Compte rendu de réunion (24/01)

Présents : Isna, Melissa, Nicolas, Alexandre

Notre jeu servira à évaluer un système de TALN en vérifiant le sens réel de phrase et celui compris par le système.

Le but est donc d’avoir des ressources de textes (corpus), annotés du sens des mots (ou des groupes de mots) pouvant être ambigu.

Exemple : L’avocat est au palais de justice. Il s’agit de l’avocat métier, et non du fruit.

Le jeu est donc un GWAP (Game With A Purpose).

Le jeu aura différents niveaux de difficultés.

* débutant : les mots à annoter sont mis en évidence dans le texte et chacun est associé à un ensemble de gloses possibles (+ autres en entrée libre s'il en manque) ;
* confirmé : les mots à annoter sont mis en évidence, mais aucune proposition de glose n'est faite ;
* expert : les mots ne sont pas mis en évidence et doivent être trouvés par le joueur.

Les joueurs de niveau expert peuvent proposer de nouvelles phrases.

**Développement :**

L’application doit être facilement utilisable sur ordinateur et mobile. L’utilisation d’un framework comme Symfony est conseillé pour la partie PHP, et de Bootstrap pour la partie CSS/JS.

Le projet doit être effectué en utilisant la méthode AGILE.

Si possible rendre le site en ligne.

Il faut rendre le jeu attractif, en incitant les joueurs à revenir, par exemple avec les réseaux sociaux, donner des récompenses, faire des rappels automatiques, etc.

**Utilisation :**

3 types d’utilisateurs, les visiteurs, les membres et les administrateurs.

Un visiteur peut simplement naviguer sur le site, et jouer.

En s’inscrivant, il devient membre, ce qui lui donne le droit à de nouvelles fonctionnalités.

Quand il joue et qu’il donne des bonnes réponses (c’est à dire la même réponse que la majorité des précédentes réponses), il gagne des points, à l’inverse, des mauvaises réponses enlève des points. Si un membre trouve un nouveau sens, il peut alors ajouter une glose.

ATTENTION : le système devra donc pouvoir gérer les éventuelles triches et “trolls”, par exemple en autorisant l’ajout qu’avec un score minimum, ou plusieurs membres voulant ajouter cette même glose.

Les membres peuvent aussi discuter entre eux sur une phrase.

Les membres pourront donc signaler des parties ou des commentaires afin d’éviter les abus.

Après avoir un certain score, ou niveau, les membres peuvent proposer de nouvelles phrases, en indiquant au moins une bonne glose et une moyenne ou nulle.

Un membre a donc un score de classement, mais aussi des crédits, qui lui permettront par exemple d’acheter de l’aide, ou d’ajouter une nouvelle glose, créer des nouvelles phrases, etc.

Chaque phrase peut être partager sur Facebook, Twitter, être aimée.

Un administrateur peut lui éditer des parties (ajouter, modifier, supprimer), traiter les signalements, ou encore envoyer des newsletter aux membres.

**Durée : 30 minutes**

**Prochaine réunion : mardi 7/02 à 8h30**