Exercice 1

1. Exigences Fonctionnelles :

* Le visiteur peut démarrer le jeu
* Le visiteur peut voir le Dashboard des parties précédentes
* Le visiteur peut lancer une partie hors connexion
* Le visiteur peut créer un compte joueur
* Le Joueur peut jouer une partie
* Le joueur peut mettre une partie en pause
* Le Joueur peut reprendre une partie
* Le joueur peut quitter une partie
* Le joueur peut choisir une langue d’apprentissage
* Le joueur peut choisir un mode de jeu
* Le Joueur peut cliquer sur une image
* Le joueur peut choisir une couleur
* Le joueur peut écrire un mot
* Le joueur peut écrire une phrase
* Le système affiche le nombre de points de chaque joueur par partie
* Le système définit un timing pour chaque joueur
* Le système prononce des mots
* Le système contrôle valide les réponses et rejette les erreurs.

1. Exigences non-fonctionnelles

* Le jeu doit être compatible a tous les ordinateurs
* Le jeu ne doit pas prendre toutes les ressources de l’ordinateur
* Le système doit être robuste

1. Le Product Back log

Lors du Sprint 1, nous avons fait une etude sur le projet, sur ce qui doit être fait et comment atteindre notre objectif :

* Comment se comportera notre application
* Quel dictionnaire de langage seront pris en charge par notre application
* Quel langage de programmation sera utilisé

Lors du sprint 2, nous avons fait une analyse des résultats du dernier sprint en y ajustant les données reçues en cours avec quelques ajouts :

* Une analyse plus approfondies des spécifications de notre application
* Une idée du design et une maquette de dessin
* Le test du langage à utiliser et une recherche des Framework à utiliser

Sprint 3 :

* Choix du langage de programmation et recherche des Framework
* Etude des Framework adopté
* Etude de l’architecture Dev OPS
* Tutoriel et Installation de Jenkins
* Recherche sur utilisation de Jenkins
* Installation de l’environnement python et du Framework Django
* Recherche sur Django

Pour la suite, les sprints portaient sur le niveau de recherche sur l’architecture Devops, l’utilisation de Jenkins, L’initiation aux Framework Qt Python et Django. Et Début de la conception du Jeu

Exercice 2

1. Du système, les acteurs sont :

* Le visiteur
* Le Joueur

1. Les cas d’utilisation

|  |  |
| --- | --- |
| Acteurs | Cas d’utilisation |
| Visiteur | Voir Dashboard |
| Créer compte Joueur |
| Démarrer jeu |
| Quitter le jeu |
|  |
| Joueur | Choisir une couleur |
| Choisir une langue |
| Choisir le mode de jeu |
| Choisir le niveau de jeu |
| Ecrire un mot |
| Mettre le jeu en pause |
| Reprendre le jeu |
| Quitter partie |
| Voir Dashboard |

1. La description des cas d’utilisation

Voir le tableau de bord : Cette partie du système est utilisé est