**App Nat - Projet de session**

**Description**

Quizz inspiré de Trivia Crack. Nous aurons 6 catégories : science, histoire, sport, art, culture pop et géographie.

À chaque tour, une catégorie sera choisie de façon aléatoire. Une fois choisi, 1 question et 4 réponses possibles seront montrées et l’utilisateur devra choisir entre ces réponses à l’intérieur du temps donnés. Il y a plusieurs tours dans une partie. La partie prend fin quand le joueur réussi une question de chaque catégorie ou quand il perd ou quand le compteur est fini.

**Fonctionnalités**

* Jouer une partie
* Consulter les classements de meilleur joueur par catégorie
* Partager son meilleur score
* Consulter son compte

**Nombre de joueur** : solo

**API** : le serveur va fournir les questions, réponses et utilisateurs.

**Interaction** : partager son meilleur score via texte et faire des notifications quand sa position dans le classement change

**Projet (Méthode de type Agile)**

Travailler par petits morceaux et changer de direction si nécessaire.

Itérations (sprints)

On va travailler par itérations

On va se donner un objectif en 2 semaines (exemple)

Ensuite on revoit et on se demande si on a réussi les trucs et on se redonne 2 semaines

On aura 4 itérations

1er Sem 18/10 à 1/11 à Démo présentable

Conception de l’application

* Conception orientée-utilisateur
  + Persona (les utilisateurs type de notre application)
    - Utilisateur type
    - Nom
    - Histoire
    - Besoins
  + À qui l’application s’adresse ?
    - À tous utilisateur qui le veut bien
  + Pourquoi utiliser notre application ?
    - Pour se cultiver davantage sur différents domaines tout en ayant du plaisir.
  + Comment devrait être utiliser l’application ?
    - À des fins d’apprentissage et d’amusement
* Persona 1.
  + **Utilisateur type :** Personne à la recherche d’une culture générale plus avancée.
  + **Nom :** Alexandre Tremblay
  + **Histoire :** Alexandre est un étudiant en informatique et aimerait pendant ses études au collège stimulés ses connaissances générales dans diverse matières. Il tombe donc sur ce jeu qui lui permettra d’améliorer sa culture générale.
* Persona 2.
  + **Utilisateur type :** Personne d’un certain âge (65+)
  + **Nom :** Jacqueline Tremblay
  + **Histoire :** Jacqueline vient de prendre sa retraite, elle, qui pendant plusieurs années, n’a pas eu l’occasion de parfaire ses connaissances générales.
* Persona 3.
  + **Utilisateur type :** Personne amateur de quiz
  + **Nom :** André Jacque
  + **Histoire :** André est un amateur de jeu questionnaire, il suit à la télévision diverse émission de quiz dont il est fan. C'est pourquoi il trouve les jeux de quiz divertissant. L’arriver de notre application sur Google Play est une bénédiction pour lui.
* Persona 4
  + **Utilisateur type :** Enseignant au primaire
  + **Nom:** Nancy Tremblay
  + **Histoire :** Nancy est une enseignante au primaire, elle s’occupe des classes de 3ème et 4ème année, elle voudrait divertir ses élèves grâce aux nouvelles technologies. Une application mobile est donc une idée pour encourager ses élèves à apprendre sur différent sujet.
* Persona 5
  + **Utilisateur type :** Parent
  + **Nom :**
  + **Histoire :**

2e Sem 1/11 à 15/11 à

3e Sem 15/11 à 29/11 à

4e Sem 29/11 à 6/12 à

5e Sem Livraison (Sem 15)