

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

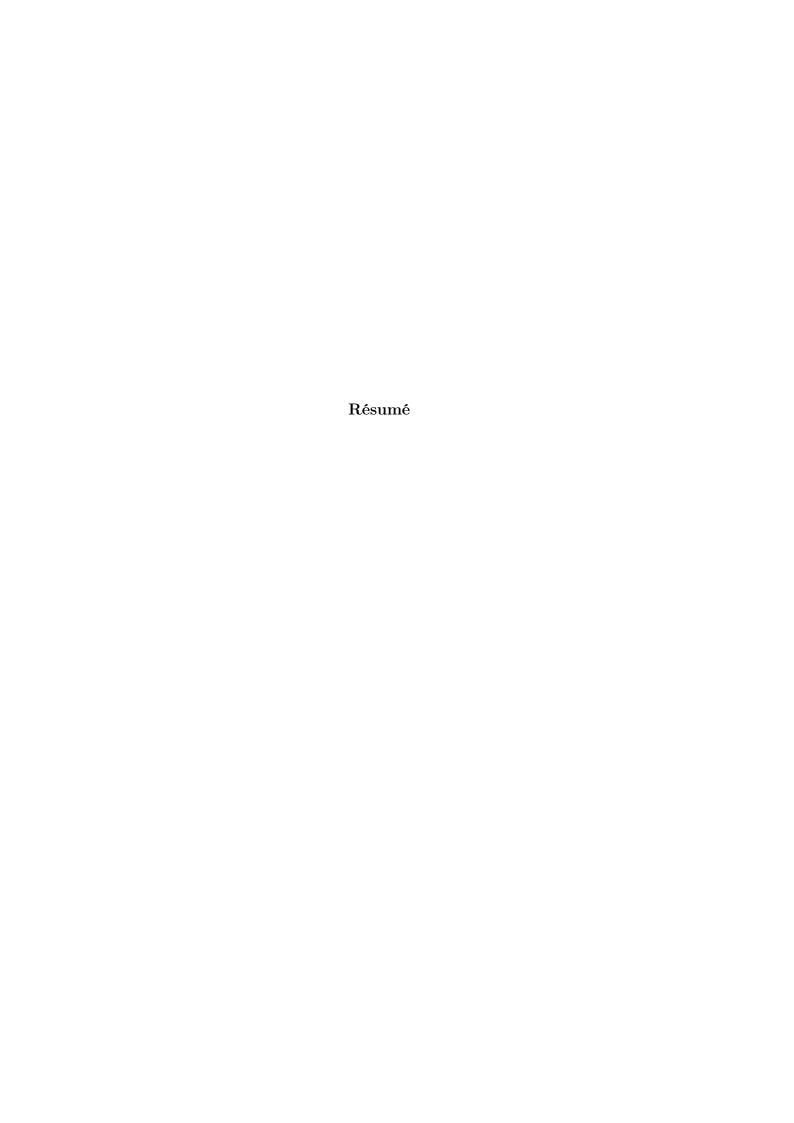


Table des matières

1	Introduction				
	1.1	Cahier des charges	5		
2	Etu	${ m ctude}$			
	2.1	Analyse de faisabilit Ã \bigcirc	6		
	2.2	Conception UML	6		
3	La g	La gestion de projet			
	3.1	Le travail de groupe	7		
	3.2	Le diagramme de Gantt	7		
4	Phase de développement				
	4.1	L'architecture	8		
	4.2	Le codage	8		
	4.3	Junit et Benchmark	8		

Je	u de '	Taquin	Rapport de projet		
$\overline{5}$	Ana	alyse e	t Conclusion		
	5.1	Analy	se des Benchmark	9	
		5.1.1	Jeu simple	9	
		5.1.2	Jeu moyen	9	
		5.1.3	Jeu compliqué	9	
	5.2	Concl	usion	9	
6	Res	sources	$\mathrm{utilis} \mathbf{ ilde{A}C} \mathbf{es}$	11	

Table des figures

Introduction

1.1 Cahier des charges

Etude

2.1 Analyse de faisabilit \tilde{A}

Explication des diff $\tilde{\mathbf{A}}$ ©rents test effectu $\tilde{\mathbf{A}}$ © jusqu'au vacances de f $\tilde{\mathbf{A}}$ ©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

Ca peut etre pas mal de mettre un diagramme de GANTT je ne sais pas si vous voy $\tilde{A} @$ 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

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 utilis \tilde{A} ©es

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