Rapport

MasterMind

**Aymeric Mouillard**

**Jordan Martin**

**Faiza Ait Amara**

**Zakaria Assendal**

Sommaire

1 Organisation 3

1.1 Organisation des tâches 3

1.2 Points de synchros 3

1.3 Methodologie 3

1.4 algorithme de résolution 3

2 Choix des outils 3

2.1 Gestionnaire de version 3

2.2 Environnement de développement 3

2.3 Gestion et suivit de projet 3

3 Refactoring 4

4 Génération de doc 4

5 tests 4

5.1 Algorithme de résolution 4

6 Bilan 4

# Organisation

## Organisation des tâches

Dans un premier temps nous avons répartis le travail en deux parties :

1. La création de l’interface graphique : Aymeric
2. La création du « moteur » jeu : Zak, Faiza et Jordan

## Points de synchros

## Methodologie

## algorithme de résolution

Après quelques recherches sur le net nous avons préféré développer nous même un algorithme. Même s’il n’est pas optimal il fonctionne très bien.

# Choix des outils

## Gestionnaire de version

Nous avons utilisés Git via la plateforme Github afin de sauvegarder et partager les fichiers du projet (code source et rapport).

## Environnement de développement

Nous avons tous utilisé le même EDI : Netbeans car nous avons l’habitude de travailler avec lui et il propose tous les outils nécessaires : intégration de Git, éditeur d’interface graphique, intégration de la gestion des tests.

## Gestion et suivit de projet

Afin de savoir l’avancement de chaque tâche et qui était affecté à quelle tâche, nous avons utilisé l’application web Trello. C’est un très bon outil qui permet de gérer rapidement et facilement le projet.

# Refactoring

# Génération de doc

# tests

## Algorithme de résolution

# Bilan

La suite ce so