

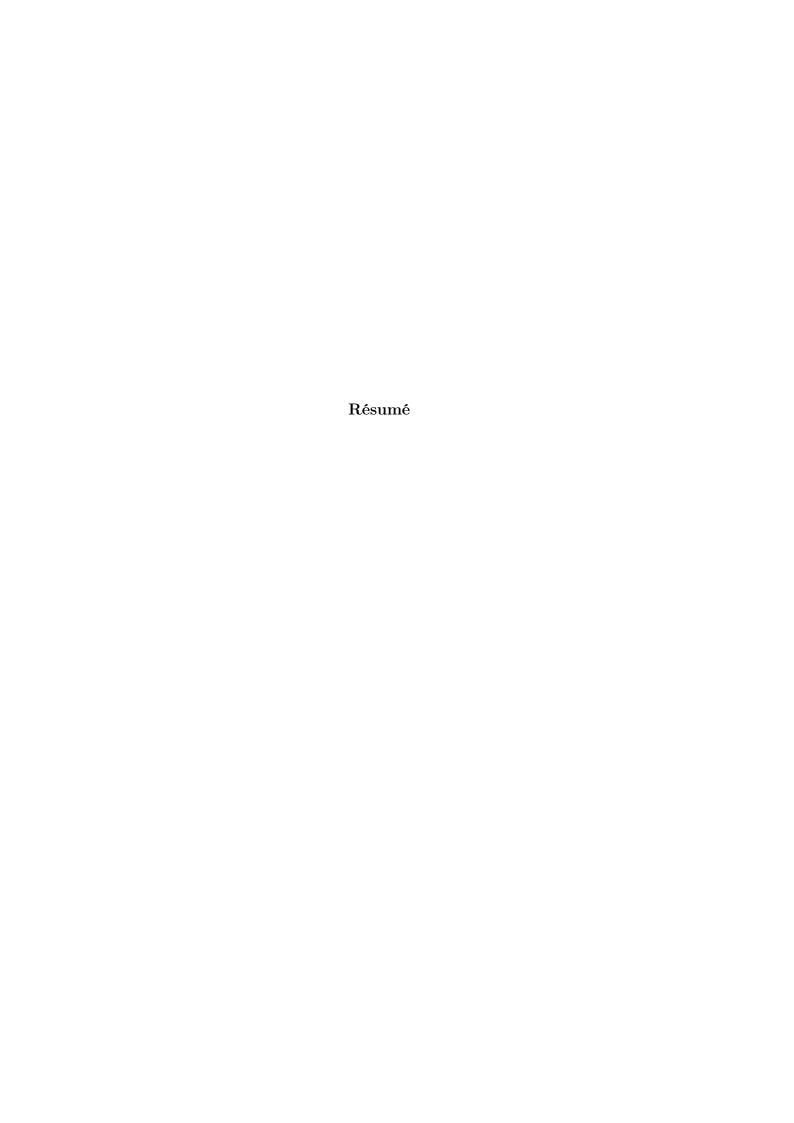
# Licence 2 Informatique Rapport du projet IF04

Jeu de Taquin

Réalisé par :

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

15 avril 2015



### Table des matières

1	Introduction		
	1.1	Cahier des charges	5
2	2 Etude		
	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	4 Phase de développement		8
	4.1	L'architecture	8
	4.2	Le codage	8
	4.3	Junit et Benchmark	8



10

#### 5 Resources utilisées

2014 3

## Table des figures

### Introduction

1.1 Cahier des charges

### Etude

#### 2.1 Analyse de faisabilité

Explication des différents test effectué jusqu'au vacances de février

#### 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

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

### Phase de développement

#### 4.1 L'architecture

On explique les choix qu'on a fais

#### 4.2 Le codage

#### 4.3 Junit et Benchmark

## Bibliographie

### Resources utilisées

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