

TROUVE LA DATE !

1	3	/	0	9	/	1	9	7	8
0	2	/	1	1	/	1	7	4	0
0	5	/	1	2	/	1	4	6	1
2	2	/	1	0	/	1	0	1	4
2	2	/	1	0	/	1	7	1	4
2	7	/	1	0	/	1	6	1	4



Ce document est l'un des livrables à fournir lors du dépôt de votre projet : 4 pages maximum (hors documentation).

Pour accéder à la liste complète des éléments à fournir, consultez la page [Préparer votre participation](#).

Vous avez des questions sur le concours ? Vous souhaitez des informations complémentaires pour déposer un projet ? Contactez-nous à info@trophees-nsi.fr.

NOM DU PROJET : DATLE

> PRÉSENTATION GÉNÉRALE :

- *Idee et objectifs*
- *Origines et intérêts du projet*
- (...)

Inspiré du célèbre jeu en ligne américain « Wordle » dont le but est de trouver chaque jour un mot différent, notre jeu permet de découvrir ou de retrouver les dates des événements importants de l'Histoire Française. **Datle** (contraction de « Date » et « Wordle ») permet au joueur de se cultiver en peu de temps. Ce jeu a un objectif éducatif tout en restant ludique. Il convient aussi bien aux enfants qu'aux adultes. C'est un jeu de réflexion dans lequel il faut être rusé pour trouver la bonne réponse !

De notre côté, celui des concepteurs, ce projet nous a permis de réutiliser nos connaissances, mais surtout de nous confronter à certains problèmes et ainsi, d'essayer de les résoudre tout en allant chercher plus loin que ce que nous savions déjà faire.

> ORGANISATION DU TRAVAIL :

- *Présentation de l'équipe (prénom de chaque membre et rôle dans le projet)*
- *Répartition des tâches*
- *Organisation du travail (répartition par petits groupes, fréquence de réunions, travail en dehors de l'établissement scolaire, outils/logiciels utilisés pour la communication et le partage du code, etc.)*

Nous sommes trois élèves dont les rôles ont différenciés lors de la réalisation du projet. Nous avons choisi de présenter notre projet sous forme d'un site internet. Il a donc fallu utiliser du HTML, du CSS et enfin du JavaScript. Nous avons dû également créer une base de données pour avoir de nombreuses dates suivies de leurs descriptions. Nous nous sommes donc partagé les tâches en fonction de ces différents langages.

Maxence a créé la base de données à partir du site fr.geneawiki.com.

Yago a codé la partie HTML avec le clavier virtuel, les cases, les boutons. Puis, a mis en forme le site à l'aide du CSS. La charte graphique de notre projet reposait essentiellement sur celle du site Wordle.

Enfin, **Alan** a créé l'algorithme du jeu avec la gestion des réponses bonnes ou mauvaises. Il a aussi géré l'interaction avec le joueur.

Nous avons codé ce site essentiellement durant les heures de cours de NSI. Or, le temps nous a manqué, ainsi, nous avons dû continuer de créer notre projet chez nous. Afin d'optimiser notre travail nous avons utilisé des logiciels de répartition des tâches comme *Scrumblr* ou des logiciels de partage de données comme *WeTransfert*.

LES ÉTAPES DU PROJET :

- Présenter les différentes étapes du projet (de l'idée jusqu'à la finalisation du projet)

1) Trouver une idée

Sur le site *Scrumblr*, nous avons énoncé de nombreux thèmes comme le tourisme, la santé ou encore l'éducation. Puis, nous nous sommes rappelé du jeu *Wordle* qui a fait longuement parlé de lui. Nous avons trouvé intéressant le concept du jeu. D'un commun accord, nous avons donc approuvé cette idée tout en voulant revisiter ce jeu.

2) Trouver une problématique

En tant que lycéens, nous sommes toujours confrontés aux révisions d'histoire. Et pourquoi pas apprendre les dates d'histoire tout en s'amusant ? Nous sommes partis de ce constat pour créer **Datle** qui utilise les grandes dates de l'histoire.

3) Trouver un support

Ce jeu est adaptable sur beaucoup de supports : une application, un site, un programme python,... Dans le cadre des cours de Numérique et Sciences de l'Informatique, nous avons appris à créer des sites web. Il nous a paru alors plus simple de créer ce jeu sur un site en HTML, CSS et JavaScript qui sont des langages open-source.

4) Créer un design et le fonctionnement

Nous nous sommes réunis et avons réfléchi au design du site, qui est inspiré du jeu original. Il a aussi fallu créer le règlement et les conditions qui permettent le bon déroulement du jeu. Nous avons donc réutilisé les règles du jeu de base en l'adaptant à des dates réelles.

5) Coder

Nous sommes repartis de nos cours de NSI pour concevoir le site web, pour surmonter nos problèmes, nous avons posé des questions au professeur ou encore recherché sur Internet pour nous aider dans cette tâche. Il a fallu tout recréer, cela a été long, mais le résultat est finalement fidèle à nos attentes.

6) Tester

Pour vérifier que notre jeu fonctionnait correctement, nous avons fait tester celui-ci à un panel de personnes très différentes (nos frères, nos sœurs, nos amis, nos papas, et même nos grand-mères !). Après le bon déroulement de tous ces tests et au vu des résultats positifs que nous avons recueilli, le jeu était enfin terminé.

7) Monter le dossier

Finalement, il a fallu monter notre dossier, créer un logo, une image d'illustration, une vidéo, ... et compléter ces pages afin de vous séduire par notre projet.

8) Envoyer notre dossier

Et maintenant que ce dossier est envoyé, *il ne nous reste plus qu'à croiser les doigts !*

> FONCTIONNEMENT ET OPÉRATIONNALITÉ :

- *Avancement du projet (ce qui est terminé, en cours de réalisation, reste à faire)*
- *Approches mises en œuvre pour vérifier l'absence de bugs et s'assurer de la facilité d'utilisation du projet*
- *Difficultés rencontrées et solutions apportées*

Le projet dans sa globalité est **terminé**. Le jeu est fonctionnel et utilise des dates réelles et historiques issues d'une base de données.

Nous aurions aimé continuer de travailler sur l'onglet des règles du jeu pour qu'il soit plus attrayant. Nous aurions également aimé pouvoir changer les couleurs des touches du clavier virtuel en fonctions du résultat (bon, pas bien placé ou mauvais). Il aurait été bien aussi d'établir une charte graphique plus personnelle.

Pour rendre plus doux le changement des couleurs, il aurait été judicieux d'ajouter des animations.

Pour garantir une accessibilité complète, nous aurions souhaité que notre site soit « *responsive* » malheureusement par manque de temps nous n'avons pas pu garantir ce résultat.

Pour éviter de choquer les âmes les plus sensibles, il aurait fallu nettoyer notre code, le documenter et l'optimiser.

Afin de permettre une expérience utilisateur agréable, nous avons dû résoudre de nombreux bugs. Pour cela, nous avons utilisé l'outil *Inspector* sur Google afin d'accéder aux *DevTools* (outil de développeur), nous avons donc accès à la console JavaScript, à l'inspection en direct du comportement de notre HTML et des classes CSS.

La difficulté majeure a été de réaliser le JavaScript. C'est un langage que nous avons moins exploré et moins pris en main lors de nos cours. Or, ce projet a nécessité de nombreuses parties dans ce langage. Nous avons donc trouvé des tutoriels en ligne pour reprendre les bases du langage.

L'organisation de nos tâches et de notre temps de travail a été un réel défi. Après une concertation, nous avons réussi à se répartir les tâches judicieusement et à optimiser au maximum les temps en groupe qui nous étaient impartis.

> OUVERTURE :

- *Idées d'améliorations (nouvelles fonctionnalités)*
- *Stratégie de diffusion pour toucher un large public (faites preuve d'originalité !)*
- *Analyse critique du résultat (si c'était à refaire, que changeriez-vous dans votre organisation, les fonctionnalités du projet et les choix techniques ?)*

Nous avons toujours de nouvelles idées pour ce projet. Tout d'abord, comme l'un de nous est daltonien, nous aurions souhaité créer un « mode daltonien » qui change les couleurs afin de permettre une meilleure expérience de jeu à ces utilisateurs.

Toujours, dans notre optique que les utilisateurs passent un bon moment sur notre site, nous aurions apprécié fournir un « mode sombre » pour passer des nuits entières à s'instruire tout en s'amusant !

Créer un système de classement aurait permis de mettre en relation tous nos utilisateurs tout en valorisant les plus doués.

Pour atteindre un cadre plus scolaire, il aurait été bien de répartir les dates en fonction du programme d'histoire que suivent les élèves afin que notre site les aide réellement dans leurs révisions.

Pour toucher un large public, il faudrait présenter ce projet à de nombreuses classes de primaire, de collège ou encore de lycée. **Son principe simple est facile à prendre en main** et peut donc se jouer dès le plus jeune âge. La réalisation de partenariats avec des applications de révision en ligne est un bon outil pour toucher directement les personnes les plus concernées. Enfin, pour attirer de nouveaux utilisateurs, nous pourrions organiser un tournoi ouvert à tous avec à la clé des lots.

Et si c'était à refaire ? Nous aurions bien apprécié la compagnie d'un camarade en plus pour pouvoir remplir le dossier, réaliser la vidéo, la charte graphique ou encore le logo. À long terme, cet élève aurait pu s'occuper de la communication sur un réseau social par exemple. Au niveau des fonctionnalités du projet, celles-ci seraient restées plutôt semblables. Enfin, nous aurions bien aimé héberger notre base de données en ligne afin de gérer et de fournir de nouveaux éléments facilement.

DOCUMENTATION

- *Spécifications fonctionnelles (guide d'utilisation, déroulé des étapes d'exécution, description des fonctionnalités et des paramètres)*
- *Spécifications techniques (architecture, langages et bibliothèques utilisés, matériel, choix techniques, format de stockage des données, etc)*
- *Illustrations, captures d'écran, etc*

Règle du jeu :

Le but, trouver une date en **8 chiffres en 6 essais**.

Afin de trouver cette date, il faut savoir que cette date se lira sous la forme :

Jour / Mois / Année

Ex : 10/ 07/ 1778

Pour les nombres composés d'un seul chiffre (« 7 » par exemple), vous devez placer un « 0 » devant afin que la date soit valide.

Il y a sous le tableau de jeu un clavier de chiffres et boutons interactifs (votre clavier fonctionne aussi.).

Les caractères que vous sélectionnez s'affichent à la suite les uns des autres dans les cases jusqu'à la fin de la rangée.

Si vous vous trompez ? Pas de problème, le bouton flèche vers la gauche avec une croix en son centre permet de supprimer le caractère le plus à droite de votre suite.

Après avoir validé votre rangée en appuyant sur le bouton « Entrer », vous verrez les cases remplies changer de couleur. Ces couleurs vous aiguillent sur la date à trouver :

Vert = chiffre bon et bien placé

Jaune = chiffre dans la date, mais au mauvais endroit

Gris = chiffre absent dans la date

Spécifications techniques :

Datle a été développé sur l'éditeur de code *Visual Studio Code*. Les langages HTML, CSS, JavaScript ont été utilisés. Pour les icônes, nous avons utilisé la bibliothèque *Google Fonts*. La base de données repose simplement sur une liste JavaScript.