

PROJET LONG DE TECHNOLOGIE OBJET

RAPPORT ITÉRATION 1

Élève : **Alexis Carn** (groupe **E13**)

Nous avons réfléchi sur l'architecture logicielle et réalisé un premier diagramme de classe UML pour notre projet de jeu Super Mario Bros. Cette architecture logicielle et ce diagramme seront sûrement modifiés plus tard car nous ne sommes pas sûrs que ce que nous avons proposé est faisable ou très efficace. Nous n'avons pas encore réfléchi à l'implantation du code.