

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.