

Fiche livraison logiciel - TER2022-025

Validation de règles de conception dans les IHM réparties

1. Identification

Etudiant(s) :

- Clodong Yann, SI5, IHM, yann.clodong@etu.univ-cotedazur.fr
- D'Andréa William, SI5, AL, william.d'andrea@etu.univ-cotedazur.fr
- Piccina Guillaume, SI5, AL, guillaume.piccina@etu.univ-cotedazur.fr

Encadrant(s)/client(s) :

- Anne Marie Pinna Dery, encadrante, Anne-Marie.PINNA@univ-cotedazur.fr
- Philippe Renevier , co-encadrant, Philippe.RENEVIER@univ-cotedazur.fr
- Philippe Collet, co-encadrant, Philippe.COLLET@univ-cotedazur.fr

Date de livraison : 1 mars 2023

Nom du logiciel : Jeu du 6 qui prend via interfaces distribués

Version : v1.0.0

2. Description du(es) logiciel(s) livré(s)

Le logiciel est une représentation du jeu "6 qui prend" (ou 6-nimmmt) via une interface répartie sur table tactile. Il contient 3 éléments principaux :

- Application (sous flutter) déployable sur une table tactile ou un grand écran
 - Authentification au départ du jeu
 - Affichage des cartes et animations pour l'entre-deux tour
 - Choix des tas centraux à l'entre-deux tour
 - Finalisation du jeu et affichage des résultats
- 2 applications (sous angular) déployables sur un téléphone.
 - La première version permet d'avoir uniquement une représentation de l'espace privée.
 - Authentification et connexion d'un joueur au jeu
 - Choix des cartes de jeu
 - Affichage des résultats du jeu
 - La seconde version est une représentation de l'espace privée, et du public.
 - Idem version 1
 - Représentation de la table et choix des tas à l'entre-deux tours.
- Moteur de jeu (sous NestJS) communiquant avec la table et les téléphones, connecté à une base de données mongoDB, permettant de gérer tout le processus de jeu

Toute la documentation permettant l'utilisation et le déploiement (via un docker-compose) est située au niveau de la racine du code, dans le fichier README.md.

3. Modalité de la livraison

Le projet a été livré avec son code source sur Github, incluant le backend, la table et les deux versions du téléphone :

<https://github.com/william-dandrea-study-software-courses/TER-6-nimmmmt>

Ainsi qu'une archive du projet au format ZIP.

Le code est accompagné d'un rapport, détaillant le travail accompli au cours du projet : c'est-à-dire, une mise en contexte, explication des règles, analyse du besoin, une étude de l'existant, le bilan et l'explication de la première version sans les règles de conception et le bilan de l'analyse du problème en utilisant les règles de conception à valider.

Il est également accompagné d'un poster, expliquant brièvement les éléments regroupés précédemment, et une vidéo courte expliquant le projet.

4. Propriété intellectuelle/Droit d'exploitation

Les étudiants (Clodong Yann, D'Andréa William, Piccina Guillaume) reconnaissent que les résultats de l'étude menée dans le cadre du PFE ainsi que le logiciel livré issus de ces travaux, brevetables ou non, sont, sous réserve des droits d'éventuels tiers, la propriété des étudiants, et des encadrants (Anne-Marie Pinna Dery, Philippe Renevier, Philippe Collet) qui ont proposé le sujet de PFE.

En conséquence, les étudiants et encadrants peuvent utiliser ces résultats, ce projet, ou toute autre ressources associées à ce projet, pour leur propre compte ou pour celui d'un tiers, avec l'accord bi-lattéral, à l'unanimité de la contrepartie.

5. Signatures

Étudiants :

Yann Clodong
Date : 1 mars 2023



D'Andréa William
Date : 1 mars 2022



Piccina Guillaume
Date : 1 mars 2023



Encadrants :

Pinna Dery Anne-Marie
Date :

Collet Philippe
Date :

Renevier Philippe
Date :