

CHARTRE DE PROJET

Projet	Projet Pluridisciplinaire d'Informatique Intégrative 2 - Flopple
Chef de projet	Norman Assing

Historique		
Date	Auteur	Description
16.03.2022	Clément Couchevellou	Premier jet du document
17.03.2022	Caroline Wang	Ajout de contenu et mise en page
31.03.2022	Anna Biauxque	Mise à jour de la matrice SWOT

TABLE DES MATIERES

I.	Cadrage.....	1
a.	Présentation et motivation du projet.....	1
b.	Livrables attendus.....	2
II.	Déroulement du projet.....	2
a.	Principaux jalons.	2
b.	Forces et opportunités.....	3
c.	Chef de projet.....	3
d.	Parties prenantes du projet.....	3

CADRAGE

PRESENTATION ET MOTIVATION DU PROJET

Ce projet s'inscrit dans le cadre du module du projet pluridisciplinaire d'informatique intégrative.

Il est centré sur le jeu WORDLE, dont le principe est le suivant : l'ordinateur cache un mot du dictionnaire d'une longueur donnée et le but du joueur est de trouver ce mot avant d'avoir épuisé son nombre d'essais. Si le joueur parvient à deviner le mot avant d'atteindre la limite maximale de son nombre d'essais, il gagne et sinon, il perd.

L'idée est d'en développer une instance, ainsi qu'un solveur WORDLE.

D'une part, l'objectif est de créer une application Web interactive qui reproduira le fonctionnement du jeu. Elle doit être réalisée sur une architecture Python/Web/Base de données et sauvegarder les données des parties jouées. Le joueur doit également pouvoir paramétrer la longueur des mots et le nombre maximal d'essais possibles.

D'autre part, le solveur WORDLE doit être implémenté exclusivement en langage C et utiliser les structures de données maximisant l'efficacité de la résolution. Il doit en outre proposer un mode d'exécution pas à pas pour suivre la résolution.

LIVRABLES ATTENDUS

- Un état de l'art des applications de jeu similaires à WORDLE et des algorithmes de résolution.
- Une documentation de conception comprenant une présentation du jeu WORDLE, une présentation textuelle et détaillée de l'instance du jeu et de son solveur et une description précise et argumentée des structures de données utilisées par le solveur. Ce document de conception sera compris dans une documentation plus complète.
- Un serveur Flask composé d'un ou plusieurs fichiers Python et des templates html mis en page grâce à des fichiers CSS, le tout en communication avec une base de données SQL.
- Un algorithme de résolution implémenté en langage C et utilisant des structures de données permettant d'optimiser la résolution en terme de mémoire et/ou de temps (...)
- Un rapport de projet rédigé en LaTeX synthétisant le travail de conception et d'implémentation des applications et consacrant notamment une partie aux tests et performances, ainsi d'une section décrivant la gestion de projet effectuée par le groupe (matrice SWOT, matrice RACI, diagramme de Gantt...).
- Une présentation en vue de la soutenance orale.
- Une démonstration des produits du projet.

DEROULEMENT DU PROJET

PRINCIPAUX JALONS

Jalon	Echéance	Description
Etape 1 : étude préalable du sujet	05.04.2022	Etat de l'art et conception des applications (avec validation du document de conception par les encadrants)
Etape 2 : organisation du travail	10.04.2022	Préparation de la phase d'implémentation à l'aide des outils de gestion de projet (charte de projet, matrice SWOT/RACI, WBS, diagramme de Gantt)
Etape 3 : implémentation de l'application WORDLE	30.05.2022	Réalisation de l'instance du jeu par implémentation de l'application Web WORDLE
Etape 4 : implémentation du solveur WORDLE	29.05.2022	Réalisation du solveur WORDLE
Etape 5 : rédaction du rapport	31.05.2022	Synthèse du travail effectué précédemment
Etape 6 : préparation à la soutenance	10.06.2022	Réalisation de la présentation et des démonstrations, concentration sur le solveur

RESSOURCES

Temps limité, fermeture du GitLab le 31 Mai 2022, 23h00 CEST

FORCES ET OPPORTUNITES

	Positif	Négatif
Origine interne	Forces : <ul style="list-style-type: none"> • Equipe-projet complémentaire • Bonne entente de l'équipe-projet • Expérience dans l'utilisation des outils de gestion de projet 	Faiblesses : <ul style="list-style-type: none"> • Utilisation de grid en CSS, malgré le peu de connaissances • Peu d'expérience en travail de groupe
Origine externe	Opportunités : <ul style="list-style-type: none"> • Période de vacances d'Avril • Disponibilité des professeurs en cas de besoin 	Menaces : <ul style="list-style-type: none"> • Périodes de partiels • Apprentissage du C en parallèle de l'avancement du projet

CHEF DE PROJET

Norman Assing a été désigné chef de projet.

PARTIES PRENANTES

Equipe projet
Norman Assing
Anna Biauxque
Clément Couchevellou
Caroline Wang

Parties prenantes		
Prénom Nom	Responsabilité	Influence sur le projet
Olivier Festor	Responsable du module	Elevée