## Entretien avec le client : M. Caplain Séance n°1

Les attentes du client :

* Création d’un algorithme de résolution de grilles.
* Création d’un algorithme de génération de grilles uniques
* Gestion des difficultés de résolution d’une grille
* Logiciel (interface graphique) permettant de jouer

Les décisions :

Sui te à la discussion avec M. Caplain il a été décidé :

* De coder ces algorithmes en JAVA, ce langage nous permettra plus aisément d’implémenter une interface graphique conviviale.
* De comprendre les mécanismes de jeu en jouant nous-mêmes sur des exemples types.
* D’établir le plus de règles liées aux mécanismes de jeu de façon formelle.

Répartition des Rôles :

Chef de projet :

* Andres gomez Thomas

Conception et développement :

* Andres gomez Thomas
* Brard Thibault
* Escudéry Julien
* Lapalu Jérémy