

Nom	Aïcha Odette Diagne
Binôme	Aucun
Domaine d'activité	Histoire
Niveau visé	Moyen Grand CP CE1 CE2 CM1 CM2
Présentation générale	<p>Le brainbox ; est un jeu éducatif portant sur des questions de connaissances générales.</p> <p>Mon programme se fera sous la forme d'un QCM : une question et trois réponses proposé. L'élève doit choisir la bonne réponse parmi toutes celles proposé. Seule une réponse est exacte, A la fin du jeu, son score lui sera communiqué. Il se calcule selon ces principes :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bonne réponse : +2pts • Mauvaise réponse:-1pts
Etape 1 (minimum)	<p>Il s'agit du code en mode texte. Le terminal affiche la question et les réponse sous cette forme :</p> <p>1) Questions :</p> <p>a. reponse b. reponse c. reponse</p> <p>L'élève tapera a,b,ou c au clavier pour donner sa réponse. A la fin du jeu, son score s'affichera comme suit :</p> <p>« Votre Score est : xx points Taper « m » pour retourner au menu »</p>
Etape 2 (objectif visé)	<p>Version en mode graphique, reposant sur un fichier image facilement importable.</p> <p>1) Questions :</p> <p>a. reponse b. reponse c. reponse</p> <p>L'élève tapera a,b,ou c au clavier pour donner sa réponse. A la fin du jeu, son score s'affichera comme suit :</p> <p>« Votre Score est : xx points Taper « m » pour retourner au menu »</p>
Etape 3 (idéal)	<p>Version en mode graphique avec chronomètre intégré. L'élève à la fin peut accéder à une correction qui lui précisera ses bonnes réponses et ses mauvaises réponses. Le programme prendra en compte le clic de la souris. Les questions s'afficheront sur une seule page : l'élève pourra ainsi défiler sur la page et pré-visualisez les réponses suivantes. Si il bloque sur une question, il aura la possibilité de la mettre en suspens et d'y revenir plus tard.</p>