
	2I2D – SIN – Séquence N°5	
	<b>JavaScript</b>	
AMIENS	<b>Mini Projet : Les verbes Irréguliers</b>	Terminales

### 1. Objectifs.

Réaliser une page Web pour interroger l'élève sur ses connaissances des verbes irréguliers.

### 2. Introduction

Afin de réviser les verbes irréguliers, nous souhaitons développer un programme qui permettra de poser 10 questions aléatoirement sur un verbe irrégulier parmi une liste de 60 verbes. A la fin du questionnaire (après les 10 questions) vous devrez afficher les 10 verbes et afficher les 10 réponses du joueur ainsi que le score sous forme de tableau. La série de question sera déclenchée après avoir cliquer sur un bouton « Commencer », une fois cliquer ce bouton doit disparaître, et la série de 10 questions débute. Pour passer au verbe suivant il faudra soit appuyer sur un bouton « valider » soit appuyer sur la touche « Entrée »

### 3. Cahier des charges

- Sur les pages HTML, doit se trouver un bandeau supérieur avec le nom et prénom de l'élève (qui a développé le programme), ainsi que le titre : « Mini Projet JavaScript », ainsi que la classe de l'élève.
- Une page d'introduction :
  - Sur le corps principal de la page, une phrase pour expliquer au joueur comment va se dérouler le jeu.
  - Un bouton « Commencer ».
- Une page Jeu
  - Le jeu sera constitué de 10 questions.
  - Il doit y avoir une page par question
  - Chaque question sera constituée d'un tableau avec en entête les éléments :Infinitif, Preterit, Participe, et Traduction
  - En dessous de chaque entête il y aura une cellule pour afficher les éléments du verbes
  - Une cellule sera vide (se sera l'élément à trouver)
  - Une zone réponse
  - Un bouton valider

Exemple :

Infinitif	Preterit	Participe	Traduction
break	broke		casser
Reponse : <input type="text"/>			

- Une page résultat :
  - A la fin du jeu, la page résultat affiche un tableau récapitulatif avec les éléments suivants :
    - Le numéro de la question
    - La bonne réponse
    - La réponse du joueur
  - Le score final doit être affiché au-dessous du tableau

#### 4. A déposer dans Moodle :

- Vos fichiers HTML, CSS, JS...
- Un document PDF qui devra contenir les éléments suivants :
  - Une explication brève du fonctionnement de votre programme.
  - Un algorithme ou un ordigramme (une version simple qui décrit la logique de votre programme).
  - Le nom des variables utilisées dans votre programme, et à quoi elles servent.
  - La liste des différentes fonctions que vous avez créé, et à quoi elles servent.
  - Une conclusion qui énoncera :
    - Les difficultés rencontrées
    - Si le programme fonctionne (ou pas)
    - Les éléments du cahier des charges qui n'ont pas été respecté et pourquoi.

Bonne réalisation.