

DOCUMENTATION PROJET ROULETTE

Bienvenue sans la documentation du projet roulette.

En arrivant sur le projet, vous pourrez tirer une classe en cliquant sur « Sélectionner une classe ».
Comme ceci :

Veuillez sélectionner une classe avant de choisir un élève.



Après cela, vous devrez cliquer sur « Sélectionner un élève par classe », pour afficher une liste comme :

Voici la liste des élèves :

SIO1 ▼

Sélectionner un élève par classe

Nom	Prénom	Classe	Note	Passage	ID	Temps
BARIAL	Benjamin	SIO1	0	non	2	0s
GUILLAUME	Corentin	SIO1	0	non	3	0s

Elève choisi :

Nom : BARIAL

Prénom : Benjamin

Classe : SIO1

Note : 0

Passage : non

Temps : 0s

Cette liste vous permet de voir la totalité des infos d'un élève, comme son nom, prénom...

En dessous de tout cela, vous trouverez des boutons pour vos évaluations pour l'élève.

Mettre une note

Confirmer la note

Indiquer s'il est passé

Oui s'il est passé !
Non, s'il n'est pas passé mais est par défaut !

Confirmer le temps

Le temps de l'élève

[Supprimer](#)

Ces boutons vous permettent de mettre les infos d'évaluations. Comme ceci :
Les paramètres en exemple :

12

Confirmer la note

non

Oui s'il est passé !
Non, s'il n'est pas passé mais est par défaut !

Confirmer le temps

5h4m12s

[Supprimer](#)

Le résultat de fin :

SIO1

Sélectionner un élève par classe

Nom	Prénom	Classe	Note	Passage	ID	Temps
BARIAL	Benjamin	SIO1	12	non	2	5h4m12s
GUILLAUME	Corentin	SIO1	0	non	3	

En dessous de tout cela, vous avez cette section :

Écrivez le prénom de votre élève

Écrivez le nom de votre élève

Écrivez le nom de votre classe

Confirmer

Cette section vous permet de créer un élève et l’affecter à une classe existante ou en créer une.

La dernière section est :

Réinitialiser la roulette

Supprimer les classes & élèves

Ajouter les valeurs

Reset les passages

Reset les notes

Chronomètre

00:00

DémarrerPauseRéinitialiser

Vous pouvez remettre à 0 le projet en cliquant sur le 1^{er} bouton, le 2ème bouton vous permet de remettre les paramètres par défaut, le 3ème bouton vous permet de réinitialiser les passages de tout le monde et pour finir le dernier bouton vous permet de remettre les notes à 0, si vous avez fait une erreur.

Pour finir le chronomètre, vous permet de mesurer le temps de parole d'un élève.

FIN DE LA DOCUMENTATION DU PROJET ROULETTE