



# PROJET: BLOKUS

# **PREAMBULE :**

CETTE PRESENTATION EST LA POUR METTRE EN FORME MA VISION DES CHOSES POUR LE PROJET, QUE VOUS ME FASSIEZ DES RETOURS DESSUS ET QUE JE REVISE LE MOOC.

# OBJECTIFS :

- Faire un site internet qui corresponde au cahier des charges (voir gitlab).
- Le vendre durant la soutenance pour mettre un maximum en avant le travail accompli.

# BLABLA SUR LE PROJET :

- On peut dire que c'est ptet un projet transversal
- Je dirais que mis a part si Anne devient chef de groupe, on est en structure fonctionnelle

# PROFIL PROJET :

ENJEU	IMPORTANT
INNOVATION	MOYEN (dizaines d'autres groupes)
AUTONOMIE	MOYENNE/GRANDE
BUDGET	ZERO

# MATRICE SWOT

## STRENGHT:

- Sérieux
- Ponctuel
- A l'aise à l'oral

## WEAKNESS:

- Peu d'expérience

## OPPORTUNITIES:

- Utiliser le projet comme outil de révision

## THREATS:

- LES EXAMENS
- LES EVENTS
  - NOËL

# JALONNEMENT DU PROJET

ETAPE 1 :FIN NOVEMBRE

## MISE EN PLACE D'UN PROTOTYPE :

**Entrée:** une entrée sur internet avec une position, une pièce, un joueur et une partie  
**Sortie:** si le coup est possible, modifie la base de donnée et renvoie cette dernière à travers le navigateur

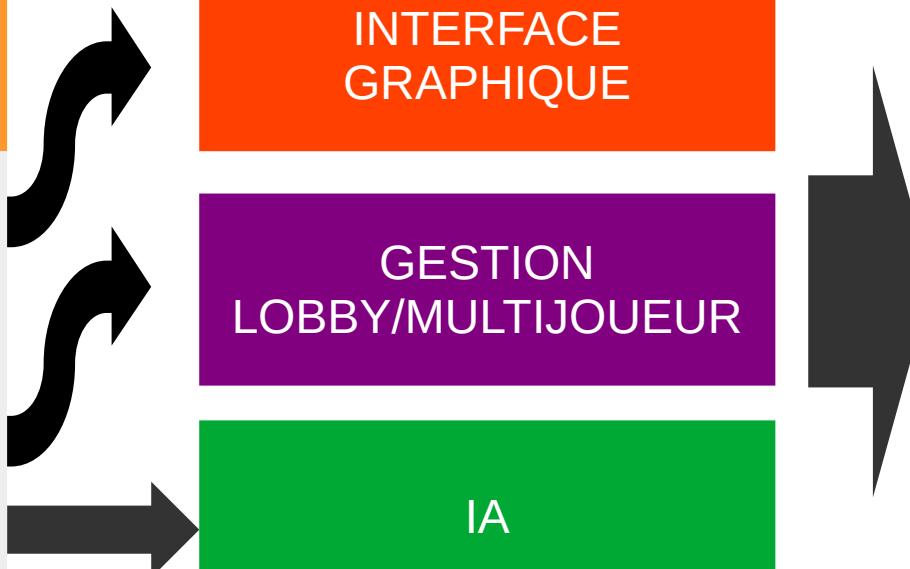
ETAPE 2 :FIN DECEMBRE

## INTERFACE GRAPHIQUE

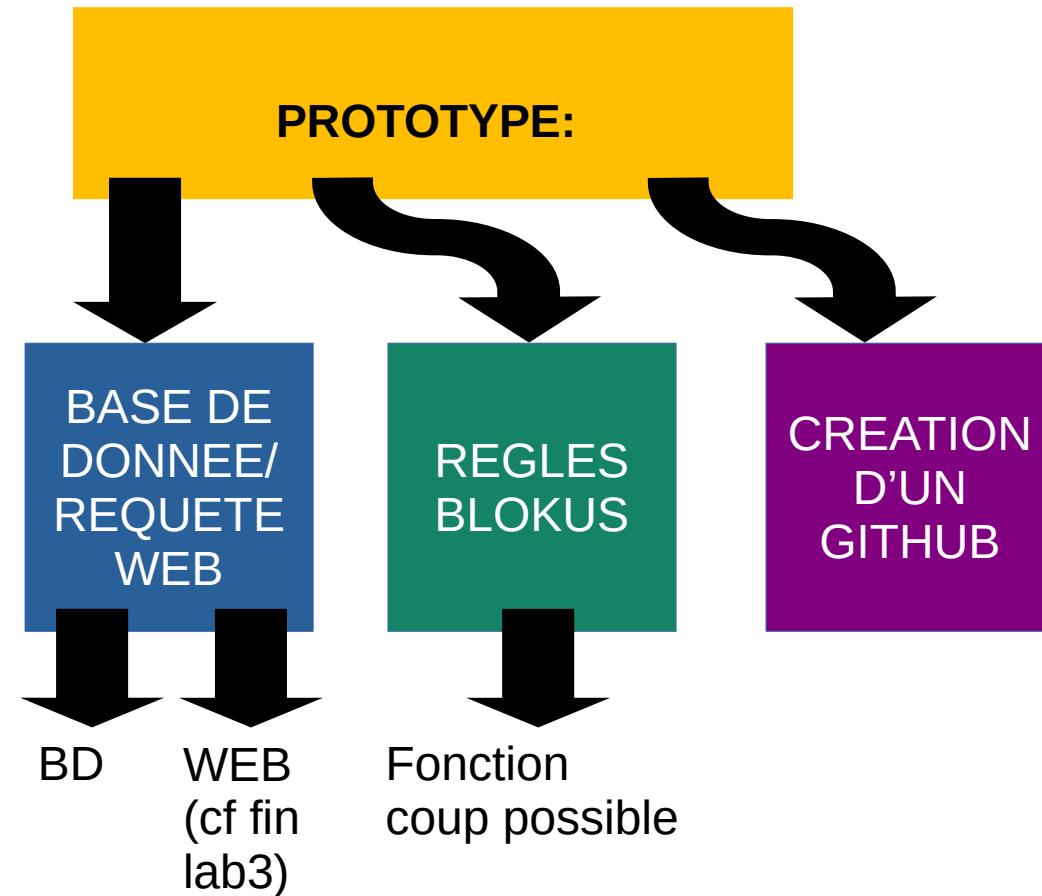
## GESTION LOBBY/MULTIJOUEUR

IA

SOUTENANCE



# WORK PACKAGES (E1) :



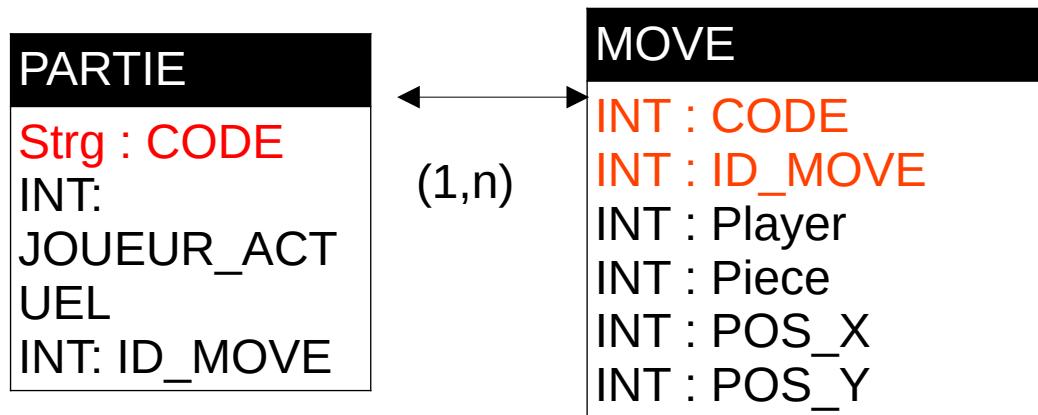
# MATRICE OBJECTIFS

	INTERFACE	ORAL	IA
INSUFFISANT		Rien à présenter	Rien
MOYEN	PROTOTYPE	On ne se démarque pas	Un algo simple
BON	Une interface joli qui se contrôle avec la souris	Un peu d'originalité	Combinaison de plusieurs algos

# RISQUES

- ABSENCE DE SYNCHRONISATION (GITHUB) DU PROJET
- MANQUE DE TEMPS
- ABSENCE DE JALONNEMENT CLAIR : REDUCTION DE L'EFFICACITE
- ABSENCE DE COMPREHENSION (PAS DE DOCUMENTATION DU PROJET)

# ARCHITECTURE :



Dans le prototype, on pourrait rentrer sur internet une commande contenant les infos suivante CODE, PLAYER, PIECE, POS\_X, POS\_Y

Si le coup est possible (appel à une fonction POSSIBLE), alors la base de donnée move est modifiée pour rajouter le coup.

En fin de partie toute les move ayant CODE sont supprimée

**MERCI D'AVOIR LU**