**UNIVERSITE DON BOSCO DE LUBUMBASHI**

« UDBL »

FACULTE DES SCIENCES INFORMATIQUES

REPUBLIQUE DEMOCRATIQUE DU CONGO



ANNE ACADEMIQUE 2023-2024

**Diriger par : CT. Ferdinand KAHENGA**

**Promotion : L2 B**

**Groupe : 2**

**Rapport du projet de « langage C »**

**Sujets : « DACTYLOLOGICIEL UDBL»**

**LISTE DE MEMBRES**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| NOM | POST-NOM | PRENOM |
| MONGA | ILUNGA | GRACIA |
| MONGA | SEYA | GRANEL |
| MOZA | FATUMA | BENEDICTE |
| MPENGE | MULUMBU | LOIS |

**INTRODUCTION**

Dans les circonstances de modernisation d’attitudes du cours de Langage C, il nous a été demandé de présenter un rapport détaillé issue du projet qui nous a été attribué.

Le cours de programmation impératif avec **langage C,** est une application tangible que nous allons exploiter tout au long de notre cursus académique.

Il a, par le biais de sa division de l'évaluation, la responsabilité d'initier tous les étudiants au rythme du cours afin de répondre efficacement à des différentes exigences.

Dans ce rapport, nous avons l’explication détaillée du programme « DACTYLOLOGICIEL».

**DEVELOPPEMENT**

Pour réaliser notre projet mise a part la fonction main qui est la principal fonction nous avons subdivisé notre programme en plusieurs procédures entre autres :

* **void transaction()** : Qui se charge du lancement du programme et qui affiche le nom de l’application et les noms de membres du groupe pendant ‘5s‘ et fait disparaître.
* **void accueil()** : C’est la procédure qui contient les différente option ou Menu, il se charge d’interagir avec l’utilisateurs et lui offres 4 choix possible (aide, configurer, démarrer, quitter).
* **void aide() :** La procédure aide renferme des informations nécessaires sur les programme.
* **void configuration() :** Cette procédure est celle qui renferme la configuration du jeu, une fois lancer elle nous permet d’ajouter les mots dans la Base de donnée (Tableaux).
* **void commencer() :** Cette fonction c’est même le cœur du jeu et elle sera lancer que lorsque nous aurons fini de configurer la base de donnée, une fois lancer on nous demande d’entrer les pseudos de nos deux joueurs et les nombres de mot a saisir dans la partie une fois que cela est fait. Le premier joueur pourra maintenant commencer a saisir les mots qui s’afficherons, une fois finir le deuxième joueur feras de même et après les résultats s’afficherons.
* **void netoyage()** : La procédure qui nous permet de nettoyer l’écran

**REGLE DU JEU :** Si le joueur saisi mal le mot qui s’affiche il sera forcé de ressaisir jusqu’à ce qu’il respecte l’orthographe et la casse.

**GESTION DE RESULTAT :** Le résultat se génère sur base de la vitesse et du temps de saisi c’est-à-dire, le joueur qui saisira tout le mot dans peut des temps seras le vainqueur.

**DIFFICULTÉ RENCONTRER :** La seule difficulté que nous avions rencontré était d’associer (la base de donnée SQL et le fichier Txt) au jeu, mais pour palier a cela nous avons dû utiliser un tableau qui nous aide d’hébergement et qui stock les mots à afficher dans le jeu.