1. Presentation

-remerciments

1. Environnement
2. **Etat de l’art**
3. Présentation (jeux en ligne puis jeu de poker en ligne)
4. Evolutions des jeux de poker en ligne
5. L’apport des jeux de poker en ligne (les avantages)
6. **Etat de l’art**
7. Analyse du marché
8. Demarcation de notre projet
9. Les outils utilisés
10. **Le client C++**
11. Le choix de QT
12. Présentation de QT
13. Présentation du C++
14. Principe de l’application QT
15. L’environnement de développement (QT creator)
16. Contexte d’utilisation
17. **Le client Android**
18. Le choix d’Android
19. L’histoire d’Android
20. Principe de l’application Android
21. Contexte d’utilisation
22. Le SDK Android
23. L’environnement de développement (NetBeans)
24. Présentation du XML avec Android
25. **Le client JavaScript**
26. Le choix de JavaScript
27. Présentation de JavaScript
28. Principes du JavaScript
29. Contexte d’utilisation
30. L’environnement de développement
31. **Le serveur**
32. Le choix du langage Java
33. Présentation de Java
34. Présentation de NoSQL
35. L’environnement de développement (Eclipse)
36. **Autres**
37. Diagrammes UML (Visual paradigm, Bouml)
38. Documentation du code (Doxygene)
39. Analyse
40. **Problèmes listés dans le cahier des charges**
41. **Aspect fonctionnel de la partie Android**
42. Aspect fonctionnel de l’application Android
43. Programmation de l’application Android
44. Le dialogue avec le serveur
45. **Aspect fonctionnel de la partie C++**
46. Aspect fonctionnel de l’application C++
47. Programmation de l’application C++
48. Le dialogue avec le serveur
49. **Aspect fonctionnel de la partie JavaScript**
50. Aspect fonctionnel de l’application JavaScript
51. Programmation de l’application JavaScript
52. Le dialogue avec le serveur
53. **Aspect fonctionnel de la partie serveur**
54. Communication avec les clients
55. La gestion des jeux
56. La base de données
57. Diagrammes de l’application
58. **Fonctionnement global du projet**
59. Structure organisationnelle

-plannings + Organisation du travail + Fonctionnement du groupe de travail

1. Conclusion

Perspectives

Les perspectives du projet décrivent ce que l’on pourrait ajouter, modifier, réécrire afin d’améliorer le projet. Ayez de l’imagination tout en décrivant les contraintes liées à ces développements supplémentaires.

Fonctionnement de l’application

Qu’est-ce qui bogue ? Pourquoi ?

Qu’est-ce qui fonctionne ?

Les outils ont-ils été bien choisis ? L’analyse était-elle suffisante ?

+ Cahier de maintenance

+ Manuel utilisateur

+ Glossaire

+ Prototypes prêts

+ Protocole