







<u>Plan</u>

I Présentation du jeu

II Coté technique

1) Technologies utilisées

4store

RoR

Html5

2) Conception de notre application

Stockage des données

Peuplage de la base

Requêtes utilisées

III Enrichissement de concepts

IV Démo

Présentation du jeu : Règles

- 2 joueurs
- Use Case:
 - Joueur1 doit faire deviner un mot au joueur 2 :
 - il choisi le mot dans la base de données
 - Le pc indique alors une liste de 5 mots Taboo! (à ne pas prononcer).
 - Joueur1 tente de faire deviner à Joueur2 le mot à l'aide d'un seul mot et sans utiliser un mot Taboo!
- Jeu en plusieurs manches
 - celui qui marque le moins de points a gagné
- Le jeu est de plus en plus difficile!



Présentation du jeu : exemple

Mot à faire deviner

Clavier →



Présentation du jeu : exemple

Les mots interdits

Touche (4)

Souris (3)

Cable (2)

Périphérique (2)

Interface (2)



Présentation du jeu : exemple

Les mots interdits

Touche (4)

Souris (3)

Cable (2)

Périphérique (2)

Interface (2)

Détails

Le mot à deviner : Clavier

Temps pour répondre : 1:23:8



Présentation du jeu : exemple

Les mots interdits

Touche (4)

Souris (3)

Cable (2)

Périphérique (2)

Interface (2)

Détails

Le mot à deviner : Clavier

Temps pour répondre : 1:23:8

Indique-nous l'indice qui a permis de trouver le mot. Cela améliore notre jeu et contribue à enrichir les concepts liés à l'informatique.





Présentation du jeu : exemple

Les mots interdits

Touche (4)

Souris (3)

Cable (2)

Périphérique (2)

Interface (2)

Détails

Le mot à deviner : Clavier

Temps pour répondre : 0:0:0

Indique-nous l'indice qui a permis de trouver le mot. Cela améliore notre jeu et contribue à enrichir les concepts liés à l'informatique.





Plan

I Présentation du jeu

II Coté technique

1) Technologies utilisées

4store

RoR

Html5

2) Conception de notre application

Stockage des données

Peuplage de la base

Requêtes utilisées

III Enrichissement de concepts

IV Démo



Technologies utilisées: Ruby On Rails

- Framework WEB
- Patron d'architecture MVC
 - Modèle = Serveur de triplets 4Store
 - <u>Vue</u> = templates HTML + JavaScript
 - Contrôleur = Requêtes SPARQL



Technologies utilisées: 4Store

- Serveur de triplets RDF
- Requêtes en mode <u>CRUD</u>
- EndPoint SPARQL en ligne!
 - http://taboogeek.zouig.org:8081/test/
- Des librairies pour <u>TOUS</u> les langages



Technologies utilisées: HTML5

 Utilisation de la balise <u>dataList</u> pour la génération de la complétion sur les mots de la base de données



Plan

```
I Présentation du jeu
```

II Coté technique

1) Technologies utilisées

4store

RoR

Html5

2) Conception de notre application

Stockage des données

Peuplage de la base

Requêtes utilisées

III Enrichissement de concepts

IV Démo



Notre application: Stockage

Stockage selon un dérivé de thesaurus skos

Notre application: Peuplage



Notre application : requêtes utilisées

```
SELECT ?prefLabel ?concept ?altLabel ?element ?weight
WHERE {
  ?concept skos:prefLabel ?prefLabel .
  ?concept tabooGeek:element ?element .
  ?element skos:altLabel ?altLabel
  ?element tabooGeek:weight ?weight .
  FILTER REGEX(?prefLabel, " + @word + ")
ORDER BY DESC(?weight) LIMIT 5
```



Plan

I Présentation du jeu

II Coté technique

1) Technologies utilisées

4store

RoR

Html5

2) Conception de notre application

Stockage des données

Peuplage de la base

Requêtes utilisées

III Enrichissement de concepts

IV Démo



Enrichissement de concepts

Place à la démo!



Conclusion: pour le futur



Conclusion : pour le présent



