

2015-2016

UNIVERSITE PICARDIE JULES VERNES AMIENS

BOULHDIR Hajar,
KABA Saran

[CAHIER DE CHARGE]

SOMMAIRE

| | | |
|------|-----------------------------|---|
| I. | HISTORIQUE..... | 1 |
| II. | FONCTIONNALITES: | 2 |
| 1. | PRINCIPE DU JEU: | 2 |
| 2. | MODES DU JEU : | 2 |
| | a) Mode automatique : | 3 |
| | b) Mode manuel : | 3 |
| 3. | REGLES DE JEU : | 4 |
| 4. | LANGUES : | 5 |
| III. | UTILISATEUR : | 5 |
| IV. | LES LIVRABLES : | 5 |
| V. | PLANNING INDICATIF: | 6 |

A- Présentation du document

Ce cahier de charges rentre dans le cadre du projet de fin d'année de licence informatique à l'université Jules Verne Picardie. Réalisé par Saran KABA et Hajar BOULHDIR sous encadrement de Mr Lazure, prof au département informatique d'UPJV.

B- Objectif

L'objectif de ce projet est la réalisation du célèbre jeu télévisé «le mot le plus long» qui consiste à trouver le plus long mot à partir d'une série de lettres données tout en minimisant le temps de recherche dans le dictionnaire (fichier).

C- Présentation du Projet

I. HISTORIQUE

Crée en 1965 (Apparu pour la première fois à la télévision le 19 septembre 1965) "Le mot le plus long" pour Antenne 2 par Armand Jammot (créateur des "Dossiers de l'écran"), l'émission télévisée française deviendra la plus ancienne de l'histoire. **Bimensuel puis hebdomadaire dès 1968, le rendez-vous se complique en 1972 avec l'ajout "du compte est bon", exercice de calcul mental. Rebaptisée "Des chiffres et des lettres", l'émission deviendra alors quotidienne. Les grandes finales intéressent à l'époque entre huit et douze millions de téléspectateurs. Diffusée depuis toujours sur "la deux", l'émission rejoint France 3 à la rentrée 2006.**

II. FONCTIONNALITES:

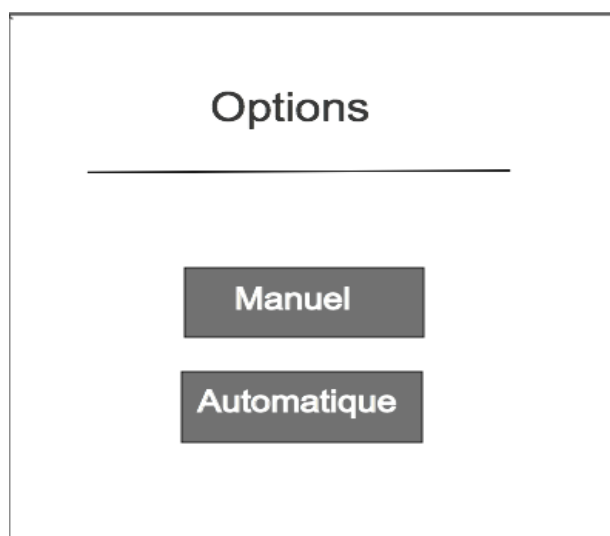
1- PRINCIPE DU JEU:

Le joueur choisi au fur et à mesure une voyelle ou une consonne jusqu'à attendre le nombre de lettres voulu (3,4,...,9) selon le mode choisi, puis le chrono est lancé, au bout d'une période donnée, le joueur donne sa proposition, si celui ci trouve le mot le plus long il gagne autant de points que de lettres du mot trouvé.



2- MODES DU JEU :

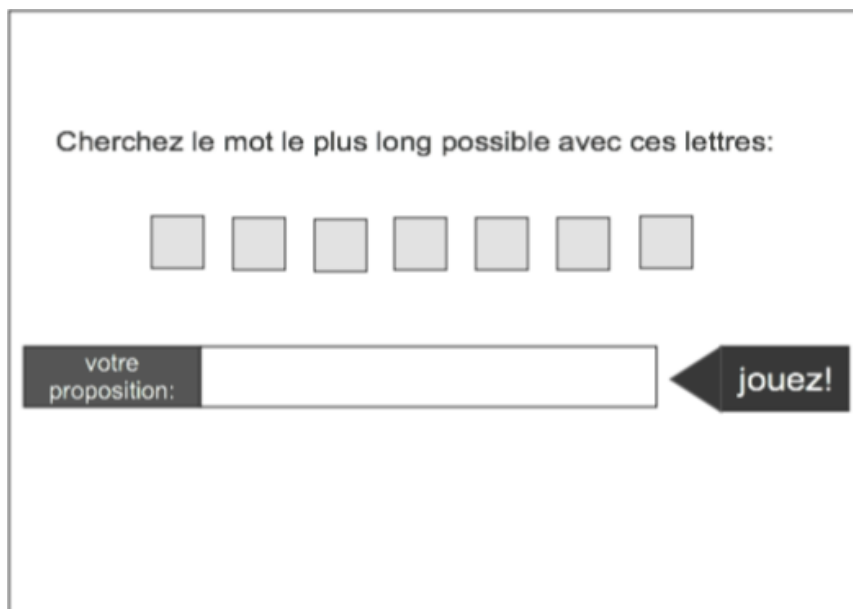
Le jeu comporte deux modes, un mode automatique (où le logiciel fait un tirage au sort depuis le dictionnaire choisi) et l'autre manuel (où le joueur entre des lettres (consonnes et voyelles) de son choix).



a) Mode automatique :

Le logiciel fait un tirage au sort dans dictionnaire choisi (langue choisie) et affiche une suite de lettres (consonnes et voyelles) puis lance le chronomètre pour permettre au joueur de faire sa proposition de mots.

Après le temps écoulé, l'ordinateur vérifie si le mot du joueur est valable puis affiche le mot le plus long qu'il trouve.



Cherchez le mot le plus long possible avec ces lettres:

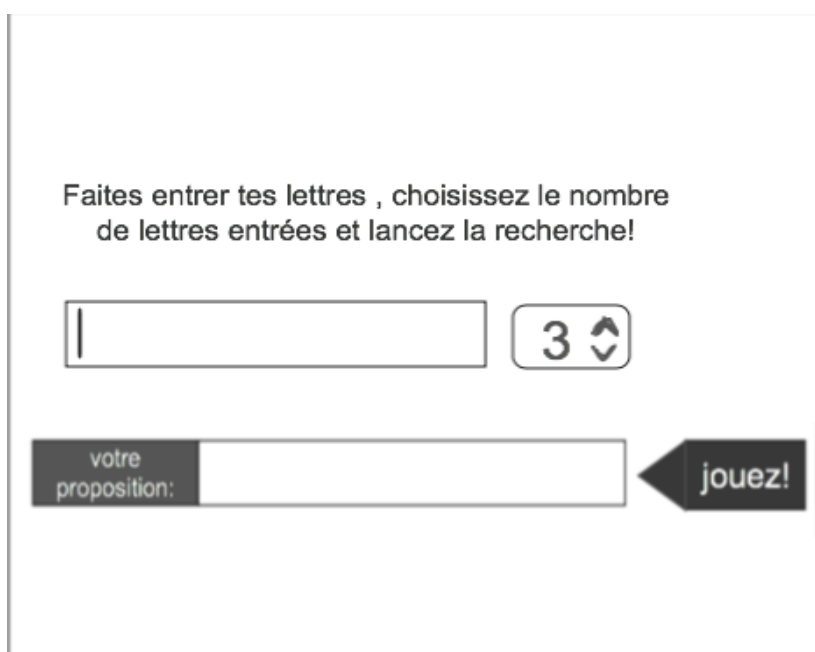
□ □ □ □ □ □ □

votre proposition:


jouez!

b) Mode manuel :

L'utilisateur sélectionne le nombre de lettres qu'il souhaite, saisit les lettres qu'il possède, fait sa proposition de mot et lance. L'ordinateur lui dira ensuite si le mot trouvé est le plus long ou non.



Faites entrer tes lettres , choisissez le nombre de lettres entrées et lancez la recherche!

3 

votre proposition:

jouez!

*Dans les deux modes l'ordinateur affiche le mot le plus long qu'il trouve indépendamment du joueur

Résultats

Avec les lettres:

Votre proposition:

Nombre de lettres:

La réponse:

L'ordinateur a trouvé:

3- REGLES DE JEU :

Seront acceptés, uniquement les mots se trouvant dans un dictionnaire donné. Les dictionnaires de référence pour ce jeu sont des fichiers (dictionnaire en arbre) contenant tous les mots triés et qui ont comme rôle aussi de vérifier les mots donnés par l'utilisateur.

4- LANGUES :

Toute langue qui utilise des alphabets latins : anglais, français, espagnole, allemand.



III- UTILISATEURS :

- Toute personne capable de construire des mots dans la langue de son choix (français, anglais, allemand, etc).
- Ce programme ne sera pas accessible aux malvoyants.

IV- LES LIVRABLES :

Les fichiers qui seront rendu à la fin du projet sont :

- ✓ Une application Java (code source)
- ✓ Le rapport du projet (en PDF)

V- PLANNING INDICATIF:

| | |
|------------|--|
| Semaine 1 | Cahier des charges |
| Semaine 2 | Modélisation objet |
| Semaine 3 | Suite et fin : Modélisation objet |
| Semaine 4 | Elaboration de la structure de données et choix de la méthode de recherche |
| Semaine 5 | Premiere interface du jeu |
| Semaine 6 | Suivi du travail sur l'interface |
| Semaine 7 | Elaboration de l'algorithme de recherche |
| Semaine 8 | Suite : algorithme de recherche |
| Semaine 9 | Suite et fin : tests et optimisation |
| Semaine 10 | Gestion des exceptions |
| Semaine 11 | Suite et fin : Gestion des exceptions |
| Semaine 12 | Elaboration du rapport |
| Semaine 13 | Finalisation du projet |