

Burger QuizBot

NOTRE PROJET

Chatbot en C pour créer un quizz

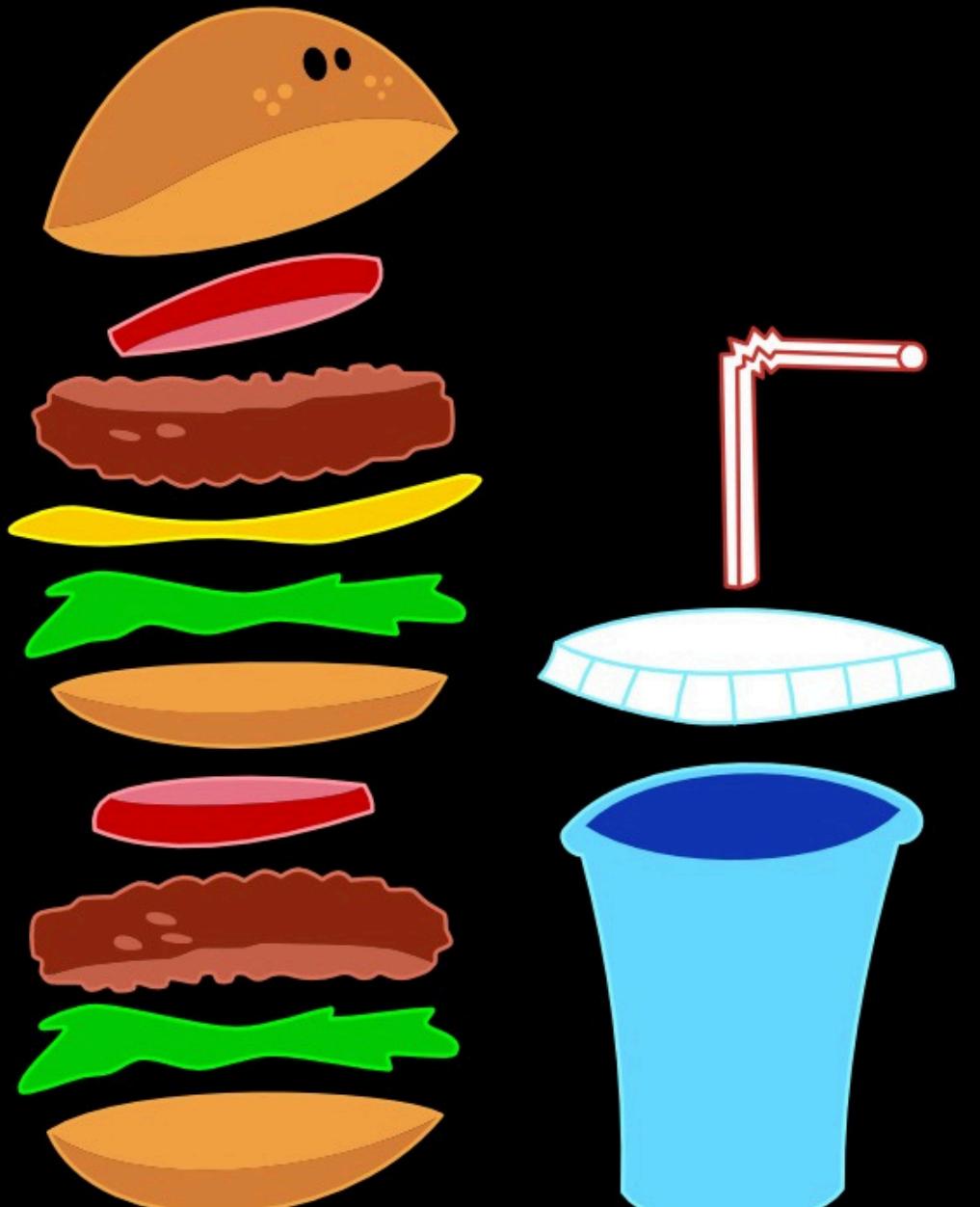
CONTEXTE & OBJECTIF

Contexte

Ce projet vise à créer un chat-bot en langage C pour mettre en pratique les fonctions, pointeurs, structures et fichiers, tout en respectant les bonnes pratiques de programmation.

Objectif

Le chat-bot permettra l'interaction avec l'utilisateur et la gestion des données via un mode administrateur. Le projet sera à rendre le 18 décembre, lors d'une soutenance devant toute la classe.

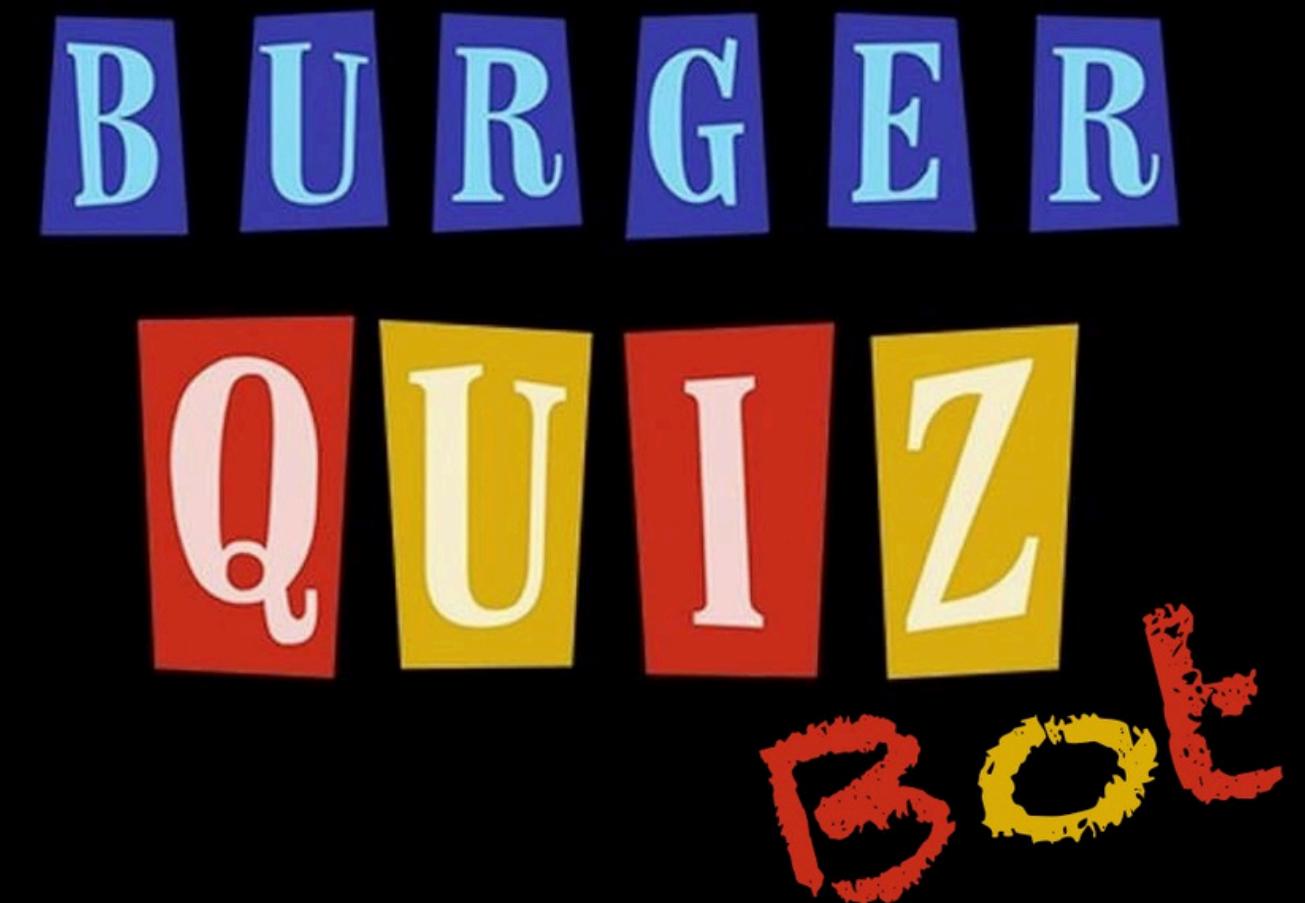


DESCRIPTION GÉNÉRALE

Ce quiz prendra la forme d'un chat-bot interactif, permettant à l'utilisateur de répondre à des questions, de gérer ses choix et réponses, et de sauvegarder les données importantes dans des fichiers, tels que les utilisateurs, les questions et l'historique des sessions.

Le code sera organisé en plusieurs modules principaux pour assurer la modularité et la clarté :

- main.c : gestion du menu principal et du flux global du programme
- bot.c/h : logique du chat-bot et gestion des dialogues
- data.c/h : lecture et écriture des fichiers de données
- admin.c/h : fonctionnalités du mode administrateur
- utils.c/h : fonctions utilitaires, telles que l'affichage ou la validation des saisies utilisateur



ORGANISATION

Le joueur pourra :

- choisir un thème de quiz (culture générale, science, sport, cinéma, etc.),
- répondre à une série de questions à choix multiples ou ouvertes,
- accumuler des points en fonction de ses bonnes réponses,
- et éventuellement atteindre différents niveaux de difficulté (débutant, intermédiaire, expert).
-

Nous souhaitons également ajouter quelques fonctionnalités bonus, telles que :

- un système de classement des meilleurs joueurs,
- des petits messages humoristiques ou contextuels du bot,
- et la possibilité d'enchaîner plusieurs "manches" pour rendre le jeu plus dynamique.

Mathis

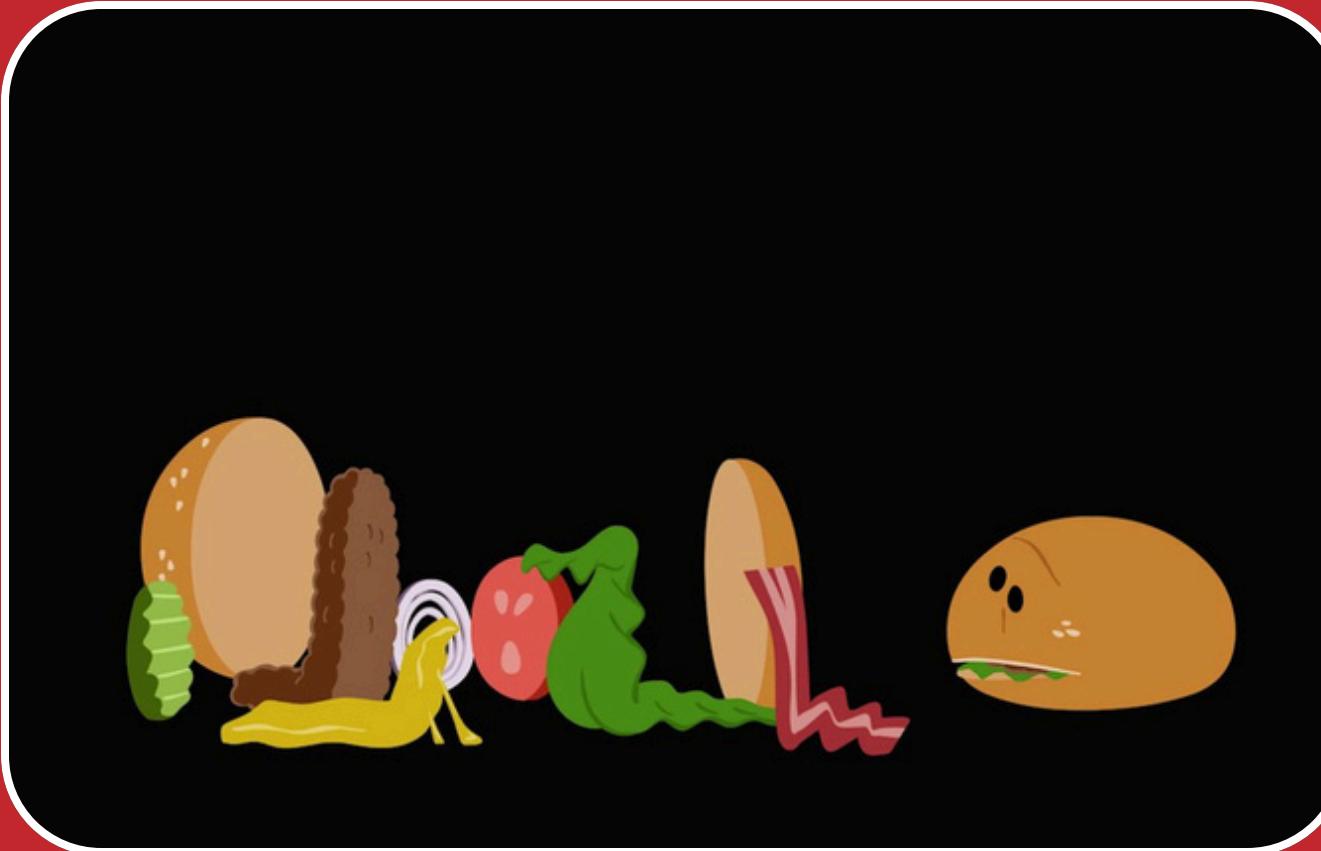
Concepteur & Communication
expression des besoins, définition des fonctionnalités, présentation : préparation, animation

Julien

Architecte technique & Qualité
architecture du programme, spécification des fonctions, recette du code C, assemblage des parties, tests d'intégration, (plan de tests, définition des objectifs, validation des objectifs, mise au point des jeux de tests et validation des tests

Neil

Développeur & Suivi du projet
production du code en C, développement suivant spécifications, tests unitaires, gestion de l'avancement du projet



CONTRAINTES TECHNIQUES

Le projet doit être réalisé en C. L'utilisation de structures et de pointeurs est obligatoire pour gérer les données de manière efficace. Le code doit être modulaire, avec une séparation claire entre les différents modules, et suffisamment robuste pour gérer correctement les fichiers et les saisies de l'utilisateur.

ARCHI

Premier aperçu de l'architecture

Le projet sera organisé en plusieurs dossiers : src/ pour les fichiers source, include/ pour les entêtes, data/ pour les fichiers de données et docs/ pour la documentation.

Le flux principal du programme sera simple : charger les données depuis les fichiers, gérer les interactions avec l'utilisateur, puis sauvegarder les modifications avant de quitter.



BURGER
OFF!

Burger QuizBot

MERCI