

Cahier des Charges - Jeu des capitales

Introduction

Dans l'Atelier TPI, le but est de développer une application permettant de jouer au jeu des capitales.

Le principe de ce dernier est plutôt simple, on tire le nom d'un pays aléatoirement, puis on affiche des boutons radios avec le nom de trois capitales à choix en bas de l'écran. L'utilisateur doit par la suite trouver la capitale correspondante au pays affichée plus haut. Pour faire son choix, l'utilisateur clique sur la capitale de son choix. Si l'utilisateur fait le bon choix, un message lui indique qu'il a trouvé la bonne réponse et lui propose de rejouer ou quitter l'application. Dans le cas contraire, on lui indique qu'il s'est trompé, on lui indique la bonne réponse et on lui propose de rejouer ou de quitter. Le jeu continue infiniment jusqu'à que l'utilisateur quitte l'application. L'application possède une barre de menu en haut de la fiche permettant les actions suivantes :

- Fichier
 - Nouvelle partie
 - Quitter l'application
- Aide
 - Aide...
 - A propos...

Une présentation orale du projet aura lieu pour présenter l'application.

Objectifs généraux

- L'application doit être ergonomique.
- L'application respecte les règles de codage de l'école.
- Un journal de bord doit être rédigé.
- Un manuel d'utilisation doit être rédigé.
- Une documentation complète doit être rédigée.

Description des fonctionnalités de l'application

- On peut tirer aléatoirement des pays et les afficher quand on lance une partie.
- On affiche à l'utilisateur trois différentes capitales quand on démarre le jeu.
- On s'assure qu'il est possible de gagner en affichant la bonne réponse dans l'un des trois choix de capitales.
- On vérifie si la réponse est correcte et on affiche à l'utilisateur un message en fonction de son choix.
- Une barre de menu est présente et fonctionnelle.

Matériel et logiciels utilisés

- Un poste de travail standard.
- L'environnement de développement de votre choix.