

Mini-Projet A21/D21 :
«Aide à l'apprentissage de la langue espagnole»

Concevoir une application proposant une initiation à la langue espagnole au travers d'une série d'exercices, articulés autour de trois formules :

- des fiches « vocabulaire »
- des phrases à trous à compléter
- des phrases dans le désordre, à reconstituer.

L'ensemble des exercices est organisé en cours et en leçons, qui portent chacun sur un thème donné, comme vous pourrez l'observer en étudiant le MCD en annexe.

Une base Access intitulée «**baseLangue.mdb**» vous est proposée, avec un certain nombre de cours qui vous permettront de faire des premiers tests. Cette base sera peut-être encore alimentée au cours de la période de mini-projet, pensez à télécharger régulièrement la nouvelle version (pour l'accès à de nouveaux exercices).

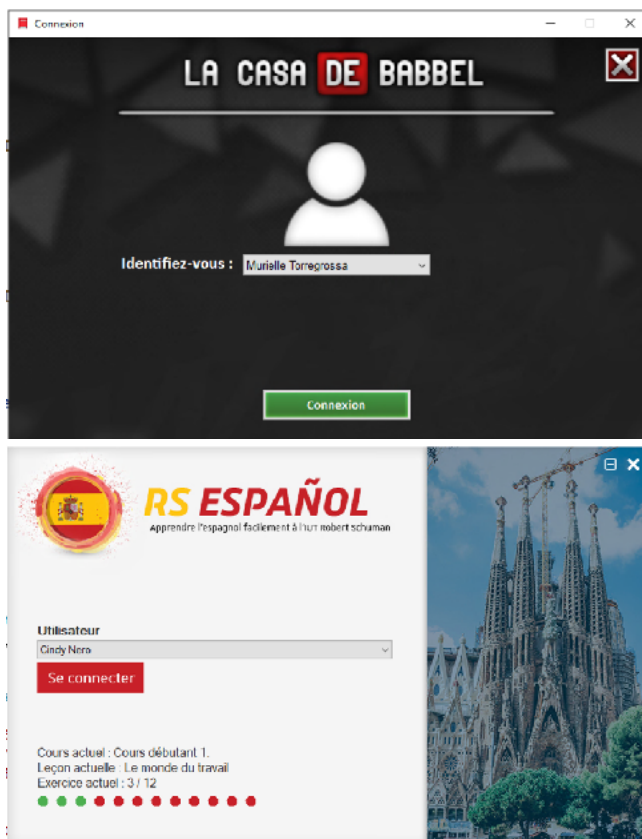
Votre application devra permettre la prise en charge des différents volets décrits ci-dessous. Vous veillerez tout particulièrement à la qualité et la lisibilité de votre code, que vous n'hésitez pas à commenter autant que possible.

Pour la conception des interfaces graphiques, une attention particulière sera portée à leur ergonomie et l'originalité de leur design. Vous veillerez notamment à concevoir et utiliser au moins deux composants de votre invention (UserControl).

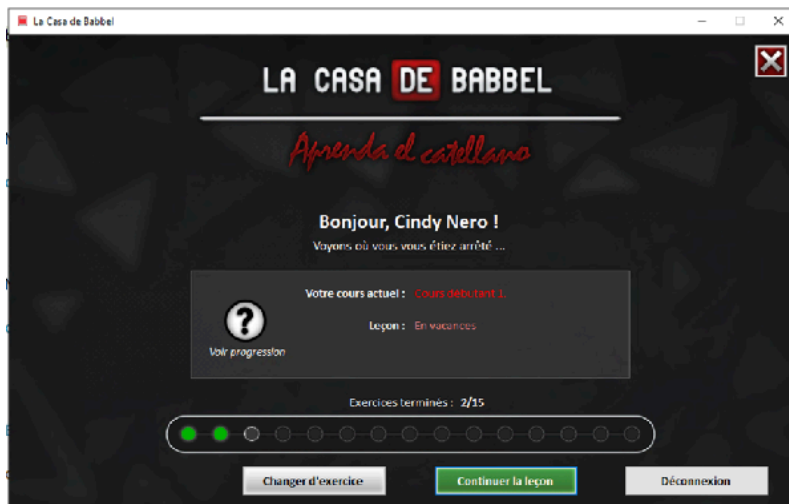
1) Formulaire de démarrage. (Mode connecté)

Au démarrage de l'application, l'ensemble des utilisateurs inscrits au cours est proposé dans une zone de liste.

La sélection d'un utilisateur récapitule son niveau de progression dans une leçon donnée :

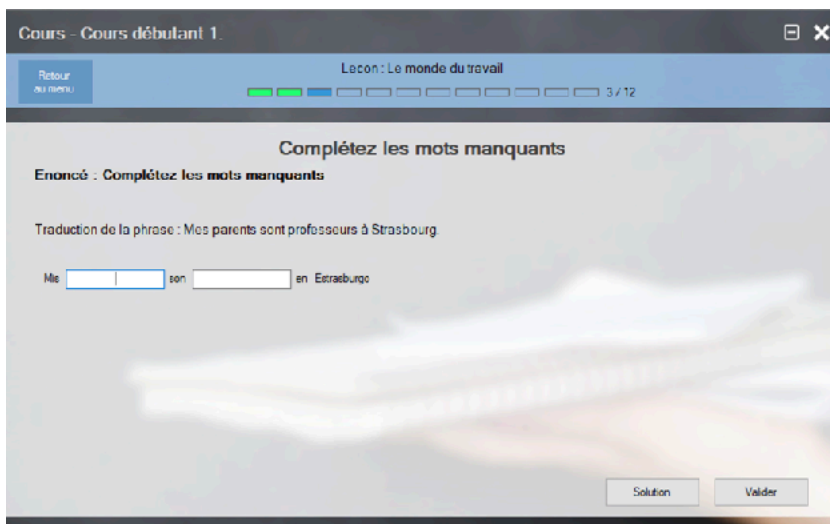


Un clic sur un bouton de type « Commencer l'exercice / Se connecter » devra faire apparaître le formulaire suivant, avec l'exercice correspondant. Libre à vous de concevoir les interfaces suivantes à votre convenance (un formulaire par type d'exercice ou un même formulaire unique pour les différents types d'exercices).



2) Les phrases à trous. (Mode déconnecté)

Elles doivent masquer une série de mots que l'utilisateur devra retrouver, suivant le principe ci-dessous :

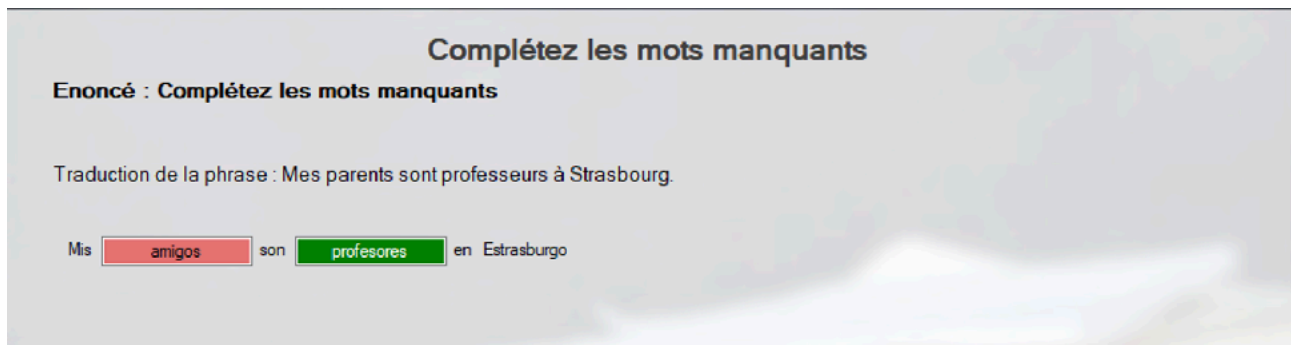


Contraintes :

- A tout moment, l'utilisateur doit pouvoir fermer la fenêtre « Exercice ». Dans ce cas, l'exercice ne sera pas considéré comme « acquis ».
- Une aide doit être proposée (type « afficher la solution »). Dans ce cas également, l'exercice sera à recommencer.
- Un code couleur doit indiquer à l'utilisateur si sa proposition est correcte ou pas (et ceci pour chacun des trous à compléter).

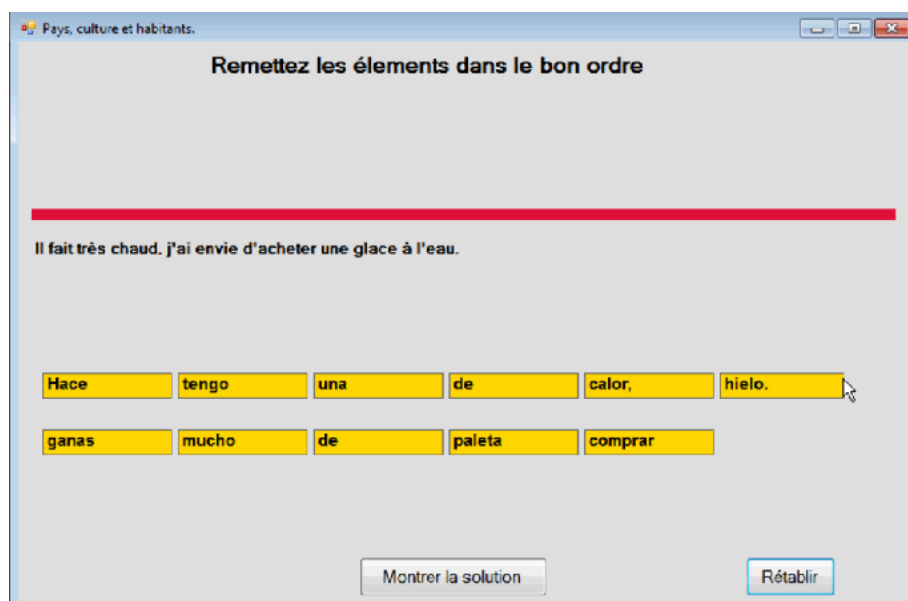
- Les différents accents espagnols ainsi que le tilde (ñ) devront être pris en compte au niveau de la base de données : l'absence d'un de ces caractères dans une zone de saisie ne doit cependant pas générer d'erreur lors du verdict

Modèle d'écran pour les phrases à trous.



3) Les phrases dans le désordre. (Mode déconnecté)

Les phrases de ce type verront leurs mots proposés sous forme d'étiquettes, avec une position aléatoire, comme on le voit sur la copie d'écran ci-dessous :



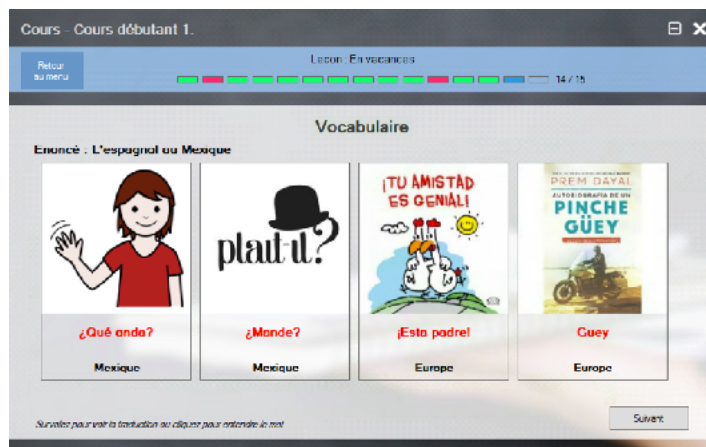
Modèle d'écran pour les phrases dans le désordre

Contraintes :

- Une aide doit être proposée (type « afficher la solution »). Dans ce cas également, l'exercice sera à recommencer.
- A tout moment, l'utilisateur doit pouvoir annuler son dernier choix (dans ce cas, l'étiquette sur laquelle il venait de cliquer devra ré-apparaître dans la liste des étiquettes), et ceci jusqu'à dépilement complet des mots déjà placés par l'utilisateur.

4) Exercices d'apprentissage de vocabulaire. (Mode déconnecté)

L'interface devra, dans ce cas, afficher les mots concernés par l'exercice (ils sont généralement au nombre de trois ou quatre), comme on peut le voir sur l'interface ci-dessous.



Pour chaque mot de vocabulaire, il faudra afficher, à l'aide d'un UserControl que vous aurez conçu au préalable, sa traduction en espagnol, ainsi que sa zone d'utilisation (par exemple Espagne, Mexique, Amérique Latine...).

Ce type d'exercice est forcément considéré comme validé dès que l'utilisateur demande à passer à l'exercice suivant.

5) Visualisation des erreurs de l'utilisateur. (Mode déconnecté)

Chaque fois que l'utilisateur aura fini une leçon, un récapitulatif de ses points faibles et forts devra apparaître, suivant le modèle inspiré du site Babbel : l'ensemble des fautes commises et/ou les réussites devra donc être mémorisé au fur et à mesure **dans une table locale**, dont le contenu devra être affiché en fin de leçon.

Un récapitulatif des réussites et erreurs doit pouvoir être sauvegardé dans un fichier pdf.

Erreurs	Réussites
<div>La familia apoyó a los padres para que vendieran la fábrica.</div>	<div>el empresario</div>
<div>Esta noche será concedido el premio a la mejor puesta en escena.</div>	<div>arriesgado</div>
	<div>crear</div>
	<div>la diseñadora gráfica</div>
	<div>Entonces no quería que fuerais a Afganistán.</div>
	<div>la muleta</div>

[Corrigir mes erreurs \(2\)](#)

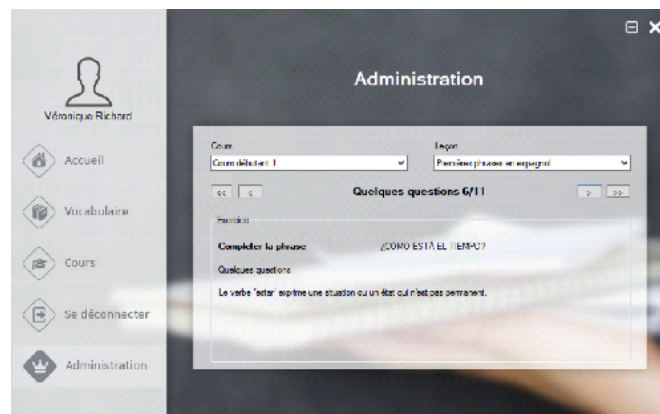
Modèle de formulaire pour le récapitulatif des erreurs (babel.com)



Modèle ancien mini-projet 2018

6) Administration d'une leçon. (Mode déconnecté pour le parcours 1 à 1, connecté pour l'ajout de nouveaux utilisateurs)

Ce mode ne doit être accessible qu'aux enseignants de l'UV et doit leur permettre de parcourir, en mode 1 à 1 (avec parcours avant/arrière/premier/dernier), la série d'exercices proposés dans le cadre d'une leçon donnée, suivant le modèle ci-dessous :



Modèle ancien mini-projet 2018

Toujours dans la partie Administration, on souhaite également pouvoir ajouter de nouveaux utilisateurs et leur assigner la première leçon de leur choix.

