

Rapport projet de programmation 2016

Groupe A1_2

20 avril 2016

Table des matières

1	Le projet	3
1.1	Première version	3
1.2	Deuxième version	3
1.3	Le solveur	3
2	Notre conception du projet	3
2.1	Architecture du projet	3
2.2	Les modules	3
3	Les tests	3
4	Le solveur	3
4.1	Première approche	3
4.2	Deuxième approche	3
5	Analyse mémoire	3
5.1	Valgrind	3
5.2	Couverture de code	3
6	Organisation	3
6.1	Répartition des tâches	3
6.1.1	Module piece	3
6.1.2	Module game	3
6.1.3	Module affichage	3
6.1.4	Le solveur	3
6.1.5	Les structures de données	3
6.1.6	Les tests	3
6.2	Répartition dans le temps et en espace	3
7	Les difficultés rencontrées	3
7.1	Au niveau de la V1	3
7.2	Au niveau de la V2	3
7.3	Au niveau du solveur	3

8	Pour aller plus loin	3
8.1	Analyse des problèmes rencontrés	3
8.2	Les améliorations à apporter au projet	3
8.3	Ce que nous à apporter le projet	3

1	Le projet	
1.1	Première version	
1.2	Deuxième version	
1.3	Le solveur	
2	Notre conception du projet	
2.1	Architecture du projet	
2.2	Les modules	
3	Les tests	
4	Le solveur	
4.1	Première approche	
4.2	Deuxième approche	
5	Analyse mémoire	
5.1	Valgrind	
5.2	Couverture de code	
6	Organisation	
6.1	Répartition des tâches	
6.1.1	Module piece	
6.1.2	Module game	
6.1.3	Module affichage	
6.1.4	Le solveur	
6.1.5	Les structures de données	
6.1.6	Les tests	
6.2	Répartition dans le temps et en espace	
7	Les difficultés rencontrées	
7.1	Au niveau de la V1	
7.2	Au niveau de la V2	
7.3	Au niveau du solveur	3
8	Pour aller plus loin	
8.1	Analyse des problèmes rencontrés	
8.2	Les améliorations à apporter au projet	
8.3	Ce que nous à apporter le projet	