

Projet Modélisation et Programmation Orientées Objet

Rapport de conception

Quatrième année - informatique

Alexandre AUDINOT, Dan SEERUTTUN--MARIE

12/11/2014



Table des matières

1	Introduction	3
2	Généralités sur les règles	4
3	Présentation détaillée des règles	5
4	Structure du code	6
4.1	Designs Patterns utilisés	6
4.2	Vue du projet par classes	6
5	Conclusion	7

1 Introduction

Texte

2 Généralités sur les règles

Texte

3 Présentation détaillée des règles

Texte

4 Structure du code

4.1 Designs Patterns utilisés

Texte

4.2 Vue du projet par classes

Texte

5 Conclusion

Texte