

Projet V4.1.0



Cette œuvre est mise à disposition selon les termes de la [licence Creative Commons Attribution – Pas d'Utilisation Commerciale – Partage à l'Identique 3.0 non transposé](#).

Document en ligne : www.mickael-martin-nevot.com

Date de rendu du projet : **13 mars 2016 avant minuit**

Travail : **groupe de quatre**

1 Assistance

Vous pouvez contacter l'enseignant en cas de besoin en formalisant et en ciblant précisément votre demande. Pour ce faire, vous devez respecter les règles de communication et d'envoi (ci-dessous).

2 Communication et envoi

Chaque communication ou envoi devra être fait à l'adresse électronique mmartin.nevot@gmail.com en faisant figurer [MAPI][MAJE2] au début du sujet du message. En joignant vos coordonnées au message (téléphone portable notamment), vous pourrez être joint en cas de problème. Chaque livrable éventuel devra être envoyé au format ZIP.

3 Sujet

Vous devez réaliser un concept de **jeu concours** ou un *advergame* simple portant sur l'un de vos concepts de projets collaboratifs en vous aidant du cours.

La réalisation devra être une interface fonctionnelle, idéalement en **langage ou plugin Web** coté client ; la partie serveur pourra être simulée.

Pensez à une réalisation qui vous tienne à cœur tout en suivant ce qui est demandé dans ce document. **Le sujet devra être validé par l'enseignant.**

Vous devez apporter un soin tout particulier à la présentation de vos sources (**indentation**, respect d'une **convention de nommage, commentaires**, etc.) et à l'**architecture** des répertoires.

Votre application doit être **évolutive, modulaire** et professionnelle (**robuste, fiable** et intégralement **fonctionnelle**).

4 Livraison

Vous devez envoyer les éléments suivants avant la date de rendu :

- code **source** du projet ;
- fichier « **lisez-moi** » (présentant succinctement le projet) ;
- **manuel d'utilisation** (présentant plusieurs scénarios d'utilisation pas à pas).

5 Conseils

Voici quelques conseils :

- gérer la répartition de réalisation des fonctionnalités entre les membres de l'équipe (ensemble de modules par personne) ;
- optimiser votre code source ;
- tester rigoureusement votre application.