Projet cahier des charges

1.Présentation du projet

Ce projet s’intéressera à développer une version custom d’une application de quiz interactif. Ces quiz sont parfois utilisés par certains orateurs, lors de conférences, de cours magistraux, ou pour des jeux concours, dans l’objectif d’accrocher l’attention de l’audience et lui permettre de participer de façon totalement anonyme. L’application Kahoot! est un exemple de ce genre d’applications.

Le principe d’utilisation doit être volontairement simple : à partir d’un QR-code scanné par le téléphone, ou à partir d’un code partagé, l’utilisateur accède aux quiz dont les questions sont débloquées au fur et à mesure des réponses ou sur décision du présentateur. Différents types de questions devront être proposées (choix unique, choix multiple, valeur numérique, échelle graduée, etc.)

Le présentateur a lui la possibilité de créer des quiz, idéalement en les important à partir de fichiers texte rédigés à part, puis de paramétrer les questionnaires. Son interface devra permettre d’ouvrir une session de quiz, de consulter en temps réel la participation et les réponses saisies par les participants.

Le travail de ce projet à réaliser consistera à développer une application de ce type (frontend + backend). Cette application s’appuiera sur une base de données permettant d’enregistrer les questions et les réponses reçues. Une interface d’administration sous forme desktop sera proposée. L’interface utilisateur sera principalement mobile, mais une version desktop devra aussi être possible.

2.Contraintes

3.Besoin fonctionnels

3.1Coté Créateur

3..1.1 Authentification

Le créateur du quizz doit pouvoir s’authentifier via une adresse mail ,un pseudo et un mot de passe.

3.1.2 Gestion du quizz

Le créateur devra pouvoir créer un quiz. Pour créer le quizz 2 options pourront s’offrir à lui. Il pourra soit importer les questions les propositions et les réponses via un fichier texte ou créé via l’application en elle-même.

Différents types de questions devront être proposées (choix unique, choix multiple, valeur numérique, échelle graduée, etc.)

Le créateur pourra également modifier et supprimer des quizz déjà existants.

Pour passer à une autre question plusieurs choix de paramètre peut s’offrir au créateur : - L’option d’enchainement c’est-à-dire que lorsque « un élève valide la réponse on passe automatiquement à la question suivante »

* L’option de donné la main au professeur c’est-à-dire que c’est le professeur qui décide de quand passer à la question suivante
* L’option d’un temps donné pouvant se combiner à l’option cité juste au-dessus

Le créateur pourra soit générer un QR code pour l’accès au quiz soit un code ou un lien.

3.1.3 Consultation des réponses

Le créateur devra avoir accès a une interface lui permettant d’ouvrir une session de quiz et ainsi de consulter en temps réel la participation et les réponses saisies par les participants

Le créateur pourra également à la suite du quizz retrouver toutes les réponses de ces « participant » dans un onglet correspondant. On peut prévoir une exportation des résultats sous format PDF.

3.2 Coté participant

Les participants pourront accéder à un quizz à partir d’un QR-code scanné par le téléphone, ou à partir d’un code partagé.