

A DATE DU 17/03/24, le développement de l'application n'ayant pas débuté, il n'y a pas de ressources accessibles

CANEVET-DANOIS Johan / DJADJA Nour / DJORDJEVIC Thibault / HANIFI Lotfi / NACENTA Ugo / OUBELLA Yassine

CAHIER TECHNIQUE

Contexte :

Kanajer est une application web permettant aux gens d'entraîner leur Japonais dans l'apprentissage des Kanas (Hiraganas et Katakanas) et des Kanjis de base.

A travers des jeux simples, générés procéduralement et un système de score bien pensé, Kanajer! permet aux joueurs de se confronter aux autres et de voir leur avancement.

I - Diagramme de Gantt :

II - Ressources :

- Javascript ES6
- ReactJS 18.2.0
- Communication & Gestion de Projets :
 - GanttProject (toute version)
 - GitLAB (toute version)
- Gestion de projet : npm & Vite 5.0 & +
- Développement & Déploiement :
 - Visual Studio Code 2023 & +
 - Service SUPABASE (toute version)
 - Accès code source Base de Données :

IV - Modèle relationnel :

Utilisateur (id, pseudo, pwdHash, totalXp)

- Clé primaire : id