

REPUBLIQUE DEMOCRATIQUE DU CONGO
UNIVERSITE DON BOSCO DE LUBUMBASHI
UDBL



DACTYLOGICIEL LANGAGE C

DIRIGE PAR : Mr ferdinand KAHENGA

PRESENTE PAR : NGOY TSHIKWATA Christian

M'POYO BIN-NDALA PASCAL

NGONGO WA NGONGO JEAN-PHILLIPPE

TSHIMBELA KASONGO JOSEPH

ANNEE ACADEMIQUE 2023-2024

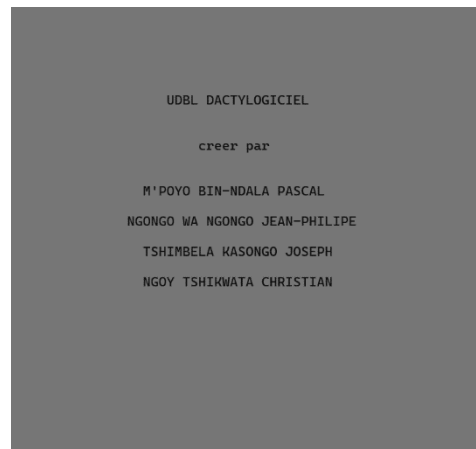
Rapport de Projet : Application de Dactylographie en Langage C

Introduction

Ce rapport présente le travail accompli par notre équipe de quatre personnes : **M'Poyo Bin-Ndala Pascal**, **Ngongo Wa Ngongo Jean-Philippe**, **Tshimbela Kasongo Joseph** et **Ngoy Tshikwata Christian**. Nous avons développé une application de dactylographie en langage C. Notre application offre trois fonctionnalités principales : le menu de démarrage, la configuration et l'aide.

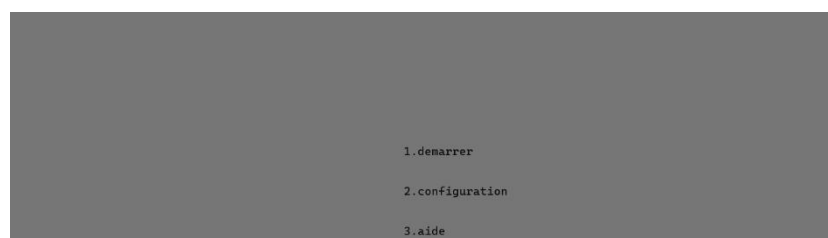
Page d'accueil

Sur la page d'accueil nous pourrions apercevoir pendant un court délai de 10 secondes le nom de notre application ainsi que le nom de concepteur que nous sommes fig1. On a utilisé la bibliothèque `time.h` pour nous permettre de délimiter le temps de visionnage.



Menu de Démarrage

Le menu de démarrage est la deuxième interface que les utilisateurs voient lorsqu'ils lancent notre application. Il offre aux utilisateurs plusieurs options, telles que commencer à taper, configurer les paramètres de l'application ou accéder à l'aide ou encore le démarrage du jeu en question. Nous avons utilisé des `enum` pour permettre aux utilisateurs de naviguer entre les menus en tapant un nombre entier correspondant au menu fig2.



Configuration

La fonctionnalité de configuration permet aux utilisateurs de personnaliser leur expérience d'utilisation de l'application en ajoutant une multitude des mots pour rendre le jeu un peu plus intéressant. Nous avons utilisé des structures en une vérification de mots de passe pour que les mots ne soient ajoutés que par une seule personne fig 3 . et pour ajouter des nouveaux mots on a utilisé un système de base de données qui est un fichier txt soit banqueDeMot.txt pour stocker les mots que l'utilisateur va rentrer .il ne peut ajouter que les nombres des mots qu'il a spécifié au début fig4

```
la configuration de la banque des mots est sécuriser par un code pin
```

```
veuillez saisir le mot de passe  
4525
```

```
veuillez saisir les nombres des mots à saisir :  
5  
Vous pouvez ajouter 5 mots  
=====
```

Ajouter le mot N- 1	recule
Ajouter le mot N- 2	absolote
Ajouter le mot N- 3	contrainniant
Ajouter le mot N- 4	poireauter
Ajouter le mot N- 5	discriminer

```
Voulez-vous ajouter encore plus ? (y/n)
```

Aide

La fonctionnalité d'aide fournit des informations utiles aux utilisateurs pour comprendre comment utiliser l'application. Elle contient des instructions détaillées sur chaque fonctionnalité de l'application et des conseils pour améliorer la vitesse et la précision de la dactylographie. Dans ce menu nous avons des informations sur le jeu soit sa version ,ses concepteurs ,les règles de jeu ainsi que la date de création fig5.

```

=====UDBL DACTILOGICIEL=====

DESCRIPTION: La saisie rapide au clavier est un grand atout pour les utilisateurs de l'ordinateur.
Ce projet consiste à proposer un logiciel d'aide à l'amélioration de la saisie rapide au
clavier communément appelé % Dactylogiciel %. ce jeu impose de règles qui sont les suivantes
pour gagner il faut écrire dans le minimum de temps possible autant de mot que possible pour
avoir la victoire sur votre adversaire et gagner le nombre de mot a saisir est predefinie par
les deux premier joueur , les mots doivent etre orthographier correctement
bon jeux a vous

CONCEPTEUR : M'POYO BIN-NDALA PASCAL
            NGONGO WA NGONGO JEAN-PHILIPPE
            TSHIMBELA KASONGO JOSEPH
            NGOY TSHIKWATA CHRISTIAN

VERSION    : Vo 1.00.0

CREATION   : DU 01 JUIN 2024 AU 15 JUIN 2024

=====TAPER LA TOUCHE < 1 > POUR UN RETOUR EN ARRIERE=====

```

Demarrage du jeux

Lorsque l'utilisateur clique choisit l'option demarrer jeux notre programme met en marche le premier la fonction demarrerJeux qui vas demander au joueur d'entrer leurs noms ainsi que le nombre de mot sur lequel ils comptent s'affronter ;pendant ce temps la fonction remplissage qui vas créer un tableau et prendre aleatoirement des mots dans notes banqueDemot.txt et les proposent un à un au premiere utilisateur puis au deuxième ; si le mot est mal orthographier alors il doit recommencer à la fin du jeux on affiche le nom du gagnant ainsi que son score et le score quant à lui et stocker sur le fichier score.txt

```

===== bienvenue a vous dans notre jeux demarrer la partie =====
+++++++ saisissez le nombre de mot que vous voudrez ++++++
+
1
saisissez le nom du joueur n°1
lucien
saisissez le nom du joueur n°2
kanan

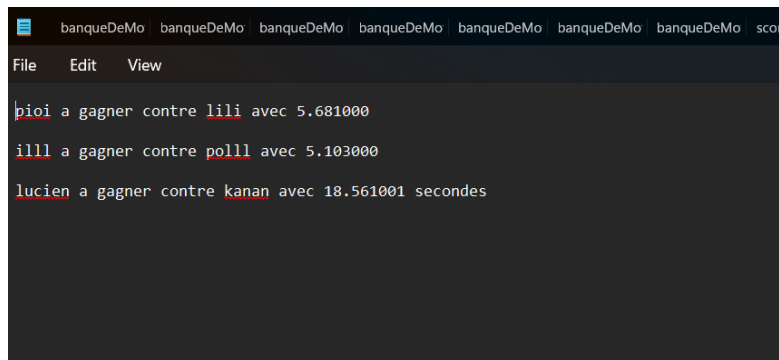
```

```

lucien Vous devriez orthographier correctement ces mots;
mots 1 : corriande
coriande
Erreur, reessayez le mot 1
t
Erreur, reessayez le mot 1
corriande
18.561001 sec 18.811001

lucien a gagner contre kanan avec 18.561001
voulez vous jouer une autre partie? (y/n) :

```

A screenshot of a C program's output in a terminal window. The window has a dark background and a menu bar with 'File', 'Edit', and 'View'. The output text is as follows:

```
pioi a gagner contre lili avec 5.681000  
illi a gagner contre polli avec 5.103000  
lucien a gagner contre kanan avec 18.561001 secondes
```

Conclusion

Notre application de dactylographie en langage C offre une interface utilisateur pas très en point mais assez intuitif dans l'utilisation et une variété de fonctionnalités pour aider les utilisateurs à améliorer leurs compétences en dactylographie. Le travail en équipe et la collaboration ont été essentiels pour la réussite de ce projet. Nous sommes fiers du travail que nous avons accompli et nous sommes impatients de recevoir des commentaires des utilisateurs pour continuer à améliorer notre application. au cours de la préparation du projet nous avons fait face à certains problèmes comme l'utilisation de git et github mais nous avons pu nous y faire et aussi la difficulté de retrouver des ressources d'apprentissage vidéo de préférence plutôt compliquées à trouver mais c'était une expérience plutôt stressante et enrichissante.