

Université de Cergy-Pontoise

RAPPORT

pour le projet Génie Logiciel
Licence d'Informatique deuxième année

sur le sujet

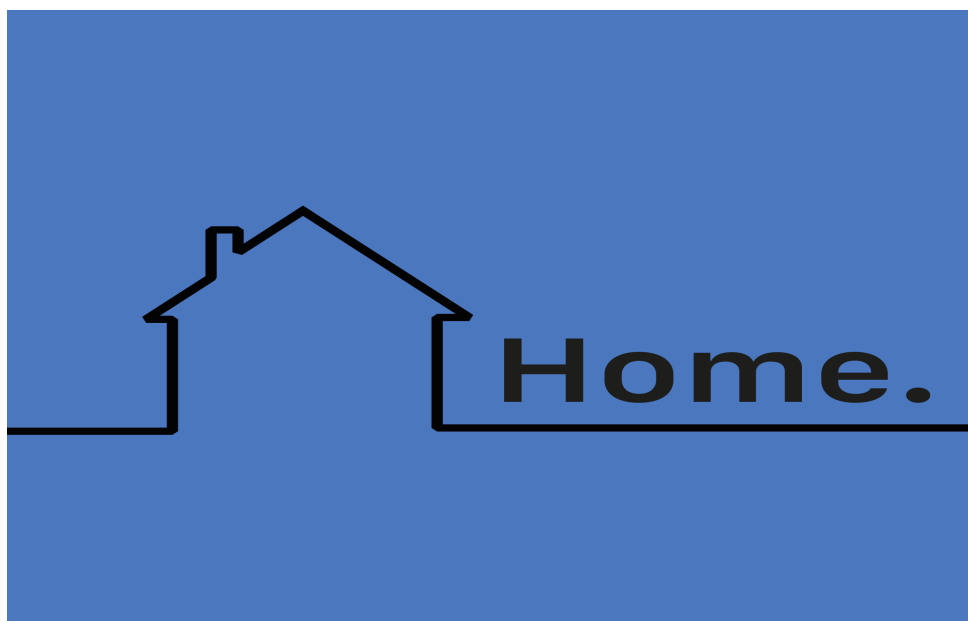
Messagerie

rédigé par

Louis L'Haridon, Julien Demoineret et Valentin Petiteville

tuteuré par

Tianxiao Liu



Mai 2017

Contents

1	Introduction	1
2	Spécification	1
2.1	Première sous-section	1
2.2	Deuxième sous-section	1
3	Réalisation	2
4	Manuel Utilisateur	2
5	Déroulement du projet	2
6	Conclusion	2

List of Figures

1	Un programmeur occupé	2
---	---------------------------------	---

List of Tables

1	Documents à remettre	2
---	--------------------------------	---

Remerciements

Les auteurs du projet voudraient remercier Monsieur Tianxiao LIU

1 Introduction

Ceci est une démonstration d'un document rédigé en utilisant LaTeX.

Pour commencer un nouveau paragraphe, il suffit de sauter une ligne.

Fonctionnalités Fonctionnalités du programme:

- Capable de disposer des objets dans un environnement simulé.
- Système de messagerie pour permettre une conversation entre l'assistant de la maison et l'utilisateur.
- Automatisation de tâches issues de la routine de l'utilisateur.
- affichage de l'état d'un objet (allumé, éteint ou problème).

Dans [?], les auteurs ont voulu montrer blabla...

Dans la formule mathématique 1, on peut voir que blabla...

$$\cos(2\theta) = \cos^2 \theta - \sin^2 \theta \tag{1}$$

Outils de développement:

1. Java
2. Eclipse
3. Latex

2 Spécification

Chapeau Nous avons présenté l'objectif du projet dans la section 1. Dans cette section, nous présentons la spécification de notre logiciel réalisé. Ceci correspond principalement au cahier des charges.

2.1 Première sous-section

Premier paragraphe On commence à expliquer...

Juste un simple paragraphe.

2.2 Deuxième sous-section

Document	Coefficient	Commentaire
Cahier des charges	37.5%	Premier document
Rapport	62.5%	Rapport final du projet

Table 1: Documents à remettre

Comme ce qui est illustré dans le tableau 1, ...

3 Réalisation



Figure 1: Un programmeur occupé

Dans la figure 1, on peut voir un programmeur très occupé par son travail.

4 Manuel Utilisateur

Cette section est dédiée au manuel utilisateur.

5 Déroulement du projet

Dans cette section, nous décrivons comment la réalisation du projet s'est déroulée au sein de l'équipe de projet. La répartition des tâches, la synchronisation du travail et l'utilisation du temps seront abordées.

Algorithm 1 Calculate $y = x^n$

Require: $n \geq 0 \vee x \neq 0$ **Ensure:** $y = x^n$ $y \leftarrow 1$ **if** $n < 0$ **then** $X \leftarrow 1/x$ $N \leftarrow -n$ **else** $X \leftarrow x$ $N \leftarrow n$ **end if****while** $N \neq 0$ **do****if** N is even **then** $X \leftarrow X \times X$ $N \leftarrow N/2$ **else** $\{N \text{ is odd}\}$ $y \leftarrow y \times X$ $N \leftarrow N - 1$ **end if****end while**

6 Conclusion

Dans cette section, nous résumons la réalisation du projet et nous présentons également les extensions et améliorations possibles du projet.