Steve Visinand

INF3DLM\_B

he-arc

Projet p3

Présenté à : Mr. Grunenwald

29 September 2015

Editeur Bitmap Online

# Abstract

Table des matières

[Le résumé 2](#_Toc431288677)

[En bref: 2](#_Toc431288678)

[Introduction 4](#_Toc431288679)

[L’analyse 4](#_Toc431288680)

[L’implémentation 4](#_Toc431288681)

[Conclusion 4](#_Toc431288682)

# Introduction

Ni trop longue ni trop courte (un peu moins d’un dixième de l’ensemble), l’introduction ne doit pas empiéter sur le développement qu’elle ne fait qu’annoncer. Il n’y a pas de recette pour une introduction mais on peut, pour lancer le sujet, commencer par une citation ou par une question ou encore par une idée paradoxale qui attirera l’attention du lecteur. On doit ensuite

exposer le sujet (ou le thème, la matière prise en considération) en faisant valoir son importance et son originalité

articuler la problématique soulevée

annoncer le plan

Cela revient à annoncer les différentes parties du document dans l’ordre selon lequel elles seront abordées (à travers la problématique soulevée et ses solutions).

<http://www.iue.it/ecrire/m4_plan_intro.htm>

# Analyse

# Conception

## Objectifs

## Liste des tâches

## Planning et suivi

# Développement

## Itération 1

### Fonctionnalité

#### Problèmes rencontrés, analyse

#### Solutions retenues, implémentation

tests

# Rétrospective sur le planning

# Conclusion

# Bibliographie