées pour faire le point sur l'avancement du projet et réajuster les priorités si nécessaire. De plus, chaque semaine nous avons un point avec notre tutrice de projet : Madame HAWARI.

# 2 Problèmes rencontrés et solutions apportées

Durant le développement, plusieurs difficultés ont été rencontrées :

- **Problème technique** : Difficulté pour assembler les pièces de puzzle visuellement
  - *Solution* :
- **Problème technique** : Difficulté pour résoudre les puzzles avec des pièces ayant peu de pixels, l'analyse des pièces est compliquée.
  - *Solution* :
- **Problème technique** : Télécharger image finale
  - *Solution* :

# 3 Limites fonctionnelles du projet

Malgré les efforts de développement, certaines limitations persistent dans la version actuelle du projet :

- Puzzle a pièces avec rotations pas encore traité

Ces limites sont dues à des contraintes de temps et à la complexité technique de certaines fonctionnalités.

## 4 Planning de réalisation

Le projet a été planifié en plusieurs phases réparties sur plusieurs semaines :

1. **Phase de conception** (Semaine 1-2) : rédaction des spécifications, diagrammes UML.
2. **Phase de développement initial** (Semaine 3-5) : mise en place de l'architecture, développement des premières fonctionnalités.
3. **Phase de tests** (Semaine 6) : tests unitaires et validation fonctionnelle.
4. **Phase de finalisation** (Semaine 7) : correction des bugs, documentation, mise en production.