

# TDLog : Jelly-game

BATY LÉO, BRUNOD-INDRIGO LUCA, CAMPO YANNIS,  
LAURET JÉREMY, LO EMMANUEL

15/02/2019

## Table des matières

|          |  |          |
|----------|--|----------|
| <b>1</b> | <b>Objectifs initiaux</b>                | <b>2</b> |
| <b>2</b> | <b>Organisation/architecture du code</b> | <b>2</b> |
| 2.1      | Backend Django . . . . .                 | 3        |
| 2.2      | Frontend React . . . . .                 | 3        |
| <b>3</b> | <b>Éléments réalisés</b>                 | <b>3</b> |
| <b>4</b> | <b>Problèmes réalisés</b>                | <b>4</b> |

# 1 Objectifs initiaux

blabla à écrire

## 2 Organisation/architecture du code

(i.e. ce qui n'est pas dans le code, mais nécessaire à sa compréhension)

Nous avons utilisé un backend en python avec le framework Django, et un frontend ReactJs.

### 2.1 Backend Django

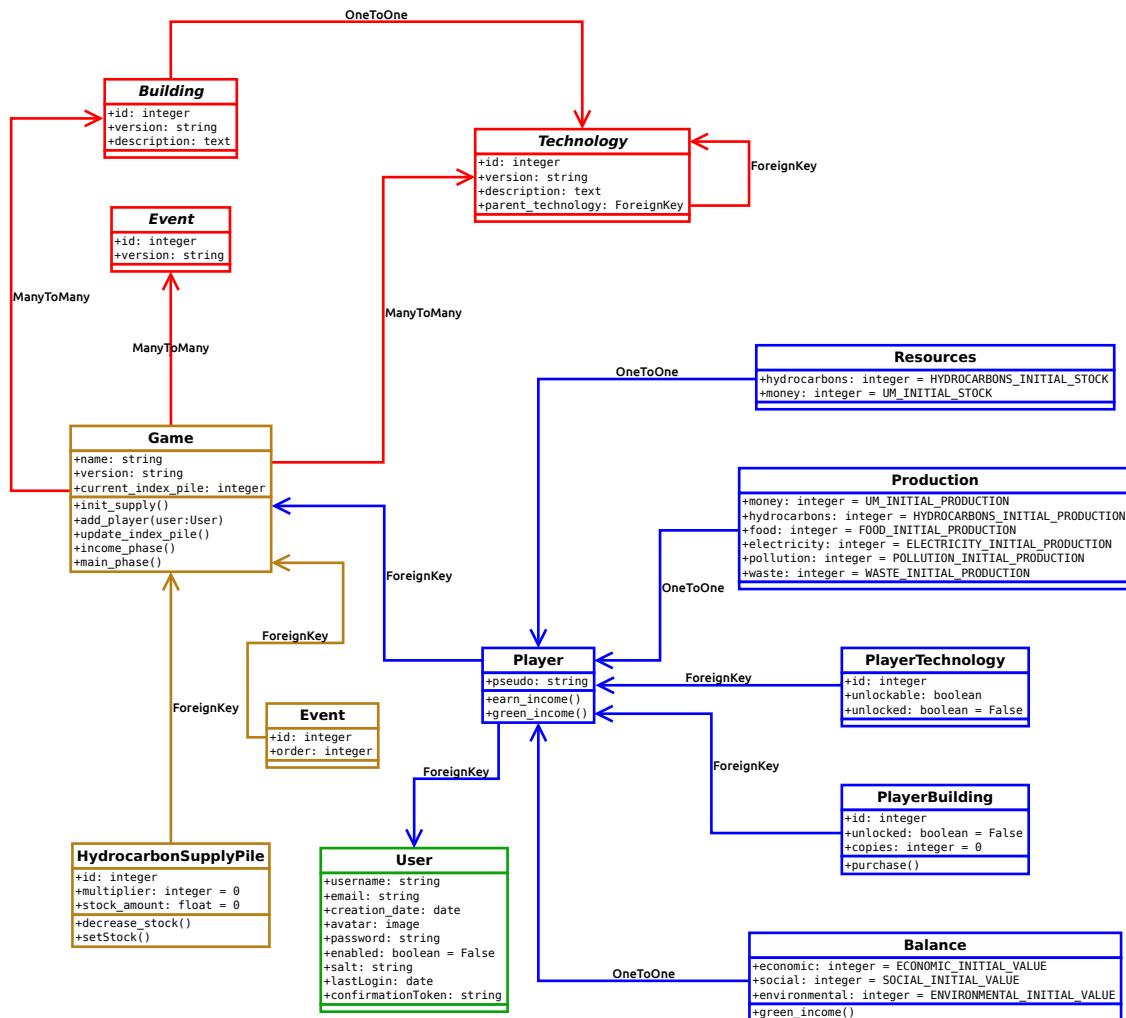


FIGURE 1 – Diagramme UML des modèles

## 2.2 Frontend React

## 3 Eléments réalisés

(il est usuel d'avoir un delta avec les objectifs initiaux)

## 4 Problèmes réalisés

(afin que nous capitalisions de l'expérience en vue des prochaines promos)