



UNIVERSITÉ
CAEN
NORMANDIE

Taquin

Rapport de projet

MARTIN Justine 21909920
DEROUIN Auréline 21806986
ANDRÉ Lorada 21809742
THOMAS Maxime 21810751

Table des matières

1	Présentation du projet	1
A	Présentation de l'application	1
2	Organisation du projet	2
A	Gestion du projet	2
i	Gestionnaire de version	2
ii	Trello	2
iii	Discord	3
B	Répartition des fonctionnalités	4
3	Architecture du projet	5
A	Arborescence du projet	5
B	Diagramme des modules et des classes	5
4	Aspects techniques	6
5	Conclusions	7
A	Avis personnels	7
B	Éléments à améliorer	7
6	Ressources utiles et sources utilisés	8

1 Présentation du projet

A Présentation de l'application

2 Organisation du projet

A Gestion du projet

Afin de faciliter la communication et le bon déroulement de la conception de notre application, divers moyens ont été mis en oeuvre.

i Gestionnaire de version

Tout d'abord, nous pouvons citer l'utilisation d'un gestionnaire de version afin de permettre la centralisation du code et rendre le travail en équipe bien plus efficace. Le choix de celui-ci étant imposé (*Subversion*), il n'est pas nécessaire d'en parler plus longtemps.

ii Trello

Concernant la répartition et le "listing" du travail à effectuer, nous avons fait le choix d'utiliser [Trello](#), une plateforme qui nous permet d'utiliser des tableaux pour planifier un projet.

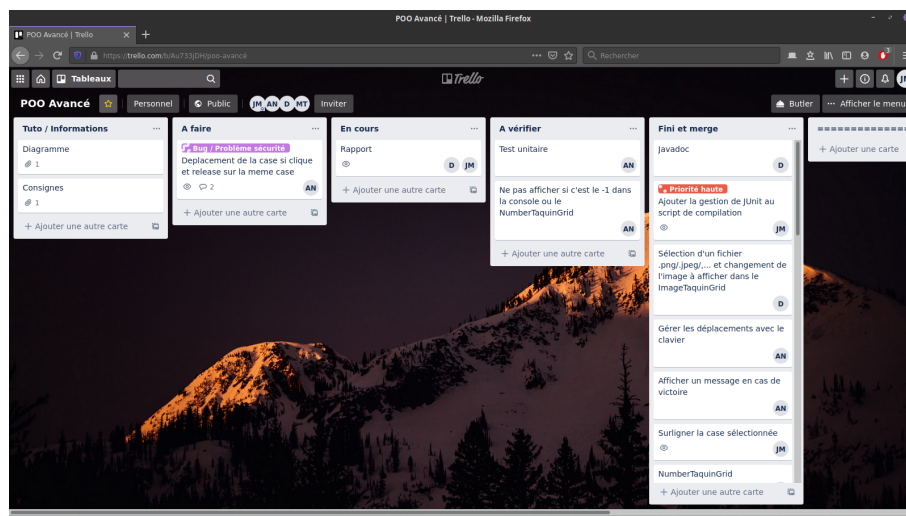


FIGURE 2.1 – Notre tableau Trello

Ainsi, comme nous pouvons le constater, les différentes tâches passent par différents états, "A faire", "En cours", "A vérifier", "Fini et merge". Enfin, bien que ce ne soit pas visible sur l'image 2.1, il existe un "Backlog" sur la droite qui contient les différentes tâches restantes à accomplir. Celles-ci peuvent ensuite être déplacées dans la colonne "A faire" au moment où nous jugeons qu'elles peuvent être réalisées.

Les colonnes "A vérifier" et "Fini et merge" nécessitent quelques précisions, les autres parlant d'elles-mêmes. Pour la première, lorsqu'une tâche est terminée, elle est soumise à évaluation et relecture. Cela permet d'obtenir un avis sur la fonctionnalité et d'éviter d'éventuels bugs par la suite mais aussi de garder une cohérence au travers du code. Raisons pour lesquelles les personnes qui effectuent cette relecture sont

souvent les mêmes. Enfin, quand celle-ci est vérifiée et validée, on peut alors la déplacer dans la seconde colonne.

iii Discord

Afin de faciliter la communication au sein du groupe, nous avons utilisé le service de messagerie [Discord](#) car tous les membres du groupe l'utilisaient déjà de manière personnelle. Celui-ci permet de parler par le biais de "serveurs" gratuits dans lesquels nous pouvons ajouter des salons textuels ou des salons vocaux à volonté. Ainsi, nous avons deux salons de discussion. L'un nommé "*important-taquin*" permet de transmettre des messages importants sur ce qui a été fait, sur des changements importants concernant le projet, etc. L'autre se nommant "*dev-taquin*" était une discussion beaucoup plus générale dans laquelle on pouvait demander de l'aide, aider des membres en difficulté, ou même de discuter de certains choix à faire.

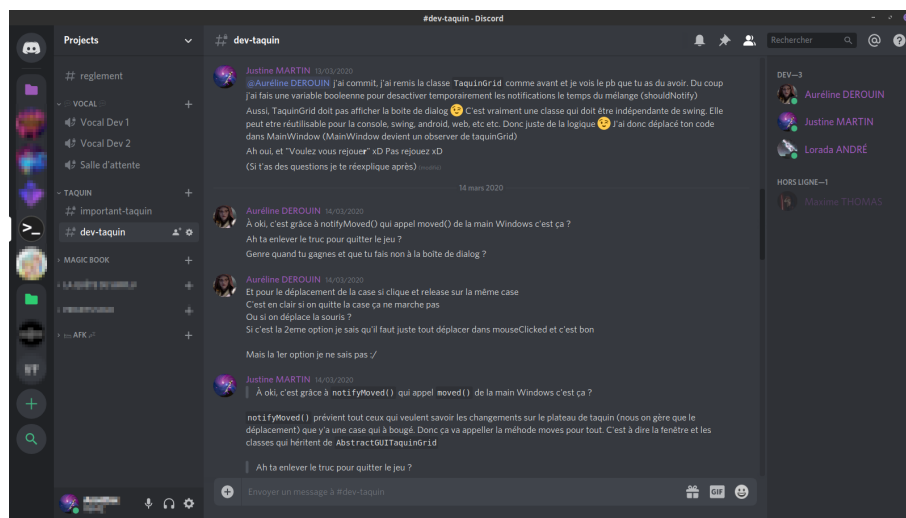


FIGURE 2.2 – Notre serveur Discord

B Répartition des fonctionnalités

Auréline DEROUIN	- Vue-Contrôleur du taquin avec les numéros (fenêtre)
	- Classe Modèle du Taquin
	- Évènements clavier
	- Énum Direction
	- Afficher un message en cas de victoire (fenêtre)
	- Tests unitaire
Justine MARTIN	- Rapport
	- Vue-Contrôleur du taquin avec une image
	- Vue-Contrôleur en mode console
	- Évènements souris
	- Mettre en évidence la case déplaçable
	- Déplacement des cases avec la souris
Lorada ANDRE	- Boîte de dialogue (classe mère et dialogue de nouvelle partie)
	- Script build.sh
	- Javadoc (relecture et précisions seulement)
	- Rapport
	- Gestion de la fenêtre principale (conception, menu, évènement, etc)
	- Gestion des arguments dans la Main
Maxime THOMAS	- Sélection et changement de l'image à afficher sur le Taquin
	- Javadoc
	- Commande pour zipper dans build.sh
	- Rapport
	- Classe Modèle du Taquin
	- Interfaces pour le Pattern Observer
	- Remélange le taquin si une fois mélangé, il est déjà complété

3 Architecture du projet

A Arborescence du projet

B Diagramme des modules et des classes

4 Aspects techniques

5 Conclusions

A Avis personnels

B Éléments à améliorer

6 Ressources utiles et sources utilisés