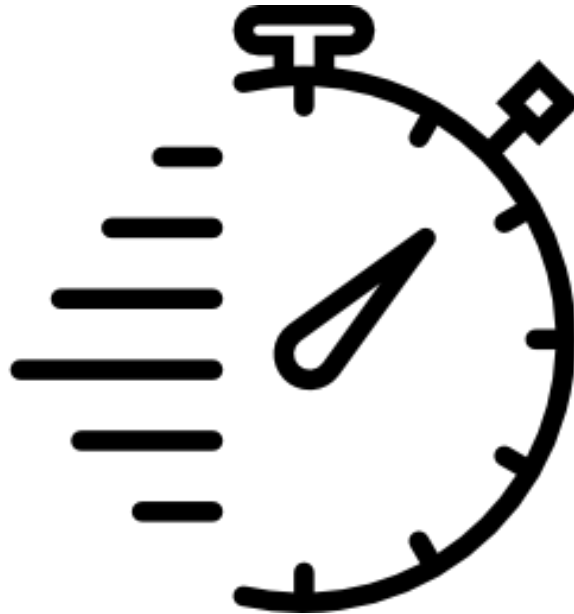


Reflexia

Un jeu de réflexes



Rapport

Groupe 16

Chef de projet Ludovic Delafontaine

Membres Luca Sivillica
 Abass Ali Mahdavi
 Denise Gemesio

Professeur Eric Lefrançois

HEIG-VD - Semestre d'été 2017

Table des matières

1	Introduction	3
2	Analyse	3
2.1	Règles du jeu	3
2.2	Partage de responsabilités	3
2.3	Cas d'utilisation	3
2.4	Modèle de domaine	3
2.5	Base de données	3
3	Conception	3
3.1	Protocole d'échange	3
3.2	Diagrammes de classes	3
3.3	Base de données	4
4	Implémentation	4
4.1	Technologies utilisées	4
4.2	Problèmes rencontrés	4
5	Gestion du projet	4
5.1	Rôle des membres du groupe de développement	4
5.2	Plan d'itérations initial	4
5.3	Suivi du projet	4
5.4	Stratégie de tests	4
5.5	Stratégie d'intégration du code de chaque participant (Git)	4
6	Etat des lieux	4
6.1	Ce qui fonctionne	4
6.2	Ce qu'il resterait à développer	4
7	Auto-critique	5
7.1	Implémentation	5
7.2	Gestion de projet	5
7.3	Plan d'itération	5
7.4	Améliorations possibles	5
8	Conclusion	5
9	Annexes	5

Table des figures

1 Introduction

2 Analyse

2.1 Règles du jeu

2.2 Partage de responsabilités

2.2.1 Serveur

2.2.2 Client

2.2.3 Diagramme d'activité

2.3 Cas d'utilisation

2.3.1 Diagramme général

2.3.2 Description des acteurs

2.3.3 Scénarios par cas d'utilisation

2.3.4 Scénarios alternatifs significatifs

2.4 Modèle de domaine

2.4.1 Client

2.4.2 Serveur

2.5 Base de données

2.5.1 Modèle conceptuel

2.5.1.1 Commentaires

3 Conception

3.1 Protocole d'échange

3.2 Diagrammes de classes

3.2.1 Serveur

3.2.1.1 Commentaires

3.2.2 Client

3.2.2.1 Commentaires

3.3 Base de données

3.3.1 Modèle conceptuel

3.3.2 Modèle relationnel

4 Implémentation

4.1 Technologies utilisées

4.1.1 Technologies spéciales

4.2 Problèmes rencontrés

4.2.1 Solutions

5 Gestion du projet

5.1 Rôle des membres du groupe de développement

5.2 Plan d'itérations initial

Pour chaque itération :

- Objectifs
- Durée, dates
- Qui fait quoi
- Charge de travail estimée, en heures

5.3 Suivi du projet

Pour chaque itération :

- Bilan
- Problèmes rencontrés
- Replanifications

5.3.1 Synthèse Trello

5.4 Stratégie de tests

(Tableau spécifiant qui a fait les tests, avec quels outils, utilisation JUnit, résultats des tests)

5.5 Stratégie d'intégration du code de chaque participant (Git)

6 Etat des lieux

6.1 Ce qui fonctionne

(résultats des tests)

6.2 Ce qu'il resterait à développer

(proposer une planification)

7 Auto-critique

7.1 Implémentation

7.2 Gestion de projet

7.3 Plan d'itération

7.4 Améliorations possibles

8 Conclusion

9 Annexes

- Manuel utilisateur