

Projet: implémentation de **Love Letter**

Interface Homme Machine

Serradj Elhadi Degmez Ali
Tourki Oussema Collot Julien
Kabbouh Alain

Université de Strasbourg

2017/2018

INTRODUCTION

Ce projet consiste à mettre en pratique les connaissances et techniques acquises lors du cours magistral et des TP. Il peut cependant nous permettre d'expérimenter avec de nouveaux thèmes et de nouveaux outils.

Pour réaliser cette implémentation, on doit passer par deux modules :

« **Noyau logiciel et Interface graphique** »

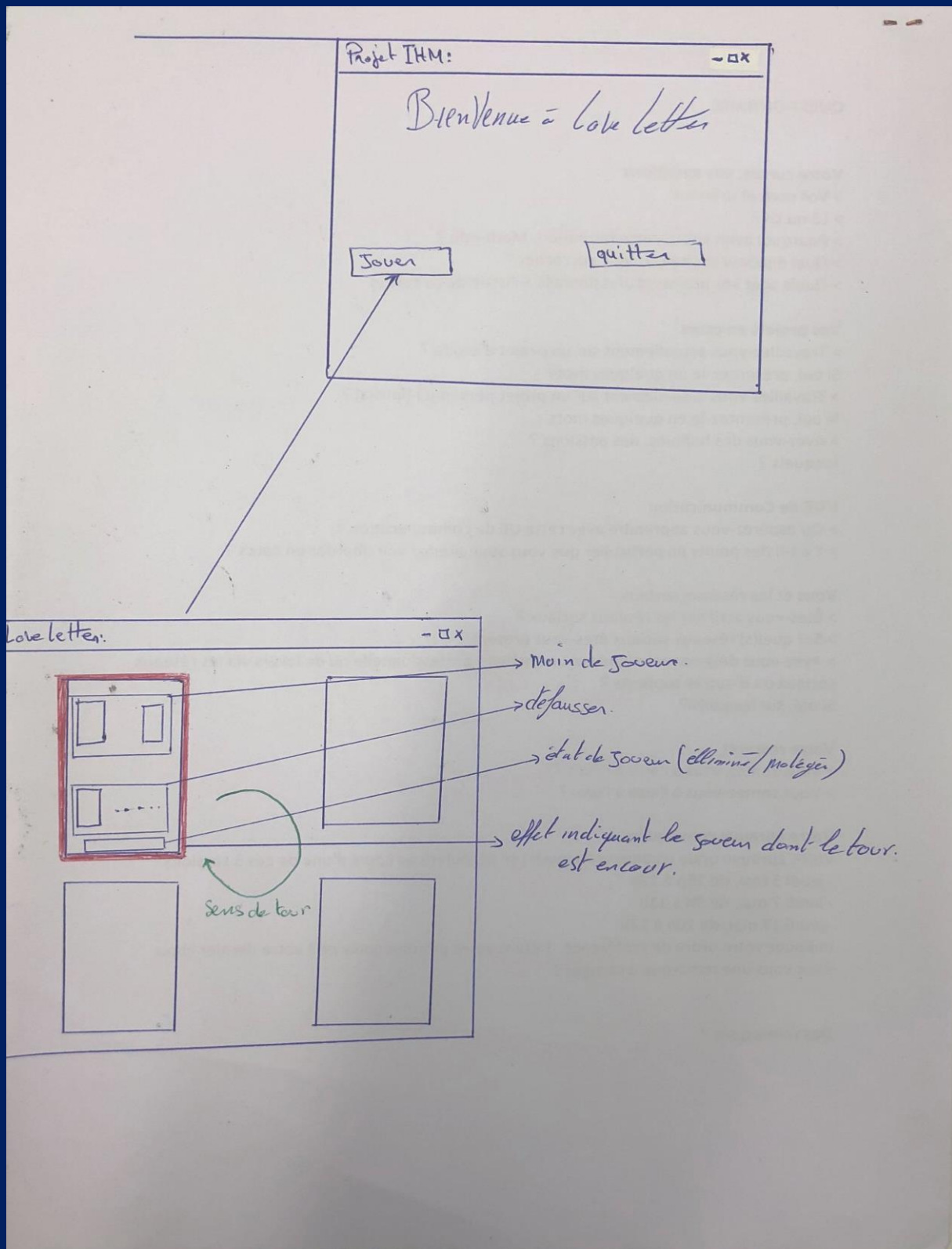
Noyau logiciel :

Notre noyau fonctionne de la manière suivante :



Interface graphique :

Notre interface graphique était basée sur le schéma ci-dessous :



Partage des rôles :

- ❖ Serradj et Tourki se sont focalisés sur le noyau logiciel, ils ont implémenté le noyau logiciel (règles du jeu) tout en respectant scrupuleusement les détails énoncés.
 - Réalisation de rapport.
- ❖ Kabbouh s'est occupé de l'interface graphique.
- ❖ Après avoir eu une version exécutable des deux modules. Kabbouh, Tourki et Serradj se sont réunis pour mettre en relation l'interface graphique et le noyau logiciel
- ❖ Degmez: une contribution dans noyau et des échanges des idées.
- ❖ Collot : était absent tout le long du projet et injoignable.

Difficulté :

Le plus dur a été de comprendre comment faire communiquer le noyau avec l'interface c'est ce qui nous a pris le plus de temps.

Le fait d'avoir plusieurs personnes en moins a démotivé toute l'équipe, et plus de tâches pour le reste de l'équipe.

CONCLUSION :

Tout d'abord nous vous remercions pour le sujet proposé mais étant très intéressant et passionnant amenant l'étudiant à faire d'énormes recherches et apprendre par conséquent. Notre réalisation n'est peut-être pas la meilleure mais elle répond au critère donné dans le sujet.

En raison de non respect de partage des tâches et manque de communication, et absence de membre de groupe, notre projet n'a pas pu aboutir à ces termes