## Soutenance Bilan

•••

Projet : Jeux de Hex

L2 Informatique S4

## Sommaire

- I. Gestion du projet
  - A. Estimation de départ
  - B. Au final

- II. Développement logiciel
  - A. Choix de développement
  - B. Difficultés rencontrées et solutions

## Gestion du projet

	Fait
V1	100 %
V2	100 %
V3	25 %

Etape 1 : Prise en main:

- Jeu de Hex
- Interface C/Java
- Git

Etape 2: V1

Etape 3 : V2

Etape 4: V3

## Gestion du projet

#### Difficultés:

- Respecter les dates limites
- Coordination
- Choix d'implémentation
- Prise de décision

#### Conséquence:

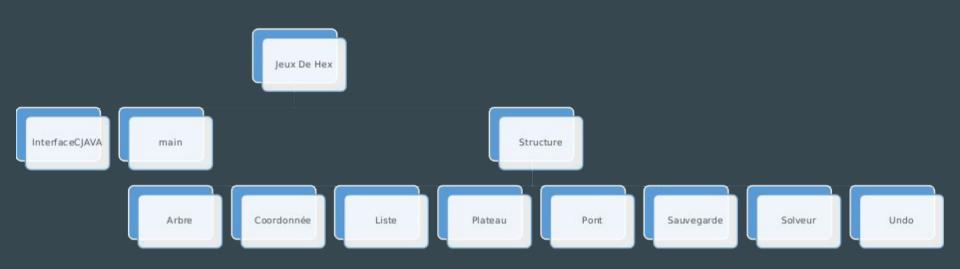
Perte de temps

# Développement logiciel

## Choix de développement

- Structure des dossiers du projet décidées dès le début
- Makefile pour chaque module
- Dossier JAVA à la racine du projet
- JNI non utilisé
- Utilisation des pipes pour la communication Java C : java\_vers\_c , c\_vers\_java

## Choix de développement



### Difficultés rencontrées et solutions

- Trouver les bonnes structures
- Lien entre le Java et le C → Tubes Nommés
- Liens entres les différents modules en C
- Gestions de la communication entre les deux langages Utilisation de codes