

Invariant

Mener un projet, dont l'objet est choisi peu à peu par l'élève, porte sur la Technologie WEB, sur la base d'un canevas de cahier des charges.

Mise en situation

Un concours Multimédia est organisé par l'école pour mettre à l'honneur la créativité et le talent de ses élèves lors de la journée portes ouvertes. Dans le cadre de ce projet le choix des sujets est libre et doit être approuvé par le professeur responsable.

L'idée générale est de présenter un slider d'au moins deux sujets cinématographiques qui vous passionnent.

Galerie des personnages - Le Hobbit



Les objets d'apprentissage

Appliquer	Transférer
<ul style="list-style-type: none"> • Lire un algorithme intégrant des structures imbriquées. • Traduire un algorithme intégrant des structures imbriquées dans un langage de programmation, en respectant la syntaxe. • Programmer en utilisant un tableau à plusieurs dimensions. • Programmer en recourant à des fonctions personnalisées. • Commenter les lignes de codes. • Tester le programme conçu. • Référencer un site • Intégrer du contenu multimédia • Construire une page Web dynamique à 	<ul style="list-style-type: none"> • Améliorer une séquence pour répondre à un besoin défini • Corriger une séquence défectueuse proposée pour atteindre un but défini • Dynamiser un site Web exclusivement à l'aide du langage Javascript • Compléter le canevas d'un cahier des charges sur la base d'un projet à mener • Préparer, développer et clôturer un projet sur la base d'un cahier des charges complété • Choisir un mode de communication adéquat pour présenter le produit

l'aide du langage Javascript <ul style="list-style-type: none"> • Vérifier la mise en œuvre d'un cahier des charges d'un projet • Conserver des traces de la mise en œuvre d'un cahier des charges 	final d'un projet, en mettant en avant ce qui a fonctionné et ce qui serait à améliorer
Connaître	
<ul style="list-style-type: none"> • Décrire le rôle du référencement en ligne • Énumérer les fonctionnalités du langage Javascript • Identifier des modèles et des bibliothèques provenant de tierces parties • Décrire les phases et les composantes d'un cahier des charges d'un projet, dont le contexte, les objectifs, le cadre (public cible, limites, délais), les ressources documentaires, humaines et matérielles 	

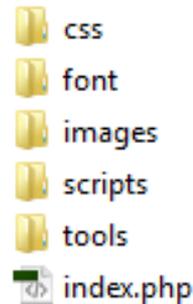
Les exigences techniques

1. Le sujet doit tourner sur IE, FF et un troisième navigateur (Chrome, Opera, Safari, ...);
2. L'interface graphique est rédigée exclusivement avec jQuery(excepté police personnalisée en CSS);
3. Le site doit s'adapter à diverses résolutions;

4. Le jeu de caractères utilisé est UTF-8;
5. L'organisation du site respecte la structure suivante:

où:

- images contient un dossier par album d'images (10 images au moins par album);
- Scripts contient le script jQuery et le script PHP;
- tools contient un script PHP (permet créer le code HTML de l'album à afficher en parcourant le nom du dossier qui lui est donné). Ce script vous est donné.



6. Les images sont affichées avec une résolution de 100 pixels par 100 pixels.
7. Les boutons de navigation sont manipulés à partir d'un fichier image qui vous est donné.
8. La structure HTML de la page index.php est la suivante:

```
<h1 id="titre"></h1>
<div id="galerie">
  <div class="slider"></div>
  <div class="nav" id="previous"></div>
  <div class="nav" id="next"></div>
</div>
<div id="boutons"><input type="button" value="Sujet1"><input type="button" value="Sujet2"></div>
```

où Sujet1 et Sujet2 sont les noms de vos propres sujets.

9. La technique Ajax utilisée est gérée par la fonction jQuery ajax() (voir documentation).

10. Le tutoriel à suivre pour la réalisation est disponible sur la plateforme <http://tti.myqnapcloud.com>.

L'organisation du projet

Il s'opère en groupe de 2 lors des labos et à la maison. Les points de l'évaluation sont alloués à un rapport écrit, aux rapports d'avancement et une présentation orale du projet et de ses connaissances.

Le rapport écrit doit reprendre les éléments suivants:

- Le code source de votre application;
- Des captures d'écran illustrant divers scenarios.

La présentation orale doit reprendre les éléments suivants:

- Le cahier des charges: le contexte du projet, les objectifs, le cadre (public cible, limites, délais), les ressources documentaires, humaines et matérielles;

Tout code produit, **sans la validation de l'algorithme** qui le précède **par le professeur**, entraînera la nullité des critères d'évaluation portant sur la programmation.

Tout plagiat ou toute utilisation d'une IA substituant l'honnêteté intellectuelle des élèves mènera à la nullité du projet!

Les rapports d'avancement sont à remettre hebdomadairement le dernier jour de la semaine. **S'il est impossible, pour le professeur d'identifier le rôle joué par chacun dans l'avancée du projet, ou si ce dernier n'est pas suffisamment détaillé, le rapport sera considéré comme null!**

S'il y a, au final, trop de rapports non rendus, cela conduit de facto à la nullité du projet.

Ce projet intervient pour la P3 et devra être remis une semaine avant le congé de Carnaval. Je vous signale que **le non-respect des échéances sera sanctionné par la nullité du projet.**

Les critères d'évaluation

Ils sont repris sur deux grilles d'évaluation, l'une pour l'écrit et l'autre pour l'oral.

Vous serez évalués sur les compétences suivantes:

UAA9 (30%)	Projets et cahier des charges	Mener un projet, dont l'objet, choisi par l'élève, porte sur la programmation ou sur la technologie Web, sur la base d'un canevas de cahier des charges
UAA11 (30%)	Programmation procédurale	Développer une application non orientée objet sur la base d'un cahier des charges intégrant des fonctions personnalisées, des structures imbriquées et un tableau à plusieurs dimensions
UAA12 (40%)	Développement d'un site web dynamique	Développer un site Web dynamique multi pages intégrant base de données relationnelle et formulaire, en recourant à des langages adaptés

Je vous souhaite un bon travail!