

Licence 2 Informatique Rapport du projet IF04

Jeu de Taquin

Réalisé par :

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

10 avril 2015

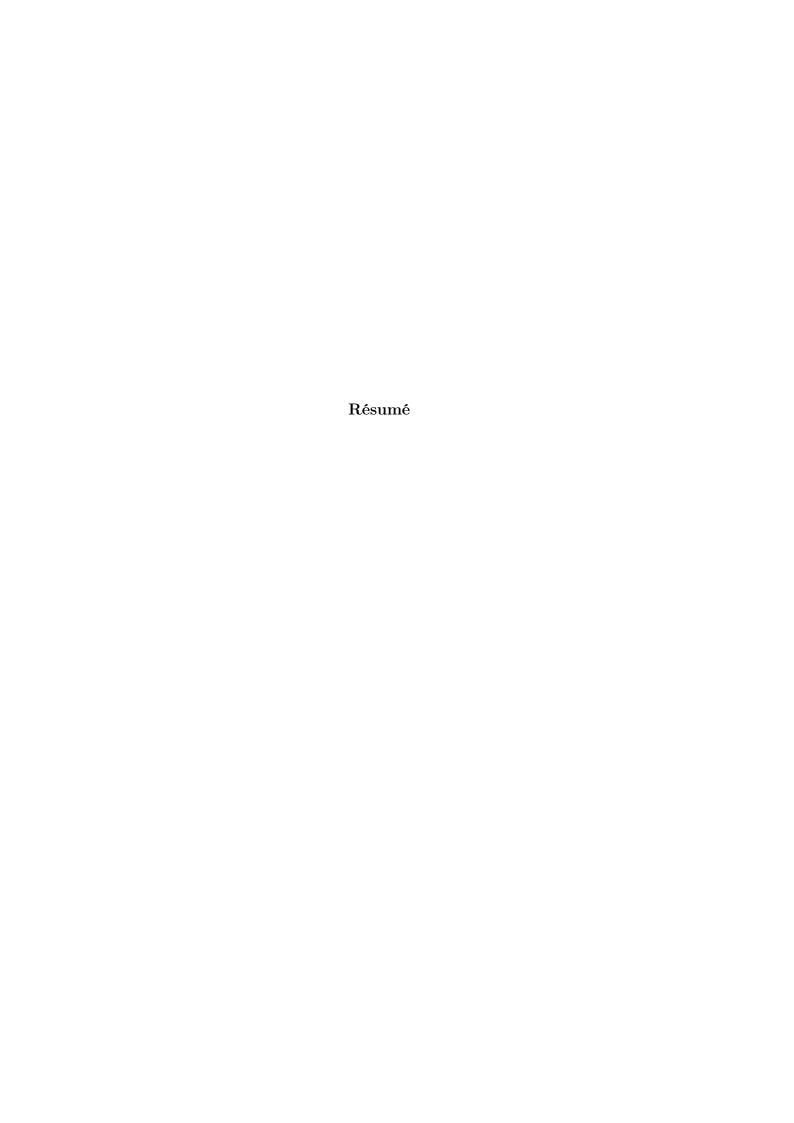


Table des matières

1	Introduction						
	1.1	Cahier des charges client	5				
	1.2	Cahier des charges fonctionnel	5				
2	2 La gestion de projet						
	2.1	Le travail de groupe	6				
	2.2	Le diagramme de Gantt	6				
	2.3	Le diagramme PERT	6				
	2.4	Conception	6				
	2.5	Conception détaillée	6				
3	Concepts et fonctions informatiques nécessaires						
	3.1	Tests unitaires	7				
	3.2	Structures de données chaînées	7				
		3.2.1 Les Piles	7				

Jeu de Taquin			Rapport de projet		
		3.2.2	Les Files	. 7	
	3.3	La ges	etion d'exceptions	. 7	
		3.3.1	Utilisation de la capture d'exceptions	. 7	
	3.4	Le déb	ooggage	. 7	
4	Script shell d'automatisation				
5	Res	sources	utilisées	g	

Table des figures

Introduction

- 1.1 Cahier des charges client
- 1.2 Cahier des charges fonctionnel

La gestion de projet

- 2.1 Le travail de groupe
- 2.2 Le diagramme de Gantt
- 2.3 Le diagramme PERT
- 2.4 Conception
- 2.5 Conception détaillée

Concepts et fonctions informatiques nécessaires

- 3.1 Tests unitaires
- 3.2 Structures de données chaînées
- 3.2.1 Les Piles
- 3.2.2 Les Files
- 3.3 La gestion d'exceptions
- 3.3.1 Utilisation de la capture d'exceptions
- 3.4 Le déboggage

Script shell d'automatisation

Resources utilisées

- JUNIT
- JAVA
- Dia
- Eclipse
- Argouml
- LATEX (sous kile)
- Google DriveKate
- Git, GitHub