

Rapport projet conception logicielle

Romuald GAFPE Yanis COSNEFROY
Vy Vu NGUYEN PHUONG Alexandre BOURGOIN

17 mars 2020

Table des matières

I	Objectifs du projet	2
0.1	Présentation du concept	3
0.2	Cahier des charges	3
0.3	Exemples de jeux publiés	3
II	Fonctionnalités implémentés	4
0.4	Mode solo	5
0.5	Mode multijoueur	5
0.5.1	Joueur vs Intelligence artificielle	5
0.5.2	Joueur vs Joueur en local	5
0.5.3	Joueur vs Joueur en ligne	5
III	Éléments techniques	6
0.6	La grille	7
0.7	Les pièces	7
0.8	L'aléatoire	7
0.9	L'intelligence artificielle	7
0.10	Le réseau	7
IV	Architecture du projet	8
0.11	Diagrammes des modules et des classes	9
0.12	Cas d'utilisation	9
V	Conclusion	10

Première partie

Objectifs du projet

- 0.1 Présentation du concept
- 0.2 Cahier des charges
- 0.3 Exemples de jeux publiés

Deuxième partie

**Fonctionnalités
implémentés**

0.4 Mode solo

0.5 Mode multijoueur

0.5.1 Joueur vs Intelligence artificielle

0.5.2 Joueur vs Joueur en local

0.5.3 Joueur vs Joueur en ligne

Troisième partie

Éléments techniques

- 0.6 La grille
- 0.7 Les pièces
- 0.8 L'aléatoire
- 0.9 L'intelligence artificielle
- 0.10 Le réseau

Quatrième partie

Architecture du projet

0.11 Diagrammes des modules et des classes

0.12 Cas d'utilisation

Cinquième partie

Conclusion