HTML et JavaScript

Enseirb-Matmeca, 2025

Projet

Votre projet se réalisera en binôme. L'objectif est de réaliser un jeu sous la forme d'une page web, dont le but est de taper des mots le plus rapidement possible.

Fonctionnement minimal

Le fonctionnement minimal de l'application est le suivant :

La page fait apparaître une zone de saisie textuelle et une zone d'affichage.

Des mots apparaissent à intervalle régulier dans la zone d'affichage.

Lorsque l'utilisateur saisit un mot affiché, celui-ci est effacé.

Fonctionnalités additionnelles

Vous êtes libre de proposer les fonctionnalités qui vous semblent les plus intéressantes. Voici quelques exemples :

mise en page agréable

pouvoir paramétrer la difficulté

au niveau du temps (= ajuster la durée écoulée avant l'apparition d'un nouveau mot)

au niveau des mots (= ne sélectionner que des mots d'une longueur limitée)

ajouter une option "accélération"

comptage des points

mémorisation et affichage des meilleurs scores

vérifier la saisie sans avoir recours à un bouton de validation

possibilité de choisir des corpus de mots thématiques

possibilité de choisir des corpus de phrase (plutôt que de mots)

élaboration d'une partie serveur (PHP ? Node ? JSON ? SGBD ?)

dans le cas d'une partie serveur : élaboration d'un mode multi-joueurs ? (High level ...)

...

Évaluation

L'ensemble de votre projet sera à remettre sur Moodle le 4 février 2025 au plus tard. Vous présenterez votre projet au cours d'une soutenance, durant laquelle il vous sera demandé de répondre à des questions sur le code que vous avez écrit. Les souteances seront organisées les 6 et 7 février 2025.

Auteur : Louis Bigo (2025)