

## Fiche annexe sur l'écriture du rapport.

### Consignes pour le rapport.

Voici quelques éléments à prendre en compte pour votre rapport de projet d'échec. Votre rapport doit être un **rapport scientifique et technique**.

Exemple de ce qu'il **ne** faut **pas** faire:

- Il ne faut pas écrire un tutoriel expliquant comment jouer à votre jeu d'échec.
- Il ne faut pas copier/coller l'ensemble de vos scripts de tests.
- Il ne faut pas copier/coller un grand amas de code remplissant vos pages.

### Ce qu'il faut faire:

Il faut expliquer les étapes importantes de votre projet. Comment-vous vous y êtes pris. Expliquer votre **démarche**, vos **analyses**.

*ex.*

- Quelle est votre organisation: avez vous travaillé en bimonie sur des points différents en parallèle, ou sur le même code ensemble.
- Quelles démarche avez vous adopté pour écrire les scripts de tests. Qu'en avez vous tirés vis à vis de votre implémentation.
- Votre code permet-il de jouer aux echecs? Comment le vérifiez-vous, quelle procédure avez-vous mis en place. Quels sont les limitations de votre code, que ne peut-on pas faire avec?
- Quelle démarche avez-vous mis en place pour vérifier l'intégrité du jeu d'échec. Est-ce suffisant, que resterait-il à faire si vous aviez plus de temps?
- Avez-vous modifié/créé des fonctions non demandé par l'énoncé? Quelles sont les implications qui en résultent.
- Avez-vous eu à certains moments plusieurs choix possible sur le code. Expliquez les avantages et les inconvénient de chaque possibilité. Expliquez votre choix en terme de qualité de code, simplicité de codage, efficacité.
- Comment avez-vous géré le déplacement des pièces. Il y avait-il des choix plus judicieux.

## Plan.

Votre rapport doit être organisé par **chapitres** (Introduction, Différentes parties, Conclusion). Ce n'est pas un long monologue.

*Par exemple.*

1. Introduction
2. Organisation générale de notre projet
  - Méthode de travail en binome
  - Organisation du code et des fonctionnalités
3. Déplacement des pièces
4. Tests de notre projet
5. Suppléments
  - Etude de la mise en échec.
  - Fonctionnement en librairie
  - Prise en passant du pion
  - Coup du roque
6. Conclusion

A priori votre rapport n'a pas obligation à inclure du code. Ce n'est pas un roman littéraire non plus. Présentez les choix possibles sous forme de **tirets**. **Illustrez** au maximum par des **schémas explicatifs**.

**Note:** *Il est nettement préférable d'avoir un schéma fait rapidement à la main et scanné dans votre rapport qu'un grand aplat de texte.*

Si vous avez réalisé un travail allant au delà de ce que demandait l'énoncé ou si vous souhaitez mettre en avant un morceau de code que vous estimez de bonne qualité. Vous pouvez l'inclure dans le rapport en extrayant uniquement la **partie essentielle**.

### **Cas particulier de la conclusion:**

Ne faites pas une conclusion *bateau* pour faire une conclusion (ex. *Ce projet était intéressant mais nous aurions eut besoin de plus de temps pour le finir en totalité*).

Faites moi des retours sur votre impression vis à vis du projet. Ce qui vous a le plus marqué, ce que vous avez le plus ou le moins apprécié. Ce que vous avez jugé utile ou non utile. Les points que l'on a pas abordé mais que vous auriez souhaité aborder ainsi que toute autre idée d'amélioration.

### **Format de rendus:**

Prenez soin de convertir votre rapport en **PDF!**

(Le .doc, .docx, .odt ne sont pas des formats d'échanges de documents entre des architectures variées.)