

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 entre les différents modules en C
- Gestion de la communication entre les deux langages → Utilisation de codes