



Rapport final : Hanabi

Université Pierre et Marie Curie
Projet ANDROIDE
2015-2016

Antunes Costa Gonçalves Daniel
Assmann Catalina
Hubert Cédric
Wolfrom Matthieu

Table des matières

| | |
|---|----------|
| Présentation du projet | 1 |
| 1 Expression des besoins | 1 |
| 1.1 Besoins fonctionnels | 1 |
| 1.1.1 L'interface Graphique | 1 |
| 1.2 Besoins non fonctionnels | 1 |
| 1.3 Critères d'acceptabilité du produit | 1 |
| 2 Déroulement du projet | 1 |
| 2.1 Planification | 1 |
| 3 Analyse et conception | 1 |
| 3.1 Tâches | 1 |
| 3.2 Architecture | 1 |
| 3.3 Diagrammes de classe | 1 |
| 4 Documentation | 1 |
| 4.1 Cahier des charges | 1 |
| 4.2 Manuel d'utilisation | 1 |
| 5 Modélisation logique | 1 |
| 6 Tests | 1 |

Présentation du projet

Contexte

Ce projet se déroule dans le contexte de l'UE Projet de première année de Master ANDROIDE de l'UPMC. Nous sommes un groupe de quatre étudiants qui doit mener à terme un projet proposé par leurs encadrants. Ce projet repose sur l'utilisation d'une intelligence artificielle qui exploite la logique épistémique afin d'appliquer la meilleure stratégie possible pour le jeu Hanabi.

Présentation du jeu Hanabi

Objectifs

Description de l'existant

1 Expression des besoins

1.1 Besoins fonctionnels

1.1.1 L'interface Graphique

1.2 Besoins non fonctionnels

1.3 Critères d'acceptabilité du produit

2 Déroulement du projet

2.1 Planification

3 Analyse et conception

3.1 Tâches

3.2 Architecture

3.3 Diagrammes de classe

4 Documentation

4.1 Cahier des charges

4.2 Manuel d'utilisation

5 Modélisation logique

6 Tests