



**ECOLE MAROCAINE DES  
SCIENCES DE L'INGENIEUR**  
*Membre de* **HONORIS UNITED UNIVERSITIES**

## Cahier des charges



Application d'apprentissage de langue

**Réaliser par :**

Roukny anas

Labrach youssef

Adaze mohamed

4IIR G3

# Description du projet

Duolingo est une application d'apprentissage des langues qui offre une expérience personnalisée pour les utilisateurs. En créant un compte, les utilisateurs peuvent s'authentifier pour accéder à des cours interactifs dans plusieurs langues. L'application propose un suivi de la progression et des exercices ludiques. Duolingo permet aux utilisateurs de démarrer leur parcours d'apprentissage linguistique dès l'inscription, les guidant à travers des leçons adaptatives pour renforcer leurs compétences linguistiques.

## Les objectifs du projet

-Dans la page d'accueil, l'utilisateur choisie entre l'authentification ou la création du compte. s'il veut se connecter, on lui demande d'entrer son email ou nom d'utilisateur et son mot de passe, ou il peut s'authentifier a travers google ou facebook. Sinon, on lui demande de choisir une langue et répondre a un questionnaire, puis il peut creer son compte a travers google ou Facebook, après on le donne le choix de commencer par les bases de la langue qu' il a choisi ou repondre a quelques questions pour sauter les bases.s'il a choisi de commencer par les bases il commence son cours. Sinon d'apres son resultat de l'evaluation,on lui affecte la partie du cours qui correspond à son niveau. Puis on le donne le choix de creer un compte il doit saisir son age, nom(facultatif), email et mot de passe ou le creer a travers google ou facebook.

-L'utilisateur non authentifie peut:

- \*Commencer son cours a condition que son nombre de vies et superieur a 0(chaque cours contient des chapitres et chaque chapitres contient des unites), voir le guide de cours, voir les cours precedants, voir son solde de vies et de gemmes, voir la langue de son cours, ajouter des cours, creer un profil et se connecter. Il peut aussi voir le nombre d'heure restant pour recharger ses vies.

- \*Rejoindre une ligue a condition qu'il a termine 10 lecons.Chaque ligue a un nom et un nombre de participants

- \*Consulter quetes et voir les quetes du jour et le nombre d'heures restant pour les quetes.

- \*Consulter l'aide pour poser des questions ou signaler un bug.

-L'utilisateur authentifie: En plus les fonctionnalités d'utilisateur non authentifie,il peut:

- \*Consulter la boutique pour recharger ses vies,acheter vies illimitees(super duolingo),activer "gel de serie" ou obtenir "Quitte ou double"

- \*Consulter son profil pour voir ses abonnements et abonnées,la date de son inscription,les langues de ses lecons,ses statistiques et ses succes. Il peut aussi ajouter des amis en recherchant leurs nom ou nom d'utilisateur, les inviter ou a travers facebook.

- \*Dans parametres,il peut:

- Consulter son compte pour modifier ses informations(photo de profil, nom, nom d'utilisateur, email, l'activation ou désactivation du (Facebook, Google Connect, Effets sonores, Animations, Mode sombre, Message d' encouragement

, Exercices de prononciation, Exercices de compréhension orale)). Il peut aussi se déconnecter, exporter ses données et supprimer son compte.

- Gérer son cours en réinitialisant les cours.

- Modifier son mot de passe. -Acheter super duolingo.

- Gérer ses notifications.

- Modifier des objectifs. -Rejoindre une classe.

- Gérer sa confidentialité.

- Se déconnecter.