

Projet Web

Cahier des charges

L'objectif de ce projet est d'écrire un site web pédagogique.

- Le projet est mené par groupe de 2 élèves.
- Chaque membre du groupe doit coder lui-même au moins 2 pages web (autre que la page d'accueil).
- Le site doit être codé en HTML, CSS et Javascript dans des fichiers séparés.
- Le site doit posséder une identité graphique uniforme.
- Chaque page doit être organisé avec des balises HTML adaptée.
- La page d'accueil doit posséder un menu de navigation permettant d'aller facilement vers les différentes pages.
- Les autres pages du site proposent des activités ou des outils pédagogiques.

Activités ou outils possibles

- **Calculatrice simple**
Une calculatrice classique avec un bouton pour chaque chiffre et pour chaque opération mathématique, qui affiche le résultat du calcul.
- **Convertisseur de monnaie**
L'utilisateur choisit un montant et les monnaies de départ et d'arrivée. Le convertisseur affiche le résultat.
- **Convertisseur d'unités physiques**
L'utilisateur choisit une quantité et une unité. Le convertisseur affiche cette quantité dans les autres unités utilisées dans le monde.
- **Un test de calcul mental**
Un calcul est proposé. L'utilisateur propose son résultat le plus rapidement possible. Un score est affiché à la fin du test.
- **Quizz de dates historiques**
Un évènement historique est affiché. L'utilisateur doit en donner la date. Un score est affiché à la fin du quizz.
- **Time line**
L'utilisateur doit organiser chronologiquement une dizaine d'évènements historiques qui lui est proposée. Plusieurs niveaux de difficultés. Un score est affiché à la fin du quizz.
- **Quizz de drapeau**
Un drapeau est affiché. L'utilisateur doit identifier le pays correspondant. Un score est affiché à la fin du quizz.
- **Quizz des capitales**
Un pays est affichée. L'utilisateur doit donner la capitale de ce pays. Un score est affiché à la fin du quizz.
- **Quizz des départements français**
Un numéro de département français est affiché. L'utilisateur doit donner le nom du département et son chef-lieu. Un score est affiché à la fin du quizz.
- **Quizz des figures de style**
La définition d'une figure de style est affiché. L'utilisateur doit identifier laquelle. Un score est affiché à la fin du quizz.
- **Quizz de vocabulaire**
La définition d'un mot au hasard du dictionnaire. L'utilisateur doit identifier ce mot. Un score est affiché à la fin du quizz. (Il est possible de scraper un dictionnaire en ligne.)
- **Quizz de conjugaison**
Un verbe à l'infinitif, un temps et un pronom personnel. L'utilisateur doit donner la bonne conjugaison. Un score est affiché à la fin du quizz.
- **Quizz général**
Un test de culture général qui reprend des questions de tous les autres modules au hasard afin d'obtenir un score.

Pour aller plus loin

Les utilisateurs peuvent s'identifier pour garder en mémoire leur score.