

	Comment commander à distance des jeux de Retrogaming de notre réseau?	CYCLE 4
		Technologie
	THEME : RETROGAMING	SÉQUENCE S7
Compétences	<input type="checkbox"/> Pratiquer des démarches scientifiques et technologiques <input checked="" type="checkbox"/> Concevoir, créer, réaliser <input checked="" type="checkbox"/> S'approprier des outils et des méthodes <input checked="" type="checkbox"/> Pratiquer des langages	
	<input checked="" type="checkbox"/> Mobiliser des outils numériques <input checked="" type="checkbox"/> Adopter un comportement étiqe et responsable <input type="checkbox"/> Se situer dans l'espace et dans le temps	
Rep.	Compétences travaillées	Niveaux de maîtrise
		MI MF MS TBM
CT 2.1	Identifier un besoin et énoncer un problème technique, identifier des conditions, contraintes (normes et règlements) et ressources correspondantes.	
CT 2.7	Imaginer, concevoir et programmer des applications informatiques nomades.	
CS 3.1	Exprimer sa pensée à l'aide de diagrammes.	
CS 5.4	Piloter un système connecté localement ou à distance.	
CS 5.6	Composants d'un réseau, architecture d'un réseau local, moyens de connexion d'un moyen informatique.	
CS 5.7	Analyser le comportement attendu d'un système réel afin de structurer un programme de commande.	

S1 : Analyser le besoin et les contraintes



Travail à faire

- Identifier le besoin du système
- Compléter le diagramme de cas d'utilisation en tant qu'utilisateur de l'application

Critères de réussite

- J'ai formulé clairement le besoin auquel répond l'application
- J'ai complété le diagramme de cas d'utilisation
- J'ai identifié tous les acteurs

S2 : Fonctionnement du réseau

Comment sera acheminée ma commande vers le jeu ?



Travail à faire

- Compléter le schéma :
 - en identifiant les composants
 - en indiquant les types de connectivité
 - en représentant le parcours de la requête
- Explique la fonction des Composants sur la feuille de classeur

Critères de réussite

- Les composants sont correctement nommés
- Les deux types de connectivités sont identifiés et placés correctement sur le dessin
- Le parcours correspond au fonctionnement réel
- Chaque composant est associé à sa fonction

S3 : Conception et programmation de mon APP

Comment créer son APP et jouer ?



Travail à faire

- Concevoir son APP en fonction du besoin
- Tester son APP

Critères de réussite

- J'ai conçu l'application comme :
- Mes boutons envoient les bonnes requêtes
 - L'utilisateur peut saisir l'adresse IP du jeu.
 - Je peux commandé le jeu choisi.