



Application du jeu de mémoire



TABLE DES VERSIONS

Version	Date Création	Remarque
V1	12/02/2021	Création du document
V1.1	---	Remarques client
V2	---	Pour approbation



TABLE DES MATIÈRES

Section 1 Rappel du cahier des charges

Section 2 Spécification

2.1 Diagramme Use Case

2.2 Maquette

Section 3 Organisation du projet

3.1 Participants

3.2 Méthodes de gestion du projet

3.3 Diagramme de Gantt

Section 4 Conception

4.1 MCD

4.2 Diagramme de Classe et de Séquence



Section 1 Le cahier des charges

La société JMS Corp à été sollicité afin de réaliser une application destinée à son client provenant du milieu hospitaliers, le but de cette application est de solliciter les fonctions cognitives de patients atteints de la maladie d'Alzheimer ou en rééducation de patients ayant subi un AVC, cette application est alors présenté comme un jeu de mémoire avec une grille d'images.

Fonctionnalités attendues :

- Application plein écran.
- Un « jeu » de carte de mémorisation avec restitution des cartes par le joueur.
- Permettre à l'aide soignant de choisir le niveau de difficulté et définir le temps imparti.
- L'application mémorise le jeu réussi avec le temps écoulé et le nombre de cartes.

Fonctionnalité supplémentaire :

- L'application propose un dialogue pour ajouter un nouveau joueur
- Pour jouer il faut s'être identifié
- Le soignant doit s'identifier pour avoir des droits particuliers de choix des paramètres du jeu.
- Les performances des jours sont mémorisées.
- Une vue permet au soignant voir les performances par joueur
- Les données sont mémorisées dans un fichier au format XML.



Section 2

Spécification

2.1 - Diagramme Use Case

L'application demandée, s'exécutant sur un PC Windows, voici une première approche de l'application, en terme de cas d'utilisation (formalisme UML) :

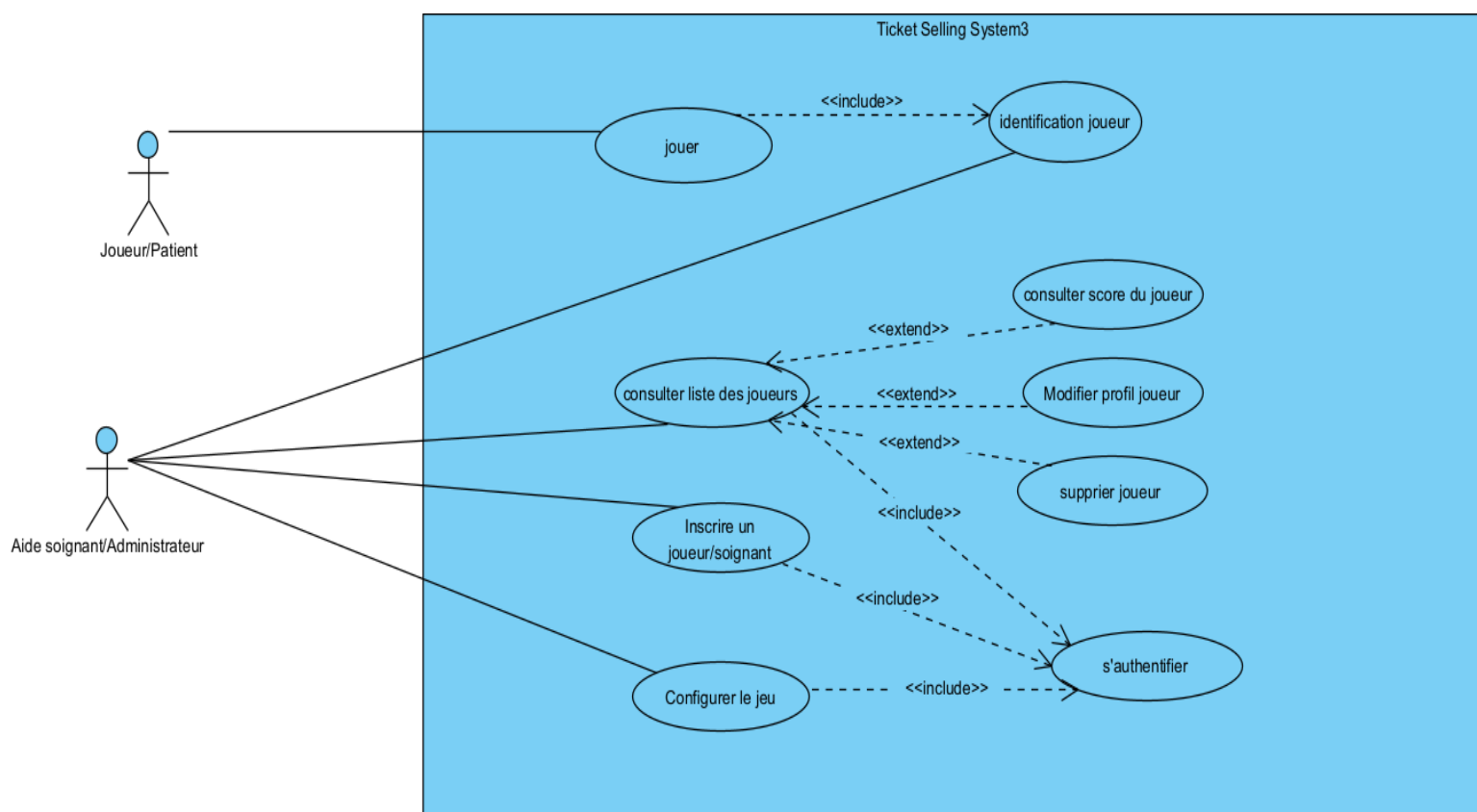


Diagramme Use case



Voici la description des Uses Cases :

Jouer :

- Prérequis : Le soignant a procédé à l'identification du patient/joueur.
- Détail de l'action : Une grille d'image apparaît, le jeu consiste alors à trouver les paires d'images similaires, le joueur a un nombre de chances illimités, une fois le temps imparti dépassé le jeu prend fin et le score s'affiche.
- Résultat : Le score est mémorisé et les informations sont enregistrées en en base de données.

Consulter liste des joueurs :

- Prérequis : Le soignant a procédé à son authentification.
- Détail de l'action : Cette option permet à l'aide soignant de consulter la liste des joueurs inscrits, ensuite plusieurs sous options sont disponibles:
 - La consultation des scores d'un joueur
 - La modifications du profil d'un joueur (informations donnés lors de l'inscription)
 - La suppression d'un joueur.
- Résultats :
 - Dans le cas ou le profil d'un joueur a été modifié, les nouvelles informations du joueur sont enregistrés et remplace alors les anciennes information en base de donnés
 - Dans le cas où le joueur a été supprimé, les informations et le joueur sont entièrement supprimé de la base de données



Inscrire un joueur/soignant:

- Prérequis : Le soignant a procédé à son authentification
- Détail de l'action : L'aide soignant peut inscrire un nouveau soignant ou un nouveau joueur(un patient)
- Résultat : Le nouveau joueur/aide soignant est enregistré dans la base de donnée

Configurer le jeu:

- Prérequis : Le soignant a procédé à son authentification
- Détail de l'action: Cette option permet a l'aide soignant de configurer le jeu, il peut modifier le niveau de difficulté(1), régler le temps imparti(2) ou ajouter un joueur a la partie(3).
 1. Le niveau de difficulté correspond au nombre d'images, trois choix de grille sont disponible, une grille 4x3 (12 images) soit 6 paires d'images à retrouver, une grille 4x4(16 images) soit 8 paires d'images à retrouver ou une grille 4x5(20 images) soit 10 paires d'images à retrouver.
 2. Le temps imparti correspond à la durée disponible imposée au joueur pendant laquelle il peut jouer.
 3. L'ajout d'un joueur permet d'intégrer un nouveau joueur au jeu et le mettre en confrontation avec un autre, 2 joueurs au maximum peuvent etre ajoutés à une partie.
- Résultat : Le joueur est soumis à la configuration du jeu choisi par l'aide soignant



2.2 - Maquette

Page d'inscription et de connexion

[Web 1920] – Page D'Inscription

Inscription

Nom ?

Prenom ?

Email ?

Mot de passe ?

Mot de passe ?

Passe d'Inscription ?

Passe d'Inscription ?

INSCRIPTION

Inscription Mot de Passe Oublié ?

Copyright © 2019-2021 www.chrissMcKenzie.com. Tous Droits Réservés
Concepteur Développeur (c) 2020 chrissMcKenzie.com

[Web 1920] – Page D'Inscription – (Mail D'Inscription)

[Web 1920] – Page De Connexion

Connexion

Email ?

Mot de passe ?

Passe d'Inscription ?

Passe d'Inscription ?

CONNEXION

Inscription Mot de Passe Oublié ?

Copyright © 2019-2021 www.chrissMcKenzie.com. Tous Droits Réservés
Concepteur Développeur (c) 2020 chrissMcKenzie.com

[Web 1920] – Page De Connexion – (EMail De Connexion)

La page d'accueil de l'application propose la connexion "soignant" et la connexion "patient" . (les formulaires de connexion du patient et du soignant sont différents)

La page d'inscription n'est accessible qu'après connexion d'un patient.



Page d'accueil - Soignant connecté



//cette version n'est pas la version final les options à droite vont etre supprimées et remplacées

Une fois connecté, le soignant se retrouve sur cette page d'accueil, il a plusieurs options à disposition. (colonne de droite)

- consulter la liste de joueur - inscrire un nouveau soignant - configurer les paramètres du jeu



Page de jeu - Joueur connecté

[Web 1920] – Page MemoryCard

[Mobile 1080] – Page MemoryCard

[Web 1920] – Page MemoryCard – 1

[Web 1920] – Page MemoryCard – 2

[Web 1920] – Page MemoryCard – 3

[Web 1920] – Page MemoryCard – 4

//ceci n'est pas la version final le réglage de la difficulté sera normalement géré par le soignant sur son option de configuration vue précédemment

Une fois connecté, le joueur a accès à cette page de jeu, la grille par défaut est 4x3.



Section 3 Organisation du projet

3.1 Participants

Nous sommes un groupe de trois, Sofiane OMRANI, Jeaffy BAMBI et Mohamed ARAB.

Voici les tâches attribuées à chacun des participants :

OMRANI Sofiane :

- Rédaction du document actuel (titres, tables des matières, logo entreprise...)
- Cahier des charges
- Diagramme Use Case + description
- Organisation du projet : Participants + Méthodes de gestion du projet
- Diagramme de séquence + diagramme de classe

Jeaffy BAMBI:

- Maquette application
- Organisation du projet : Diagramme de Gantt (pas encore fournie)
- Développement du front de l'application

Mohamed ARAB;

- MCD (non fournie)
- Création de la base de données



3.2 Méthode de réalisation du projet

Nous avons utilisé plusieurs outils afin d'être le plus efficace, Visual Paradigm pour les diagrammes (Use case, classe et séquence), MERISE pour le MCD , GanttProject pour le diagramme de gantt et enfin figma pour la maquette.



3.3 Diagramme de Gantt

Jeaffy est en charge de cette partie



Section 4 **Conception**

4.1 MCD

Mohamed est en charge de cette partie



4.2 Diagramme de Classe et de Séquence

(le diagramme de classe et de séquence sont en cours de production)

Diagramme de classes

