Antoine auger-maroun

Projet Synthèse

No du cours, gr.no du groupe

Shift

**Application Web**

Travail présenté à

M. Nom de l’enseignant

Département d'informatique

Cégep Vieux Montréal

Le 4 mars 2021

Table des matières

[Objectif 1](#_Toc65156536)

[Description Du Mandat 1](#_Toc65156537)

[Fonctionnalités 1](#_Toc65156538)

[Langages 1](#_Toc65156539)

[Difficulté 1](#_Toc65156540)

[Historique 1](#_Toc65156541)

[Mode de jeux 1](#_Toc65156542)

[Traditionnel 1](#_Toc65156543)

[Aventure 2](#_Toc65156544)

[Contraintes applicatives du projet 3](#_Toc65156545)

[Plateforme ciblée 3](#_Toc65156546)

[Conclusion 3](#_Toc65156547)

# Objectif

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

# Description Du Mandat

## Fonctionnalités

### Langages

Shift va posséder trois langages différents au lancement. Il sera possible pour un utilisateur d’ajouter un langage personnalisé. Des instructions sur le comment sera dans une bulle sur la page en question.

### Difficulté

Il est important d’offrir à l’utilisateur une courbe de difficulté à nos utilisateurs. C’est pour cette raison que nous offrons trois difficultés soit « Facile, Moyen et Difficile ». La difficulté va avoir une influence sur la difficulté des mots choisis par le système. Une difficulté plus bas va avoir des expressions simples et courtes tandis que plus haut, les expressions seront plus complexes et longues.

### Historique

Il est important pour un utilisateur de conserver ces performances à travers le temps. Pour cette raison, il est possible de voir sous force de tableau, les performances des parties précédentes. D’autres informations pertinentes seront sur cette page.

## 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 soit le « CPM » et la durée totale de l’exercice. 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 le commun des mortels 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

Le mode aventure est un mode de jeu plus dynamique et vérifie les connaissances de l’utilisateur parmi tous les langages disponibles dans le jeu. Le joueur sera toujours l’entité dans la partie gauche de l’écran tandis que les ennemis seront sur la droite. Au moment que le joueur rencontre un ennemi, les deux entités arrêtent et un mot va apparait au-dessus de la tête de l’ennemi. Comme dans le mode traditionnel, le joueur doit écrire le plus rapidement possible les caractères demandés. S’il fait une erreur ou qu’il prend trop de temps pour écrire, il va perdre 1 point de vie. Au départ, il possède 3 points de vie. Il sera possible de regagner des points de vie en changeant de niveau. Le score sera le point d’arrivé moins le point de départ. Le joueur va se déplacer par lui-même vers la droite jusqu’au moment qu’il trouve un ennemi. Ces ennemis vont apparaitre à un rythme régulier selon la distance du joueur. Le début va être plus simple que trois niveaux après. À la fin de la partie, certaines informations vont être sauvegarder pour pouvoir faire des comparaisons et permettre à l’utilisateur d’analyser ses performances.

# Contraintes applicatives du projet

Dans un premier temps, il est nécessaire pour les utilisateurs de se connecter avec un compte. Il leur faudra donc un nom d’utilisateur et un mot de passe. Le processus n’est pas complexe cependant, ce sont des informations supplémentaires qu’ils doivent se souvenir pour conserver leurs historiques et préférences de langage. Dans un deuxième temps, l’entièreté du site est dépendant des langages qui se trouvent dans la base de données. Dans un cas exceptionnel ou un problème survient sur ces informations telle qu’une corruption, le site n’aurait pas d’activités disponibles. Il est possible d’avoir des mesures de protection pour éviter cette situation.

# Plateforme ciblée

On recherche à avoir une application qui est facile d’accès et disponible sur différentes plateformes. Shift sera donc un site web. Il sera possible de l’utiliser par un ordinateur et même par appareil mobile.

# Conclusion

Shift ne cherche pas à révolutionner le monde. Plusieurs sites existent pour aider la dactylographie. Cependant, nous visons un publique cible différent de ces sites-là.