**Cahier des charges – Pendu**

1. *Segment client* : École primaire qui souhaite faire utiliser l’application aux enfants de l’école
2. *Problème* : Faciliter l’apprentissage des mots de thématiques basiques (animaux, fruits et légumes) et de thématiques plus compliquées (marques automobiles, astronomie, États USA).
3. *Proposition de valeur* : Proposer un jeu permettant de deviner des mots en fonction des thématiques choisi. Le fait de deviner des mots de façon ludique va favoriser l’apprentissage de nouveaux mots ainsi que l’orthographe.
4. *Solution* : Création d’une application du jeu du Pendu
5. *Personas* : Enfants de CP-CE1-CE2 qui commencent à apprendre du vocabulaire et l’orthographe des mots et pour les CM1-CM2 pour du vocabulaire plus poussé.

Moyens techniques

* IDE Python
* Librairies : Pillow
* Tkinter

Composition équipe

* Huawei WANG
* Hanane TEMAL
* Zeineb THABTI
* Wahiba BAHHOU