Antoine auger-maroun

Projet Synthèse

No du cours, gr.no du groupe

Shift

**Sous-titre si nécessaire**

Travail présenté à

M. Nom de l’enseignant

Département d'informatique

Cégep Vieux Montréal

Le 4 mars 2021

Table des matières

[Présentation générale 1](#_Toc64885343)

[Présentation détaillée 1](#_Toc64885344)

[Fonctionnalités 1](#_Toc64885345)

[Différents langages 1](#_Toc64885346)

[Difficulté 1](#_Toc64885347)

[Historique 1](#_Toc64885348)

[Mode de jeux 1](#_Toc64885349)

[Traditionnel 1](#_Toc64885350)

[Aventure 2](#_Toc64885351)

[Contraintes applicatives du projet 2](#_Toc64885352)

[Plateforme ciblée 2](#_Toc64885353)

[Conclusion 2](#_Toc64885354)

[Annexe 3](#_Toc64885355)

[Médiagraphie 4](#_Toc64885356)

# Présentation générale

L’objectif de ce projet est de fournir un outil aux nouveaux programmeurs pour les aider à améliorer leur rapidité au clavier.

# Présentation détaillée

## Fonctionnalités

### Différents langages

### Difficulté

### Historique

## Mode de jeux

### Traditionnel

C’est le mode standard du site. On peut le comparer à des exercices tandis que le mode aventure est l’examen. Au moment que l’utilisateur à choisi son langage et sa difficulté, il va devoir écrire 10 expressions le plus rapidement possible. Ces expressions peuvent varier d’un simple mot à plusieurs mots.

Selon la touche appuyée par l’utilisateur, la lettre en question va changer de couleur selon la réponse. Si c’est la bonne réponse, la lettre va devenir vert alors que si elle était erronée, elle va devenir rouge. Dans le but de ne pas punir le joueur, il est possible d’effacer une mauvaise réponse pour écrire la bonne. Cependant, celle-ci ne sera pas vert, mais jaune pour montrer qu’il y a eu une erreur, mais elle a été corrigée.

Pendant une partie, on observe deux éléments qui permettent de comparer les performances de l’utilisateur. Dans un premier temps, le « CPM, Caractère Par Minute ». Un nouveau programmeur n’a peut-être pas l’habitude d’utiliser certaines touches très utilisées par les différents langages. Un des objectifs de ce site est d’aider à ce problème. Il est attendu que l’utilisateur possède déjà une petite base en dactylographie et c’est pour cette raison que nous ne calculons pas le « WPM, Word Per Minute ». On veut habituer le programmeur à utiliser des touches qui sont souvent oubliées par les autres comme les « [ ] ». Dans un deuxième temps, la durée totale de l’exercice. Pour pouvoir faire des comparaisons avec les autres exercices, il est important de conserver cette variable qui nous donner une idée de la progression de l’utilisateur à travers les différents exercices.

Une autre particularité de ce mode est une petite assistance pour aider l’utilisateur. Il va y avoir une image d’un clavier avec la touche à appuyer d’une couleur différente. Elle va changer selon la lettre à appuyer.

### Aventure

# Contraintes applicatives du projet

# Plateforme ciblée

# Conclusion

Inscrire votre texte ici. Inscrire votre texte ici. Inscrire votre texte ici. Inscrire votre texte ici.

# Annexe

# Médiagraphie