



Cahier des charges - Projet 2

Description

1. Lorsque la page est chargée, un minuteur apparaît à droite de l'en-tête avec des minutes et des secondes avec une icône de minuteur de 120 secondes.
2. Répondez à toutes les questions du quiz dans les champs de texte ou en cochant les cases appropriées.
3. Lorsque vous avez terminé, cliquez sur le bouton "Soumettre" pour arrêter le minuteur.
4. Si le temps restant est de 30 secondes ou moins, le texte du minuteur dans l'en-tête deviendra rouge

Les solutions techniques

Pour créer un jeu interactif sur un site Web, vous pouvez utiliser une combinaison de HTML, CSS et JavaScript.

Le HTML est utilisé pour structurer le contenu de la page et définir les différents éléments qui composeront le jeu, comme les questions, les réponses et les boutons.

CSS est utilisé pour styliser la page et lui donner un attrait visuel. Il peut être utilisé pour spécifier la mise en page, la police, la couleur et d'autres aspects visuels du jeu.

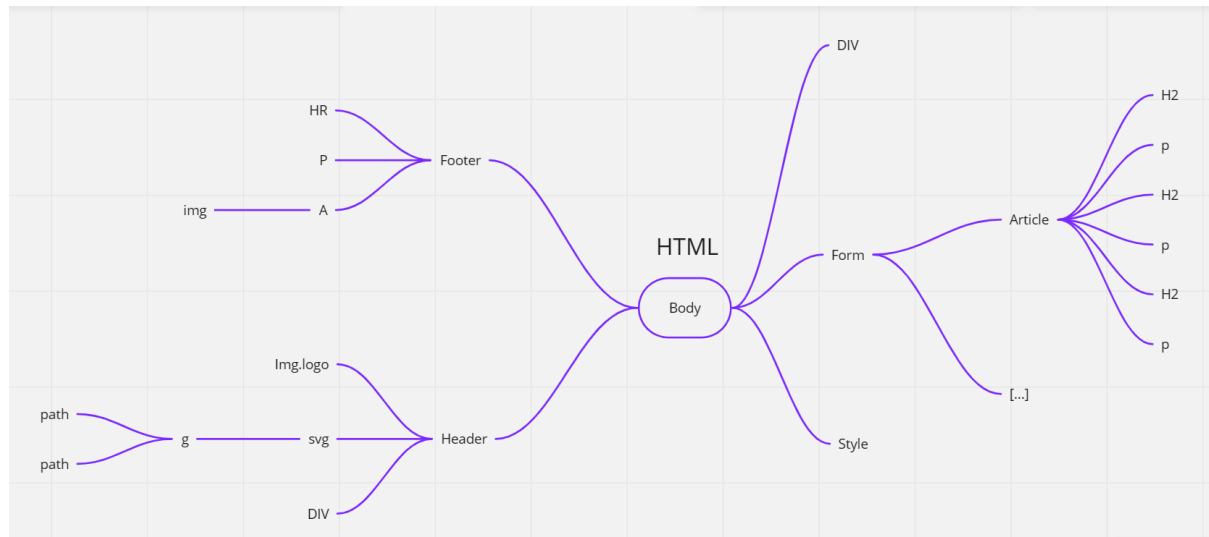
JavaScript est utilisé pour apporter un comportement dynamique à la page et rendre le jeu interactif. Il peut être utilisé pour gérer les entrées de l'utilisateur, mettre à jour la page en temps réel et répondre aux événements.

Un autre concept important est celui des sélecteurs "dynamiques". Ce sont des sélecteurs qui peuvent être utilisés pour accéder à des éléments qui n'existent peut-être pas encore sur la page au moment où le code JavaScript est exécuté. Par exemple, vous pouvez utiliser des sélecteurs dynamiques pour accéder aux éléments ajoutés ultérieurement à la page via une entrée utilisateur ou d'autres événements.

Afin de créer un jeu interactif, vous devrez définir des variables en JavaScript qui représentent les différents éléments et l'état du jeu. Ces variables peuvent être utilisées pour

stocker des informations telles que le score actuel, le temps restant et d'autres données spécifiques au jeu. Vous pouvez ensuite utiliser ces données pour mettre à jour la page et répondre aux entrées de l'utilisateur.

Voici le dom intégral :



Journal de bord

Vendredi 2 décembre

Commencement, brainstorming, rassemblement d'idées, étude des attentes du projet

Vendredi 9 décembre

Noé rejoint le groupe (secrétaire). On évalue si le jeu du banquier est pertinent. Bien qu'il est réellement intéressant d'un point de vue ludique (regroupement d'unité/dizaines/centaines), qu'il remplit les critères de lecture, calcul et logique, qu'il ait un potentiel technique de réalisation, et qu'il soit au programme de l'EN entre le CP et CE1, nous écartons l'idée car il nécessite un adversaire¹ bien que le banquier peut être totalement géré par un ordinateur.

Plusieurs autres projets sont étudiés : le jeu du pendu, chifoumi, le petit train pour compter, le jeu de l'oie, relier les points, jeux mathématiques accessibles aux enfants (comparez des petits nombres entiers), un labyrinthe, un jeu de quizz interactif

nous optons pour le jeu de quizz interactif, car il nous semble parfait pour la dynamique, les possibilités qu'il offre ainsi qu'il ne demeure pas compliqué

Pierric s'occupe de créer les différents fichiers

¹ [jeu_du_banquier_mhm.pdf \(wordpress.com\)](#)

Mardi 13 décembre

Les membres commencent à débrief sur ce qui devrait être le projet 2 à la base sur un jeu de fruits qui vont dans leur panier

Entretiens

Les membres se forment au HTML CSS et JS via internet en compléments des cours pour un projet simple mais difficile et plus complexe qu'il n'en a l'air.

Jeudi et vendredi 22 et 23

Les membres se connectent sur Zoom pour échanger des différentes possibilités concrètes sur le projet et les différentes fonctionnalités qu'on pourrait ajouter qui mènent au projet. (Voici une liste des idées qui ont été évoquées mais qui n'ont pas été à cause de la complexité qu'elles représentent : une parallaxe décorative, placer un pays sur une carte, un exercice d'association mots à relier avec la fonction canvas);

Création du quizz.

Pour le moment qu'une seule question existe, création du js avec un bouton submit

Ensuite nous avons ajouté 4 autres questions et un système pour retourner les résultats

Le challenge au début était de développer le JavaScript pour vérifier la réponse à plusieurs questions.

La Police comic sans est ajoutée

Samedi 24 décembre

Noé ajoute plusieurs questions en utilisant les types d'inputs différents : radio, liste déroulante, texte, texte avec des chiffres, date

La question 8 lui donnait pas mal de fil à retordre

Les images ajoutées de Apollo 11 et la Joconde sont toutes d'elles dans le domaine public.

Noé essaye d'ajouter les confettis lorsque toutes les réponses sont cochées en canvas qui interagit avec la souris mais en vain. Cela nous a valu une dizaine d'heures de travail.

La police Comic Sans est ajoutée

Dimanche 25 décembre

Nicolas centre la page et fait un logo. H1 est remplacé par un logo fait par Noé Il fait un header avec le logo dedans qui reste lorsque l'on défile dans la page qui se réduit lui et son logo avec une animation et qui réduit la transparence à 85%.

Un curseur fait par les soins de Noé est ajouté.

Des erreurs surviennent et parviennent à les corriger.

Lundi 26 décembre

Nous obtenons une version du code satisfaisante mais à la demande de Nicolas le code doit être corrigé pour répondre le plus possible aux critères d'évaluation. Nous pensons mettre un minuteur pour ajouter de l'interactivité. Jour de fête donc moins de travail ce jour.

Mardi 27 décembre

Le minuteur est sans doute le plus difficile, avec une vingtaine d'erreurs en cascade et les patch qui se rajoutent ne réparent que pareillement le problème et après 11 heures de travail au total, nous décidons de recommencer. 1 heure suffit pour refaire le chronomètre sans problème avec seulement 4 erreurs. Le concept est le suivant : dès que la page est chargée, un minuteur qui s'affiche à droite de l'en-tête avec les minutes et les secondes avec une icône de minuterie de 120 secondes démarre. Lorsque le bouton Valider/Submit est cliqué, le chronomètre s'arrête. Si le temps restant est de 30 secondes ou moins, le texte de la minuterie dans l'en-tête deviendra rouge. Le fait que le minuteur puisse être négatif est tout à fait volontaire. J'ai ensuite changé les valeurs pour 100 secondes et 20 secondes pour le rouge. J'ai aussi rajouté une icône pour mettre à côté qui est de licence CC0, c'est-à-dire à 100% libre de droit.

On reconstitue avec Nicolas et Noé le journal de bord non-exhaustif du projet dans ses hauts et ses bas. Par ailleurs, nous n'avons plus sollicité Pierrick car il est dans une démarche de changement de spé. Il a tout de même été d'une aide cruciale et on se doit de le mentionner dans le footer. On fait les commentaires en détail pour nos 300 lignes de codes au total afin d'être le plus compréhensible possible. Création du dom pour le compte rendu

Répartition des tâches

La plupart des tâches sont tout de mêmes réalisés à plusieurs, mais voici celles assignés exclusivement

Noé :

- Code HTML
- Code Javascript
- Design du logo
- Commentaires
- Journal de bord
- Création des questions

Nicolas :

- Organisation dans l'équipe
- Révision du code
- Décide de nouvelles fonctionnalité
- Code CSS
- A contribué également dans le script

Pierrick

autrefois

- à chercher sur les sites similaires ce qui se fait de bien et de moins bien