

PROJET DE PROGRAMMATION 2020/2021

(Logiciel ludo-éducatif pour tablette/téléphone destiné à des enfants avec troubles du développement cognitif)

Équipe : BARRY Aguibou, DIALLO Boubacar, DIALLO Ibrahima
DUPONT Théo, EL KHAILI Soufiane, TIMLI Hassan

Compte-rendu du TD3(10/02/2021)

Points abordés :

- Page de garde à refaire
- Définition troubles cognitifs
- Refaire l'intro (objectif)
- Dire que le jeu est personnalisable
- Liste de jeux envisageable
- Inclure les schémas/prototypes de la présentation
- Expliquer le niveau de difficulté pour la progression
- Cadre pour chaque jeu est global, le décrire, puis décrire chaque jeu
- Expliquer comment faire le découpage de l'image pour le jeu de coloriage et rotation
- Chiffrer et quantifier les performances
- Ne pas hésiter à renvoyer vers les scénarios
- Parler de la version minimale d'android sur la portabilité
- Détailler les différents besoins "non triviaux"
- Limite technique (on peut pas découper en 100x100, on va pas prendre des sons de 10min)
- Détailler les besoins non fonctionnels
- Se faire des priorités
- Organiser les fonctions générales en bibliothèque, pour pouvoir les réutiliser pour d'autres jeux
- Donner plus de détails sur la facilité d'utilisation en expliquant que l'application est destinée à des utilisateurs non informaticiens
- Expliquer comment les demos seront faites(lien vers YouTube, Intégration de vidéos dans le jeu etc.)
- Définir les besoins communs entre tous les jeux et les mettre en avant (exemple les sons de récompense).
- Ajouter les schémas dans le cahier des besoins permet de faciliter la compréhension des jeux