

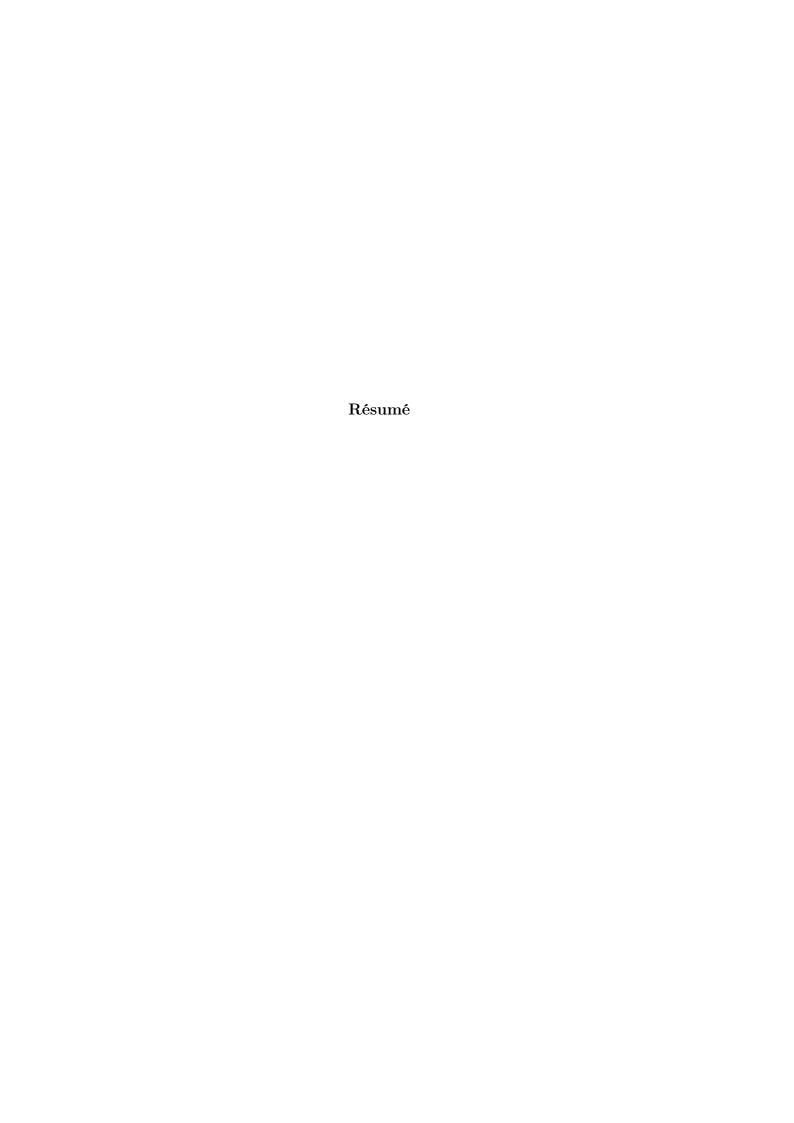
# Licence 2 Informatique Rapport du projet IF04

Jeu de Taquin

Réalisé par :

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

17 avril 2015



### Table des matières

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

Je	u de	Taquin		8	
$\overline{5}$	Ana	alyse e	et Conclusion		
	5.1	Analy	rse des Benchmark	. 8	
		5.1.1	Jeu simple	. 8	
		5.1.2	Jeu moyen	. 8	
		5.1.3	Jeu compliqué	. 8	
	5.2	Concl	usion	. 8	
6	Ros	Ollregg	s utilisáes	C	

## Table des figures

### 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

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 utilisées

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