

Éléments requis pour le projet

1 Rapport

1. Introduction
2. Une partie contenant le cahier des charges
3. Une partie sur la gestion de projet : contiendra vos réactions et avis sur la gestion de projet ; les compte-rendus de vos réunions ; un comparatif entre le planning prévisionnel et le planning réel ; les difficultés rencontrées; etc.
4. Une partie rapport technique, avec une explication des choix techniques effectués.
5. Conclusion

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

1.1 Cahier des charges

- Des diagrammes de cas d'utilisation (avec différents scénario), une expression des besoins principaux.
- Spécifications du projet : fonctionnalités du programmes, éventuellement diagramme de séquence comment se déroule une partie.
- 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 auriez pu faire (ou que vous avez fait) fait pour valider chacune de ces étapes (tests unitaires, tests d'intégrations, tests fonctionnels).
- Un planning des tâches.

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

2 Soutenances

Durée 20 minutes (15 minutes présentation + 5 minutes de questions)

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

3 Code

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