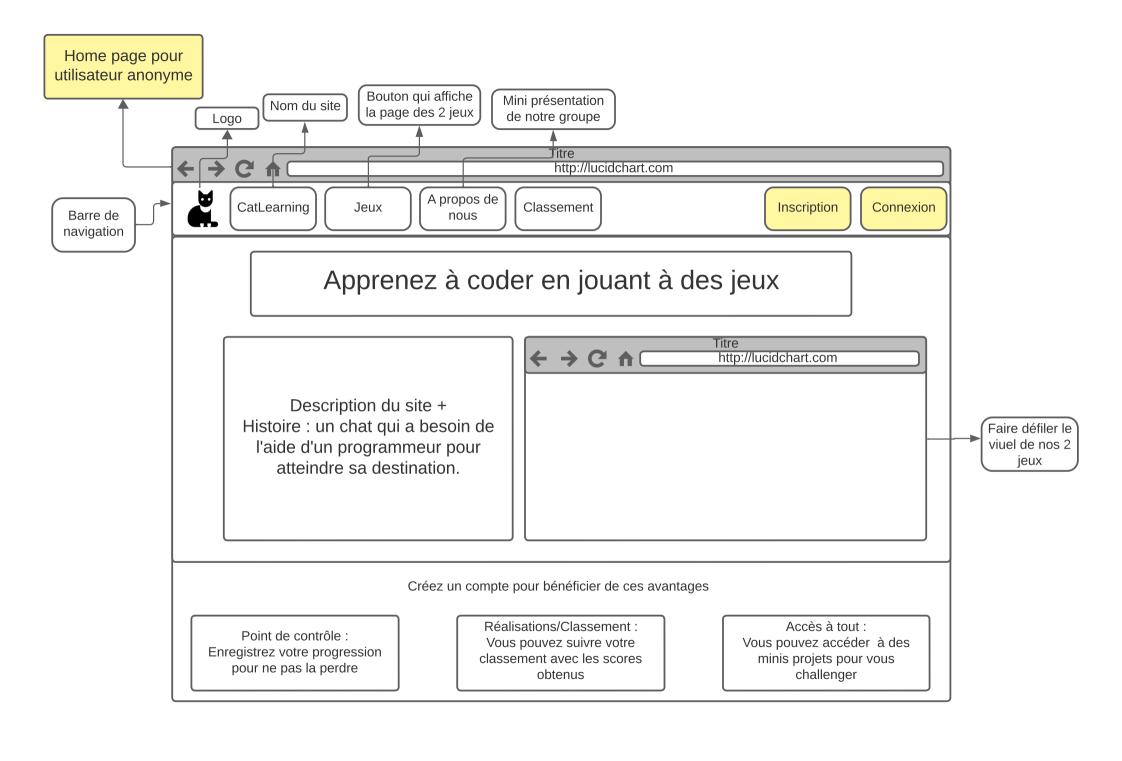
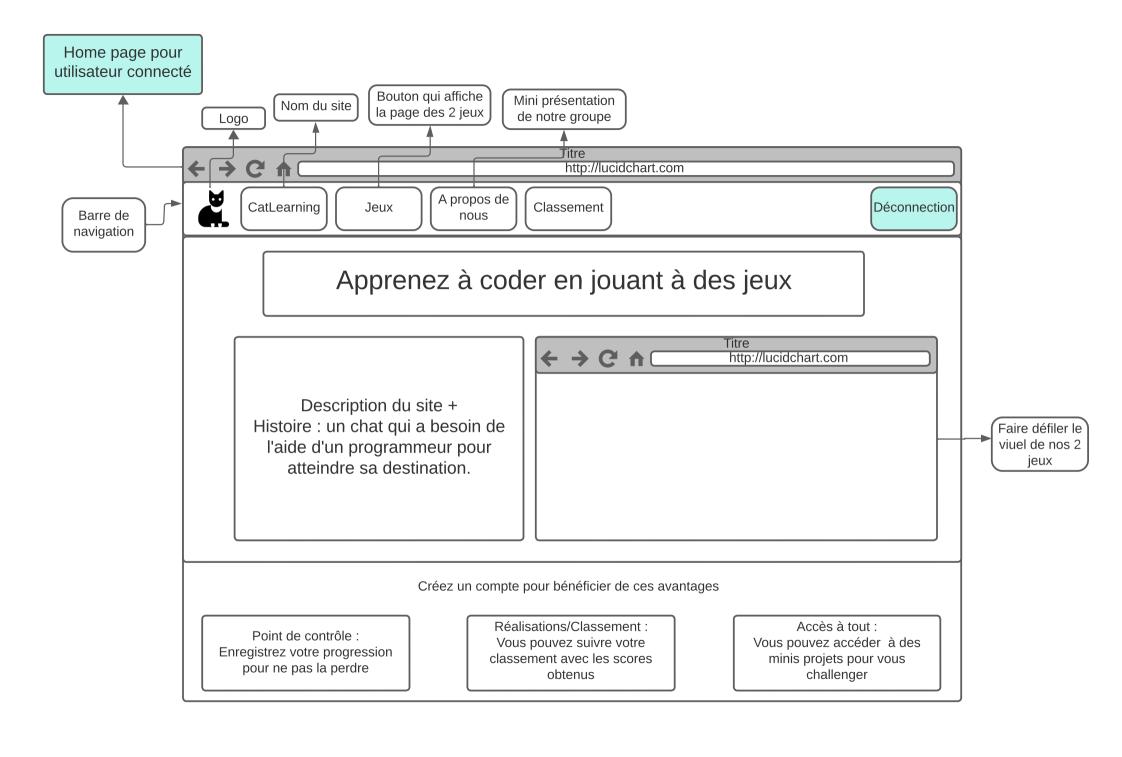
Wireframe

Groupe 04 - CatLearning Programmation Web - Avancé - BINV2150 A Projet web - 2023

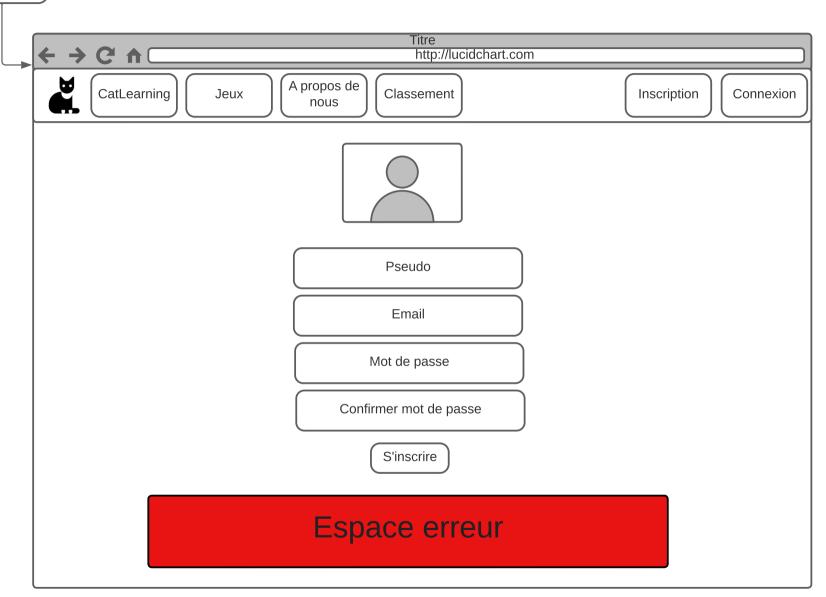
Page d'accueil





Inscription et Connexion

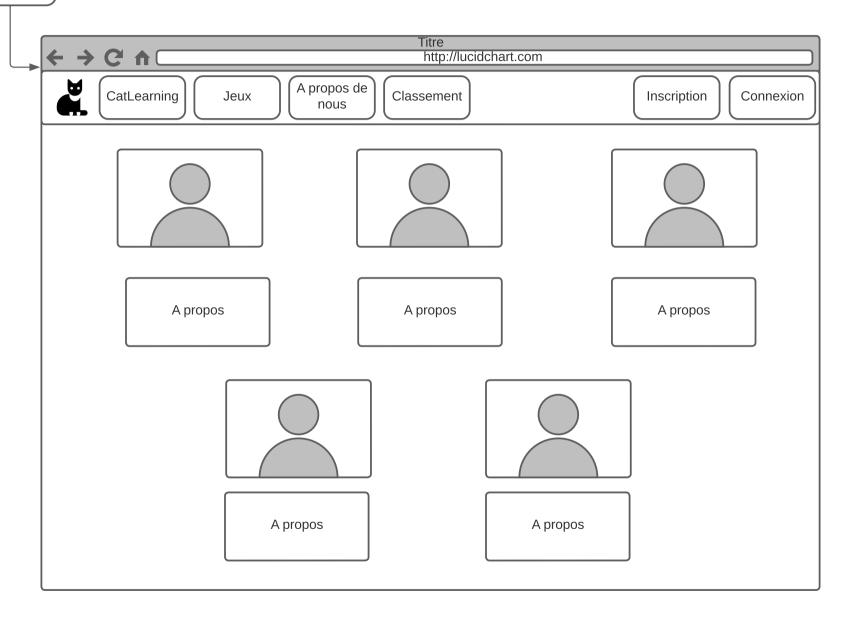
Inscription



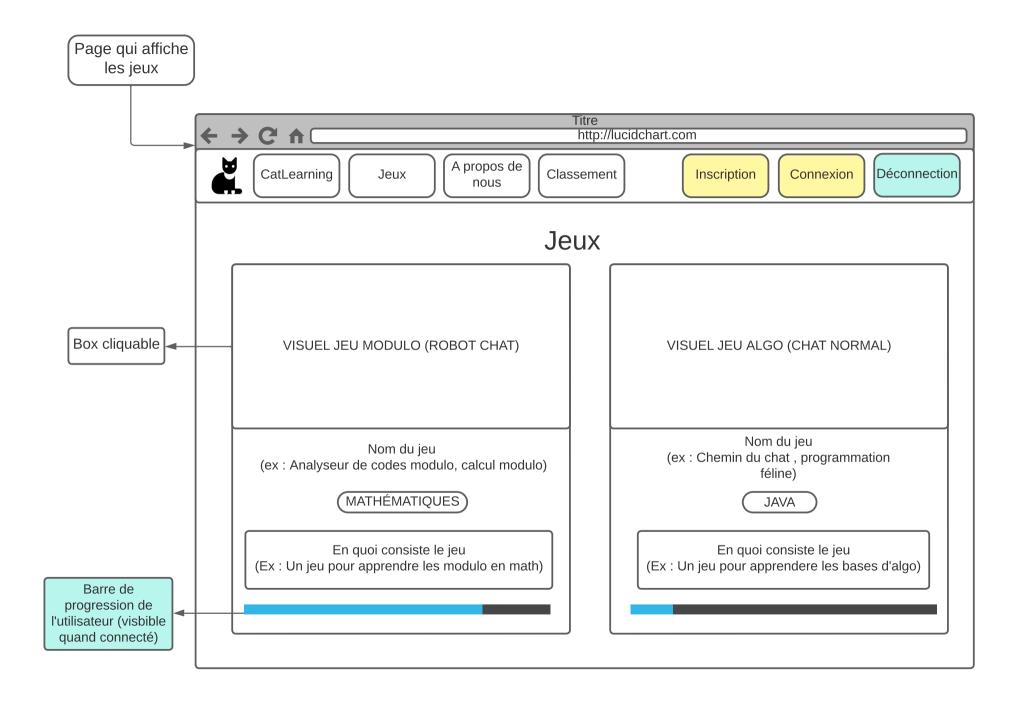
Connexion Titre http://lucidchart.com < → C ↑ C A propos de nous CatLearning Classement Inscription Connexion Jeux Pseudo Email Mot de passe Se connecter Espace erreur

A propos de nous

A propos de nous



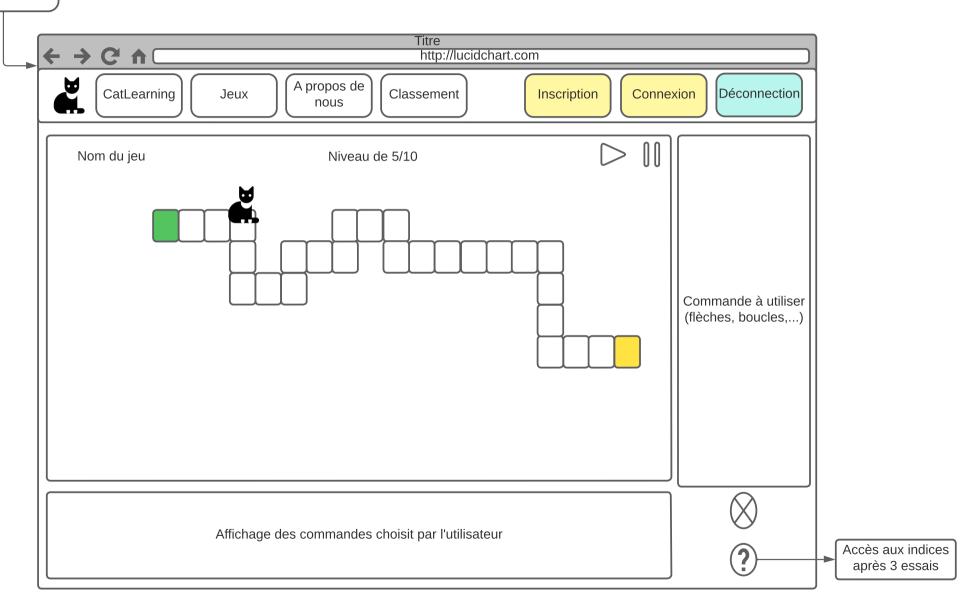
Page de jeux et page de lancement du jeu

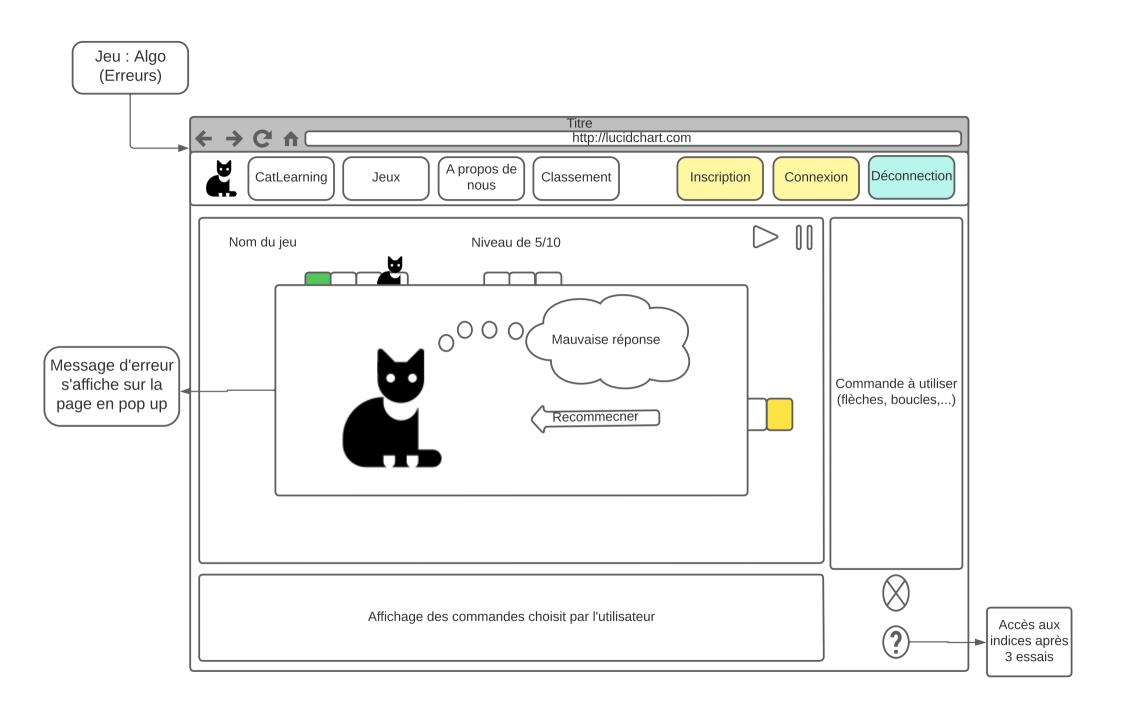


Page de loancement de jeu < → C ↑ (http://lucidchart.com A propos de CatLearning Inscription Connexion Déconnection Jeux Classement nous Nom du Jeu Mini théorie Objectif d'apprentissage/ Explications du jeu + en détails Démarrer le jeu

Visuel du jeu

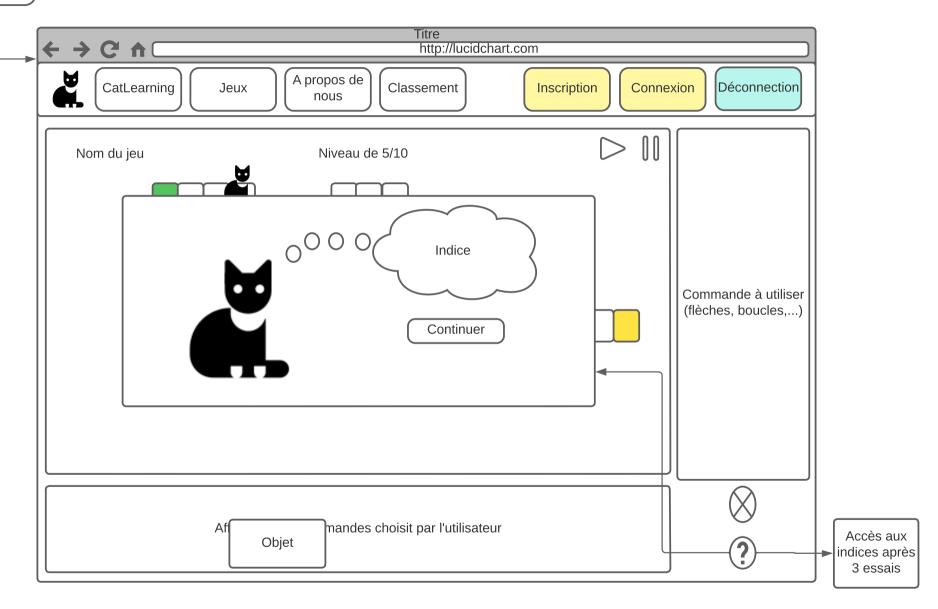
Jeu : Algo

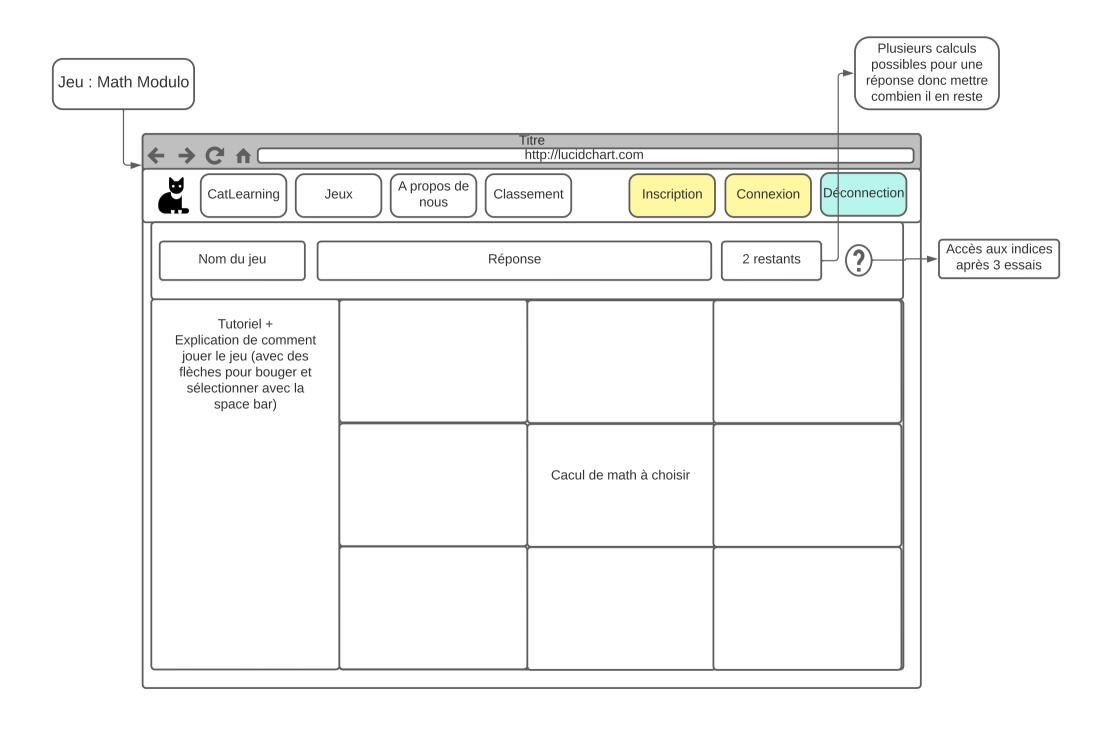




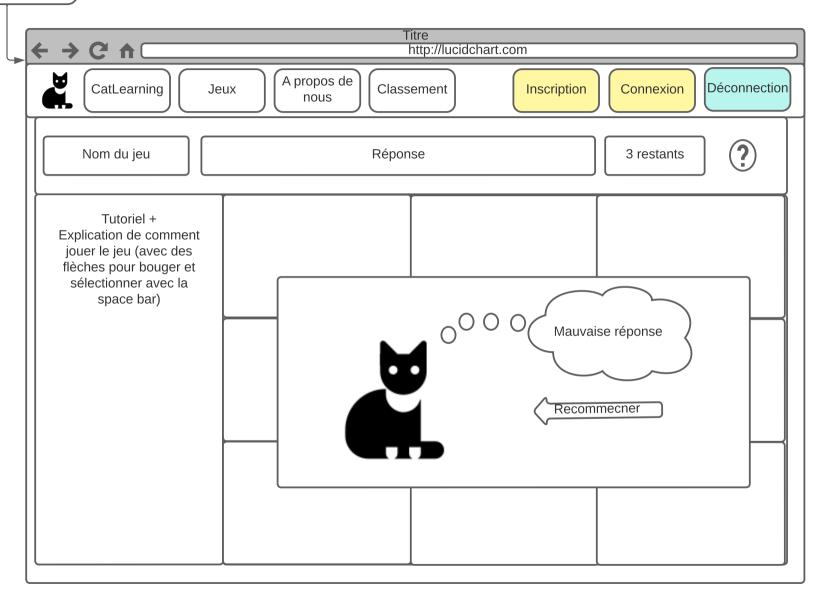
Jeu : Algo (Fin de niveau réussi) ← → C ↑ (http://lucidchart.com A propos de Déconnection Classement Inscription Connexion CatLearning Jeux nous Nom du jeu Niveau de 5/10 Bien joué! Voici votre code: int move = 3... Message d'erreur (code java) s'affiche sur la Commande à utiliser (flèches, boucles,...) page en pop up Suivant Affichage des commandes choisit par l'utilisateur Accès aux indices après 3 essais

Jeu : Algo (Indice)

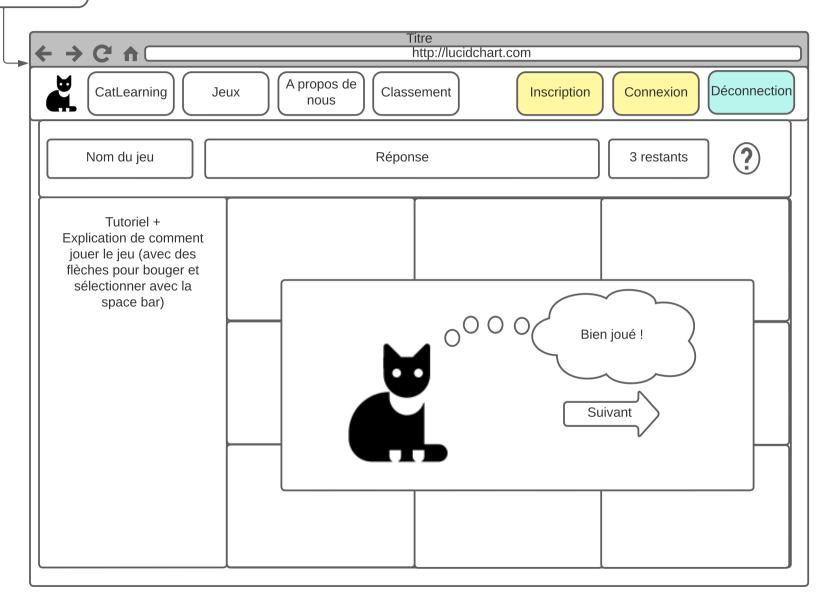




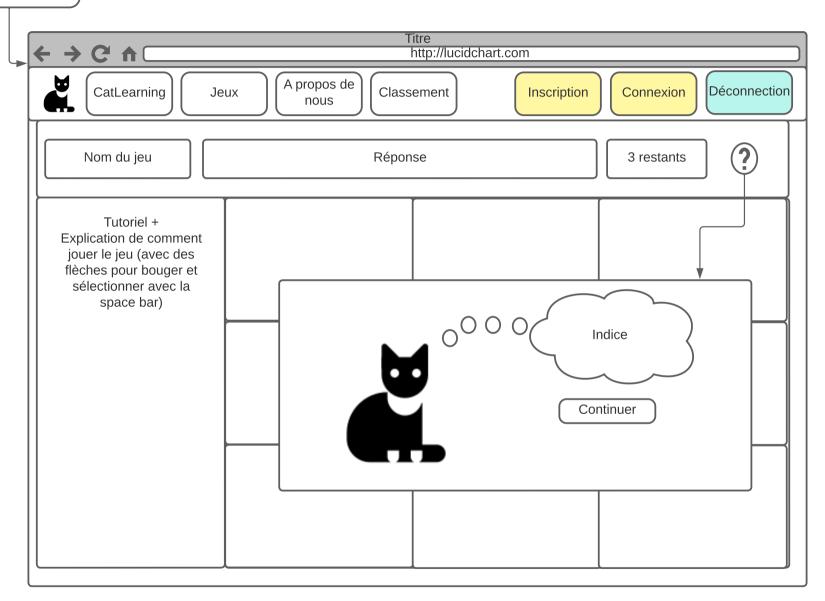
Jeu : Math Modulo (Erreurs)



Jeu : Math Modulo (Fin de calcul réussi)



Jeu : Math Modulo (Indice)



Classement

Classement

