

Rapport

Rapport sur le projet de création d'un jeu (UDBL _ dactylogiciel)

Introduction

Le présent rapport a pour objectif de présenter le projet UDBL _ dactylogiciel réalisé par l'équipe

Dans le cadre de nos activités académique. Ce projet a été conçu dans le but de mettre en pratique les connaissances acquises tout au long du cours et de démontrer notre capacité à travailler en équipe pour atteindre des objectifs communs.

Contexte

Le projet de fin du cours consistait à la création d'un jeu UDBL _ dactylogiciel, permettant aux joueurs de taper plus rapidement possible des mots au clavier et le programme évalue les deux joueurs et en suite il affiche le plus rapide au clavier entre les deux par rapport au temps que fait chaque joueur en écrivant au clavier, l'équipe est constituée de quatre personnes d'où chaque membre de l'équipe était censé au moyen de travailler sur une tâche spécifique afin de faire en sorte que tout le monde travaille et comprend aussi ce que fait le code pour avoir ce résultat prévu.

Développement

Dans un premier temps, l'équipe a effectué une analyse approfondie des besoins des joueurs et des fonctionnalités essentielles à intégrer dans le jeu, ensuite chaque membre du groupe a travaillé sur sa partie du projet, en respectant les délais et en assurant une communication constante pour garantir la cohérence globale de l'application, le développement de l'application a été réalisé en utilisant les technologies les plus récentes et en suivant les bonnes pratiques de programmation, des tests rigoureux ont été effectués à chaque étape pour s'assurer du bon fonctionnement de l'application et pour corriger les éventuelles bugs.

Résultat

L'application finale a été livrée dans les délais impartis et a été présentée lors d'une séance de démonstration devant un jury d'évaluation. L'équipe a reçu des retours positifs sur la qualité du travail réalisé, la convivialité de l'interface utilisateur et la pertinence des fonctionnalités proposées.

Conclusion

En conclusion, le projet sur la création d'un jeu a été une expérience enrichissante pour tous les membres de l'équipe. Il nous a permis de mettre en pratique nos compétences techniques, notre capacité à travailler en équipe et notre créativité. Nous sommes fiers du résultat obtenu et des enseignements tirés de ce projet qui nous serviront dans nos futures carrières professionnelles.

Recommandations

Pour améliorer nos performances lors de futurs projets, nous recommandons de renforcer la communication interne au sein de l'équipe, d'accorder une attention particulière à la phase d'analyse des besoins des utilisateurs et de continuer à se former aux nouvelles technologies pour rester à la pointe de l'innovation.

Ce rapport sur le projet de création d'un jeu témoigne de notre engagement, de notre professionnalisme et de notre capacité à relever des défis complexes avec succès.

Membre du groupe :

MUKAZ KALAU GAEL

NGOY RAMAZANI DANIELLA

MUSAO MBUYI GENISIA

MUSAO MPIMPI DELIVE