

## 1. Partie génie

### A. Interface utilisateur

#### 1. Boutons

- Jouer (démarré la partie, après que l'utilisateur ait rentré son nom et son âge)
- Oui/Non (répond aux questions posées par le génie)
- Oui/ Continuer à jouer / Proposer le pays (répond à la proposition du pays que le génie a fait après avoir posé un certain nombre de questions)
- Ajouter des questions/réponses (permet d'ajouter des attributs aux pays quand le génie trouve, afin d'apporter plus de précisions aux futures questions qui seront posées)

### B. Base de données

#### 1. Pays

- Pays connus du génie
- Les attributs des pays qui constitueront la base des questions posées par le génie
- Nombre de fois que les pays ont été trouvés
- Utilisateur qui l'a proposé, si c'est un pays que le génie ne connaît pas encore

#### 2. Historique

- Les 10 derniers pays trouvés par le génie

## 2. Partie site

### 1. Utilisateurs

- Login/ mot de passe/ email
- Historique des pays trouvés par le génie
- Pays proposés ou améliorés (grâce aux attributs proposés)

### 2. Fond visuel

- Une image de génie est présente tout au long de la partie, chaque question est posée dans une bulle blanche
- En haut, des rubriques donnent accès à : Qui sommes-nous ?, Nous contacter, Pays (Tous les pays connus par le génie avec leurs drapeaux), Historique (des pays déjà trouvés pour chaque utilisateur)

## 3. Fonctionnement

L'utilisateur peut s'inscrire ou non sur le site afin d'avoir un historique des pays que le génie a trouvé en le questionnant. Il peut aussi participer à la base de donnée du génie, en lui proposant des attributs supplémentaires pour certains pays. Le site internet contient le jeu, avec des questions sur le pays auxquelles l'utilisateur doit répondre par oui ou par non. Le jeu se termine quand le génie trouve le pays auquel pense l'utilisateur, ou si le génie ne trouve pas au bout d'un certain moment mais que l'utilisateur rentre le pays lui même.

#### 4. Organisation de la programmation du site

- Un site de pages dynamique afin de pouvoir interagir avec la base de donnée, afin de mettre en place un système de connexion et d'inscription, avec toutes les options, tel que mot de passe oublié, utilisateurs les plus actifs etc, en HTML et PHP (2 à 3 semaines)
- Changez le "look" du site pour le faire accordé au thème du génie, et améliorer l'apparence des rubriques en CSS (1 à 2 semaines)
- Une page "contact", avec des moyens de nous contacter, report de bugs et suggestions de la part des utilisateurs pour améliorer le site, et une autre page "à propos", avec des informations sur le site et des avis d'utilisateurs, sous forme de "commentaires", généré par un système de commentaires (2 semaines)
- Un système d'historique, utilisant la base de donnée pour montrer les derniers pays trouvé par le génie pour l'utilisateur et/ou l'ensemble des utilisateurs, accompagné d'une page contenant le classement des pays les plus trouvés par le génie (1 semaine)
- Un Système d'administration, il y aura deux types d'utilisateurs, les utilisateurs simple qui peuvent se connecter ou s'inscrire ou non et jouer, et les administrateur, qui eux ont accès à une page ou les report de bug et messages sont envoyés, où ils peuvent lire ces messages (2 semaines)

#### 5. Organisation du génie

- Conception des bases de données et implémentation(1 semaine)
- Connexion base de données et requetes(2 semaines)
- Algorithme de fonctionnement du génie(2-3 semaines)
- Algorithme de résolutions(2 semaines)
- Interface graphique du génie et implémentation sur le site web(2 semaines)
- Optimisation et calcul en fonction de l'age, tendances etc.. (1 semaine)

CHABOCHE Valentin  
RAOUL-HEBRARD Théo  
JEAN Daniel  
NDIAYE Fellou

[https://photius.com/flags/flag\\_identifier.html](https://photius.com/flags/flag_identifier.html)

<http://www.flags.net/search.php>