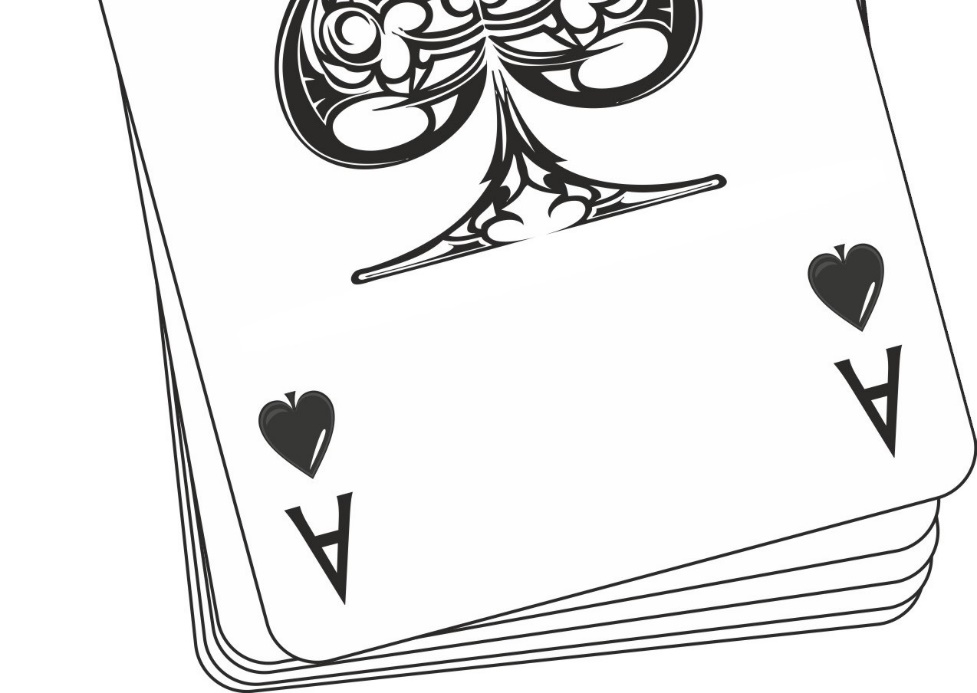


24 mai 2022

ETML

Rue de Sébeillon 12 1004 Lausanne

P\_Jass



[P\_Jass 0](#_Toc91879407)

[Titre : 2](#_Toc91879408)

[Informations générales : 2](#_Toc91879409)

[Procédure 2](#_Toc91879410)

[Situation 3](#_Toc91879411)

[Matériel et logiciels à disposition 3](#_Toc91879412)

[Prérequis 3](#_Toc91879413)

[Cahier des charges 3](#_Toc91879414)

# Titre :



# Informations générales :

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Apprenti : | Nom : | Prénom : | |
| Lieu de travail : | ETML   / SEBEILLON 12 / 1004 LAUSANNE | | |
| Mandant : | Nom : Nom | | Prénom : prenom |
| : [Email](mailto:?subject=P_Jass) | | :  +41 00 000 00 00 |
| Dates de réalisation : | Du jj.mm.aaaa au jj.mm.aaaa | | |
| Horaire de travail : | hh:mm à hh:mm | | |
| Temps total : | XX périodes sur les XX semaines planifiées | | |
| Echéancier : | |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | jj.mm | jj.mm | jj.mm | jj.mm | jj.mm | jj.mm | jj.mm | jj.mm | | Intro, doc | Projet | Projet | 1ère livraison | Projet | Projet | Livraison finale | Présentation | | | |

# Procédure

* L’apprenti est entièrement responsable de la sécurité de ses données.
* En cas de problèmes graves, l’apprenti averti le chef de projet au plus vite.
* L’apprenti a la possibilité d’obtenir de l’aide externe, mais il doit le mentionner.
* Les informations utiles à l’évaluation de ce projet sont disponibles au [chapitre](#_Application).

# Situation

Vous êtes mandaté par la société « Jass SARL » qui s’occupe de jeu de carte. Elle vous a contacté pour améliorer sa visibilité durant le Covid19. Votre objectif est de créer une application C# console inter-réseau permettant de jouer.

# Matériel et logiciels à disposition

* Un PC de laboratoire standard
* Visual Studio 2019
* Internet (à préciser dans le journal de travail)

# Prérequis

Modules de programmation 1ère et 2ème année, 226A et B ainsi que les modules de réseau

# Cahier des charges

Le client vous a demandé ceci :

