



Un cahier des charges est un document qui définit les besoins, les objectifs et les spécifications d'un projet. Il sert de référence pour toutes les parties impliquées dans la réalisation du projet, et permet de garantir que les attentes et les exigences sont clairement définies et respectées. Dans le cadre de ce projet de fin d'année, un cahier des charges est essentiel pour assurer une planification et une exécution efficaces du jeu interactif "Livre dont vous êtes le héros".

Voici un exemple d'énoncé pour le cahier des charges du projet :

Introduction :

Présentation du projet : création d'un jeu interactif "Livre dont vous êtes le héros" avec un site web responsive.

But du projet : offrir aux utilisateurs une expérience interactive et immersive à travers une histoire réalisée et écrite par les élèves.

Objectifs du projet :

Développer un site web responsive utilisant les langages HTML/CSS pour le frontend et PHP pour le backend.

Mettre en place un mécanisme de jeu "Livre dont vous êtes le héros" où les choix des utilisateurs influencent le déroulement de l'histoire.

Persister les données des joueurs dans une base de données MySQL.

Créer une interface utilisateur conviviale et intuitive.

Spécifications techniques :

Le site web doit être compatible avec différents navigateurs et appareils, en utilisant des techniques de développement web responsive.

Le frontend doit être réalisé en HTML/CSS, en suivant les bonnes pratiques de conception et d'accessibilité.

Le backend doit être codé en PHP, en utilisant des requêtes SQL pour interagir avec la base de données MySQL.

Les données des joueurs doivent être stockées de manière sécurisée et permettre la récupération des informations nécessaires pour le déroulement de l'histoire.

Fonctionnalités principales :

Mécanisme de jeu "Livre dont vous êtes le héros" avec des choix et des conséquences.

Gestion des données des joueurs, y compris les choix réalisés, le score, les objets collectés, etc.

Navigation fluide à travers l'histoire en utilisant des liens, des boutons ou d'autres éléments interactifs.

Possibilité de revenir en arrière ou de passer à des chapitres spécifiques de l'histoire.

Interface utilisateur esthétique et intuitive, avec des éléments visuels appropriés.

Planning :

Définition d'un calendrier pour chaque étape du projet, y compris la conception, le développement, les tests et la finalisation.

Identification des livrables attendus à chaque étape, tels que des maquettes, des prototypes, des versions fonctionnelles, etc.

Préparation d'une présentation finale pour démontrer le fonctionnement du jeu et les fonctionnalités implémentées.

Contraintes et ressources :

Respecter les contraintes de temps et de ressources allouées pour le projet.

Identifier les ressources nécessaires, telles que les logiciels, les bibliothèques, les hébergements, etc.

Prendre en compte les compétences techniques et les connaissances des élèves pour évaluer la faisabilité du projet.

Conclusion :

Le cahier des charges est un outil indispensable pour définir les attentes et les spécifications du projet de fin d'année. En créant un cahier des charges détaillé, les élèves pourront planifier et exécuter leur projet de manière structurée et efficace, en s'assurant que toutes les parties prenantes ont une compréhension claire des objectifs et des exigences du jeu interactif "Livre dont vous êtes le

héros".

Contraintes pour la construction du cahier des charges :

- Avoir écrit en détail l'histoire et les différents axes et possibilités que le récit va ouvrir.
- Créer un design responsive dans Figma et donc l'ux et l'ui adaptées au dessein de l'histoire et des supports qui l'afficheront.
- Créer un logigramme pour représenter la logique, le schéma actanciel du jeu.
- Expliquer clairement les mécaniques du jeu.
- Le projet devra rencontrer chacun des objectifs fixé dans le cahier des charges.

PISTES :

Pour créer un calendrier de projet avec des dates clés pour la réalisation du cahier des charges du jeu interactif "Livre dont vous êtes le héros", voici un exemple basé sur les étapes du projet :

Phase de Préparation (Semaines 1-2) :

Réunion de lancement du projet avec les élèves.

Réflexion sur l'histoire et les choix narratifs.

Réalisation d'un schéma actanciel du jeu.

Conception du Cahier des Charges (Semaines 3-4) :

Écriture détaillée de l'histoire et des choix possibles.

Création du design responsive dans Figma.

Élaboration du logigramme de la logique du jeu.

Documentation des mécaniques du jeu.

Révision et validation du cahier des charges.

Développement Frontend (Semaines 5-8) :

Création de la structure HTML/CSS du site web.

Intégration des éléments visuels conformément au design Figma.

Mise en place de la navigation entre les chapitres.

Tests d'accessibilité et d'ergonomie.

Développement Backend (Semaines 9-12) :

Configuration de l'environnement PHP/MySQL.

Développement des fonctionnalités de jeu, y compris les choix et les conséquences.

Implémentation de la gestion des données des joueurs.

Sécurisation de la base de données.

Tests et Débogage (Semaines 13-14) :

Tests approfondis du jeu interactif.

Correction des bogues et des problèmes identifiés.

Validation de la sauvegarde des données des joueurs.

Finalisation et Documentation (Semaines 15-16) :

Préparation de la présentation finale.

Réalisation de captures d'écran et de vidéos pour la documentation.

Finalisation du cahier des charges avec les ajustements finaux.

Présentation Finale (Semaine 17) :

Présentation du projet complet aux enseignants et aux autres élèves.

Démonstration du fonctionnement du jeu interactif.

Réponses aux questions et commentaires.

Remise du Cahier des Charges Final (Semaine 18) :

Soumission du cahier des charges finalisé.

Archivage de tous les documents et fichiers liés au projet.

Évaluation et Réflexion (Semaine 19) :

Évaluation globale du projet.

Réflexion sur les défis rencontrés et les leçons apprises.

Préparation d'un rapport de fin de projet.

Il est important de noter que ce calendrier est indicatif et peut varier en fonction de la complexité du projet et des compétences techniques des élèves. Il est recommandé de régulièrement mettre à jour le calendrier au fur et à mesure de l'avancement du projet pour s'assurer du respect des délais.