

Présenté par :

GHERDANE Yanis
DIAF Manil
SEGHIR Anes
SLIMANI Rayane Malik

"PANDEMIC GAME"

Plan :

- l'état d'avancement
- la modélisation
- les possibilités d'extension
- fonctionnement en équipe
- les difficultés rencontrées
- le bilan



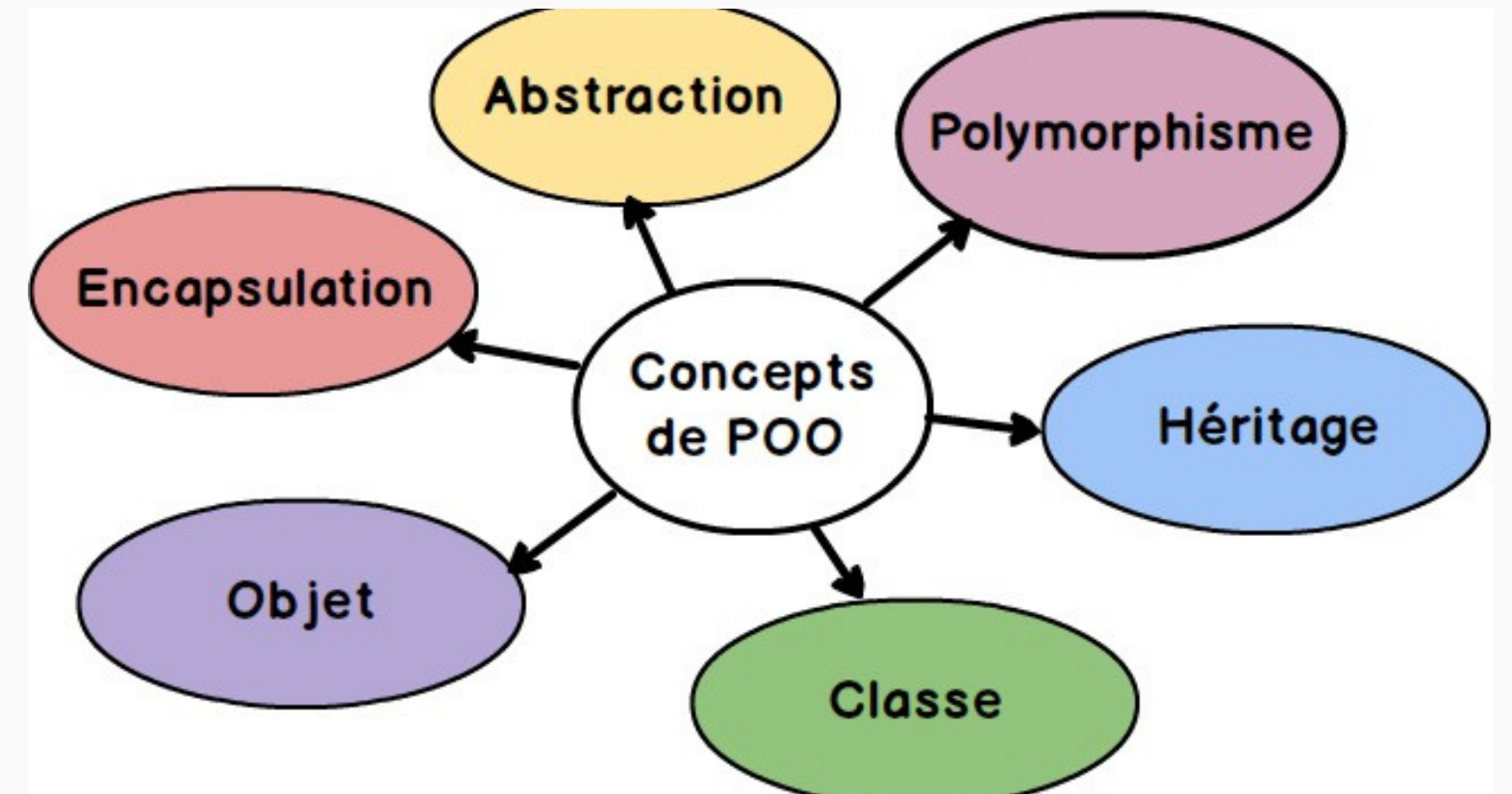
l'etat d'avancement :

- code fonctionnel
- tests
- documentation facile à lire



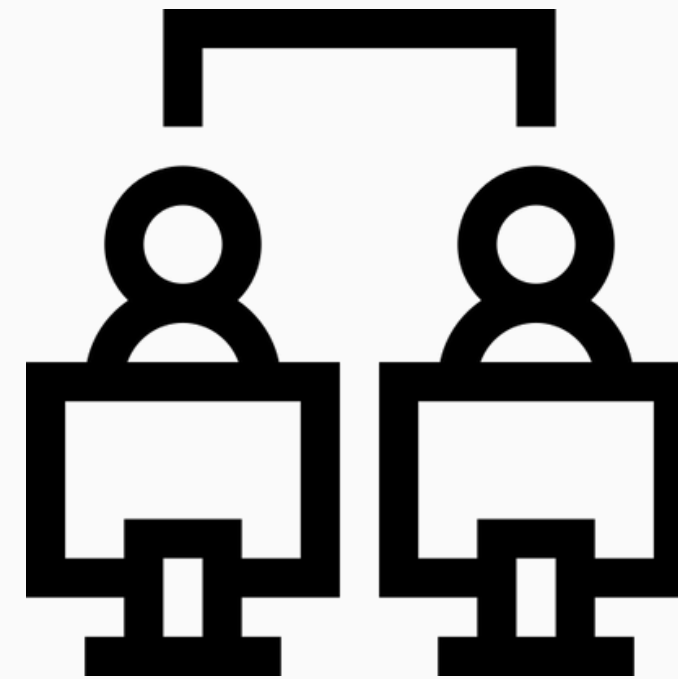
Modélisation :

- une approche **P00**
- classes, les objets et les actions.
- modèle facilitant les mise à jour et extensions.



Possibilités d'extension :

- nouvelles actions, rôles.
- ajout d'autres joueurs facilement
- Possibilité d'évolution vers un affichage graphique



Difficultés rencontrés :

Liées au jeu :

- I1 : modélisation de l'UML initial.
- I2 : implémentation des rôles.
- I3 : organisation des différentes actions
- gles :
 - tests de toutes les lignes et situations.
 - la résolution d'un problème sans outrepasser les problématiques actuelles d'un livrable (ex :rôles).

Liées au membres :

- la coordination
- manque de temps
- repartirions des taches
- Divergences de points de vue



Capacités acquises :

- Conception d'un projet à partir d'un énoncé bref jusqu'à son terme
- application approfondie des connaissances acquises en P00.
- Travail d'équipe, gestion des ressources humaines disponibles.
- Partage des connaissances.
- Nous sommes satisfaits de notre travail.

