

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

rapport TD 03/03/2021

les points abordé :

- Besoin fonctionnel d'avoir correspondance entre un image et l'objet liste alors utilisation d'une base de données à priorité NoSQL.
- Les algos qu'on va utiliser (rotation , translation..) faut les détailler s'ils sont des algos un peu particulier
- choix d'android : besoin non fonctionnel , contraint de la compatibilité de versions Android
- la possibilité de rajouter des fonctionnalité après notre cahier de charge.
- faut détailler la liste des besoins fonctionnel qu'on a rédigé.
- on a un mélange dans nos besoins entres des choses de haut niveau (jeu complet) et des taches de bas niveau(rotation..)
'importance des scénario des jeux pour que le client pourra interagir (exemple comment il doit commencer le jeu , on doit lui montrer qui l'a gagné, indiqué une amélioration...)
- Faut mettre des algos simple par exemple pour découper le puzzle puisque c'est le client qui choisit les images utilisé dans le jeu
- non pas mettre de texte : dans besoin non fonctionnel