# Introduction

## Qu’est qu’un travail disciplinaire ?

Un travail disciplinaire est un travail, donné par le responsable, que doit exécuter celui qui n’a pas suivi le règlement interne. Dans la plupart des cas, celui qui doit exécuter un travail est un élève et le responsable est son professeur.

Attention à ne pas confondre punition et travail disciplinaire ! Un travail disciplinaire est une punition mais une punition n’est pas forcément un travail disciplinaire. En effet, une punition peut se donner de plusieurs façons différentes (exemple : retenue, privation de bien, etc…).

## Comment se fait un travail disciplinaire ?

Souvent, le travail disciplinaire se fait sous forme de texte à recopier. La plupart du temps, ces textes sont : des articles Wikipédia, nouvelles, pages du dictionnaire où le règlement de l’école en question.

Mais celui-ci peut se donné de manières différentes. Je peux notamment citer M. Beney, professeur suivant mon TPI, qui demandait aux élèves punis de mettre un point de couleur différente dans chaque case d’une feuille à carreaux. Enfin, je dirais que la seule limite au travail disciplinaire est l’imagination du professeur qui la donne.

# Étude d’opportunité

## Pourquoi ce sujet ?

Ce sujet m’a été proposé par M. Beney et j’ai tout de suite dis oui. Ce sujet m’a plu car j’estime que l’éducation devrait utiliser ce genre d’application afin de sanctionner leurs élèves.

En effet, j’ai choisi cette application car j’imagine que celle-ci pourrait être très utile à des fins pédagogiques. L’élève, qui retape le texte, apprendrait aussi à taper plus efficacement au clavier et dans un monde où l’informatique est très présente, je pense que des bases dactylographiques ne seraient pas de trop.

De plus, l’exécution d’un travail peut faire gaspiller une quantité non négligeable de papier. Selon la punition, on peut compter au moins 5 feuilles de gâchées en un seul travail. Ces feuilles ne seront évidemment pas réutilisées par l’élève qui finira probablement par les jeter.

Même si aucune statistique ne concerne directement la consommation de papier via les travaux disciplinaires, la consommation de papier en général atteint des chiffres impressionnants.   
**398 millions** de tonnes de papier sont consommés chaque année dans le monde[[1]](#footnote-1). On peut donc imaginer qu’un peu « d’économie » de papier ne ferait pas de mal.

## Qu’est-ce que mon projet à de plus ?

Tout d’abord, je tiens à préciser qu’en faisant des recherches sur internet, je n’ai pas trouvé d’application dont le but était similaire à celui de mon application.

Je dirais que le type d’application qui se rapproche plus de la mienne est ceux que l’on peut retrouver sur les sites vous apprenant la dactylographie. En effet, ces applications affichent un texte et demande à l’utilisateur de le retaper en filtrant les fautes, ce qui est une de mes fonctionnalités principales. Ainsi nous pouvons voir des sites comme *typingstudy.com* proposer, par ce biais, une petite formation à la dactylographie

# Analyse fonctionnelle

## Fonctionnalité globale

L’application que je dois réaliser sert à créer, exécuter et gérer des travaux disciplinaires. Celle-ci permettrait au professeur d’envoyer le travail à l’élève et à celui-ci de l’exécuter puis le rendre au professeur qui s’assurerait, via le système de gestion de travaux, que l’élève a fini son travail. Le tout se fait donc sur une seule et même application. Évidemment, l’élève peut créer son propre travail disciplinaire.

## Fonctionnalités détaillées

### Créer un travail

L’utilisateur peut créer un travail. Dans ce travail il indiquera :

* Nom et prénom du professeur
* Classe
* Nom et prénom de l’élève
* Le texte à recopier (prédéfinis ou pas)

Ces informations seront enregistrer dans le travail et ne pourront pas être modifié. L’élève ne pourra donc pas rendre le travail de quelqu’un d’autre simplement en changeant son nom. La date, le temps et la progression seront aussi stockés dans le travail.

### Exécution du travail

Lorsque l’utilisateur devra recopier le texte affiché, mon application veillera à ce que celui-ci ne puisse pas entrer de mauvais caractères, si celui-ci ne trouve pas la façon d’entrer un caractère, l’application lui affichera la solution.

De plus, elle calculera le temps que l’utilisateur passera sur son travail. Si il arrive que l’utilisateur de tape rien pendant plus de 5 secondes, le chronomètre s’arrêtera. Celui-ci reprendra lorsque l’utilisateur commencera à retaper.

Aussi, elle calculera et affichera la progression du travail. En plus d’afficher le nombre de caractères tapés sur le nombre de caractères total, elle affichera aussi en pourcentage l’avancée du travail.

Enfin, elle permettra à l’utilisateur d’enregistrer son travail à la location qu’il le souhaite. Et si l’application vient à se fermer, elle enregistrera le travail à la dernière location connue. Cela permettra d’éviter les accidents.

### Gestion des travaux

# Analyse organique

# Tests et protocole de tests

# Conclusion

# Bibliographie

1. Source : http://www.planetoscope.com/developpement-durable/papier [↑](#footnote-ref-1)