



BUT Informatique S3 2022-2023

SAÉ 3.A.D Développement d'application et Gestion de Projet Pôle développement

Projet 13 : What Am I Playing Today (WAIPT)

Version du 03/10/2022

CAMPISTRON Pierre - DUSSIN Nicolas - LABASTIE Esteban - SOKHNA Daddy Djim

TD 2 - TP 4 Parcours D

Enseignant tuteur : ROOSE Philippe

Contenu	3
1. Pitch	3
2. Problème algorithmique	3
2.1 Pitch du problème	3
2.2 Maquettes	4
2.3 Données manipulées	5
Annexes	6

Contenu

1. Pitch du projet

L'utilisateur pourra tirer un jeu au hasard (selon ce qu'il recherche sur le moment) ainsi que réaliser des défis en lien avec le jeu tiré. Les découvertes faites seront répertoriées sur le profil de l'utilisateur afin qu'il puisse le consulter ou le partager avec ses amis.

2. Problème algorithmique

2.1 Pitch du problème

Système de réputation calculé selon l'activité relative à un jeu.

Ce système de réputation nous permettra de faire plusieurs choses :

- tri des titres dans une recherche selon la réputation
- affichage du top 10
- tirage plus ciblé (si l'utilisateur le souhaite)

Ce système de réputation sera calculé à l'aide d'une formule qui s'adaptera aux choix des utilisateurs.

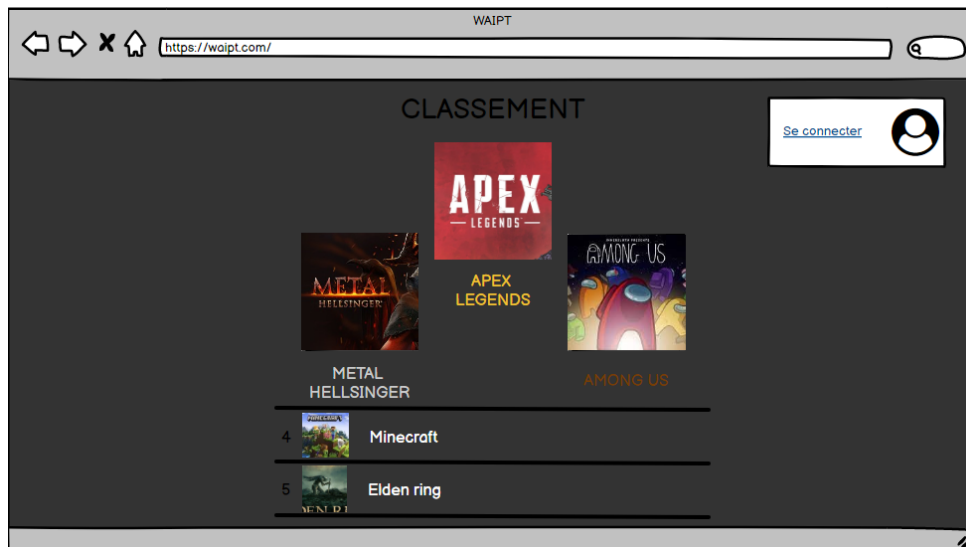
Par exemple, lors d'une recherche l'utilisateur va entrer un bout de nom de jeu ou un genre puis va trier les résultats selon un critère. Il va ordonner les critères dans une liste puis appliquer sa sélection. à chaque recherche on va récolter la requête de recherche de l'utilisateur ainsi que son niveau et grâce à ces informations on va pouvoir avoir une idée de quels sont les paramètres les plus importants pour sélectionner un jeu.

En accumulant les requêtes nous allons pouvoir adapter notre formule de calcul de la réputation d'un jeu à l'image des utilisateurs.

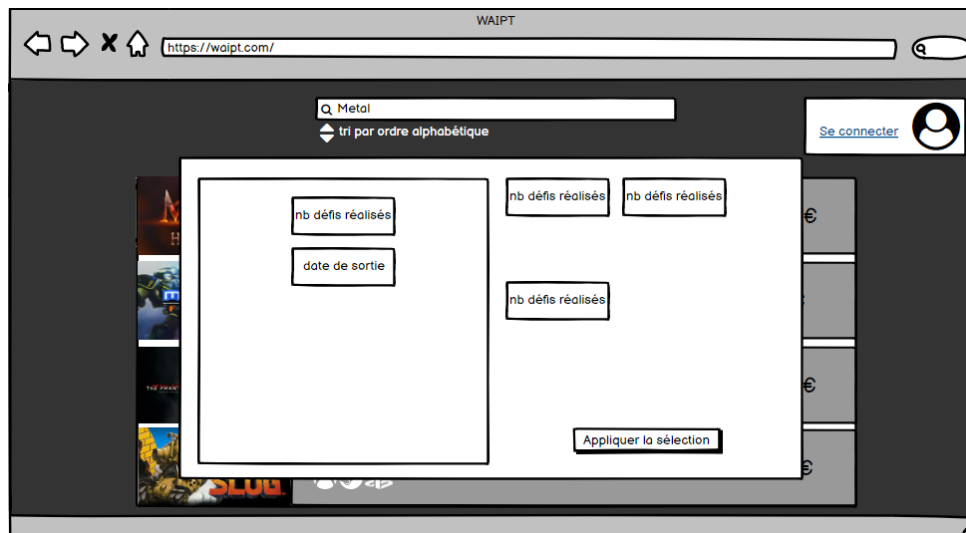
La moyenne de réputation sera la moyenne entre la réputation la plus haute et la réputation la plus basse. Un jeu sera considéré comme recommandé si sa réputation est au dessus de la moyenne et de ce fait il obtiendra un bonus à la recherche filtrée par "recommandé" et à contrario un jeu non recommandé (donc en dessous de la moyenne) obtiendra un malus.

2.2 Maquettes

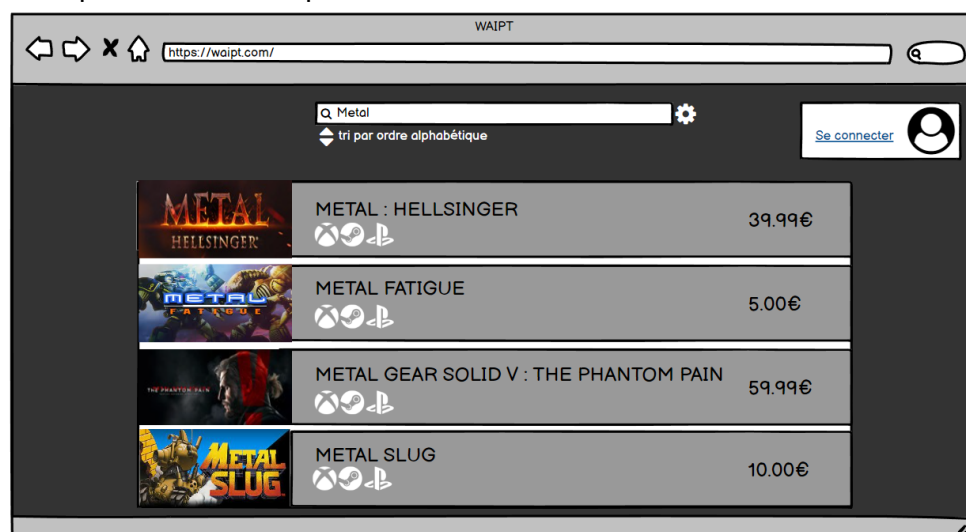
Exemple d'utilisation des points de réputation :



Exemple de sélection de critère de recherche :



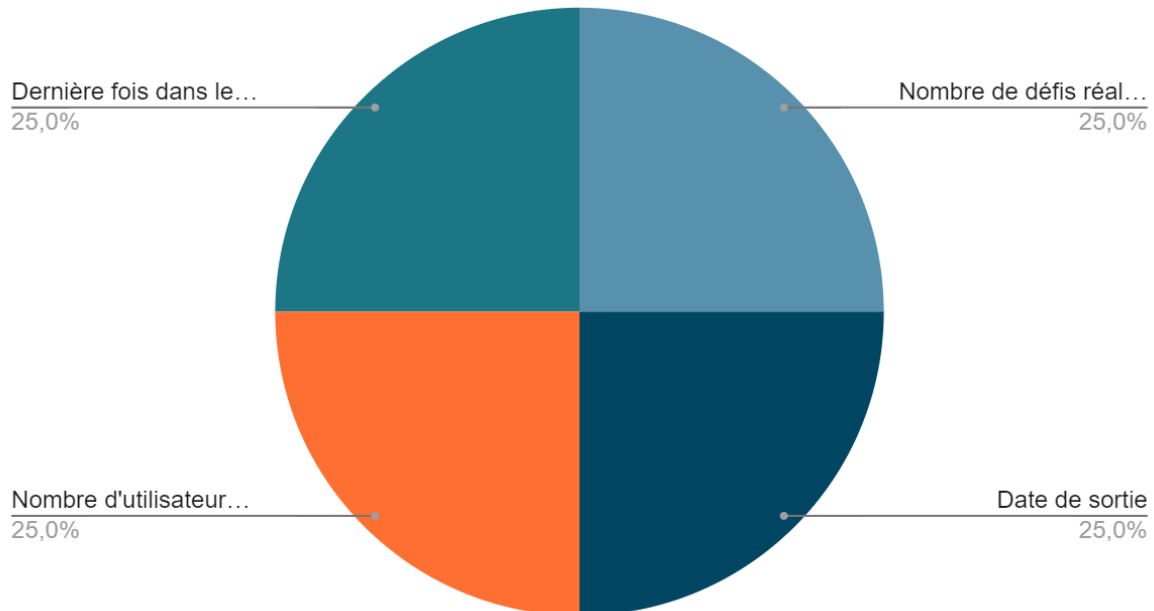
Exemple de recherche par critère :



2.3 Données manipulées

Au départ nous avons notre formule de calcul de réputation avec des parts égales :

Répartition des parts des critères dans le calcul de réputation

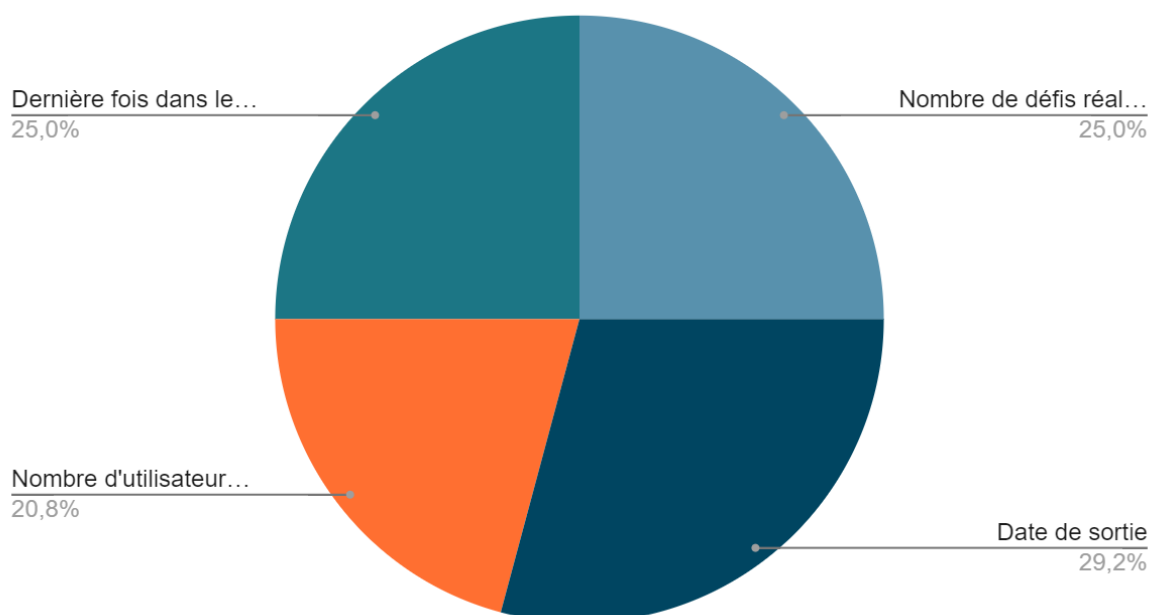


Un utilisateur effectue une recherche avec des critères précis qui sont les suivants :

1. date de sortie
2. nombre de défi réalisés

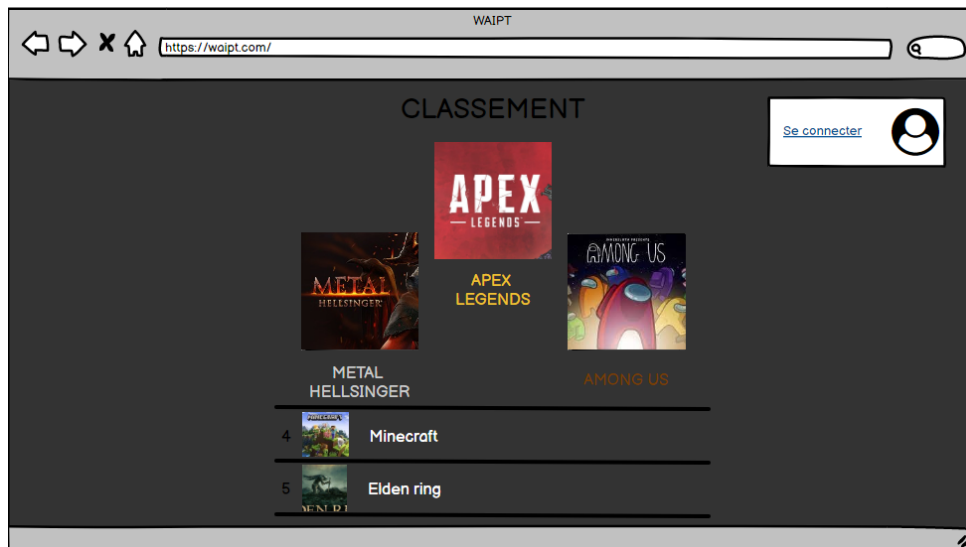
Quand l'utilisateur valide la sélection de critères, on extrait les critères de la recherche pour mettre à jour notre formule de calcul de réputation :

Répartition des parts des critères dans le calcul de réputation

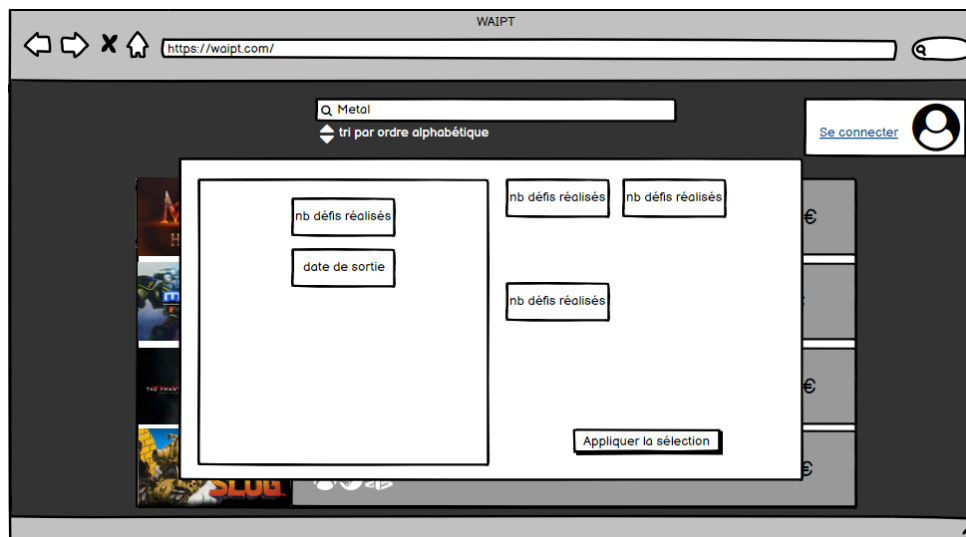


Annexes

Exemple d'utilisation des points de réputation :



Exemple de sélection de critère de recherche :



Exemple de recherche par critère :

