

Documentation technique

Pour ce projet, nous devions réaliser un jeu pour entraîner les enfants au vocabulaire Anglais.

Le but du jeu est donc de trouver la traduction d'un mot tiré aléatoirement parmi une liste. Il existe 3 listes avec des thèmes différents : maison, vêtements et alimentation. Nous pouvons choisir le thème dans la partie de gauche intitulée « Options ». Dans cette partie, nous pouvons également choisir d'activer un score (affiche à droite le nombre de bonnes et de mauvaises réponses), d'activer un nombre limité de chances et de choisir le nombre de chances. Nous pouvons aussi choisir d'activer le son. En effet, lorsque vous répondez, un petit bruitage est émis indiquant si la réponse est correcte ou non. La dernière option disponible est « Proposer des réponses ». Avec celle-ci, une liste de mots apparaît à la place de la textbox et nous devons sélectionner l'une des propositions. Une option permet d'afficher une lettre sur deux afin d'aider l'utilisateur. Celle-ci est par défaut désactivé. Pour appliquer les modifications ou remettre les options par défaut, nous devons mettre le code parental. A côté de « Vérifier », un bouton permet de passer la question, une erreur est alors comptée. Il y a une petite animation de fusée qui tourne autour de l'interface.

J'ai ajouté des petits événements qui rendent l'utilisation du site plus rapide et agréable tel que pouvoir confirmer notre réponse en appuyant sur entrer dans la textbox. Ou encore si la réponse est correcte, le mot inscrit se supprime et le curseur se remet dans la textbox. Étant donné que l'enfant doit dormir pour récupérer, il ne pourra pas accéder au mini jeu entre 22 heures et 6 heures du matin.

Pour ajouter des mots à la base de données, il suffit de cliquer sur « Interface admin », 2 champs de textes s'affichent ainsi qu'un menu déroulant. Nous inscrivons alors le mot en Français ainsi que sa traduction en Anglais. Nous choisissons le thème et nous cliquons sur « + traduction ». Le code parental est alors demandé. La mise en forme des mots sera alors transformée pour coller avec la logique de la base de données. C'est-à-dire que le mot Français sera avec la première lettre en majuscule et le reste en minuscule. Pour le mot Anglais, il sera mis en minuscule. Une fois de plus, pour faciliter l'utilisation, nous pouvons appuyer sur entrer dans une textbox, ce qui reviens à appuyer sur « + traduction ».

Pour finir, un message ainsi qu'une image s'affichent en-dessous du bouton vérifier, indiquant si la réponse est correcte ou non.