

Sujet: Sokobanzai

Projet tuteuré

Guillaume DROUART
Marwan LAKRADI

Année universitaire 2015-2016
Diplôme préparé: L3 informatique



20 mars 2016

- 1 Introduction
- 2 Objectifs et Cahier des charges
- 3 Langages et Bibliothèques
- 4 Réalisation, Architecture de l'application
- 5 Problèmes rencontrés
- 6 Conclusion

Quel est notre projet ?

- Un serveur de jeu de cartes
- Un travail de groupe
- Une application web

- 1 Introduction
- 2 Objectifs et Cahier des charges
 - Objectifs
 - Cahier des charges
- 3 Langages et Bibliothèques
- 4 Réalisation, Architecture de l'application
- 5 Problèmes rencontrés
- 6 Conclusion

- ▶ Pouvoir jouer à n'importe quel jeu de cartes
- ▶ Penser la conception du programme et établir les choix techniques à utiliser
- ▶ Avoir une application fonctionnelle et évolutive

- ▶ Importer,déplacer et repositionner les cartes
- ▶ Modifier la rotation des cartes
- ▶ Gérer l'affichage des cartes
- ▶ Gérer une main
- ▶ Construire des piles de cartes
- ▶ Ajouter et retirer une carte de la pile
- ▶ Mélanger les cartes d'une pile
- ▶ Déplacer la pile

- 1 Introduction
- 2 Objectifs et Cahier des charges
- 3 **Langages et Bibliothèques**
 - Langages
 - Bibliothèques
- 4 Réalisation, Architecture de l'application
- 5 Problèmes rencontrés
- 6 Conclusion

Langages utilisés

- HTML5 et CSS3
- Le Javascript

Bibliothèques

- JQuery

Extension et Plugins

- JQueryUI
- Drag and Drop
- Rotate

- 1 Introduction
- 2 Objectifs et Cahier des charges
- 3 Langages et Bibliothèques
- 4 Réalisation, Architecture de l'application
 - Interface
 - Réalisation
 - Architecture de l'application
 - Démonstration
- 5 Problèmes rencontrés
- 6 Conclusion

- Utilisation d'un logiciel de versioning : SVN
- Répartition des tâches lors de la séance de TPA en fonction des affinités de chacun
- Réalisation de tests unitaires

Architecture de l'application

Démonstration

- 1 Introduction
- 2 Objectifs et Cahier des charges
- 3 Langages et Bibliothèques
- 4 Réalisation, Architecture de l'application
- 5 Problèmes rencontrés**
- 6 Conclusion

- Quelques problèmes de communication
- Problèmes avec l'utilisation de la POO, concept abandonné au final dans le projet
- Problèmes avec le déplacement de paquets de cartes

- 1 Introduction
- 2 Objectifs et Cahier des charges
- 3 Langages et Bibliothèques
- 4 Réalisation, Architecture de l'application
- 5 Problèmes rencontrés
- 6 Conclusion

Résultats

- Objectifs atteints
- Interface complète
- Les fonctionnalités sont disponibles
- Utilisation de bibliothèques
- Module d'importation des cartes fonctionnel

Améliorations envisagées

- Zoomer sur les cartes
- Importer un fichier zip de cartes
- Ouvrir un jeu de carte par défaut
- Sauvegarder une partie en cours