Tron tron

Projet de Génie Logiciel

Amel Dussier, Ioannis Noukakis & Fabien Salathe

Table des matières

[Introduction 2](#_Toc453350903)

[Contexte 2](#_Toc453350904)

[Objectifs 2](#_Toc453350905)

[Analyse 3](#_Toc453350906)

[Fonctionnalités 3](#_Toc453350907)

[Architecture globale 3](#_Toc453350908)

[Choix des technologies 3](#_Toc453350909)

[Conception 4](#_Toc453350910)

[Protocole de communication 4](#_Toc453350911)

[Le patron Mediator 5](#_Toc453350912)

[Présentation 5](#_Toc453350913)

[Implémentation dans notre application 5](#_Toc453350914)

[Diagrammes de classes 6](#_Toc453350915)

[Serveur 6](#_Toc453350916)

[Client 6](#_Toc453350917)

[Captures d’écran 7](#_Toc453350918)

[Gestion du projet 8](#_Toc453350919)

[Rôles des participants 8](#_Toc453350920)

[Outils communs 9](#_Toc453350921)

[IntelliJ 9](#_Toc453350922)

[Git 9](#_Toc453350923)

[Stratégie de tests 10](#_Toc453350924)

[Planification 11](#_Toc453350925)

[Planning prévisionnel 11](#_Toc453350926)

[Planning effectif 11](#_Toc453350927)

[Conclusion 12](#_Toc453350928)

[Etat du projet à l’échéance 12](#_Toc453350929)

[Problèmes rencontrés 12](#_Toc453350930)

[Améliorations possibles 12](#_Toc453350931)

[Annexes 13](#_Toc453350932)

[Table des illustrations 13](#_Toc453350933)

[Journal de travail 14](#_Toc453350934)

# Introduction

## Contexte

Décrire le cadre du projet

## Objectifs

Pourquoi on a choisi ce sujet (mediator)

Ce qu’on veut proposer (un jeu sympa)

# Analyse

## Fonctionnalités

Liste détaillée de ce qu’on voulait implémenter comme fonctionnalités

Comment va se dérouler une partie (lobby, carte, bonus, etc.)

## Architecture globale

Un schéma qui montre simplement le server et un ou deux clients

## Choix des technologies

Java

Librairie Slick

Justifier pourquoi, ou dire si c’était imposé

# Conception

## Protocole de communication

Comment notre protocole va fonctionner

Les messages qui seront envoyés

Utilisation des sockets et de la sérialisation

## Le patron Mediator

### Présentation

C’est quoi un patron de conception? C’est qui le Mediator ? A quoi il sert ?

Diagramme de classe du GoF

### Implémentation dans notre application

Mettre l’accent sur cette partie, c’est la raison du projet !

Diagramme simplifié de nos mediators, avec explication comment est géré la communication, etc.

## Diagrammes de classes

### Serveur

Diagramme + explications

### Client

Diagramme + explications

## Captures d’écran

2-3 captures d’écran sympa avec une description

# Gestion du projet

## Rôles des participants

Analyste

Développement

Tests

Documentation

## Outils communs

### IntelliJ

Pour coder, décrire vite fait l’éditeur

Tout le monde utilise le même éditeur pour simplifier les choses

### Git

Gestion des sources

Décrire GIT en quelques mots

Décrire notre stratégie, nouvelles branches, commits réguliers, etc.

## Stratégie de tests

Comment on a testé nos fonctionnalités les unes après les autres

Décrire quelques tests fonctionnels (changement de carte, collision, etc.)

## Planification

### Planning prévisionnel

Diagramme de Gantt

On en invente un, le plus simple possible ;)

### Planning effectif

Basé ou similaire au journal de travail

# Conclusion

## Etat du projet à l’échéance

Où on en est

Ce qui n’a pas pu être réalisé

## Problèmes rencontrés

Ce qui n’a pas marché dans l’équipe

Ce qu’on aurait pu faire mieux

## Améliorations possibles

Fonctionnalités cool à ajouter

# Annexes

## Table des illustrations

Quand on aura des illustrations ;-)

## Journal de travail

Liste des semaines

Qui a fait quoi