



FACULTÉ DES SCIENCES DE MONTPELLIER

RAPPORT DE PROJET - LICENCE 2ÈME ANNÉE

INFORMATIQUE - TER (HLIN405)

2016-2017

---

## Jeu de cartes en ligne

---

Maëlle BEURET

Bachar RIMA

Othmane FARAJALLAH

Début du projet : 18 janvier 2017



# Table des matières

<b>Introduction</b>	<b>2</b>
Présentation du jeu . . . . .	2
Cahier des charges . . . . .	2
<b>1 Organisation du projet</b>	<b>3</b>
1.1 Organisation du travail . . . . .	3
1.2 Choix des outils de développement . . . . .	3
<b>2 Conception</b>	<b>4</b>
2.1 Modélisation des objets . . . . .	4
2.2 Maquette graphique . . . . .	4
2.3 Architecture du site . . . . .	4
2.4 Choix des technologies . . . . .	4
2.5 Base de données . . . . .	4
<b>3 Développement</b>	<b>5</b>
3.1 Gestion de l'événementiel . . . . .	5
3.2 Graphismes . . . . .	5
3.2.1 Réalisation des images . . . . .	5
3.2.2 Affichage graphique en JavaScript . . . . .	5
<b>4 Manuel d'utilisation</b>	<b>6</b>
4.1 Navigation sur le site . . . . .	6
4.2 Fonctionnement du jeu . . . . .	6
<b>Conclusion</b>	<b>7</b>
Bilan . . . . .	7
Perspectives . . . . .	7
Apports personnels du projet . . . . .	7

# Introduction

Présentation du jeu

Cahier des charges

# Chapitre 1

## Organisation du projet

### 1.1 Organisation du travail

### 1.2 Choix des outils de développement

# Chapitre 2

## Conception

2.1 Modélisation des objets

2.2 Maquette graphique

2.3 Architecture du site

2.4 Choix des technologies

2.5 Base de données

# Chapitre 3

## Développement

### 3.1 Gestion de l'événementiel

### 3.2 Graphismes

#### 3.2.1 Réalisation des images

#### 3.2.2 Affichage graphique en JavaScript

# Chapitre 4

## Manuel d'utilisation

4.1 Navigation sur le site

4.2 Fonctionnement du jeu

# Conclusion

Bilan

Perspectives

Apports personnels du projet