# Cahier de charge Keyce-App-store

**Présentation du projet**

**Description générale**

Un projet de multiplateforme désigne un ensemble d’activités cordonnées visant à développer et à publier des notion art/culture, des jeux, et des outils indispensables. Il peut inclure la conception de graphisme, le développement de fonctionnalités et la mise en œuvre technique du projet. Nous souhaitons réaliser un projet de multi mini-projet qui aura pour but de produire des plateforme amusante, édifiante et engageante qui répondra aux attentes des utilisateurs et atteindre les objectifs escompte.

Ce document constitue le cahier de charges

**Contexte et problématique**

Dans un mode de plus en plus connecté, les utilisateurs cherchent à faciliter les tâches du quotidienne (calcule rapide et précises), à se divertir et à passer le temps. Ils peuvent aider à résoudre des problème 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 taches agissant comme un facilitateur avec une plateforme gratuite en ligne et en distance des élèves et étudiant 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.

**Objectifs**

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. Développer les compétences cognitives telles que la mémoire, la concentration et la résolution de problème

**Contraintes techniques**

L’application est associé à un cours, il doit donc fonctionner sur les machines de TP pour que les élèves/etudiant puissent le tester. Le développement devra donc se faire en javascript. Les notions de programmation orientée objet ayant déjà été abordées. Le logiciel devra être réalisé en conformité avec les pratiques préconisées telle que des barrière d'abstraction, modularité, unicode, etc...

**Justificatif des besoins**

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 utilisateur d’accéder facilement a 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.

**Catégories utilitaire**

Qui permettra de facilité ou amélioré 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 taches de calcul rapides et précises. Ils peuvent aider à résoudre des problème 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 travaille**

**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.

**Fonctionnalité**

* **Compte utilisateur**

Accès aux catégories

Créer son compte

Laisser un commentaire

Voir et utiliser nos mini-projet

* **Compte administrateur**

Accès aux catégories

Créer, supprimer et consulter les comptes utilisateur

Ajouter, supprimer un mini- projet

## 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 de l'existant**

Langage utiliser

Html, css, javascript, nodejs

Serveur

MySQL

**Outil**

Laptop

Virtual studio code

Figma

**Contraintes**

Coûts

- Budget alloué au projet

**Délais**

Une semaine

**Planning du projet**

**Expression du besoin**

**Typing game**

**Description**

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 a clavier ou jeux de frappe à la souris.

**Interaction :**

Un jeu de frappe est un type de jeu qui nécessité de frapper des touches ou de taper un texte le plus rapidement et le plus précisément possible

**Règles du jeu :**

-copier la phrase qui s'affiche

-saisir dans la zone de saisie

-saisir pendant le temps suggéré

**L'interface utilisateur**

**Visuel**

****

**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.

**Interaction**

L'utilisateur interagit uniquement avec le clavier : Les touches « z », « q », « s », « d » permettent de modifier la case sélectionnée. La touche espace permet de poser un pion

**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.

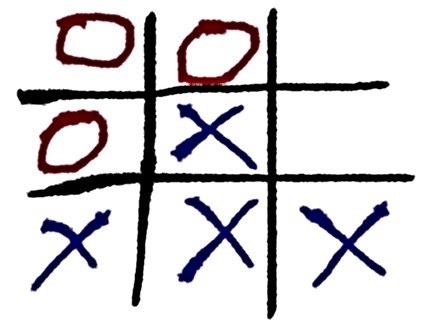
Un joueur gagne une manche lorsqu'il aligne 3 de ses pions

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.

**L'interface utilisateur**

**Visuel**



**Pomodoro**

**Description**

Le Pomodoro est une méthode de gestion du temps qui se concentre sur la productivité en utilisant des périodes de travail courtes et concentrées, alternées avec des pauses courtes. La durée standard pour les périodes de travail est de 25minutes, appelées « pomodoros », suivies d’une pause de 5 à 10minutes

**Interaction**

Les utilisateurs peuvent démarrer, mettre en pause et arrêter le minuteur avec des boutons simples.

**Calculatrice**

**Description**

Calculatrice permet d’effectuer des opérations mathématiques telles que des additions, des soustractions, des multiplications et des divisions. Les calculatrices sont utilisées pour résoudre des problèmes mathématiques rapides et précis, et sont couramment utilisées en classe pour les mathématiques et d’autre sujets connexes.

**Interaction**

L’utilisation des boutons pour entrer des nombres et des opérations, et en appuyant sur bouton « égal » pour obtenir le résultat.

**Générateur de citation**

**Description**

Un générateur de citation est un outil qui permet de générer automatiquement des citations à partir de différentes sources. Le générateur de citation créer des citations inspirantes, drôles ou pour ajouter du contenu a des projets personnels ou professionnels.

**Interaction**

Les générateurs de citation en ligne est généralement utilisées en accédant à un contenu et en cliquant sur un bouton pour générer une citation aléatoire

**Lecture en ligne**

**IMC**

**Description**

IMC (indice de Masse corporelle) est un indicateur statistique utilisé pour évaluer la proportion de masse grasse par rapport à la masse totale du corps d’une personne. Cet indice est

**Interaction**

C’est un ratio du poids d’une personne par rapport à sa taille. Ici utilisateur sont doit seulement entre le poids et la taille

**Memory carde**

**Description**

Le jeu de cartes mémoire est un jeu de société pour enfants et adultes. Le but du jeu est de retrouver des paires de cartes en les retournant une par une. Les cartes sont disposées face cachée sur une table et le joueur doit se rappeler où se trouve chaque carte et faire des paires.

**Interaction**

L’interaction dans le jeu de memory carde dépend du nombre de joueurs. Si le jeu est joué seul, l’interaction se résumé à la personne jouant avec elle-même pour tenter de trouver toutes les paires de cartes. L’utilisateur retourne une carte et puis une autre et on compare si les carte retourner son identique

**Règle du jeu.**

* Préparation : le jeu consiste en une série de cartes retournées face caché
* But du jeu : le but du jeu est de retourner les paires de cartes
* Déroulement du jeu : le jour tourne une carte à la fois en essayant de trouver une correspondance
* Fin du jeu : le jeu se termine lorsque toutes les paires ont été trouvées

**Todo liste**

**Description**

Un jeu Todo list fait référence a différentes formes d’action basées sur la gestion de taches ou de responsabilités. Une Todo list permet à une personne de créer une liste de tâches à accomplir et de les prioriser. C’est-à-dire : identifier les tâches à accomplir, créer une list, prioriser les taches.

**Interaction**

L’interaction utilisateur dépend de la plateforme ou de l’application utilisée, mais en général, effectue les actions suivantes : ajouter une tache, marquer une tache, modifier une tache, supprimer une tache.