



Licence 2 Informatique

Rapport du projet IF04

Jeu de Taquin

Réalisé par :

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

18 avril 2015

Résumé

Table des matières

1	Introduction	5
1.1	Cahier des charges	5
2	Etude	6
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	Phase de développement	8
4.1	L'architecture	8
4.2	Le codage	8
4.3	Junit et Benchmark	8
4.3.1	Utilisation des benchmarks	8

5	Analyse et Conclusion	10
5.1	Analyse des Benchmark	10
5.1.1	Jeu simple	10
5.1.2	Jeu moyen	10
5.1.3	Jeu compliqué	10
5.2	Conclusion	10
6	Resources utilisées	12

Table des figures

4.1	Exemple	9
-----	-------------------	---

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

4.3.1 Utilisation des benchmarks

On a utilisé les benchmark pour améliorer l'efficacité de l'algorithme de solution, en effet on a remarquer entre autre que la taille de l'ensemble incomplet avais une importance dans le temps de résolution. On a donc créer un test avec plusieurs taille d'ensemble pour voir laquelle permettée une resolution rapide.

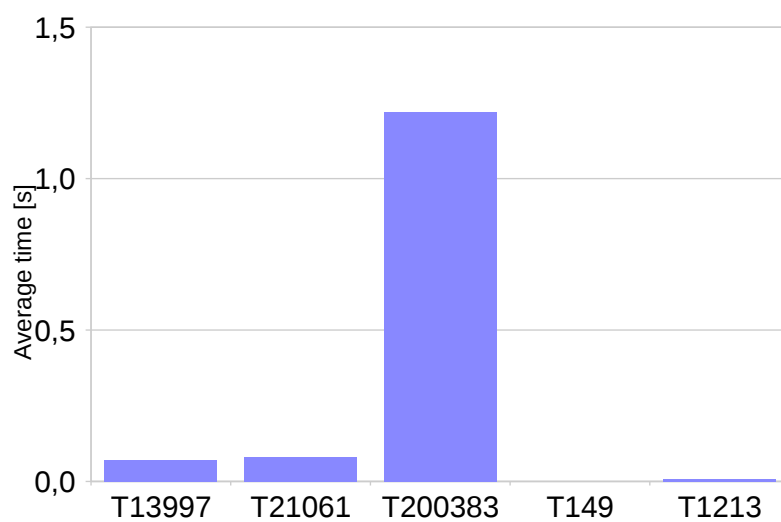


FIGURE 4.1 – Exemple

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