|  |
| --- |
| [Nom de la société] |
| Rapport |
| Algorithmique et développement – Projet Scrabble |

|  |
| --- |
| DJELLOULI Brahim, ACHOUR Zackaria  [Date] |

# Historique des modifications

Table des matières

[Historique des modifications 1](#_Toc495341143)

[Introduction 3](#_Toc495341144)

[Gestion de projet 4](#_Toc495341145)

[Description du problème 4](#_Toc495341146)

[Description des intervenants et utilisateurs 4](#_Toc495341147)

[Les parties prenantes 4](#_Toc495341148)

[Les utilisateurs 5](#_Toc495341149)

[Réalisation 5](#_Toc495341150)

[Caractéristiques du système 5](#_Toc495341151)

[Besoins fonctionnels 5](#_Toc495341152)

[Hors projet 5](#_Toc495341153)

[Commits 6](#_Toc495341154)

# Introduction

Ce document a pour objectif de présenter notre rapport finale du projet « Scrabble » développé au cours du semestre 5 de la licence 3 Informatique à l’université de Valenciennes.

# Gestion de projet

## Description du problème

Ce projet demande une organisation et une répartition des tâches. En effet, la quantité de travail demandée est telle que nous sommes dans l’obligation de nous répartir les tâches équitablement et réaliser l’ensemble du cahier des charges, du plan de projet, de la spécification des exigences, de la conception détaillée et finalement, de la réalisation en elle-même de l’application. Mais nous devons également prendre en compte les capacités et connaissances de tous les membres du groupe car certaines personnes ont de meilleures connaissances dans certains domaines, et plus faibles dans d’autres. Dans l'emploi du temps les horaires destinées pour le projet ne sont pas prévus, il faut donc les prévoir en fonction de la disponibilité de chacun.

Du côté de la réalisation du projet, il faut bien évidemment que nous respections les règles du jeu Scrabble.

De plus il faut s'organiser pour que chaque membre du groupe puisse travailler sur le projet depuis chez elle ou un point autre que l'université.

Le problème se répartit en plusieurs tâches différentes. En effet, il faut tout d’abord récolter les informations nécessaires pour réaliser le jeu notamment :

* Comprendre les règles du jeu (notamment les règles en cas de conflit lors d’une partie)
* S’adapter pour une majorité de notre groupe à l’utilisation de Github
* Se mettre d’accord sur les fonctionnalités du système (Brainstorming)
* Réaliser une interface graphique
* Réalisation du système en java

Il fallait auparavant, réaliser le cahier des charges, le plan de projet tout en spécifiant les exigences ainsi que réaliser la conception détaillée pour ne pas perdre de vue notre projet.

Après avoir récupérer toutes ces informations, nous devrons les retranscrire dans le code, pour ensuite créer l'application du jeu qui réponds aux critères énoncés.

## Description des intervenants et utilisateurs

### Les parties prenantes

|  |  |
| --- | --- |
| Nom | Responsabilités |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

### Les utilisateurs

Sont voués à utiliser ce système :

* Tous les étudiants de l’Institut Universitaire technologique de Valenciennes
* Le maître d’ouvrage du projet
* Toute entreprise désirant déposer une offre.

# Réalisation

## Caractéristiques du système

### Besoins fonctionnels

Le projet devra couvrir les besoins fonctionnels suivant :

* Le système devrait permettre de jouer au jeu Les Colons de Catane ainsi que sauvegarder une précédente partie éventuellement
* Le système devrait permettre d’avoir à disposition les règles du jeu pour les débutants
* Le système devrait permettre de jouer au jeu en mode multijoueur
* Le système devrait permettre de s’inscrire et de se connecter
* Le système devrait posséder une interface graphique
* Le système devrait pouvoir générer un plateau de manière aléatoire 
* Le système devrait offrir la possibilité de jouer en réseau
* Le système devrait pouvoir permettre de jouer contre une intelligence artificielle
* Le système devrait définir le gagnant d’une partie ainsi qu’afficher les scores des joueurs en temps réel
* Le système devrait permettre de créer un espace de discussion

### Hors projet

Le système ne pourra pas supporter un nombre important de connexions simultanées. De plus, la maintenance du système ne sera pas effectuée.

# Commits