

RAPPORT DU PROJET

TUTORÉ : Plateforme.....

Créer par le groupe 7



TUTEUR : Mr. Franck ASSOU et Mr. ABDOURAMAN Dalil

Table Des Matière

- 01.** Contexte et problématique
- 02.** Justification du besoin
- 03.** Fonctionnalités de l'application
- 04.** Présentation des membres
- 05.** Planning de travail avec Gantt
- 06.** Récapitulatif des recherche et descente sur le terrain
- 07.** Les différents modèles UML
- 08.** Périmètre de travaille et outil utiliser
- 09.** Présentation de la plateforme et mise en place.

01. Contexte et problématique

Dans un monde de plus en plus connecté, les utilisateurs cherchent à faciliter les tâches du quotidien (calculs rapides et précis), à se divertir et à passer le temps. Ils peuvent aider à résoudre des problèmes mathématiques complexes, effectuer des conversions de mesures, de plus, ces outils peuvent gagner du temps et minimiser les erreurs humaines, améliorant ainsi l'efficacité et la précision des processus de travail.

C'est dans ce contexte que nous avons décidé de répondre aux besoins de modernisation et d'informatisation des tâches agissant comme un facilitateur avec une plateforme gratuite en ligne et en distance des élèves et étudiants du cycle secondaire francophone comme anglophones une plateforme de multi mini-projet : Multi-U. Les objectifs sont donc de développer une application en ligne qui offre une variété de mini-projet de divertissement, art/culture, utilitaire, tout en garantissant l'efficacité et l'autonomie des l'élève/l'étudiant, stimulation de l'intelligence tout en assurant une expérience utilisateur fluide et rapide.

02. Justification du besoin :

Notre plateforme Multi-U qui comporte plusieurs catégories telle que :

La catégorie divertissement

Qui Permettra la stimulation cognitive cette à dire développer les compétences cognitives telles que la mémoire, la concentration et la résolution de problème et aussi nous offre une distraction et une source de divertissement pour les utilisateurs qui peuvent utiliser pour se détendre ou pour passer le temps libre.

La catégorie art et culture

Qui permettra aux utilisateurs d'accéder facilement à des informations sur des éléments culturels, des œuvres d'art et des artistes, ce qui peut renforcer leur appréciation pour la culture.

L'**art** a de multiples fonctions. Il permet l'expression des individus. Il permet à chacun d'entrer en communion d'esprit avec d'autres individus, d'avoir l'impression de partager des moments, des sentiments et des émotions avec eux, d'être empathique vis-à-vis de ce qu'ils ressentent.

La catégorie utilitaire.

Qui permettra de faciliter ou améliorer l'efficacité des actions entreprises ou donne accès à des actions impossibles, une plus grande rentabilisation de ses actions.

Sont utilisés dans le travail pour faciliter les tâches de calcul rapides et précises. Ils peuvent aider à résoudre des problèmes mathématiques complexes, effectuer des conversions de mesures. De plus, ces outils peuvent gagner du temps et minimiser les erreurs humaines, améliorant ainsi l'efficacité et la précision des processus de travail.

Périmètre de travail

Publics ciblés

- Prioritaire : élève (primaire et secondaire), étudiant.
- Secondaire : milieux scolaire et éducatif. Même s'il ne s'agit pas de l'objectif premier, l'application pourra servir comme support d'étude.

Platform ciblé :

- Les ordinateurs de bureau, les appareils mobiles, etc.

LES FONCTIONNALITÉS :

Les comptes Utilisateur/client

- Accès Aux catégories
- Créer son compte
Laisser un commentaire
- Voir et utiliser nos mini-projet

LES FONCTIONNALITÉS :

Les comptes Administrateur

- Accès aux catégories
- Créer, supprimer et consulter
Les comptes utilisateur
- Ajouter, supprimer un mini-projet



04. Présentation des membres

CHEF DE PROJET :
Lienou

kk
kk

MEMBRE DU COMITÉ :
Ekeme peter

V

kk
kk

et al.

04. Présentation des membres

Membre du comité :
Mohamadou

kk
kk

MEMBRE DU COMITÉ :
Hamadou

Description de la plateforme a réalisé

Nous souhaitons réaliser une plateforme dynamique. Nous utiliserons donc
Utiliser les technologies MySQL afin de pouvoir le mettre à jour dynamiquement
Via une interface simple d'utilisation pour l'administrateur.

Pour cela nous devrons d'abord concevoir le Modèle Conceptuel. Nous créerons
ensuite la base de données en elle-même avec le SGBD MySQL.

En ce qui concerne l'interface, elle devra être colorée et vivante pour rendre la
plateforme attrayant. Nous allons donc utiliser principalement des couleurs
attrayantes, dans un souci d'homogénéité et d'ergonomie.

En ce qui concerne le contenu de la plateforme, il devra comporter principalement
les catégories utilitaires, Art/culture et divertissement tout ceci sera dynamique
grâce à MySQL.

Une liste de contacts sera également disponible, avec différentes informations
Afin de pouvoir contacter facilement les différents acteurs du projet (adresse
email,
Numéro de poste, ...)

Quant à la navigation, elle devra être simple, efficace et surtout intuitive, et ce,
Tant pour l'élève qui consultera la plateforme, et aussi pour le responsable qui
souhaitera

Actualiser telle ou telle partie du projet.

Nous essaierons au maximum de respecter la règle dite des « trois
Clicks maximum », afin que l'utilisateur ne puisse se perdre dans une arborescence
Trop compliquée. Pour cette raison, il sera toujours possible d'avoir accès au menu
Principal de la plateforme.

Il permettra aux élèves qui veulent approfondir leur travail de trouver des
Mini-projet adapté à plusieurs situations.

Description des mini-projet

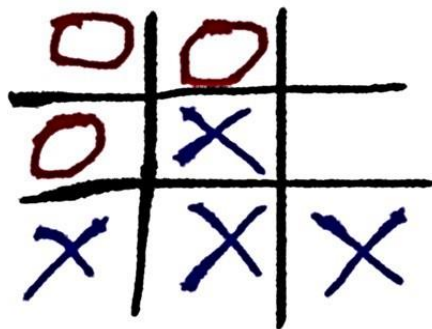
contexte du typingame

Un jeu de frappe est un type de jeu qui nécessite de frapper des touches ou de taper un texte le plus rapidement et le plus précisément possible. Les jeux de frappe sont généralement créés pour améliorer la vitesse de frappe et la précision des joueurs. Les jeux de frappe sont couramment utilisés dans les programmes d'enseignement et peuvent être un moyen amusant d'améliorer ses compétences en frappe. Certains jeux de frappe peuvent être joués avec des mots, des phrases ou des morceaux de musique. Les jeux de frappe sont parfois appelés jeux de frappe à clavier ou jeux de frappe à la souris.

regles du jeu:

- copier la phrase qui s'affiche
- saisir dans la zone de saisie
- saisir pendant le temps suggere

Contexte du MORPION



Morpion » est un jeu de morpion pour un joueur. L'utilisateur peut se mesurer à la machine qui incarnera le second joueur de la partie de morpion. Le principe du jeu est de proposer à l'utilisateur une série de 10 parties. Chaque partie donne un point au joueur ou à la machine. Le score final est déterminé par le nombre de victoires et de défaites du joueur.

Règle du jeu

Nous nous appuyons sur les règles classiques du morpion :

Il s'agit d'aligner des croix ou des rond sur une grille de trois cases sur trois cases.

Il y a deux joueurs : l'utilisateur et l'ordinateur.

Le jeu débute avec une grille vide.

Les joueurs posent à tour de rôle un pion sur une case vide de la grille.

Un joueur gagne une manche lorsqu'il aligne 3 de ses pions

Si la grille est remplie sans vainqueur, il y a match nul. Aucun point n'est marqué.

Le joueur débutant la manche alterne à chaque manche. L'utilisateur joue en premier lors de la première manche.

contexte du typingame

contexte du pomodoro

contexte de la calculatrice

contexte du generatuer de citation

contexte de la lecture en ligne

contexte de IMC

contexte du Memory carde

Planning du travail avec Gantt

Récapitulatif des recherches

- Différente recherche effectuée sur le projet
- Les différentes descentes sur le terrain

Descente sur le terrain

Les différents modèles UML

- Scénario
- Diagramme de cas d'utilisation
- Diagramme de classe
- Diagramme de séquence
- Diagramme de déploiement

