Projet Java  
Rapport 3: Java GUI  
Votre nom de projet

**Classe : 17VP**

|  |  |
| --- | --- |
| **Votre groupe**: | **Nom et prénom 1 – Code étudiant 1**  **Nom et prénom 2 – Code étudiant 2**  **Nom et prénom 2 – Code étudiant 2** |

Tableau de contenu

[L'histoire de versions 3](#_heading=h.gjdgxs)

[Introduction 4](#_heading=h.30j0zll)

[Analyse et conception 5](#_heading=h.1fob9te)

[Implémentation 6](#_heading=h.3znysh7)

[Exemples de données 7](#_heading=h.1t3h5sf)

[Résultat 8](#_heading=h.2et92p0)

[Plan 9](#_heading=h.tyjcwt)

[Références 10](#_heading=h.3dy6vkm)

# L'histoire de versions

[*Ajoutez dans cette section un tableau des versions de votre projet, un numéro de version, la date de création, la description*]

# Introduction

[*Vous présentez ici le but de votre rapport, expliquer comment vous désignez l'interface graphique, outils supplémentaires utilisés, les caractéristiques de votre application (une application simple, un simulateur ou un jeux graphique, etc.). A partir de ces caractéristiques, donnez des exigences pour l' interface graphique*]

# Analyse et conception

*[Présentez ici les écrans à désigner , la relation entre ces écrans et calculez le coût total pour accéder à une fonctionnalité. Vous pouvez utiliser wireframe pour présenter pour cette partie ]*

# Implémentation

*[Présentez ici comment vous transférer ce que vous avez désigné dans la partie précédente en utilisant Java]*

# Démonstration

*[Donnez ici la capture des écrans de votre application et donnez les explication pour chaque écran capturé]*

# Résultat

[*Expliquez ce que vous obtenez dans cette partie (GUI), des avantages, désavantages et les solutions prévues (si c'est possible)*]

# Plan

[*Donnez le plan de votre projet (en détaille) jusqu'à la fin du projet: qui fait quoi, la durée de chaque tâche*]

# Références

[*Listez tous les ressources à utiliser dans votre projet, y compris les codes existantes, les algorithmes utilisés, les livres, les rapports, les liens à consulter, etc.*]