

PROJET D'APPLICATION INFORMATIQUE

Résolveur de sudoku

Cahier de suivie des réunions

Auteurs :

Loïc Frétard
Paul Hardouin
BOUCHER Laëtitia
BRUN Florian

Responsables :

M. GUESNET

Table des matières

1	Résumé des réunions	3
1.1	réunion 1	3
1.2	réunion 2	3
1.3	réunion 3	3
1.4	réunion 4	3
1.5	réunion 5	3
1.6	réunion 6	3

1 Résumé des réunions

1.1 réunion 1

Choix du sujet : résolveur de sudoku.

1.2 réunion 2

Spécifications et réalisation d'un modèle en vue de la phase d'implantation, quelques idées pour l'interface graphique.

1.3 réunion 3

Discussion autour des spécifications, mise en place de l'organisation des paquetages.

1.4 réunion 4

Mise en place d'un cahier des charges, refonte de l'interface graphique de manière plus intuitive, de nouvelles idées de conception (disposition des éléments, gestion des boutons améliorés).

1.5 réunion 5

Reprise de la conception du model.
Validation de l'interface graphique.
Mise en place de diagramme UML.

1.6 réunion 6

Refonte totale du rapport. Mise en place du systèmes des heuristiques et des cellules.

1.7 réunion 7

Rajout dans le rapport de la bibilographie des sites utilisés. Mettre une grille par défaut (et non une grille avec que des possibilités). Finir l'implantation des commentaires d'aide, des raccourcis clavier et du chronomètre. Mettre à jour les boutons actifs/inactifs. Revoir les noms des menus : Nouveau jeu à changer en Nouvelle grille etc.