

RAPPORT PRJ BIG DATA

WEEKLY & DAILY REPORT

- **Hamdi Aziz**

2 BIS 2

INTRODUCTION

knowledge sword est un jeu Hors ligne en Anglais qui signifie littéralement "l'épée de la connaissance". C'est un jeu éducatif pour les enfants et les adolescents, visant à promouvoir l'apprentissage de manière ludique.

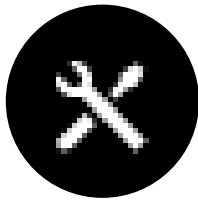
Dans ce jeu, On a deux joueurs rempli de défis éducatifs. Les joueurs doivent répondre à des questions de culture générale et d'autres défis éducatifs pour progresser dans le jeu. Le jeu est divisé en différents niveaux(Hard,Intermediate,Easy) chacun étant associé à un domaine spécifique, tels que data mining, la big data , Cloud, Etc...

Le jeu comprend également un système de progression et de classement, qui permet aux joueurs de comparer leurs scores avec ceux d'autres joueurs. Cela peut encourager une compétition amicale et motiver les joueurs à améliorer leurs performances.

PRINCIPE

Voici quelques étapes typiques que les joueurs peuvent rencontrer en jouant à "**knowledge sword**" :

- 01** Paramétrage du jeu
- 02** Création des personnages
- 03** Choix aléatoire du joueur
- 04** Vos titres de section vont ici
- 05** Calcul du score



N° 01 - Paramétrage du jeu

Pour les paramètre du jeu on a deux paramètres :

Difficulty Level: Easy , Intermediate , Hard

Number of question : [5-20]

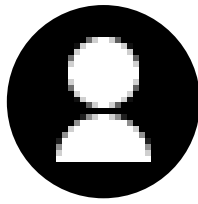
Questions

Game Settings :

Difficulty Level:

Number of questions :

Cancel Valid



N° 02 - Choix aléatoire du joueur

Les joueurs créent leur personnage en choisissant son Username .

Formjoueur

Joueur 1 :

UserName :

Formjoueur

joueur 2 :

UserName :

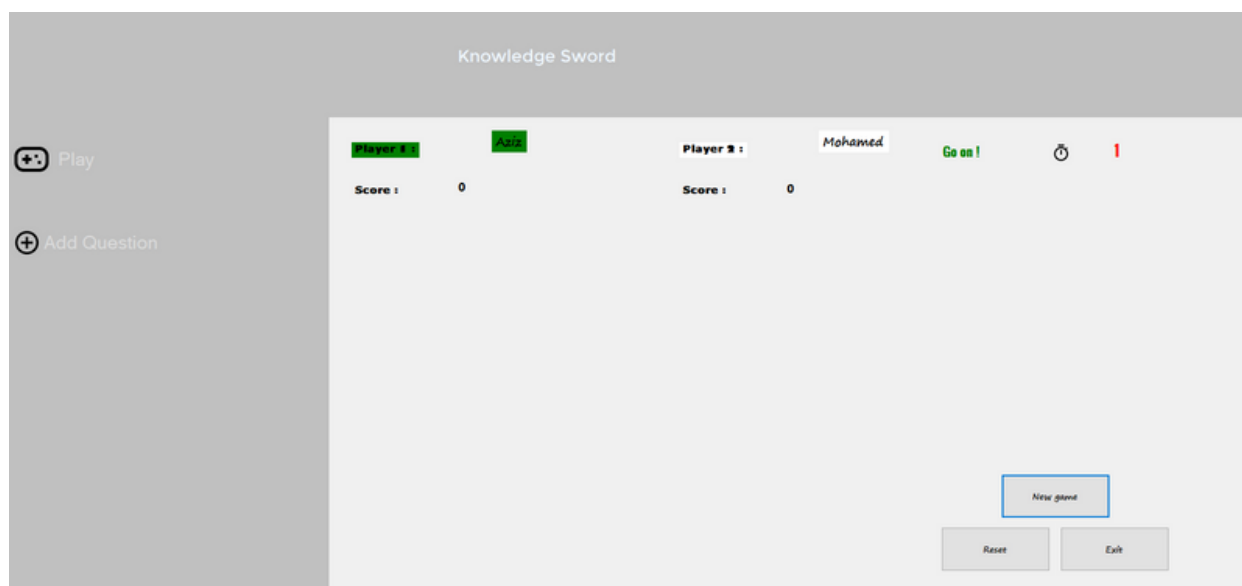
Remarque : Il est généralement requis que chaque joueur ait un nom différent pour éviter toute confusion ou conflit dans le jeu.

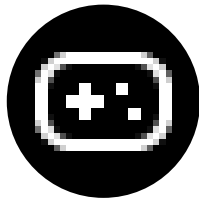
Error :Same name !



N° 03- **Choix aléatoire du joueur**

lors les joueurs finissent le paramétrage du jeu :
un compteur du temps lancer , et la fonction playTick():
Permet du choisir l'un des joueurs pour joué :





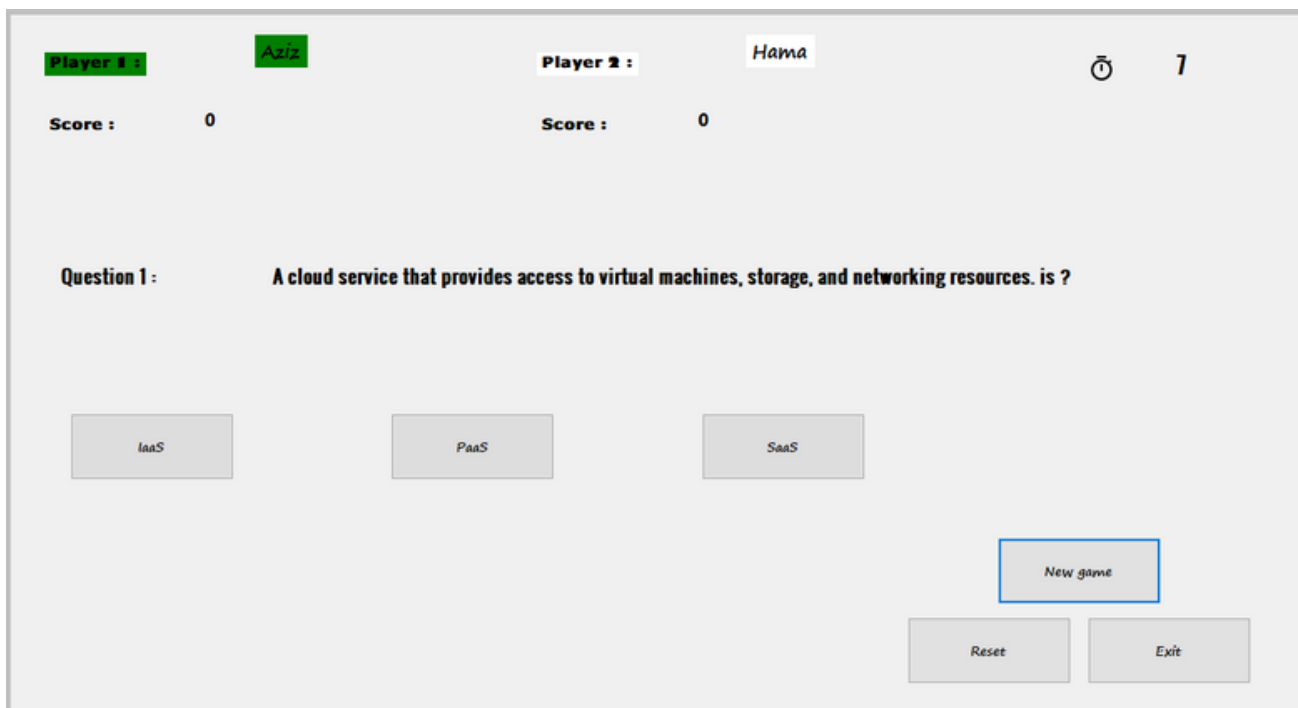
N° 04- **Game Play :**

Après tous ça : le jeu a commencé :

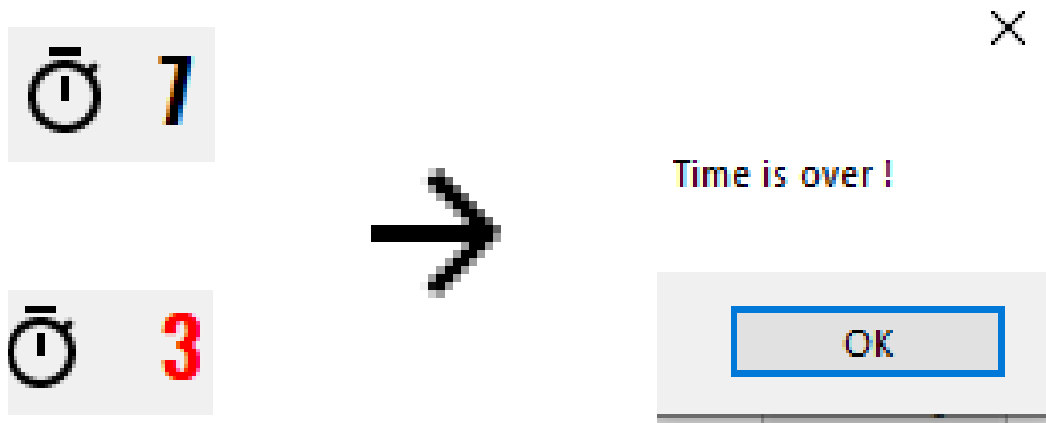
N question Affichés avec Les Réponses suggérées :

chaque question a : Description (le question),

Nombre du point ,Difficulty ,Tableau de réponse suggère
et reponse Correct .

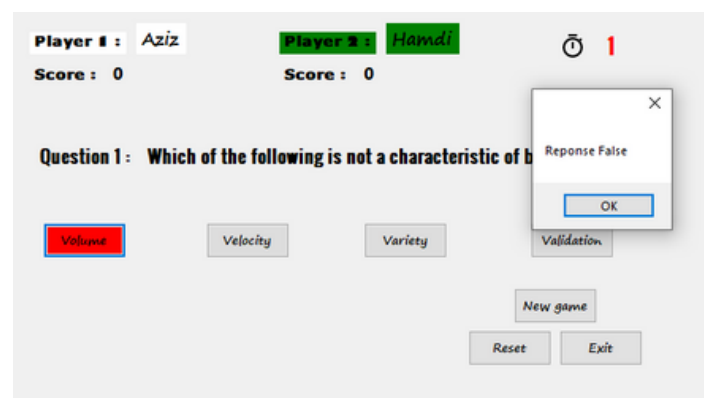
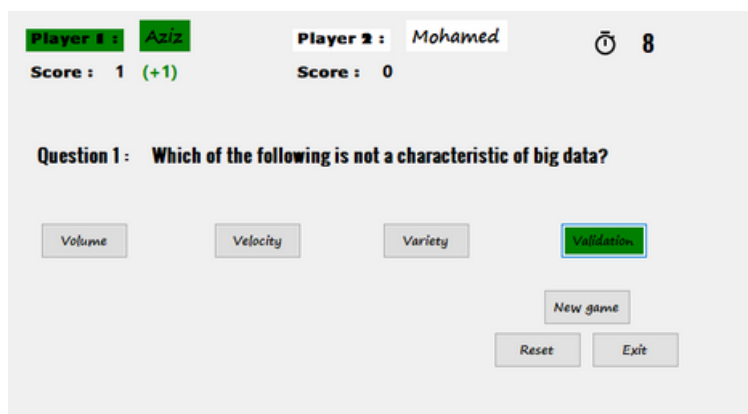


En même temps que l'affiche du question un compteur de temps **timer2_Tick** de 10 secondes Commence , si ce compteur est expiré le question est considéré comme une fausse réponse.



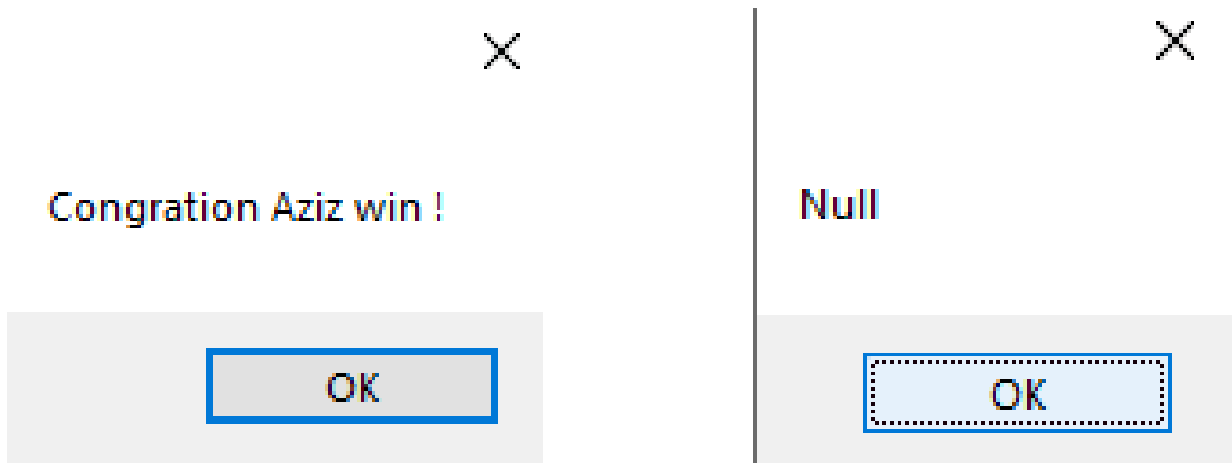
Calcul du score :

Le calcul du score dans "Knowledge sword" dépend généralement du nombre du point de question dans le jeu. Par exemple, si le joueur répond correctement à une question 2 point , il recevoir 2 points en fonction de la difficulté de la question. Si le joueur répond . incorrectement à la question, il perdre des points



Une fois que toutes les questions ou défis dans ont été résolus, le jeu peut se terminer de différentes manières en fonction de la Score du .jeu

Dans certains cas, le joueur avec le score le plus élevé à la fin du jeu peut être déclaré le gagnant Ou Null .



En résumé : knowledge sword est conçu pour être amusant et éducatif, encourageant les joueurs à améliorer leurs compétences en résolution de problèmes, leur connaissance de différents domaines d'apprentissage et leur engagement dans l'apprentissage en général.