

SaÉ 1.02

Création et DÉVeloppement de logiciels ludo-pédagogiques

Fabien.Delecroix@univ-lille.fr

BONEVA Iovka, CAPELLE Cindy, CASTILLON Antoine, DELECROIX Fabien,
LEPRETRE Éric, PLACE Jean-Marie, RICHARD Grégoire, SECQ Yann, TEDJINI Takwa

Premier aperçu

- Réalisation d'un **logiciel complet** non trivial
- Fil rouge jusqu'à la fin du semestre mi-janvier
- Travail en **binôme**
- Aspects techniques ... et créatifs !

Logiciel

Ludo-pédagogique

- Création d'un logiciel complet **en iJava**
- Logiciel ludo-pédagogique **pour élèves de primaire**
 - ludo → jouer, s'amuser
 - pédagogique → apprendre, s'exercer
- Interface
 - mode texte** : indispensable
 - mode graphique : secondaire, optionnel
- Temporalité
 - « **tour / tour** » : indispensable
 - événementiel / temps réel : secondaire, optionnel
- Liberté de **choix** de votre **sujet** :)
(autre que conjugaison)

```
corentin@debian: ~/Bureau/Poursuite dans l'escalier
Fichier  Édition  Affichage  Rechercher  Terminal  Aide
Bonne réponse Thomas ! Tu es montes !

Arrivée

Départ

Question pour Florian : Qui est le premier homme à marcher sur la Lune ?
1. Neil Armstrong
2. Lance Armstrong
3. Louis Armstrong
Entre le numéro de la réponse : 
```

[illegible]

```

d
Un bon PDG doit savoir situer les principales villes de France pour gérer son réseau correctement !
Chaque bonne réponse vous accorde un bonus de 10% sur les gains de chaque train.

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14

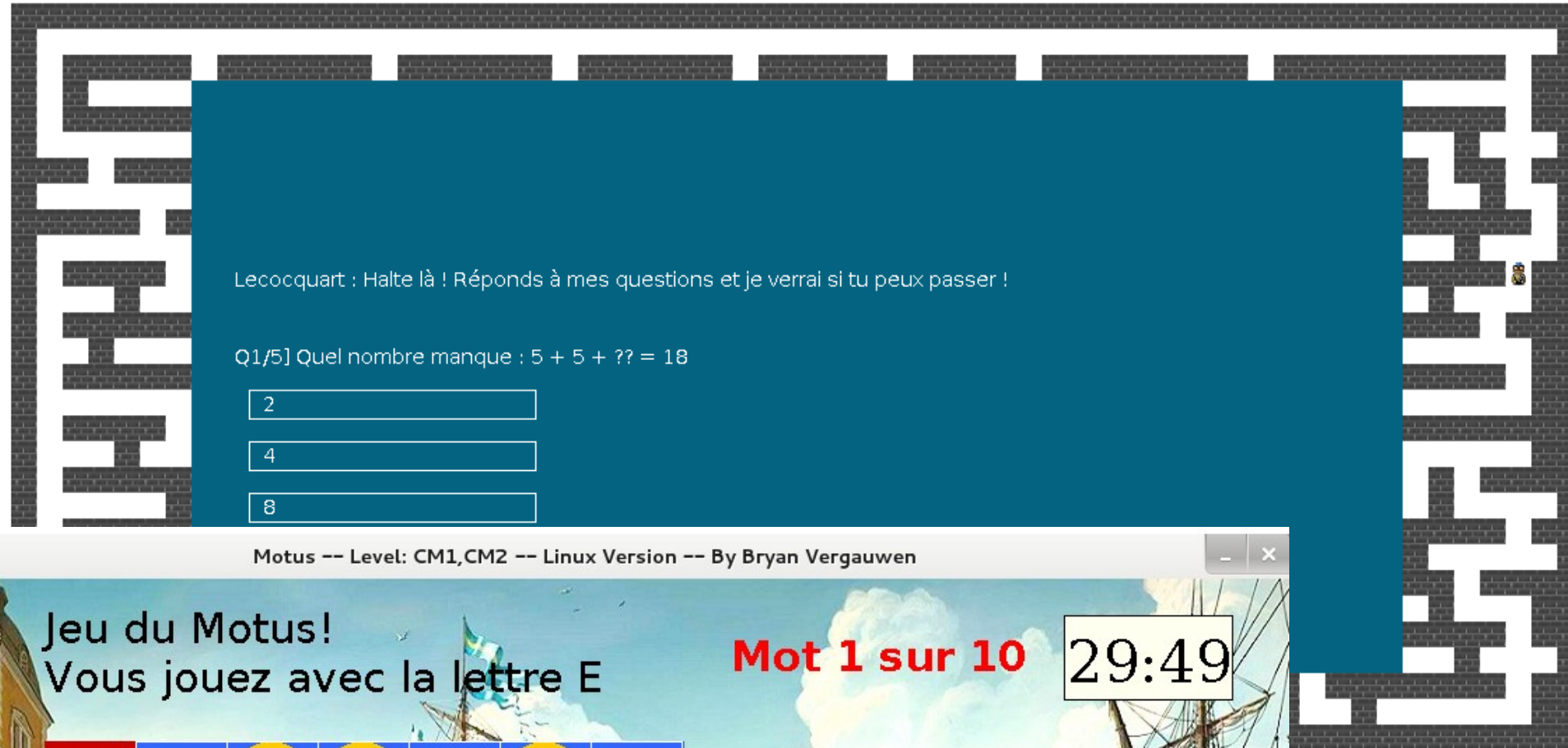
1 : LONDRES
2 : ?
3 : LILLE
4 : ?
5 : ?
6 : ?
7 : ?
8 : ?
9 : ?
10 : ?
11 : ?
12 : ?
13 : ?
14 : ?

[q] Quitter recherche et développement
[s] Sélectionner

Action ?
s
Numéro de la ville
12
Nom de la ville
Toulouse

```


LECOCCOQUART





CONTROLES


Déplace toi avec les flèches

AFFICHAGE

 : Ton personnage

 : La sortie

 : Les gardiens

 : La pioche

TON SCORE

0

GARDIENS

6

Motus -- Level: CM1,CM2 -- Linux Version -- By Bryan Vergauwen

Jeu du Motus!
Vous jouez avec la lettre E

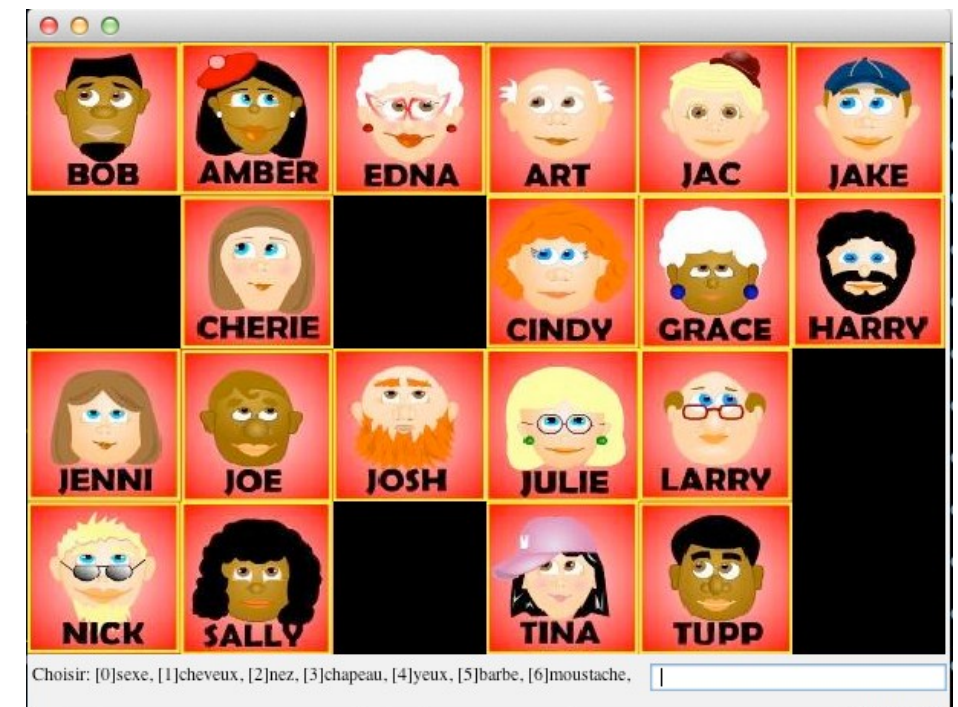
Mot 1 sur 10 29:49

Entrez votre mot ici



Rejouer

Quitter



Choisir: [0]sexe, [1]cheveux, [2]nez, [3]chapeau, [4]yeux, [5]barbe, [6]moustache, |

Étape 1 : Descriptif de votre logiciel

- L'**idée** (et le nom provisoire)
- les **fonctionnalités** prévues
 - **minimales** (version alpha)
 - **raisonnables**, si tout va bien
 - **maximales**, avec ce que vous allez encore apprendre et des conseils

Livrable : document **texte 1 page** max
(voir modèle sur Moodle)

Déroulement

- Votre **client.e** = un.e de vos 2 **enseignants de TP** (rôle de prof de primaire)
- Constitution des **binômes**
 - binôme au sein du **même groupe**
 - partenaire **différent** de **SaÉ 1.01** (Implémentation)
- Détermination du **sujet** (vous !)
- Rédaction d'un **descriptif** de votre projet
- **Développement** du logiciel
- Évaluation (**code** + **démo**)
- Extension d'un autre mini-logiciel existant (**CTP**)

Étape 2 : Analyse & Conception

- Procéder par **étapes** successives
- Décomposer des niveaux de **fonctionnalités**
- Réaliser des **tests** !
- Sollicitez vos enseignant.e.s de TP
→ rôle de client mais aussi de personnes ressources

Travaillez en équipe !

Étape 3 : Évaluation

- Différents **livrables** au cours du semestre
 - **description** du logiciel (document texte)
 - version **alpha** « en l'état » mi-décembre

version **finale** 11 janvier

- **Démo** au client (5mns) + **réponses** aux questions (5mns)
- Extension logiciel existant sur l'arithmétique (**CTP**)

Attendus

- **Modularité** (types et fonctions)
clarté (nommage)
et **qualité** du code (algorithmique)
- **Externalisation** des données
(ASCII art, textes etc. dans des fichiers)
- **Persistence** des données (sauvegarde)
- **Contrôle de saisie**
(pas de plantage si mauvaise saisie)
- **Tests** pertinents des fonctions qui peuvent l'être

La technique ne suffit pas,
faîtes preuve de créativité !

Planning

- Voir sur Moodle
- Séances en « autonomie »
→ à partir du 5 décembre