

Université de Cergy-Pontoise

RAPPORT

pour le projet Génie Logiciel
Licence d'Informatique deuxième année

sur le sujet

Urbain

rédigé par

Matthieu Vilain - Quentin Gerard



Mai 2017

Table des matières

1	Introduction	1
2	Spécification	1
2.1	Première sous-section	2
2.2	Deuxième sous-section	2
3	Réalisation	2
4	Manuel Utilisateur	2
5	Déroulement du projet	2
6	Conclusion	2

Table des figures

1	Un programmeur occupé	2
---	---------------------------------	---

Liste des tableaux

1	Documents à remettre	2
---	--------------------------------	---

Remerciements

Les auteurs du projet voudraient remercier...

1 Introduction

Le projet Le projet consiste à la création d'un jeu vidéo simulant une vie urbaine, dans laquelle plusieurs individus vivent leur vie au sein d'une ville. L'utilisateur pourra influencer sur le comportement des individus et les paramètres de la ville.

Fonctionnalités Fonctionnalités du programme : Le joueur aura plusieurs actions possibles afin d'influencer sur l'évolution de la ville. Tout d'abord il pourra agir sur le temps en l'accélération ou en le mettant en pause. Ensuite il pourra accéder à des informations sur les personnages comme : leurs informations de bases, leur historique ou leurs objectifs directs (exemple : ce personnage se rend à la piscine). Ces informations pourront être changées par l'utilisateur et il pourra ainsi renommer un personnage, le faire déménager ou le faire rentrer chez lui par exemple. De même pour les bâtiments, l'utilisateur pourra accéder à ses informations et les modifier. Il pourra donc par exemple modifier les horaires d'ouverture d'un lieu ou faire varier son nombre d'utilisateur maximum. Le joueur pourra donc modifier à sa guise ses informations et voir ce que ces modifications apportent de bon ou de mauvais sur la population de la ville.

Nos motivations Nous avons choisi ce projet car il représente une opportunité pour chacun de nous d'explorer des domaines/notions qui nous intéressent, et dans lesquelles nous voulons nous perfectionner.

2 Spécification

Chapeau Nous avons présenté l'objectif du projet dans la section 1. Dans cette section, nous présentons la spécification de notre logiciel réalisé. Ceci correspond principalement au cahier des charges.

2.1 Première sous-section

Premier paragraphe On commence à expliquer...

Juste un simple paragraphe.

2.2 Deuxième sous-section

Document	Coefficient	Commentaire
Cahier des charges	37.5%	Premier document
Rapport	62.5%	Rapport final du projet

TABLE 1 – Documents à remettre

Comme ce qui est illustré dans le tableau 1, ...

3 Réalisation



FIGURE 1 – Un programmeur occupé

Dans la figure 1, on peut voir un programmeur très occupé par son travail.

4 Manuel Utilisateur

Cette section est dédiée au manuel utilisateur.

5 Déroulement du projet

Dans cette section, nous décrivons comment la réalisation du projet s'est déroulée au sein de l'équipe de projet. La répartition des tâches, la synchronisation du travail et l'utilisation du temps seront abordées.

6 Conclusion

Dans cette section, nous résumons la réalisation du projet et nous présentons également les extensions et améliorations possibles du projet.

Algorithm 1 Calculate $y = x^n$

Require: $n \geq 0 \vee x \neq 0$ **Ensure:** $y = x^n$ $y \leftarrow 1$ **if** $n < 0$ **then** $X \leftarrow 1/x$ $N \leftarrow -n$ **else** $X \leftarrow x$ $N \leftarrow n$ **end if****while** $N \neq 0$ **do****if** N is even **then** $X \leftarrow X \times X$ $N \leftarrow N/2$ **else** $\{N \text{ is odd}\}$ $y \leftarrow y \times X$ $N \leftarrow N - 1$ **end if****end while**

Références

- [1] L. M. Haas, E. T. Lin, and M. A. Roth. Data integration through database federation. *IBM Syst. J.*, 41(4) :578–596, 2002.