Voici tous ce que j’ai noté durant la réunions et ce dont je me suis souvenu (Ian).

* Il y-a t-il un programme pour faire les diagrammes ?

*Visual Paradigme*

* Doit on faire une “ia” ? Ordinateur-Joueur et/ou Joueur-Joueur ?

*Voir durant la conception, cependant il peut être intéressant d’étudier le cassage du code. C’est à dire l’algorithme qui trouve la bonne série que le joueur à fait.*

* Que devra on pouvoir paramétrer ?

*Voir durant la conception.*

* Quelle langage conseillé?

Possibilité de le faire en JAVA, C++ et C#.

/!\ Attention /!\, bien respecter la conception objet et ne pas faire de procédural !

* Il faudra rendre le dossier avec:
* cahier des charges
* Conception (diagrammes)
* partie du code (module du code)
* ***(Il y avait peut-être autre chose)***
* bilan critique
* Pour l’instant faire l’ébauche du cahier des charges
* IHM, débutera en même temps que le module. Donc le programme ce fait tout avant pour qu’on l’implémente en IHM (**voir pattern MVC**). Dans l’idée, le programme fonctionnera sous terminal, puis on ajoute l’interface graphique.
* Peut être intéressant de regarder les cassages de code:

-cassage aléatoire

-“ construit

* Voir pour l’optimisation à la fin avec Mottu.