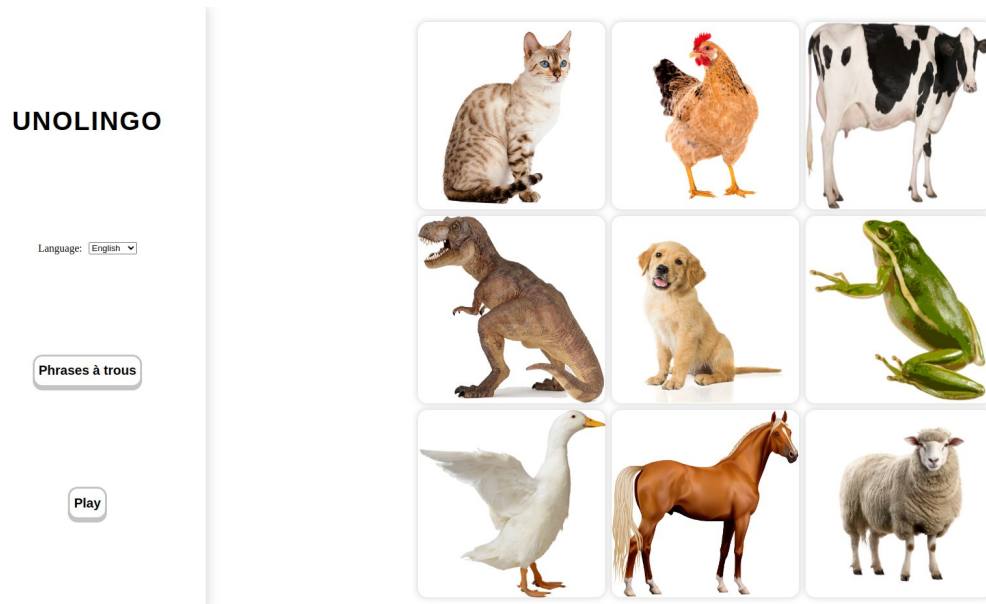


Compte rendu : Animaux

Image de l'interface :



Comment lancer l'application

Prérequis

Node JS >= 21.0.0

NPM >= 10.0.0

Installation

```
npm install
```

Lancement

```
http-server
```

Code

Le code source est du JavaScript, du HTML et du CSS natif. Node JS est utilisé pour lancer un serveur HTTP.

Fonctionnalités :

Primaires

Changement de la langue de la synthèse vocale en changeant la langue dans le menu déroulant

Mode Apprentissage : Annonce du nom de l'animal en cliquant sur la tuile associée

Mode Jeu : Le jeu annonce le nom d'un animal dans la langue associée, et le joueur doit cliquer sur le bon animal

Bonus

Mode Phrase à compléter : Une phrase à trou est affichée, et le joueur doit cliquer sur le nom de l'animal qui correspond le mieux à la phrase

Choix :

- Mise en place d'animations et de sons pour rendre l'application plus ludique et plus compréhensible
- Utilisation de fichiers JavaScript pour stocker les données des animaux, dans le but de devoir uniquement effectuer des "import" dans les fichiers JS qui en ont besoin
- Mise en place dans le fichier HTML des images des animaux et de leur nom. Le script JS peut ensuite récupérer ces informations et les changer en fonction de la langue choisie.
- Séparation des actions principales des événements dans des modules différents pour les réutiliser plus tard (notamment l'audio)