

# UNIVERSITÉ DE MONTPELLIER

## L2 INFORMATIQUE

### GOLF MATHÉMATIQUE

RAPPORT DE PROJET T.E.R  
PROJET INFORMATIQUE HLIN405

**Etudiants:**

M. Mike Germain  
M. Benjamin Baska  
M. Kevin Lastra

**Encadrante:**

Mm. Annie Chateau

# Table de Matières

<b>1</b>	<b>Organisation du projet</b>	<b>3</b>
1.1	Objectifs et cahier de charges . . . . .	3
1.2	Division du travail . . . . .	4
1.3	Outils de travail . . . . .	5
<b>2</b>	<b>Conception</b>	<b>6</b>
<b>3</b>	<b>Bibliographie</b>	<b>7</b>
<b>4</b>	<b>Annexes</b>	<b>7</b>

# Introduction

Sous la direction de Mm. Annie Chateau, notre groupe composé par Mike Germain, Benjamin Baska et Kevin Lastra à travaillé dans le développement du jeux "Golf Mathématique" comme projet du module HLIN405.

# 1 Organisation du projet

## 1.1 Objectifs et cahier de charges

wtf

**Base et Règles**

aucune idée

**Interface Graphique**

pire

**Génération automatique de la carte**

x2

**Intelligence Artificielle**

au secours

## 1.2 Division du travail

## 1.3 Outils de travail

### Langage de programmation

Le langage qu'on a choisi pour le développement du jeu, est le C++ pour 2 raisons principales:

1. Ce langage est un langage de "programmation orienté aux objets" (POO).
2. Grâce aux modules de HLIN202 et HLIN302 on a une base de connaissance avec la quelle on peut travailler de manière très confortable.

### Software de programmation graphique

insérer les raisons pour les quel on a décider d'utiliser QT XD

### Travail collaboratif

Nous avons utiliser multiple programme:

1. GitHub. Ce logiciel nous permet partager les avance du travail réaliser par chaque-un depuis différent ordinateur et aussi sauvegarde des version(??).
2. Discord. Ce logiciel nous permet le partage d'écran, communication orale et écrit, les quelles sont très utile pour le développement du jeu.

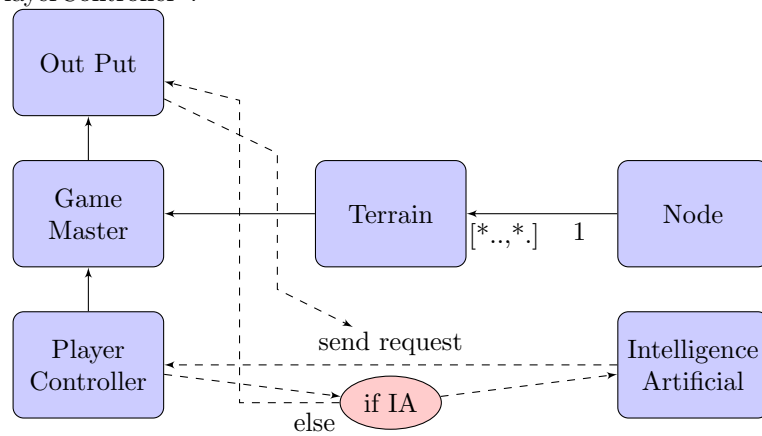
### Éditeur de text

La production du projet est grâce a multiple éditeur de text, différence par:

1. Éditeur de code - Emacs, sublime et QtCreator.
2. Éditeur  $\text{\LaTeX}$  - TexMaker

## 2 Conception

De la premier réunion, utilisant l'image proportionnée dans le sujet du projet, on à travaillé dans une architecture, pour le quel ce jeux s'adapterait mieux. La premier chose qu'on à défnit est la structure du terrain de jeux, Terrain de NxM Node, après le Terrain générait on a structuré une classe qui manipulerait tout les entre sortie ("GameMaster") et finalement les joueur avec une classe "PlayerController".



### **3 Bibliographie**

### **4 Annexes**