

Présentation du projet Groupe 6 :

Plan :

- 1 - présentation du projet**
- 2 - Titre du projet**
- 3 - Brève présentation du projet**
- 4 - Pourquoi avons-nous choisi ce projet ?**
- 5 - Quelle relation avec l'ouvrage d'Albert Camu**
- 6 - La répartition des tâches**
- 9 - Réalisation**

1 - La présentation du projet

Ce projet se donne pour défi de construire un outil numérique qui offre une représentation de la responsabilité collective de tous les acteurs sociaux de la société pour endiguer une pandémie en s'inspirant du fameux roman d'albert camus " la peste". En fait , il consiste à reproduire

ce patrimoine littéraire sous une autre forme en utilisant des technologies numériques afin de montrer aux acteurs sociaux comment lutter de façon efficace et collective contre n'importe quelle pandémie .

❖ **Contexte :**

En référence à l'ouvrage sur la Peste d'Albert Camus, nous pensons qu'il est important pour nous de créer une manière d'apporter nos idées dans la crise sanitaire actuelle. La peste a terrassé les familles et à ce moment il apparut des personnes courageuses qui se sont élevées dans le seul but d'apporter de l'aide et de contrecarrer l'avancée spectaculaire de la maladie. Dans ce même objectif, nous avons pensé apporter un outil nous permettant d'empêcher les effets néfastes que peuvent causer l'isolement dû aux restrictions mises en place par les gouvernants. Et aussi dans ce même contexte de la crise sanitaire, l'outil va permettre d'apporter la solidarité en cas de besoin pour des personnes vulnérables ou en difficulté d'usage numérique.

❖ **Etat de l'art :**

Nombreux sont des jeux en ligne qui permettent d'occuper les gens pendant des moments de solitude. Nous pouvons ici épingle le cas de scrabble en ligne qui permet au joueur de se connecter via Facebook et de rencontrer des joueurs qui peuvent être ses amis sur la même plateforme de réseaux sociaux. Il a la possibilité de gagner des points et de monter des niveaux vis-versa.

Nous voyons les « Mots mêlés », et tant d'autres. En s'inspirant de ces outils, nous avons

pensé mettre ensemble ces différents jeux qui semblent intéresser particulièrement les personnes âgées et leur permettre de les jouer avec d'autres personnes..

2 - Titre du projet:

- *The maze runner*

3 - Brève présentation du projet

Nos idées consistent à la représentation de la responsabilité collective de tous les acteurs de la société pour endiguer la pandémie . Il s'agira de lutter de manière efficace et collective contre la pandémie.

4 - Pourquoi avez-vous choisi ce projet

L'épidémie de covid 19 a chamboulé les sociétés modernes . Elle nous a permis de constater que les stratégies adoptées depuis longtemps par les autorités sanitaires et les élus en prévision des prochaines épidémies étaient inefficaces car elle ne prenait pas en compte différents facteurs comme l'insouciance des citoyens , les fakes news , le manque de préparation psychologique des individus qui peut déclencher de la panique et s'aggraver par les nouvelles affolantes diffusées par les différents médias .

De telle panique pourrait être contenue si les individus avaient pris connaissance des réponses apportées par Albert Camus dans son livre la peste ou il montre de façon frappante la succession d'état psychologique que peut connaître des individus qui vit dans une société traversée une pandémie nouvelle et très mortelle. Ce fait est la conséquence d'un manque de vulgarisation du roman la peste d'albert . Nous pensons que le manque de vulgarisation de ce document peut être

vu comme la cause des ravages que fait actuellement l'épidémie du covid .

Etant donné que l'internet et le numérique sont devenus très présents dans nos vies et ils sont de très bons outils de vulgarisation . Nous croyons fermement que la solution numérique est la solution .Donc , c'est pour cette raison que nous avons opté pour la création d'un jeu vidéo dont la pratique est largement adoptée par toutes les générations et les cultures .

Comment l'état psychologique évolue-t-il à mesure qu'une épidémie s'installe?

De l'insouciance à la peur pour soi-même, puis au sentiment de responsabilité collective : les études sur le coronavirus retrouvent de façon frappante la succession d'état psychologiques décrite par Camus lors de la progression d'une épidémie.

5 - Quelle relation avec l'ouvrage d'Albert Camus:

La relation entre l'ouvrage et notre idée de projet et que qu'on illustre dans livre que La responsabilité collective du travail et l'apport de chacun des membres au travail commun permettent aux apprenants d'atteindre un niveau de cognition plus élevé que le travail individuel. Le travail collaboratif ou coopératif comme moyen de renouvellement des méthodes pédagogiques et de leur adaptation à l'enseignement virtuel n'est pas une garantie de qualité et de succès. Il faut considérer et élaborer un ensemble de moyens d'intervention et d'activités pédagogiques afin de tenir compte de la diversité des étudiants, notamment, parce que, parmi ceux qui s'engagent dans une formation en ligne et virtuelle, il y a ceux qui considèrent, dans leur choix, les avantages d'un enseignement individualisé et

d'une plus grande autonomie dans le rythme de leur apprentissage.

6 - Répartition des tâches :

Pour mener à bien le projet , on opte pour la méthodologie agile, notamment la méthodologie scrum. Ce dernier requiert la division du projet en plusieurs sprint. Pour chaque sprint on définit les ensembles de user-stories (Fonctionnalités). Pour chaque user-stories on évoluera en termes de complexités et on assignera un nombre de jours pour chaque user stories. Pour le suivi des tâches on utilisera un outil kanban trello.

Ce dernier nous permettra de statuer sur les tâches qui sont en cours de développement, ceux qui sont dans le *sprint backlog* "En attente de réalisation" et ceux qui sont déjà terminés.

Étant donné qu'on utilise la méthodologie agile scrum, chaque membre de notre à un rôle spécifique:

- ☐ **DJERDI Nabil** : Scrum master
- ☐ **GLADDIMIR Altema** : Product owner
- ☐ **DEME Moussa** : Développeur
- ☐ **SAIDANI Khaled** : Développeur
- ☐ **BELMEHDI Fadoua** : Développeur { ux-ui design }

→ Partie :

1. Scénario d'usage :

Les **diagrammes de cas d'utilisation** sont des **diagrammes UML** utilisés pour une représentation du comportement fonctionnel d'un système **logiciel**.

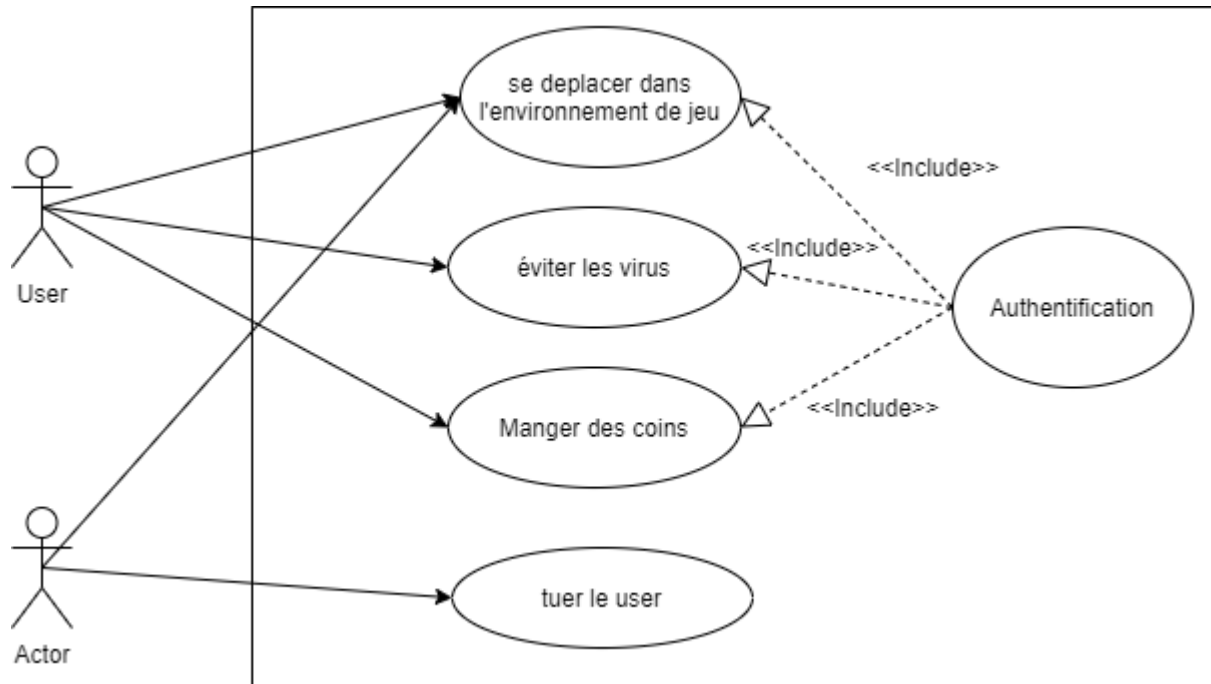


Figure : diagramme de cas d'utilisation

Scénario :

Authentification de l'utilisateur

Démarrer un nouveau jeu

se déplacer dans l'environnement de jeu

éviter les virus

Manger des coins

se faire vacciner

9) Réalisation :

the Maze Runner

Appuyez sur <espace> pour démarrer le jeux

Éviter le virus pour vivre

Z avance

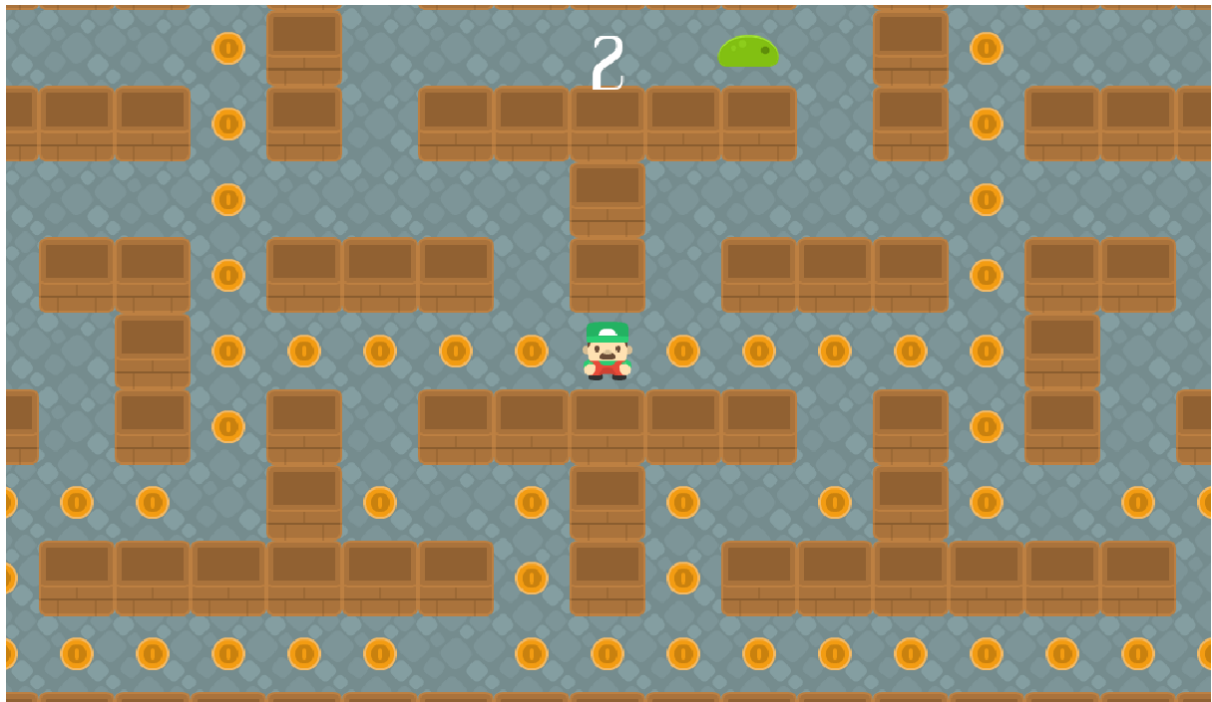
A a gauche

S arrier

D a droit

High Score: 30





Game Over