Sara Ait Bouziaren 15 112 860

Bernard Cloutier 12 101 885

Marc Dupuis 08 387 432

Alexandre Fortin 15 083 160

Charles Lapierre 11 097 555

Frédéric Nadeau 16 100 247

Jonatan Nadeau 15 089 039

Nathan Painchaud 14 021 471

Fanny Salvail-Bérard 16 018 131

Samuel Whittom 11 065 303

Projet en programmation agile

Monopoly

Rapport Équipe

Dans le cadre du cours IFT232

Université de Sherbrooke

9 décembre 2016

**Remarques**.

* Le format des sections de texte: police de 10 ou 12 points, simple interligne
* La présentation et la qualité du français seront évaluées dans ce projet: structure du document, orthographe et qualité de la rédaction.
* Lorsque l'on spécifie une taille pour les sections, seul le texte est comptabilisé; les figures ne le sont pas. Leur présence est tout de même souhaitable!!

**TABLE DES MATIÈRES**

1 Introduction 4

2 Architecture 4

3 Architecture finale vs architecture anticipée 4

4 Patrons de conception 4

4.1 Singleton 5

4.2 [nom du patron #2] 5

4.3 [nom du patron #3] 5

4.4 [nom du patron #4] 5

4.5 [nom du patron #5] 5

5 Outils de développement 6

6 Installation et utilisation 6

7 Conclusion 6

# Introduction

* Brève description du projet en 3-4 phrases.
* Présentation des objectifs du rapport et de sa structure. Qu'est-ce que vous voulez mettre en évidence dans ce rapport? Quelles en sont les sections principales et qu'elle est sa structure logique ?

Total: ¼ à ½ page de texte.

# Architecture

Présenter l'architecture de votre système.

* Inclure un ou plusieurs schémas UML de votre architecture.
* Identifier les classes principales, les instances les plus importantes, etc.
* Identifier et décrire les éléments externes, par exemple les bases de données et les serveurs.

Total: ¼ à ½ page de texte. Vous pouvez ajouter des schémas pour clarifier vos explications.

# Architecture finale vs architecture anticipée

Faire une comparaison entre l'architecture finale et l'architecture anticipée par rapport aux éléments suivants

* l'architecture et ses éléments principaux : sont-ils les mêmes ? comment diffèrent-ils ? y en a-t-il plus ? etc.
* le nombre total de classes et de méthodes : les avez-vous surestimé ou sous-estimé ?
* le nombre total de tests unitaires : les avez-vous surestimé ou sous-estimé ?

Expliquer d'où proviennent les différences, s'il y en a.

Total: ¼ à ½ page de texte. Vous pouvez ajouter des schémas pour clarifier vos explications.

# Patrons de conception

Faire ici une introduction à la section.

* Expliquer le rôle des patrons de conception dans le projet.
* Présenter la structure logique de cette section.
  + Énumérer en 1 à 2 phrases les 5 patrons différents qui ont été utilisés dans votre projet et que vous allez présenter par la suite.
  + Expliquer brièvement pourquoi vous avez choisi ces patrons, s'il existe des liens logiques entre eux, etc.

## Singleton

* Identification du contexte, des besoins ou de symptômes amenant à l'application du patron de conception. Le code est en général en évolution constant. Les patrons sont souvent appliqués pour améliorer un design antérieur que l’on désire clarifier, généraliser ou pour ajouter de nouvelles fonctionnalités. Pourquoi a-t-on eu besoin d'implémenter ce patron ? Comment le besoin du patron a-t-il émergé ?
* Description de l'application du patron. Fournir un ou des schémas UML montrant l'application du patron. Y présenter les classes, les instances principales et les méthodes impliquées. Identifier le rôle de ces éléments, par exemple source, observateur, adaptateur, composite, feuille… Étayer votre schéma à l'aide d'une courte description textuelle.
* Critique de l'application du patron en s'appuyant sur le contexte de votre projet. Est-ce que cela a été utile ? est-ce que le patron a bien rempli son rôle ? est-ce que le patron a permis d'atteindre les objectifs visés

Total: ¼ à ½ page de texte par application de patron. Vous pouvez ajouter des schémas pour clarifier vos explications.

## [nom du patron #2]

* Identification du contexte, des besoins ou de symptômes amenant à l'application du patron de conception. Le code est en général en évolution constant. Les patrons sont souvent appliqués pour améliorer un design antérieur que l’on désire clarifier, généraliser ou pour ajouter de nouvelles fonctionnalités. Pourquoi a-t-on eu besoin d'implémenter ce patron ? Comment le besoin du patron a-t-il émergé ?
* Description de l'application du patron. Fournir un ou des schémas UML montrant l'application du patron. Y présenter les classes, les instances principales et les méthodes impliquées. Identifier le rôle de ces éléments, par exemple source, observateur, adaptateur, composite, feuille… Étayer votre schéma à l'aide d'une courte description textuelle.
* Critique de l'application du patron en s'appuyant sur le contexte de votre projet. Est-ce que cela a été utile ? est-ce que le patron a bien rempli son rôle ? est-ce que le patron a permis d'atteindre les objectifs visés

Total: ¼ à ½ page de texte par application de patron. Vous pouvez ajouter des schémas pour clarifier vos explications.

## [nom du patron #3]

* Identification du contexte, des besoins ou de symptômes amenant à l'application du patron de conception. Le code est en général en évolution constant. Les patrons sont souvent appliqués pour améliorer un design antérieur que l’on désire clarifier, généraliser ou pour ajouter de nouvelles fonctionnalités. Pourquoi a-t-on eu besoin d'implémenter ce patron ? Comment le besoin du patron a-t-il émergé ?
* Description de l'application du patron. Fournir un ou des schémas UML montrant l'application du patron. Y présenter les classes, les instances principales et les méthodes impliquées. Identifier le rôle de ces éléments, par exemple source, observateur, adaptateur, composite, feuille… Étayer votre schéma à l'aide d'une courte description textuelle.
* Critique de l'application du patron en s'appuyant sur le contexte de votre projet. Est-ce que cela a été utile ? est-ce que le patron a bien rempli son rôle ? est-ce que le patron a permis d'atteindre les objectifs visés

Total: ¼ à ½ page de texte par application de patron. Vous pouvez ajouter des schémas pour clarifier vos explications.

## [nom du patron #4]

* Identification du contexte, des besoins ou de symptômes amenant à l'application du patron de conception. Le code est en général en évolution constant. Les patrons sont souvent appliqués pour améliorer un design antérieur que l’on désire clarifier, généraliser ou pour ajouter de nouvelles fonctionnalités. Pourquoi a-t-on eu besoin d'implémenter ce patron ? Comment le besoin du patron a-t-il émergé ?
* Description de l'application du patron. Fournir un ou des schémas UML montrant l'application du patron. Y présenter les classes, les instances principales et les méthodes impliquées. Identifier le rôle de ces éléments, par exemple source, observateur, adaptateur, composite, feuille… Étayer votre schéma à l'aide d'une courte description textuelle.
* Critique de l'application du patron en s'appuyant sur le contexte de votre projet. Est-ce que cela a été utile ? est-ce que le patron a bien rempli son rôle ? est-ce que le patron a permis d'atteindre les objectifs visés

Total: ¼ à ½ page de texte par application de patron. Vous pouvez ajouter des schémas pour clarifier vos explications.

## [nom du patron #5]

* Identification du contexte, des besoins ou de symptômes amenant à l'application du patron de conception. Le code est en général en évolution constant. Les patrons sont souvent appliqués pour améliorer un design antérieur que l’on désire clarifier, généraliser ou pour ajouter de nouvelles fonctionnalités. Pourquoi a-t-on eu besoin d'implémenter ce patron ? Comment le besoin du patron a-t-il émergé ?
* Description de l'application du patron. Fournir un ou des schémas UML montrant l'application du patron. Y présenter les classes, les instances principales et les méthodes impliquées. Identifier le rôle de ces éléments, par exemple source, observateur, adaptateur, composite, feuille… Étayer votre schéma à l'aide d'une courte description textuelle.
* Critique de l'application du patron en s'appuyant sur le contexte de votre projet. Est-ce que cela a été utile ? est-ce que le patron a bien rempli son rôle ? est-ce que le patron a permis d'atteindre les objectifs visés

Total: ¼ à ½ page de texte par application de patron. Vous pouvez ajouter des schémas pour clarifier vos explications.

# Outils de développement

Donner dans un tableau la liste des outils, logiciels, IDE, librairies… que vous avez utilisés pour implémenter votre système, collaborer, synchroniser votre travail, supporter la programmation agile etc.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Outil** | **Version** | **Usage** |
| **GitHub** | **Web** | synchroniser votre travail |
| **Trello (Forum)** | **Web** | supporter la programmation agile |
|  |  |  |
|  |  |  |

# Installation et utilisation

Décrire brièvement les éléments nécessaires pour installer et faire fonctionner votre application.

Total: ¼ à 1 page de texte.

# Conclusion

Faire une synthèse du projet.

* Identifier les difficultés rencontrées, ce qui a bien fonctionné.
* La programmation par objets a-t-elle eu des apports spécifiques ? Est-ce plus facile à programmer ? plus rapide ? l'architecture résultante est-elle plus flexible ? la réutilisation et la maintenance sont-ils facilités ? etc.
* Le projet est-il un succès ou un échec ? Justifier.

Total: ½ à ¾ de page de texte.