

Projet S10

Application prononciation

Contributeurs :

Chabre Manon

Coscia Daniel

De Araujo Bastien

Denis Guillaume

Alacali Kadir Uraz



01 RAPPEL
DU SUJET

02 ARCHITECTURE
TECHNIQUE

03 RÉALISATION
TECHNIQUE

04 GESTION DE
PROJET

05 OUTILS
UTILISÉS

06 MÉTRIQUE
LOGICIEL

07 CONCLUSION



Rappel du sujet

- Application mobile
- Pouvoir permettre aux enfants atteints de trouble du langage de pouvoir apprendre à la maison
- Supervision par le spécialiste
- Travail avec une orthophoniste du CHU de Grenoble



Architecture technique



Architecture

- Utilisation sur tablette et/ou smartphone



Technologies



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

Réalisation Technique / DEMO



- Côté utilisateur “ENFANT” :

3 jeux à disposition : Jeux de l'oie,
Écoute et choisis et Memory

Possibilité d'entraînement aux
mots choisis par le spécialiste

Pouvoir s'entraîner sur la
prononciation des sons avec une
vidéo expliquant l'image Borel
correspondante

Peut choisir son nom et un
“avatar” qui lui correspondra

- Coté utilisateur “ORTHOPHONISTE” :

Possibilité de créer des exercices via la
structure syllabique ou le nombre de
syllabe.

Créer des exercices via un choix des
mots choisi par l'orthophoniste

Possibilité de voir les statistiques de
l'enfant pour voir les mots qu'il ne réussit
pas

Gestion de projet

Application de la méthode agile (SCRUM)

- Chef de projet : Manon
- Scrum master : Guillaume
- Développeur : Bastien, Daniel, Kadir
- 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 avec revue de code



Outils utilisés

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



Métrique logiciel



Ligne de code, langages :

Temps ingénieur : 35 jours
avec 7h par jour avec 5
ingénieurs = 1225h

Language	files	blank	comment	code
JSON	219	1	0	14571
GDScript	32	594	269	2968
Java	19	125	811	1269
XML	65	305	142	932
HTML	1	3	13	185
Bourne Shell	1	21	22	129
Gradle	2	101	34	98
DOS Batch	1	23	2	59
SUM:	340	1173	1293	20211

Métrique logiciel



Répartition du travail :

	Manon	Daniel	Bastien	Guillaume	Kadir Uraz	Total
Caractère ajoutés/ supprimés	24700/9600	3900/3100	5200/2100	12100/7400	5000/3600	50900/25800
Nombre de commit / pourcentage	94/32%	73/25%	48/16%	66/22%	9/3%	290

Conclusion

- Travail qui pourra être amené à évoluer : projet Open-source
- Travail à but social qui pourra permettre à des enfants d'apprendre plus vite
- Nous avons découvert une technologie original : Godot Engine
- Nous avons fourni une application deliverable sur le PlayStore au minimum (Déploiement en cours, Acquisition des droit a l'image, licence....)

