

# 420-KE2 Travail pratique 1

---

Voici une description préliminaire d'un jeu de questionnaires que nous souhaitons développer.

On veut construire un jeu de questionnaires qui se jouerait de deux à 4 joueurs.( un peu comme les jeux sur les téléphones Android)

## Description du jeu

- Le jeu est un jeu de questionnaires.
- Le jeu se joue de 2 à 4 joueurs.
- Nous avons 6 catégories : Sciences - nature, sport, histoire, géographie, art - culture et divertissement.
- Chaque catégorie a une couleur.
- La couleur blanche ne correspond à aucune catégorie.
- Chaque catégorie a un ensemble de questions environ une centaine.
- Chaque question a 4 choix de réponses dont une bonne réponse.

## Déroulement du jeu

On tourne une roulette, lorsque la roulette tombe sur la couleur correspondant à la catégorie, une question est choisie au hasard dans cette catégorie. Le joueur répond à la question. Si sa réponse est bonne il continue. Il tourne la roulette à nouveau, sinon il passe son tour à un autre joueur.

Lorsque la roulette tombe sur la couleur blanche, alors le joueur peut choisir sa catégorie.

Un joueur est déclaré gagnant lorsqu'il a répondu à 5 questions de chaque catégorie.

## Ce que nous attendons de vous :

1. La clarification de la demande : l'énoncé du problème n'est qu'une description préliminaire. Il faudra donc poser des questions pour s'assurer de ce que le client (le prof ) veut
2. Une étude des besoins axée sur les cas d'utilisation.
  - a. Diagramme des cas d'utilisation du système
  - b. Description des cas d'utilisation les plus importants (au moins 4)
  - c. Le document d'études des besoins proprement dit.
3. Suite à votre étude des besoins, un découpage de votre système en sous-systèmes( ou en packages UML )en expliquant le rôle de chacun des packages.
4. Le diagramme de classes représentant votre système.
5. Le modèle relationnel de la base de données en justifiant sa validation.

6. Une solution d'implémentation.
7. Un échéancier d'implémentation : C'est vous qui allez fixer la date de remise du TP no 2 en base de données. Le prof va s'assurer de la faisabilité du projet.

### **Contraintes :**

1. Le travail se fera en équipe de deux.
2. Les équipes en modélisation ,420-KE2, seront les mêmes équipes qu'en bases de données ,420-KEH.
3. Les questions pour le TP sont admissibles les vendredis et uniquement les vendredis et ce jusqu'à la date de remise.
4. La date de remise est le 24 février 2014.
5. Pondération 12% de la note finale.
6. La remise doit se faire en format papier soigné et broché.
7. Aucune remise par courriel n'est acceptée
8. Avant de remettre vérifier que vous avez répondu à toutes les questions