

# Création d'un moteur de génération de jeu sérieux textuel

Projet S10 - 2023/2024

# L'équipe

**Paul Grandhomme**

*Chef de projet / Développeur*

**Loric Gallier**

*Scrum master / Développeur*

**Benjamin Bracquier**

*Développeur*

**Mathis Courant**

*Développeur*

# Contexte et objectif

Encadrant : Lionel Di Marco

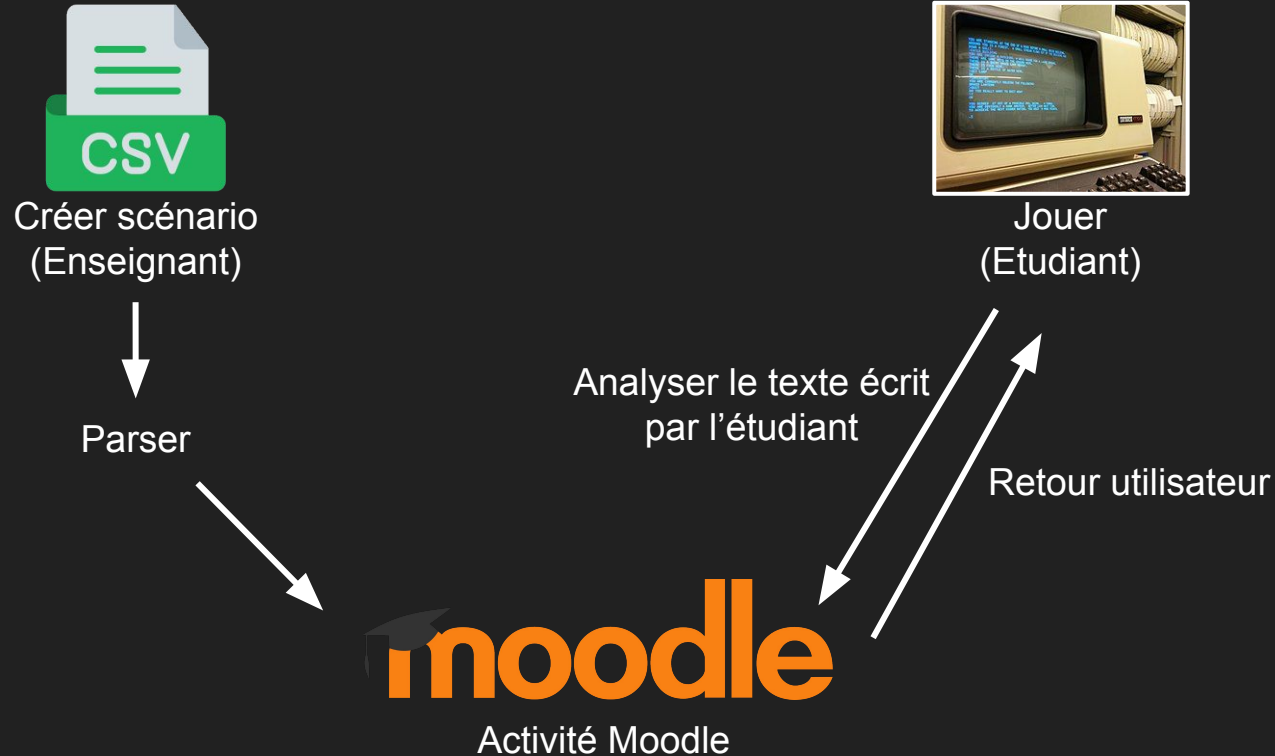


Scénario



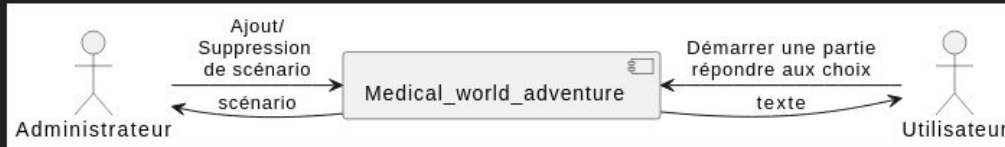
Jeu textuel pédagogique  
(Activité Moodle)

# Architecture du système

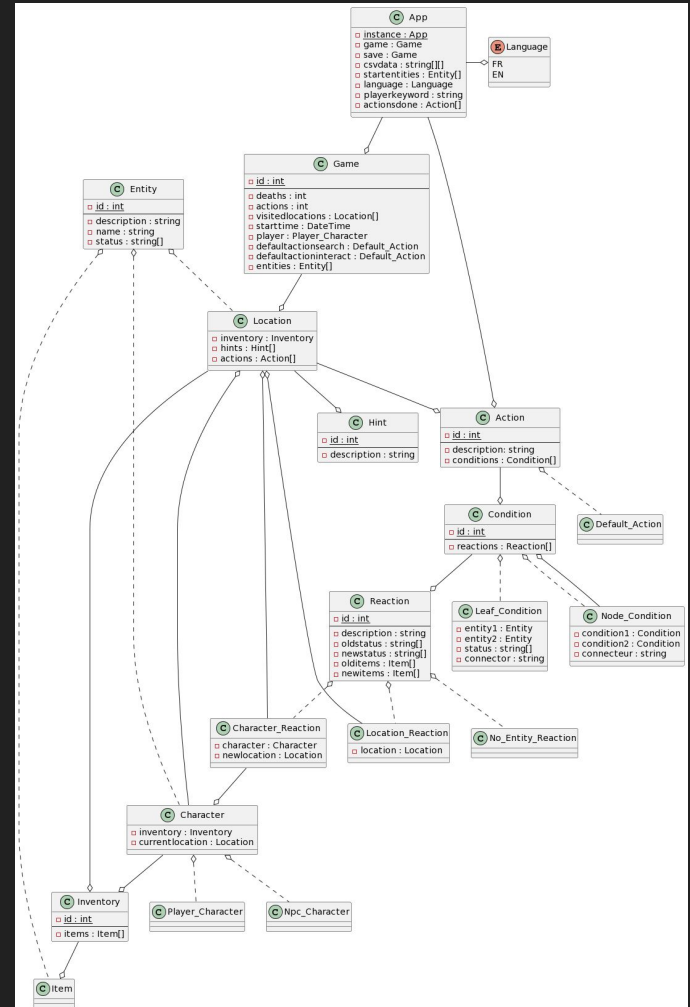
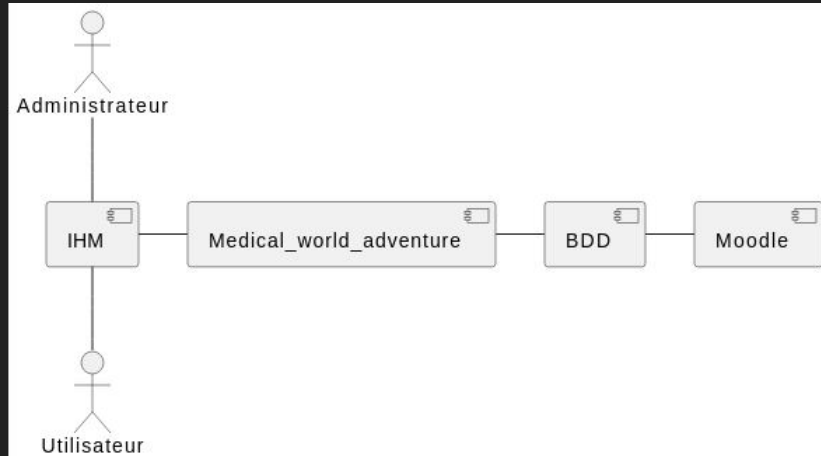


# Modèle de données

## Diagramme de contexte



## Vue logique



# Technologies utilisées



Plugin skeleton generator

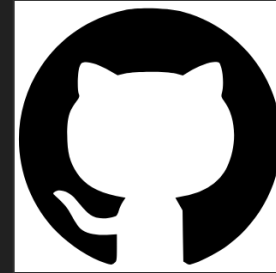
Code checker

Moodle PHPdoc check

PHP Unit

javacript

Ajax



# Plan de travail

## **Sprint 1 : 29/01/2024 - 16/02/2024**

Installer l'environnement de travail

Définir syntaxe CSV

Créer UML

Parser CSV

Gestion des entrées utilisateur

CI/CD

Génération des tests

## **Sprint 2 : 19/02/2024 - 15/03/2024**

Interfaces étudiant/professeur

Gérer base de données

Gestion des sauvegardes

Traduction

Gestions des actions par défaut

Vérifier si le csv est bien parsable

Gestion des synonymes

# Démo