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

+ Cahier de maintenance

+ Manuel utilisateur

+ Glossaire

+ Prototypes prêts

+ Protocole