Rapport

Table des matières

[Introduction 3](#_Toc501438543)

[Presentation des acteurs du projet 3](#_Toc501438544)

[Cahier des charges 3](#_Toc501438545)

[Spécifications de l’application 3](#_Toc501438546)

[Modélisation de la base de données 3](#_Toc501438547)

[Diagrammes de classes métier 3](#_Toc501438548)

[Diagrammes de cas d’utilisation 3](#_Toc501438549)

[Diagrammes de séquences 3](#_Toc501438550)

[Algorithme mis en place 3](#_Toc501438551)

[Règle du jeu 3](#_Toc501438552)

[Mode d’emploi et déploiement du jeu 3](#_Toc501438553)

[Patterns de conception 3](#_Toc501438554)

[Planification 3](#_Toc501438555)

[Bilan 3](#_Toc501438556)

[Annexe 3](#_Toc501438557)

[Besoins spécifiques 3](#_Toc501438558)

# Introduction

# Présentation des acteurs du projet

# Cahier des charges

# Spécifications de l’application

L’application doit répondre à plusieurs critères. Les voici, lister sous forme de points.

Création du jeu Master Mind :

1. Version sans UI graphique (application console)
2. Inscription / connexion
3. Version 1 : l’application génère, le joueur joue
4. Version 2 : le joueur génère, l’application cherche
5. Base de données pour stocker les informations des joueurs
6. BP / MP <= 5
7. Affichage des résultats maximum après 10 coups
8. Erreurs de saisie gérées (pour les versions 1 et 2)
9. Méthode bruteforce pour la version 2.
10. Gestion des doublons
11. Statistiques du jeu
12. Restriction : accès au jeu, que si le joueur est authentifié.
13. Optionnel : export des statistiques au format CSV

# Modélisation de la base de données

# Diagrammes de classes métier

# Diagrammes de cas d’utilisation

# Diagrammes de séquences

# Algorithme mis en place

# Règle du jeu

# Mode d’emploi et déploiement du jeu

# Patterns de conception

# Planification

# Bilan

# Annexe