



DOSSIER D'INSTALLATION – DE MISE EN PRODUCTION

LE groupe – MARS'agriculteur

Objectif

Mettre en production et en service

Charly FLU, Paolo HOOGLAND, Elise MARQUE, Léo NIEDERBERGER

cflu@etu.unistra.fr

INTRODUCTION

Les parties prenantes de notre projet sont :

- Les développeurs : Charly, Paolo, Elise, Léo.
- Les utilisateurs : les profs, les étudiants (A1 ou A2)

Nous avons donc dû répondre au cahier des charges, même s'il était très bref. Nous devions développer un jeu sérieux, que les A1 allaient tester. Une partie ne devait donc pas durer plus de 2min. Le joueur devait ainsi comprendre et apprendre "les dynamiques de l'offre et de la demande, ainsi que les effets qu'ont les concurrents et les circonstances extérieures sur le marché". De plus les A1 devaient pouvoir tester notre jeu sur leur machine, il devait donc être compatible sur Linux, MAC et Windows. Nous devons garantir les performances du jeu et assurer la maintenance. Comme notre jeu est un logiciel libre, d'autres personnes doivent pouvoir s'y retrouver et continuer à coder le jeu.

Les utilisateurs quant à eux doivent pouvoir apprendre facilement et utiliser le jeu rapidement et sans trop d'efforts. Si jamais ils ont un problème, il doit y avoir une assistance et un support.

Exécution

Notre application se lance grâce à un installeur ; il faut juste suivre les instructions du fichier « `procedure_dinstallation` »

Problèmes ou difficultés ?

Si vous rencontrez des problèmes lors de l'installation, veuillez-vous adresser au mail « cflu@etu.unistra.fr ».