

CAHIER DES CHARGES : PROJET ANNUEL

Nous souhaitons créer un site internet de géographie éducatif pour les enfants de primaire. Ce site s'adressera aux filles comme aux garçons. L'enfant devra apprendre un maximum de concepts géographiques de la manière la plus ludique possible. Le site devra être facilement accessible depuis un moteur de recherche ou en tapant directement l'adresse web. Les différentes images sont purement indicatives et permettent uniquement une meilleure compréhension des demandes. La mise en page reste libre au constructeur mais doit conserver une bonne ergonomie pour une utilisation facile et instinctive des enfants.

Mise en page du site :

Nous voulons que le fond du site soit en bleu comme pour représenter la mer. Pour l'écriture on souhaite utiliser "comics" comme police tout le long du site.

En bas à droite, faire figurer la date de création du site et les auteurs. Et en bas à gauche faire figurer une flèche qui va permettre à l'enfant soit de revenir au choix de la langue, soit de revenir au menu. Ce retour devra être possible tout au long du site. Enfin, pour être le plus éducatif possible, on veut pouvoir choisir au début la langue de la totalité du site, en anglais ou en français. Une fois la langue choisie, tout le contenu écrit devra respecter cette langue.

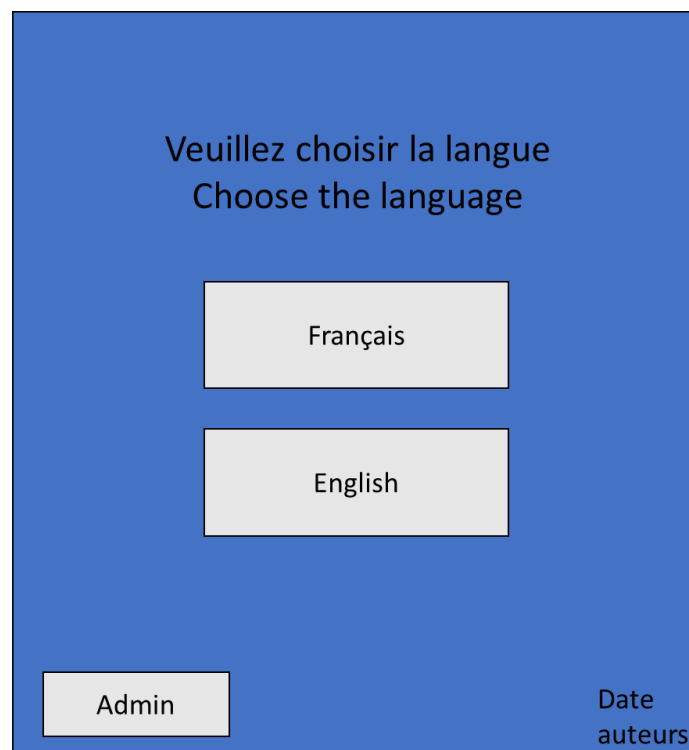


Figure 1: Page d'accueil

Sur cette page d'accueil, se trouve aussi l'accès à la partie administrateur du site, permettant au professeur de remplir et modifier les différentes bases de données. L'accès devra se faire par un identifiant et un mot de passe. Le remplissage de la base se fera simplement et instinctivement dans le but que même les professeurs ayant du mal en informatique ne perdent pas de temps à ajouter du nouveau contenu.

Quand la langue est choisie, l'enfant peut maintenant entrer son pseudo :

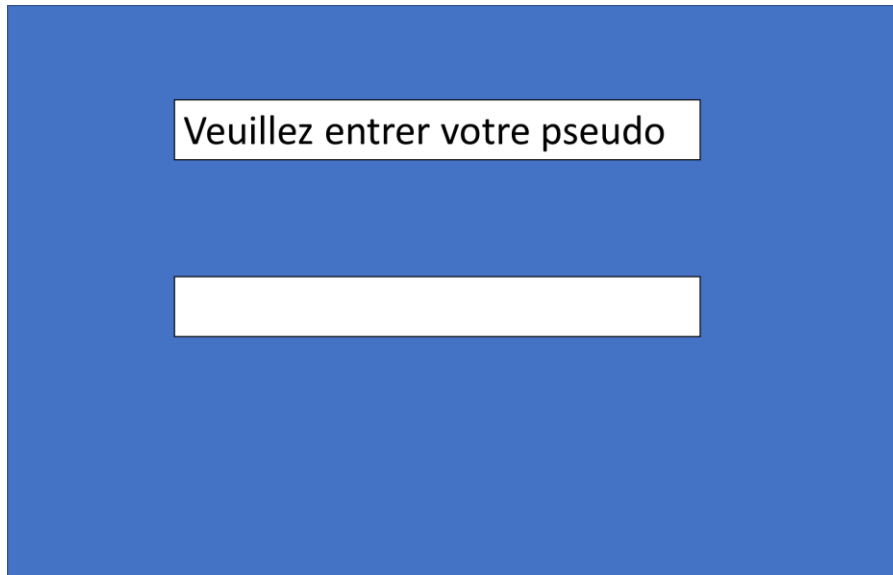
A blue rectangular screen with a white text box at the top containing the text "Veuillez entrer votre pseudo". Below the text box is a long, empty white rectangular input field for the user to type their pseudo.

Figure 2: Pseudo

Tous les caractères sont autorisés. Ce pseudo servira plus tard dans les différents jeux pour sauvegarder son score.

Une fois la langue et le pseudo choisie, un nouveau menu s'ouvre et offre plusieurs choix. Pour simplifier la compréhension, les différentes illustrations suivantes seront en français mais il ne faut pas oublier qu'elles doivent aussi être construites en anglais !

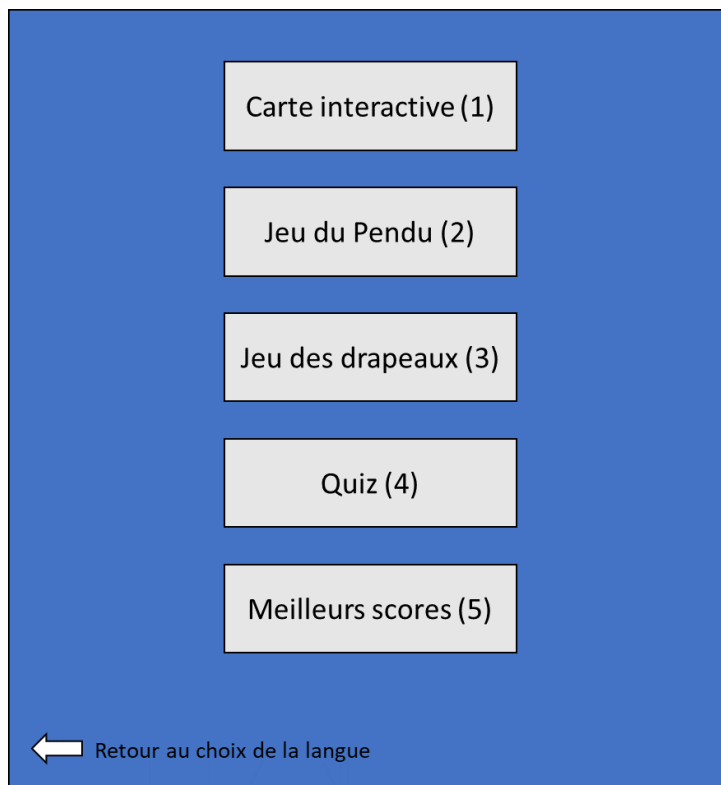
A blue rectangular screen displaying a vertical list of five light gray rectangular buttons. From top to bottom, the buttons are labeled: "Carte interactive (1)", "Jeu du Pendu (2)", "Jeu des drapeaux (3)", "Quiz (4)", and "Meilleurs scores (5)". At the bottom left of the screen, there is a white left-pointing arrow followed by the text "Retour au choix de la langue".

Figure 3: Menu

1. **Carte interactive** : Elle consiste à afficher la carte de l'Europe. Sur cette carte l'enfant peut cliquer sur le pays qu'il souhaite ce qui va lui ouvrir un nouvel onglet. Sur ce nouvel onglet sera affiché le drapeau du pays, nom du pays, la capital, la langue, la taille de la population, la date d'entrée dans la zone Euro, le PIB, et l'IDH. Une fois que l'enfant a fini avec cette page, il clique sur la flèche retour pour revenir au menu.

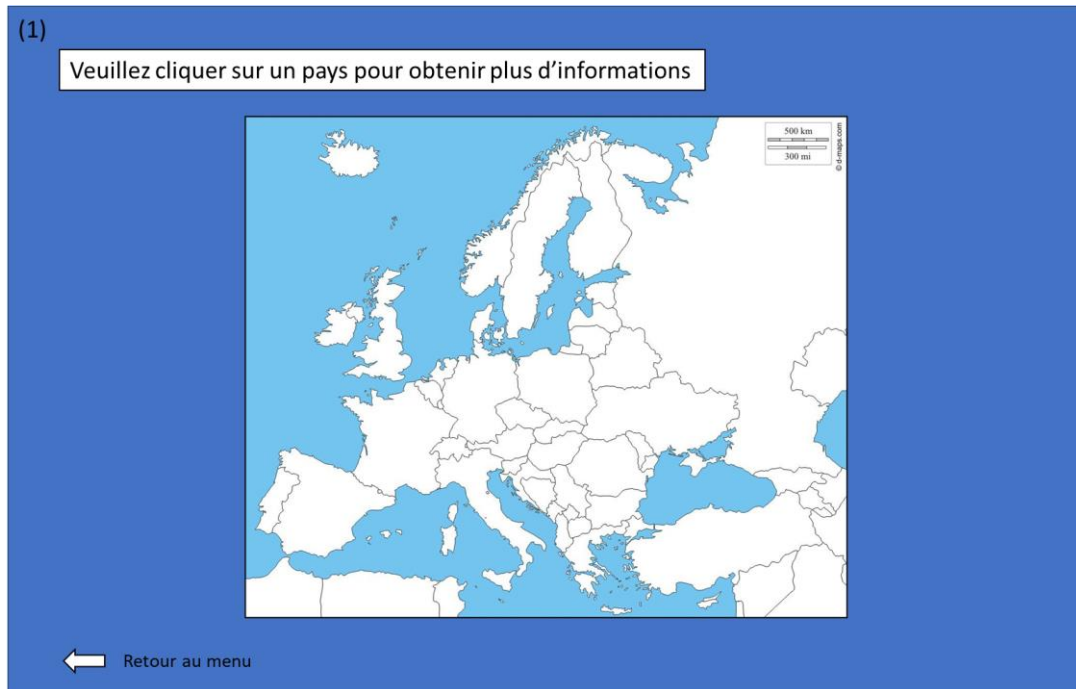


Figure 4: Carte interactive



Figure 5: Infos du pays à afficher

2. **Jeu du pendu** : Le jeu du pendu consiste ici à deviner un nom de pays. Il y aura autant de traits que le nombre de lettre d'un nom de pays. En dessous des traits sera affiché les lettres déjà utilisées et qui ne sont pas dans le mot recherché. Enfin à gauche apparaîtra une branche du pendu qui lui indiquera combien de coup il a utilisé et combien il lui en reste. Le score sera comptabilisé selon le nombre de coups restants. Donc c'est celui qui a le nombre de coups restants le plus élevé qui sortira gagnant.

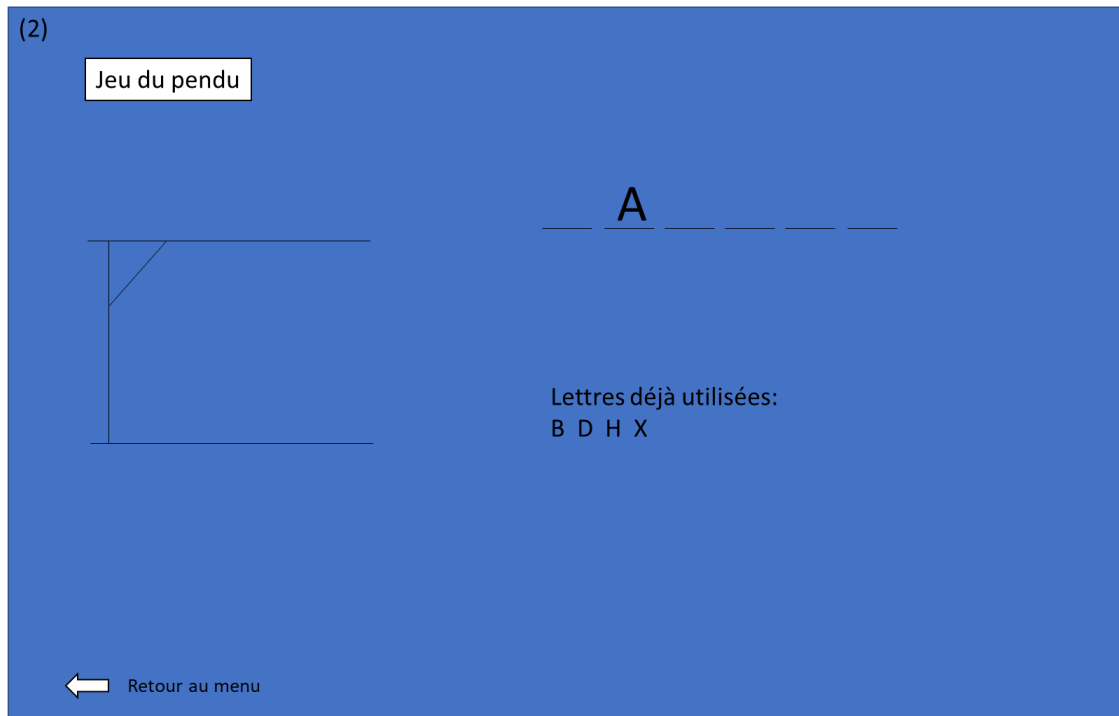


Figure 6: Jeu du pendu

A la fin de la partie, le tableau des meilleurs scores s'affiche, contenant le pseudo des 3 premiers avec leurs scores, avec en dessous le score de l'enfant en train de jouer.



Figure 7: Score du pendu

3. **Jeu des drapeaux** : Le but du jeu est de retrouver le nom de 10 pays a partir du drapeau. Pour cela, l'enfant possède trois essais. Sur cette nouvelle page, on trouvera au centre un drapeau choisi au hasard parmi tous ceux inscrits dans la base de données. Il devra taper le nom en toutes lettres (ne pas tenir compte des accents). Trouver du premier coup lui rapporte 3 points, puis 2 points au seconde essais, 1 points et enfin 0 s'il ne trouve pas au troisième essai. Si le nom n'a pas été trouvé, il faut l'afficher avant de passer au drapeau suivant. Enfin, pour pouvoir suivre sa progression, le score actuel est affiché en temps réel.

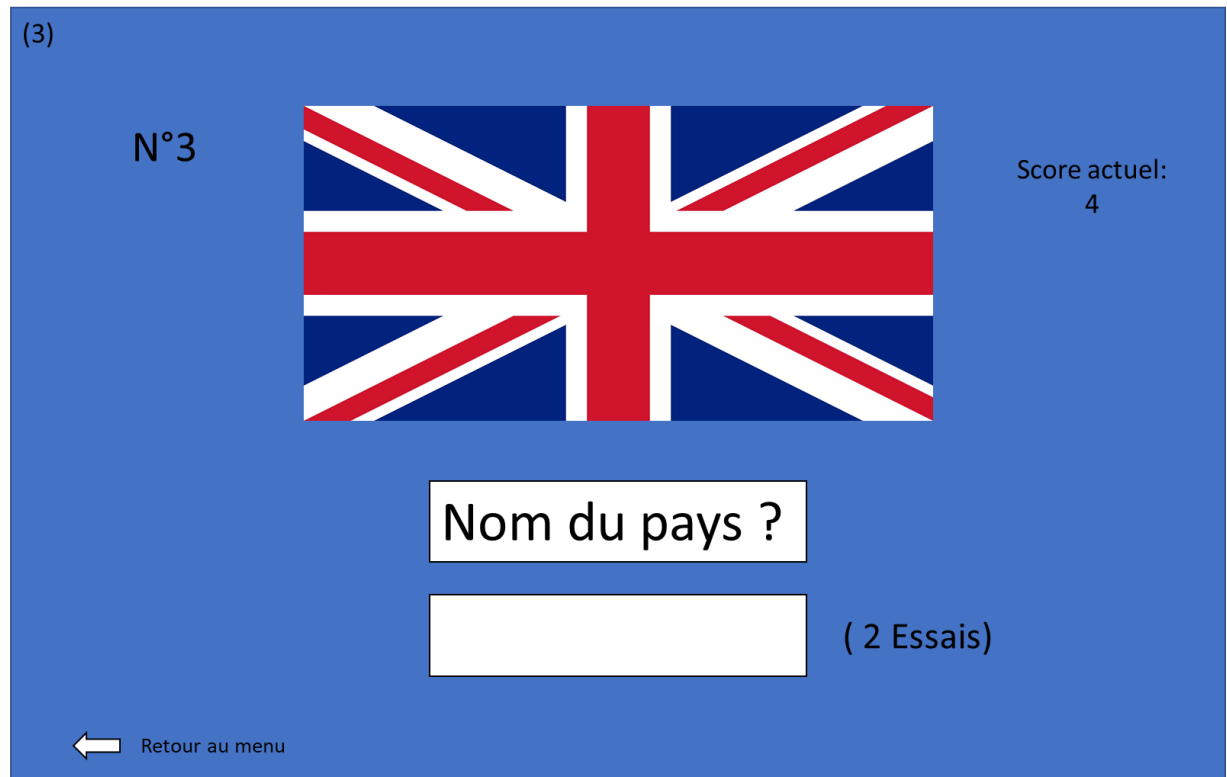


Figure 8: Jeu des drapeaux

A la fin de la partie, on affiche à nouveau le tableau des meilleurs scores :



Figure 9: Score des drapeaux

4. **Quiz** : Le but de ce nouveau jeu est de trouver la réponse à une centaine de question préinscrites dans la base de données. Le professeur peut à tout moment alimenter le nombre de questions à travers la partie administrateur. On affichera 10 questions aléatoires parmi la base et l'enfant saisira la réponse sans tenir compte des accents à nouveau. Le système de points se fera de la même façon que pour le jeu des drapeaux. Pour éviter que le jeu ne devienne trop facile si l'enfant répète à nouveau le jeu, la probabilité qu'une même question réapparaisse doit être inférieure à celle d'une nouvelle question. A la fin de la partie, on affichera également le tableau des meilleurs scores sur ce jeu.

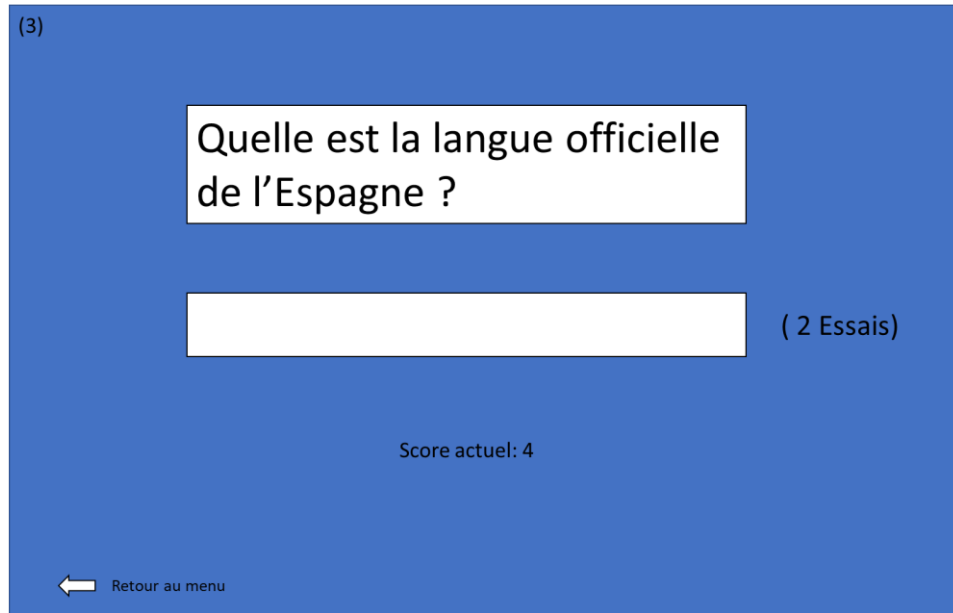


Figure 10: Quiz

5. **Meilleurs scores** : Enfin la dernière section permet l'accès aux meilleurs scores de tous les jeux.

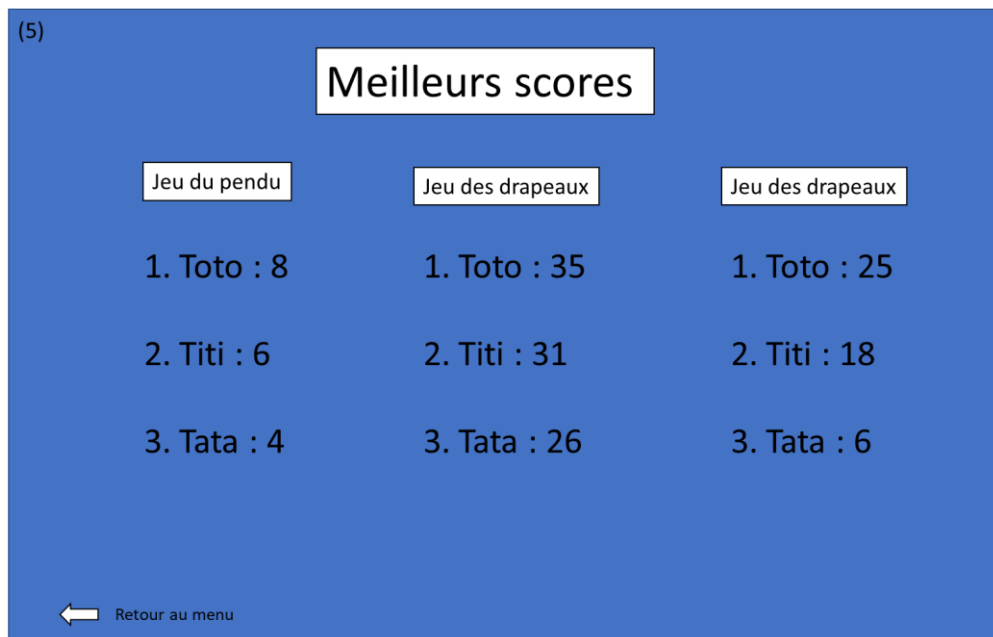


Figure 11: Tableau d'honneur