

Projet S10

Application prononciation

Contributeurs :

Chabre Manon

Coscia Daniel

De Araujo Bastien

Denis Guillaume

Alacali Kadir



01 RAPPEL
DU SUJET

02 EQUIPE &
ORGANISATION

03 TECHNOLOGIES
UTILISÉES

04 OUTILS
UTILISÉS

05 JALONS

06 BACKLOG/
AVANCEMENT



Rappel du sujet

- Application mobile
- Pouvoir permettre aux enfants atteints de trouble du langage de pouvoir apprendre à la maison
- Supervision par le spécialiste



Équipe & Organisation

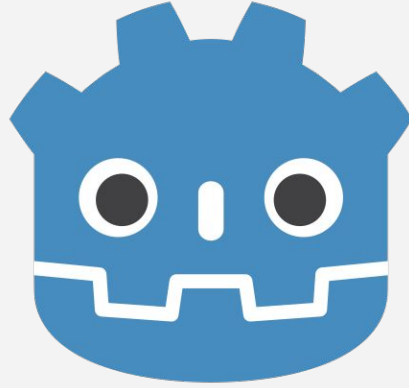


Application de la méthode agile (SCRUM)

- Chef de projet
- Scrum master
- Daily meeting
- Division en plusieurs sprint
 - Sprint 1 : 3 Février → 17 Février 2020
 - Sprint 2 : 17 Février → 9 Mars 2020
 - Sprint 3 : 9 Mars → 20 Mars 2020
- Utilisation des issues et pull request de Github



Technologies



GODOT
Game engine

- Moteur de jeu Godot Engine
- Utilisation d'API de google



Outils utilisés



- Git
- Méthode SCRUM
- Revue de code
- Banque image libre de droit



Backlogs/Avancement

- ★ Jeu de l'oie
- ★ Jeu Écoute et choisit
- ★ Création d'une base de données avec entités
- ★ Reconnaissance vocale et prononciation de mot
- ❖ Statistiques
- ❖ Avatar
- ❖ Fixer dernier bugs
- ❖ Espace orthophoniste
- Création de différent niveaux
- Espace entraînement
- Améliorer certaines interface
- Système de récompense
- Image borel
- Vidéo des sons
- Jeu 3



Idea



To do



Doing



Done