

2014

ASI-ISI

Laurent LAJUGIE

Sébastien BELOEIL

Thierry TRAN

Farid TAZI



efrei

PARIS SUD

Ingénieurs en mouvement

Le concept

Bien souvent, pour les développeur C++, l'implémentation d'une interface homme machine (aussi connu sous le nom de GUI – Graphical User Interface) est une étape pénible et laborieuse du au outils mis a disposition. Ces derniers étant mal documenter, difficile d'utilisation et mal organiser il en résulte une implémentation d'IHM souvent catastrophique.

C'est dans l'optique de corrigé ce problème que nos avons décider de crée une IHM simple d'utilisation, flexible, adaptative et très bien organiser, afin de permettre aux developpeur de proposer à leurs utilisateurs de belles interfaces graphique intuitive et ergonomique.

Notre projet se constitue d'une première partie logiciel, programmer en C++ et qui sera distribuer aux developpeur afin d'effectuer l'implementation de notre GUI dans leurs projets.

La deuxieme partie de ce projet consiste en la création d'un site web afin de faire connaitre notre projet et de pouvoir utiliser ce site comme canal de distribution.

Distribution des rôles

Noms	Technique	Commercial	Marketing	Présentation (projet)
Laurent		x		x
Sébastien		x	x	
Farid	x			x
Thierry	x		x	

Planning prévisionnel

Date	Logiciel	Site	Marketing
07/02	Découpage des parties du logiciel		
14/02	Rush L1		Rush M1
07/03	Rush L2	Rush S1	Rush M2
14/03	Rush L3	Rush S2	
21/03	Rush L4	Rush S3	
28/03			

Rush Logiciels

Rush L1 :

CGUI.cpp/.h //Fonction de dessin (rectangle, souris, text etc...)
Main.cpp //Setup d'une fenetre de demo ou dessiner notre GUI
Cvar.cpp/.h //Systeme de gestion de variables.
CPos.cpp/.h //Class de gestion de coordonnée X,Y
CColor.cpp/.h //Class de gestion des couleurs A,R,G,B
FontD3D.h //Class de gestion d'affichage de texte
Singleton.h
stringfinder.cpp/.h

Rush L2 :

CState.h //Status de chaque element
CTexture.cpp/.h //Gestion de l'affichage d'une texture.
CMouse.cpp/.h //Gestion de la souris et de ces évènements.
CElement.cpp/.h //Class definissant un élément de la fenetre.
CWindows.cpp/.h //Class créant l'élément de base, une fenetre.

Rush L3 :

SKey.h //Structure pour la gestion des touches claviers.
Gui.cpp/.h //Initialisation, eventmanager etc...
CLabel.cpp/.h //Création de label
CCheckBox.cpp/.h //Création de checkbox

Rush L4 :

CProgressBar.cpp/.h //Création de progressbar
CRadioButton.cpp/.h //Création de bouton radio
CGroupBox.cpp/.h //Création de groupbox

Rush Marketing

Rush M1 :

Définitions des cibles (public visée)
Enquete sur de possibles partenariat
Etablir les prix de ventes et les CGV

Rush M2 :

Rédaction des textes de promotion du produit pour le site web

Rush Site

Rush S1&S2 :

Création de la charte graphique

Rush S3 :

Création d'un espace d'hébergement du site web
Programmation du site web.