

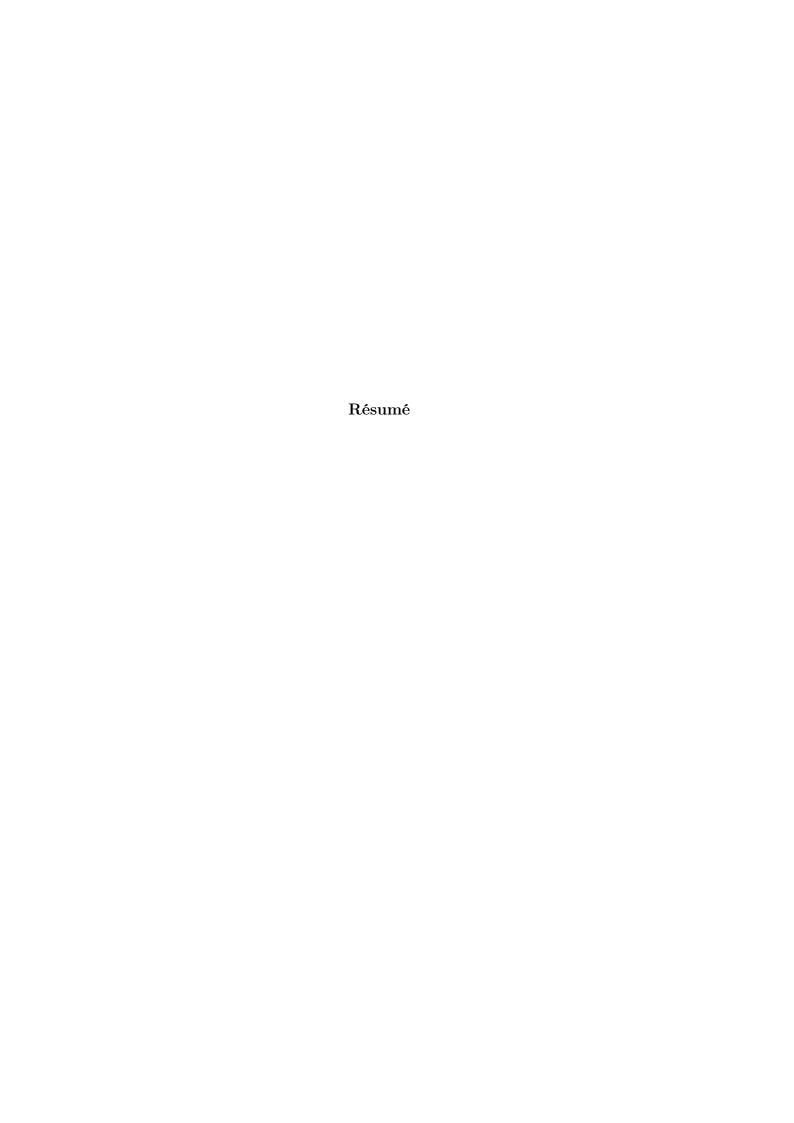
# Licence 2 Informatique Rapport du projet IF04

Jeu de Taquin

Réalisé par :

 $\begin{array}{c} \textbf{ARNOULT Simon, MEKHILEF Wissame, OUSSAD Jihad,} \\ \textbf{RETY Martin} \end{array}$ 

18 avril 2015



## Table des matières

1	Intr	roduction	5
	1.1	Cahier des charges	5
2	Etu	de	6
	2.1	Analyse de faisabilité	6
	2.2	Conception UML	6
3	La	gestion de projet	7
	3.1	Le travail de groupe	7
	3.2	Le diagramme de Gantt	7
4	Pha	ase de développement	9
	4.1	L'architecture	9
	4.2	Le codage	9
	4.3	Junit et Benchmark	9
		4.3.1 Utilisation des benchmarks	9

Je	u de '	Taquin	Rapp	Rapport de projet												
5	Ana	alyse e	t Conclusion								11					
	5.1	Analy	se des Benchmark								11					
		5.1.1	Jeu simple								11					
		5.1.2	Jeu moyen								11					
		5.1.3	Jeu compliqué								11					
	5.2	Concl	ısion			• •		• • •			11					
6	Res	ources	utilisées								13					

# Table des figures

3.1	Diagramme de GANTT												8
4.1	Exemple							 					10

### Introduction

1.1 Cahier des charges

### Etude

### 2.1 Analyse de faisabilité

Explication des diff é<br/>rents test effectu é jusqu'au vacances de f é<br/>vrier

#### 2.2 Conception UML

include d'un diagramme UML

### La gestion de projet

#### 3.1 Le travail de groupe

Utilisation de git, git pour eclipse, skype etc

#### 3.2 Le diagramme de Gantt

Nous avons utilisé la technique du diagramme de GANTT pour vérifier en interne que le projet avancé convenablement. Ci-dessous vous pouvez voir ce diagramme.



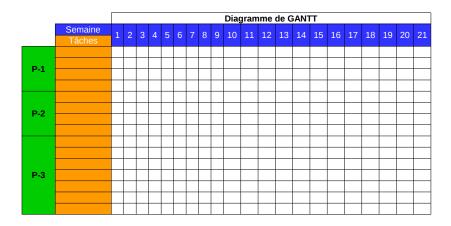


FIGURE 3.1 – Diagramme de GANTT

8 2014

### Phase de développement

#### 4.1 L'architecture

On explique les choix qu'on a fais

#### 4.2 Le codage

#### 4.3 Junit et Benchmark

#### 4.3.1 Utilisation des benchmarks

On a utilisé les benchmark pour améliorer l'efficacité de l'algorithme de solution, en effet on a remarquer entre autre que la taille de l'ensemble incomplet avais une importance dans le temps de résolution. On a donc créer un test avec plusieurs taille d'ensemble pour voir laquelle permetté une resolution rapide.



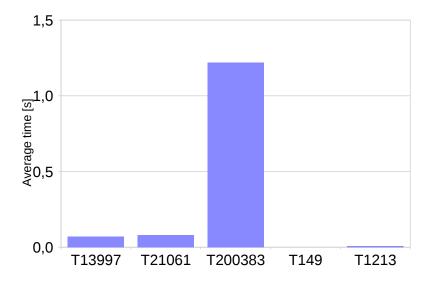


Figure 4.1 – Exemple

10 2014

# Analyse et Conclusion

- 5.1 Analyse des Benchmark
- 5.1.1 Jeu simple
- 5.1.2 Jeu moyen
- 5.1.3 Jeu compliqué
- 5.2 Conclusion

# Bibliographie

### Resources utilisées

- JUNIT
- JAVA
- Dia
- Eclipse
- Argouml
- Google DriveKate
- Git, GitHub