

Le Mans Université

Licence Informatique 2ème année
Module 17UF02 Rapport de Projet

Titre du projet

Noms des auteurs

19 mars 2025

Table des matières

1	Introduction	3
2	Conception	3
2.1	Présentation du jeu	4
2.2	Direction artistique	4
2.3	Fonctionnalités	4
3	Organisation	4
3.1	Planning Prévisionnel	4
3.2	Répartition des tâches	4
3.3	Outils	4
4	...	5
5	Conclusion	5
6	Bibliographie	5
7	Annexes	6

Résumé

Ceci est le texte de mon résumé...

1 Introduction

Cette introduction présentera le sujet qui sera traité et le travail avec une présentation du plan adopté

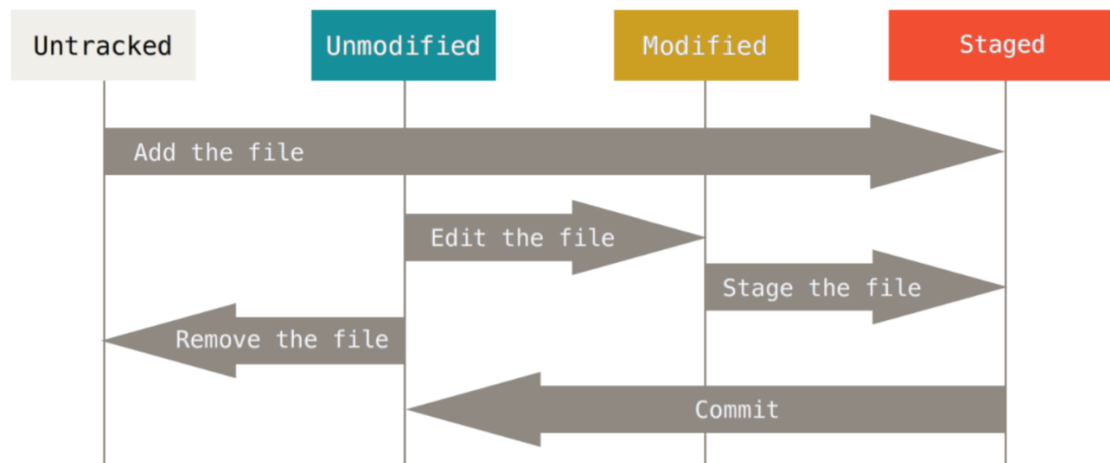
Ce document présente un projet de jeu XXX réalisé dans le cadre de la formation de L2 informatique de l'université du Mans pendant la d-période de janvier à avril 2024. Ce projet a été développé en langage C avec la librairie SDL. Ce jeu fait ceci cela ...

Nous présenterons dans une première partie notre jeu , des scénarios d'utilisation et les principales fonctionnalités puis dans une deuxième partie la gestion du projet ensuite dans une troisième partie les éléments principaux de conception (algorithmes,structures de données,) ensuite nous présenterons l'architecture de notre application (structuration du code en fichiers) enfin nous montrerons les principaux résultats. Enfin nous présenterons en conclusion les points forts et les limites de notre travail, les écarts entre la planification prévisionnelle et le déroulement réel de notre projet et les leçons tirées de cette expérience. En annexe nous présenterons un exemple de débogage et des tests (jeux d'essai et cas de test d'un exemple au moinsle fichier .c étant dans le git dans un répertoire dédié "test")

2 Conception

Dans cette première partie nous allons présenter La figure 1 illustre

L'instruction `begin figure [!h]` force l'image à se positionner comme on le désire. Le positionnement de l'image dépend également de ses dimensions, si elle est située en bas de page, et qu'elle est trop grande, elle va se positionner sur la page suivante et le texte qui suit se retrouvera donc avant l'image. Il faudra réduire la taille. Ceci peut se faire avec l'option `scale` de `includegraphics`.



2.1 Présentation du jeu

2.2 Direction artistique

2.3 Fonctionnalités

3 Organisation

Afin de mener à bien ce projet, nous avons suivi un planning prévisionnel qui nous a permis de nous organiser et de nous assurer que nous respections les dates limites. Nous avons donc dû faire un diagramme de Gantt pour nous aider à planifier nos tâches.

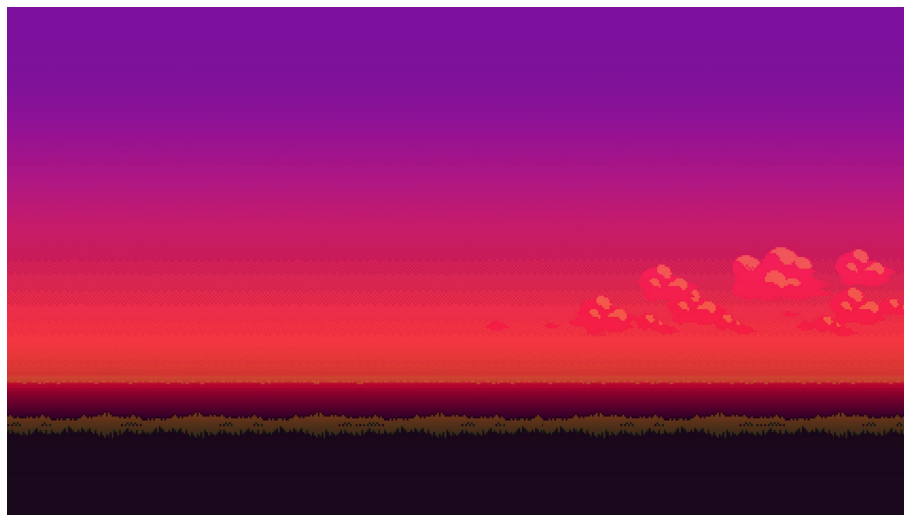


FIGURE 1 – Diagramme de Gantt

3.1 Planning Prévisionnel

3.2 Répartition des tâches

3.3 Outils

Un titre de colonne	Un autre titre	Encore un
à gauche	au centre	à droite
d	au centre	à droite
Si j'écris plus de texte je dépasse la taille de la page	texte	texte

TABLE 1 – *Un tableau simple*

2 - 1	On met un grand texte qui sera sur plusieurs lignes
-------	---

4 ...

5 Conclusion

6 Bibliographie

Veillez à citer les sources bibliographiques d'où vous extrayez des informations dans le coeur de votre article et les référencer explicitement dans cette partie.

Consultez les documents mis à disposition (Rédaction d'une bibliographie) pour la mise en forme de cette bibliographie (cf Normes APA) [1] [2].

Vous pouvez utiliser un fichier .bib pour insérer votre bibliographie, et citer vos références de la manière suivante : [Gre93]

Références

Références

Glossaire

7 Annexes