



Licence 2 Informatique

Rapport du projet IF04

Jeu de Taquin

Réalisé par :

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

2 mai 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	9
4.1	L'architecture	9
4.2	Le codage	9
4.3	Junit et Benchmark	9
4.3.1	Utilisation des benchmarks	9

5	Analyse et Conclusion	11
5.1	Analyse des Benchmark	11
5.1.1	Jeu simple	11
5.1.2	Jeu moyen	11
5.1.3	Jeu compliqué	11
5.2	Conclusion	11
6	Resources utilisées	13

Table des figures

3.1	Diagramme de GANTT	8
4.1	Exemple	10

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

Le travail de groupe étant un point primordial de ce projet, la communication entre les différents membres de l'équipe a nécessité l'utilisation d'outils dédiés. Pour le partage du code nous avons privilégié l'utilisation de git et plus précisément du service fourni par la société GitHub qui permet l'hébergement d'un repository en ligne, chacun suivre l'évolution du projet facilement. Pour la communication à distance skype a permis de pouvoir partager sur le projet.

3.2 Le diagramme de Gantt

Nous avons utilisé la technique du diagramme de GANTT pour vérifier en interne que le projet avancé convenablement. Ci-dessous vous pouvez voir ce diagramme.

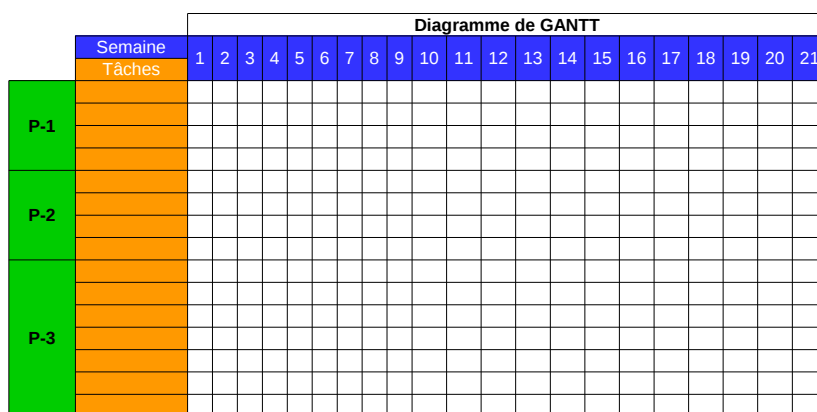


FIGURE 3.1 – Diagramme de GANTT

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.

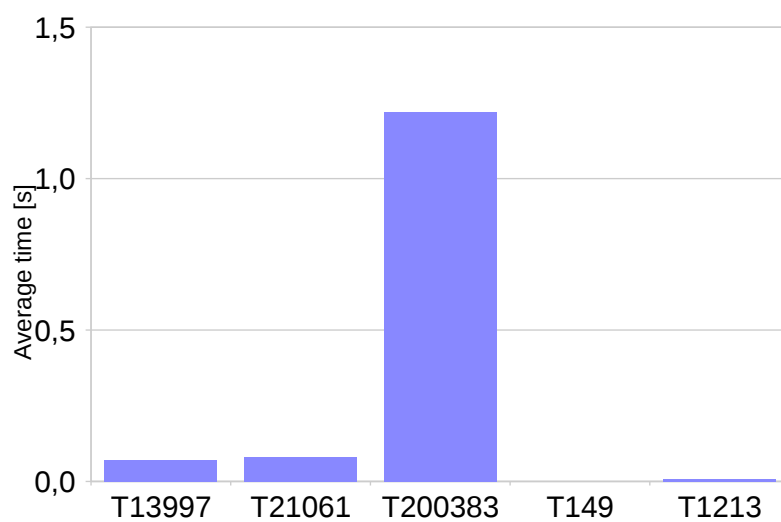


FIGURE 4.1 – Exemple

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