

Éléments requis pour le projet

1 Rapport

Le rapport devra contenir au moins :

1. une introduction ;
2. une partie contenant le cahier des charges ;
3. une partie sur la gestion de projet : vos réactions et avis sur la gestion de projet, les compte-rendus de vos réunions, un comparatif entre le planning qui était prévu et la répartition effectives du travail (temporelle et affectation des tâches), les difficultés rencontrées, etc ;
4. une partie rapport technique, avec une explication des choix effectués ;
5. une conclusion.

Un court manuel d'utilisation du jeu devra être joint au rapport.

1.1 Cahier des charges

Contenu du cahier des charges :

- des diagrammes de cas d'utilisation (avec différents scénario), une expression des besoins principaux ;
- spécifications du projet : fonctionnalités du programmes ;
- la conception architecturale : les différentes parties de l'application ;
- la conception détaillée avec un diagramme de classe. Une description des algorithmes principaux ;
- détailler quelques tests que vous avez ou auriez pu faire pour valider chacune de ces étapes (tests unitaires, tests d'intégrations, tests fonctionnels) ;
- un planning prévisionnel des tâches : (Diagramme de Gantt ?) .

Il ne sera pas nécessaire de développer énormément chaque partie, mais il faut aborder chacune d'elle.

2 Soutenances

Durée 15 minutes + 5 minutes de questions.

Pour les soutenances il faut que chacun présente une partie, il faut un support de présentation au format pdf (pour des raisons de portabilité) et finir par une petite démonstration du jeu (3/4 minutes).

3 Code

Structures de données : Afin de mettre en œuvre les structures de données récursives vues en cours d'algorithmique, vous devrez implémenter une liste chaînée.

Commentaires : Chaque méthode implémentée devra comporter un commentaire au format javadoc. Toute méthode non-commentée de votre implémentation vous fera perdre 1 point.