



Licence 2 Informatique

Rapport du projet IF04

Jeu de Taquin

Réalisé par :

**ARNOULT Simon, MEKHILEF Wissame, OUSSAD Jihad,
RETY Martin**

17 avril 2015

Résumé

Table des matières

1	Introduction	4
1.1	Cahier des charges	4
2	Etude	5
2.1	Analyse de faisabilité	5
2.2	Conception UML	5
3	La gestion de projet	6
3.1	Le travail de groupe	6
3.2	Le diagramme de Gantt	6
4	Phase de développement	7
4.1	L'architecture	7
4.2	Le codage	7
4.3	Junit et Benchmark	7

5	Analyse et Conclusion	8
5.1	Analyse des Benchmark	8
5.1.1	Jeu simple	8
5.1.2	Jeu moyen	8
5.1.3	Jeu compliqué	8
5.2	Conclusion	8
6	Resources utilisées	9

Table des figures

Chapitre 1

Introduction

1.1 Cahier des charges

Chapitre 2

Etude

2.1 Analyse de faisabilité

Explication des différents tests effectués jusqu'aux vacances de février

2.2 Conception UML

include d'un diagramme UML

Chapitre 3

La gestion de projet

3.1 Le travail de groupe

Utilisation de git, git pour eclipse, skype etc

3.2 Le diagramme de Gantt

Ca peut etre pas mal de mettre un diagramme de GANTT je ne sais pas si vous voyez a quoi cela ressemble

Chapitre 4

Phase de développement

4.1 L'architecture

On explique les choix qu'on a fais

4.2 Le codage

4.3 Junit et Benchmark

Chapitre 5

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

Chapitre 6

Resources utilisées

- JUNIT
- JAVA
- Dia
- Eclipse
- Argouml
- L^AT_EX(sous kile)
- Google Drive
- Kate
- Git, GitHub