



utbm

université de technologie  
Belfort-Montbéliard

# RAPPORT

**UV: IN42**

Sujet: Compréhension Orale de l'Anglais

SUN Xin : Département GI 02

Semestre Printemps 2011

# Sommaire

- Schéma du projet
- Présentation du sujet
- Conclusion

# Page Accueil

Image de Bienvenue

Menu principale



Bouton de quitter

Bouton de Aller\_Accueil

Bouton de FullScreen

C'est la page: Accueil, qui contient le menu principal(permet d'étendre des sous-menu) sur la tête, l'image de Bienvenue au milieu et certains boutons outils au fond.

Menu:

Je construis ce menu par load ".xml", le ListenerMouse lie les méthodes écoute des action correspondantes: "up", "out", "down", sur le main\_menu et sub\_menu différemment.

Dans chaque méthode, je définis: 1. la forme de texte affiche.  
2. le son correspondant

Par exemple: quand on click main\_menu, il faut afficher le sub\_menu correspondant; mais quand on click sub\_menu, il faut charger ".swf" correspondant.

Bouton:

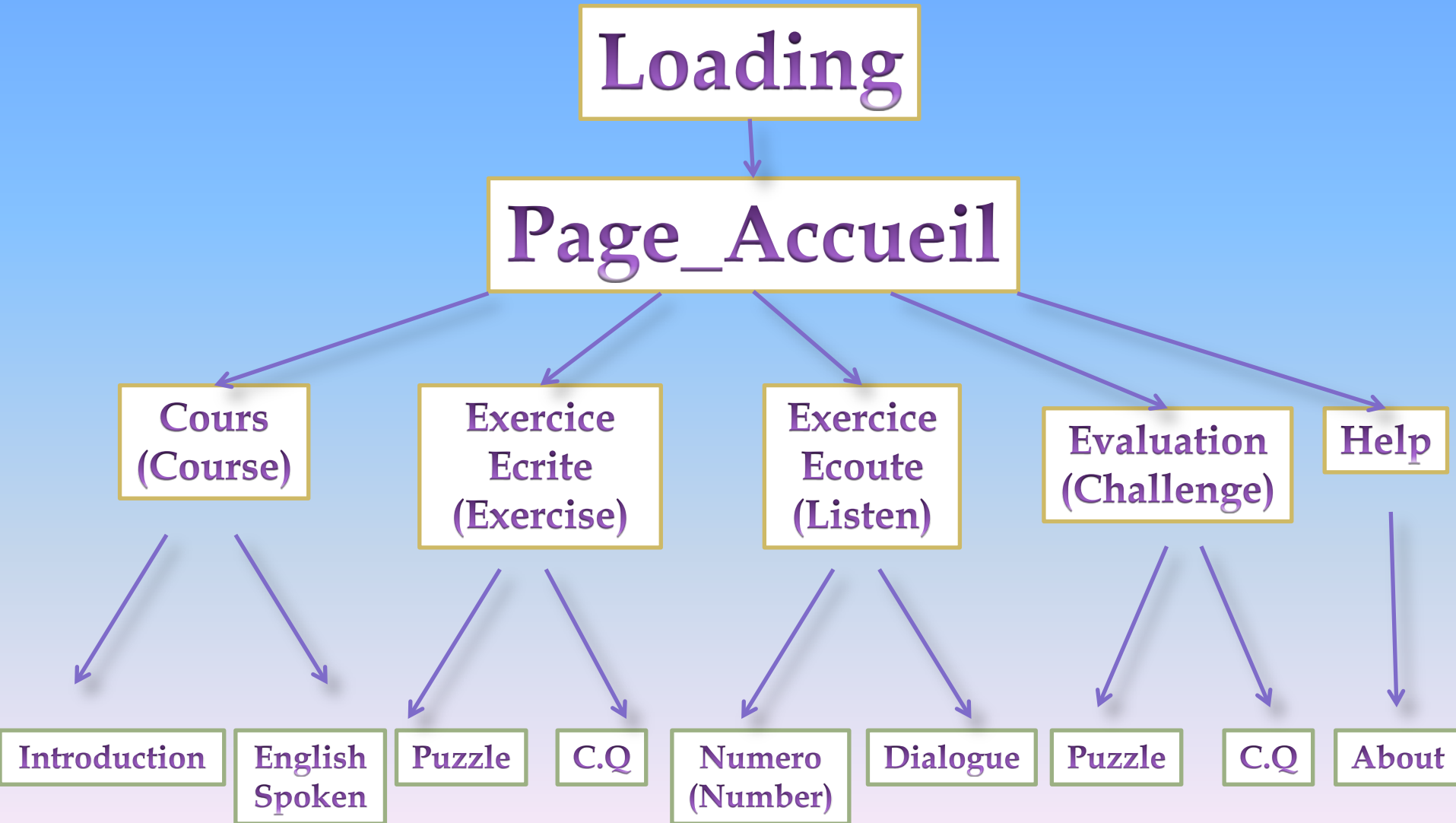
Je construis ces boutons par méthode différentes.

Button\_quit et Button\_Fullscreen: ils sont charge externe, c'est à dire on load ".swf".

Mais Button\_GoHome: il est construit sur la Stage, puis je définis le ListenerMouse, quand on click, saute à la page Accueil.

Tous les conteneurs sont disponible tous les temps.

# Schéma du projet



# Présentation du sujet

Sujet: Compréhension Orale de l'Anglais

Il y a cinq parties au total:

- ☐ Cours (Course)
- ☐ Exercice écrite (Exercise)
- ☐ Exercice écoute (Listen)
- ☐ Evaluation (Challenge)
- ☐ About

## ▣ Cours (Course)

Introduction: il permet à lire la présentation de la langue anglais en Français, en Anglais et en Chinois.

Je construit un texte dynamique qui Load “.xml”, puis j’ajoute la fonction de sélection langue par ComboBox.

Après le Load XML depuis un dossier externe, on stocke tous les Strings sur un Array. Et un tableau contient Français String, English String et Chinois String. On construit le ComboBox composants par les noms de langue qui est lu depuis “.xml”

English-Spoken: il montre que les pays principales qui parlent Anglais en mode dynamique.

Je réalise au résultat dynamique par la méthode “boutons”. Chaque pays est un bouton, puis je définis de bouton en états différents: affichage le nom quand “up” bouton; revient l’origine quand on “out” ce bouton.

## ▣ Exercice écrite (Exercise) : Le mode exploratoire

Puzzle: c'est un jeu qui vous aide à connaître mieux certains pays qui parlent Anglais en mode Puzzle.

Il y a trois Calques au total. Une est l'image origine. Une est pièces à compléter. Et une pour coder(AS). Je transforme l'image de chaque pays(pièce) en Clip, puis je les remets sur deuxième Calque(piece), qui est nomme  $r^*(r1, r2...)$ . Et les pièces correspondante sur la première Calque(origin) sont nommes  $r^*Piece(r1Piece, r2Piece...)$ .

Pour réaliser l'affichage de nom de chaque pièce, je load ".xml", qui est lu par les "ID=r\*".

On glisse la mouse, il faut tester si cette pièce est dans la correcte position(ex:  $r1 = r1Piece$ ) quand on descend. Si "oui", on affiche cette pièce dans l'image origine; sinon, cette pièce rend sa position, qui est note dans deuxième Calque.

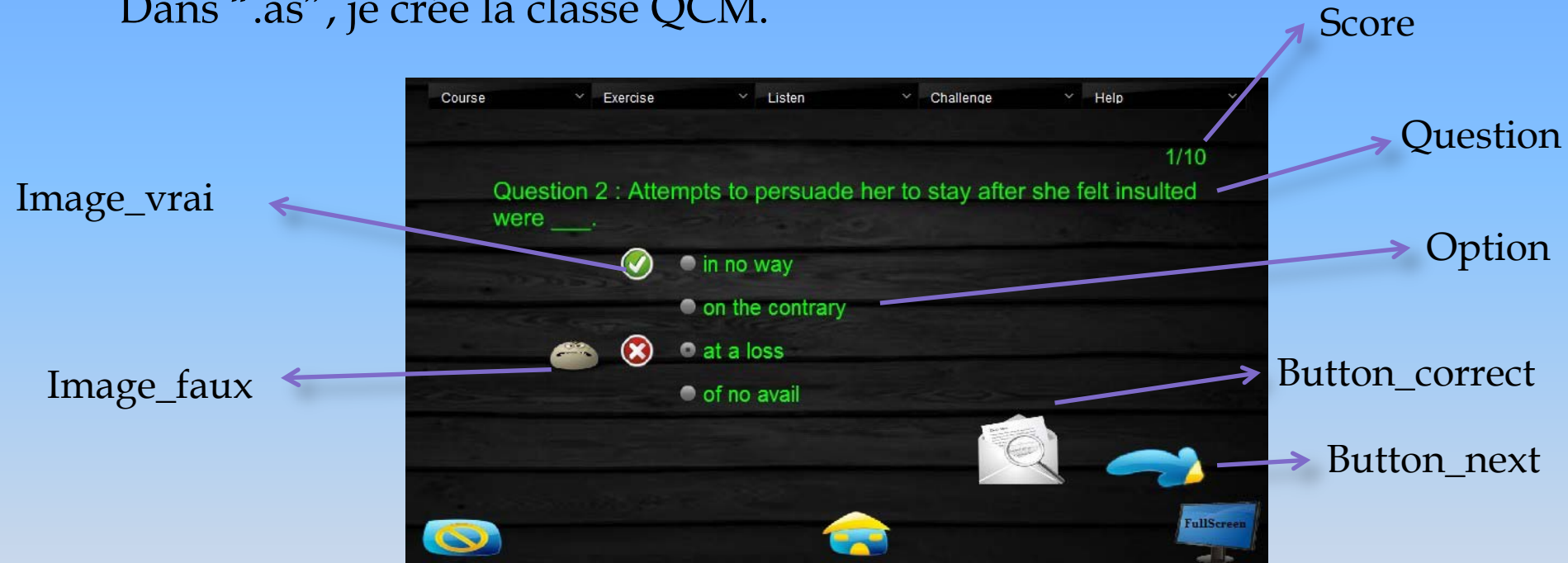
C.Q(choice question): il y a environ 20 questions(QCM) sur



de vocabulaire et grammaire au total, et il permet à passer 10 prélèvement aléatoire.

Il y a environ 20 questions dans “.xml”. J’en load 10 prélèvement aléatoire. Je construis cette partie par ActionScript 3.

Dans “.as”, je crée la classe QCM.



Je définis trois résultats: Résultat bien 7-10 points

Résultat moyen 4-6 points

Résultat mauvais <4 points

Puis il y a image correspondantes à afficher.

## ▣ Exercice écoute(Listen) : Le mode exploratoire

Vous pouvez se tester Compréhension Orale de l'Anglais en deux modes: écoute de expression anglaise(par exemple:numéro, expression d'année, expression de jour) et écoute dialogue.

On fait la même chose comme la partie C.Q, mais il faut ajouter la fonction "plau", "stop", "pause" etc.

Donc j'ajoute "listen= \*\*/\*.mp3" qui contient l'adresse de son dans ".xml".

On crée les boutons, qui sont externe par le dossier ActionScript . Les boutons "play" et "pause" sont en la même position, ils se changent les etats "visible=true/false".

Le bouton "info" permet d'afficher la texte qu'on écoute, qui a aussi besoin d'être ajoute dans ".xml".

## ▣ Evaluation(Challenge): Le mode évaluation

Cette partie est la mode évaluation pour C.Q et Puzzle. Il faut le terminer dans le temps limite.

On ajoute la code “timer” dans la Calque, pour C.Q et Puzzle.

Je redéfinis des TextFormat et TextField pour compteur. On affiche l'état initial “01:00” pour Puzzle et “02:00” pour C.Q. puis on compte, il faut tester s'il est fini chaque second.

S'il est l'heure, on s'arrête à compter et saute directement dans la page\_rate.

# Conclusion

J'ai plus connaissance dans la domaine de Flash. Pendant je passe ce projet, je peux réaliser un résultat par des méthode différentes'est à dire que j'ai capacité à chercher la meilleur solution. Puis ce projet permet que j'applique des connaissance en cours dans réel action, par exemple: construire un jeu, créer certains questions ou flash outil etc. D'ailleurs, travailler tout seul me permet à développer et progresser plus vite.