

7 Mini-Projet

[Mini-projet à rendre le 25 mars 2019, à envoyer à l'adresse mail du chargé de cours]

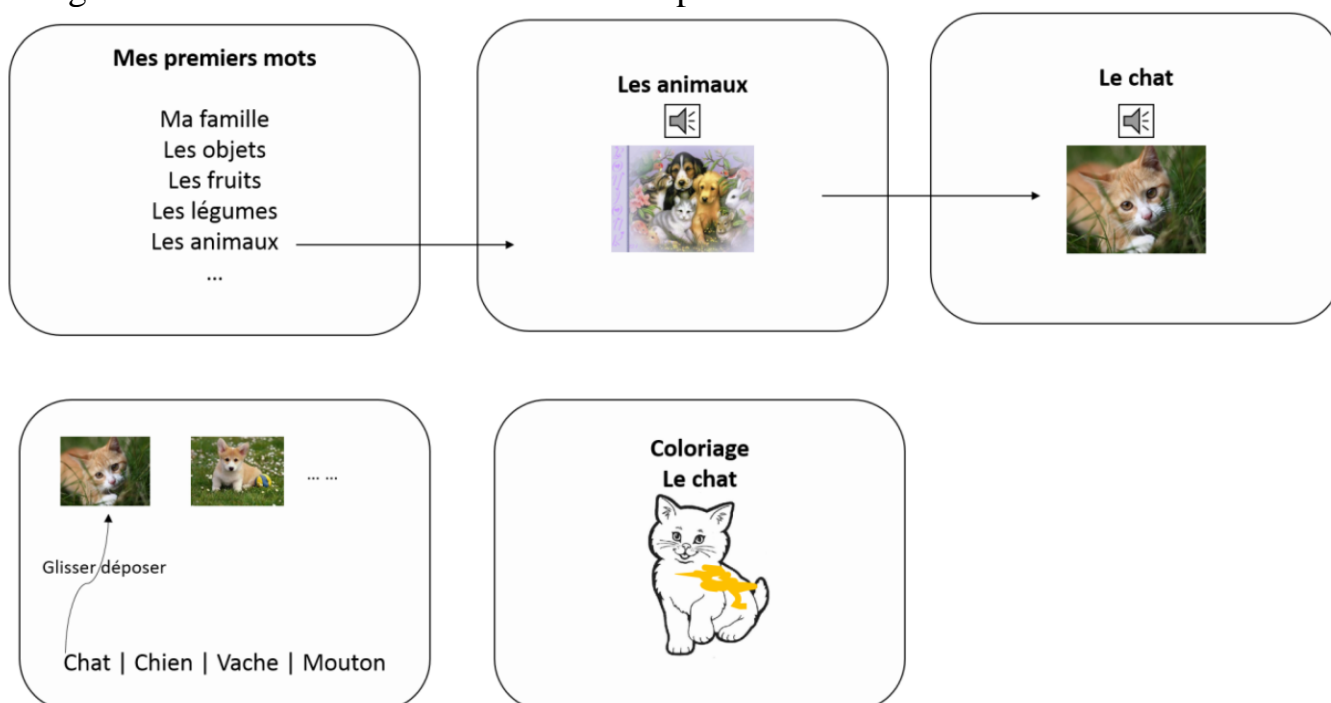
Il est demandé à l'étudiant de réaliser l'un des 2 projets suivants. Dans tous les projets il faut insister sur le fonctionnement, l'esthétique (dessins, couleurs, écriture lisible ...).

Aussi : Utiliser votre imagination ! (ceux qui feront correctement les deux projets seront mieux notés)

7.1 Projet1: Informatiser les cours de français pour la deuxième année primaire

Le but de ces cours est d'enrichir le vocabulaire des enfants avant même d'entamer l'alphabet dans la 3ème année primaire.

Le logiciel final doit contenir au moins les étapes suivantes :



7.1.1 Etape 1 : Cours vocabulaire

Il est demandé de faire une page web avec des images sur un sujet donné, les animaux par exemple, et de lire à l'aide d'un fichier audio le nom de chaque animal.

Outils techniques : HTML5, CSS, Javascript, jQuery, la balise audio d'HTML5.

Pour les images vous pouvez les récupérer depuis google images

Pour les sons vous pouvez les récupérer depuis google translate sur cette adresse :

[translate.google.com/translate_tts?tl=fr&q="Le chat"](https://translate.google.com/translate_tts?tl=fr&q=)

Il faut juste changer le mot entre les guillemets puis enregistrer le fichier mp3.

Il s'agit ici de réaliser une démo, prenons le sujet des animaux comme prototype.

7.1.2 Etape 2 : Exercices

Il s'agit d'afficher les images et les mots appris par l'enfant dans un désordre, et c'est à lui de déposer le mot sur l'image adéquate.

Outils techniques : HTML5, CSS3, Javascript, jQuery, Drag & Drop.

7.1.3 Etape 3 : Jeux de coloriage

Il s'agit d'une petite application de coloriage des images apprises par l'enfant.

Outils technique : HTML5, CSS3, Javascript, jQuery, Les canvas 2D.

Un bon tutoriel :

<http://www.williammalone.com/articles/create-html5-canvas-javascript-drawing-app/>

7.2 Projet2 : Informatiser les exercices de maths pour la 2ème année primaire

7.2.1 Etape 1 : Additions Soustraction

Des exercices d'addition avec difficulté progressive de 0 à 999.

Des exercices de soustraction avec difficulté progressive de 0 à 999.

Il faut enregistrer le nombre d'opérations justes et fausses.

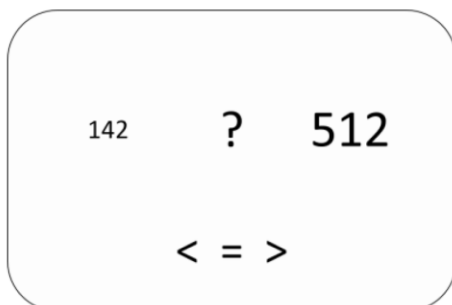
Dans un premier temps commencer par une seule opération, et la suite viendra...

Outils techniques : HTML5, CSS3, Javascript, jQuery, Math.floor, Math.random().

7.2.2 Etape 2 : Supérieur Inférieur, ou égale ?

Il s'agit d'un test de comparaison entre les nombres avec difficulté progressive.

Vous pouvez aussi jouer sur la taille des caractères pour chaque nombre :



Dans un premier temps commencer par une seule opération, et la suite viendra...

Outils techniques : HTML5, CSS3, Javascript, jQuery, Math.floor, Math.random().

7.2.3 Etape 3 : Ordonner les nombres

Ordonner des nombres du plus petit au plus grand et du plus grand au plus petit.

Outils techniques : HTML5, CSS3, Javascript, jQuery, Math.floor, Math.random().

Contenu du projet extrait de [Cours libre "Programmation API Web", Said Belaid]