



PROGRAMMATION, PROJET FINAL

Cycle RRVM de décembre 2019 à février 2020

<http://onvaessayer.org>

Pierre Huguet, pierre.huguet50@gmail.com



CHOIX DU PROJET FINAL



- Du 3 au 5 février vous réaliserez un projet par groupes de 2 à 4
- Vous pouvez proposer :
 - un projet Scratch ou App Inventor (de votre choix)
 - l'extension de Pong (ou d'une autre application), par exemple avec le makey makey dans une perspective de médiation numérique
 - la transformation de l'appli « une petite idée » en application de playlist
 - la réalisation (à partir d'un canevas) d'une application magasin sur le Web
- - les groupes seront définis le 30 matin
 - les projets définis par vous doivent être associés à un objectif (pour qui ou pourquoi) et à une indication du contenu. Ils sont soumis à validation.

RÉSULTATS ATTENDUS / PRÉSENTATION



- Présentation des projets le 31 janvier :
 - 15 mn par groupe
 - tous les membres du groupe doivent intervenir dans la présentation
- dans votre présentation (prévoir ~5 x 1mn30 + démonstration 4 mn),
 1. décrire votre appli (ce qu'elle fait/à quoi elle sert : point de vue utilisateur)
 2. présenter les objectifs visés (pourquoi vous avez choisi cette appli)
 3. décrire les fonctions de votre application et faire une démonstration
 4. dire comment vous l'avez réalisée (montrer et expliquer les blocs)
 5. conclure, donner une perspective pour la suite
- présentation avec des planches powerpoint ou via le portfolio
- présentation suivie d'une discussion 5mn

ORGANISATION

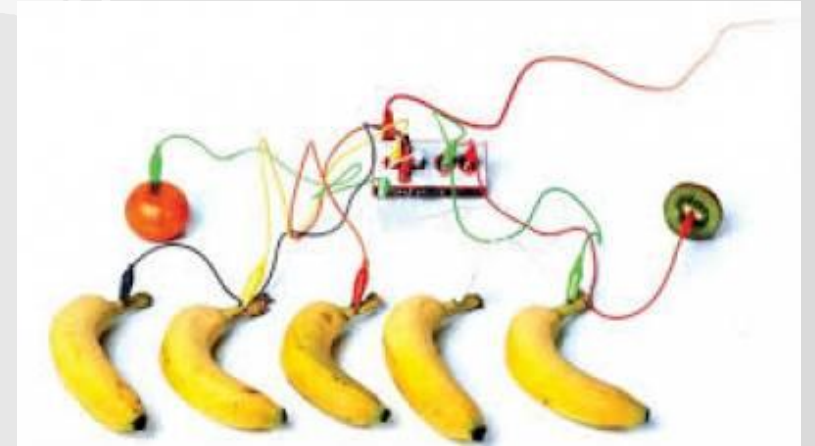


- Désigner dans chaque équipe
 - un correspondant pour la partie présentation/communication
 - (un correspondant pour la partie design)
 - un correspondant pour la partie technique : analyse
 - un correspondant pour la partie planning/organisation
- Règles
 - vous pouvez réutiliser (copier) des travaux faits par d'autres si vous en avez le droit (CC). Vous devez les citer et indiquer clairement dans votre présentation ce qui a été fait par vous et ce qui a été repris
- Jalons
 -

EXTENSION MAKEY MAKEY



- Le makey makey permet de remplacer les touches du clavier par des objets du quotidien (fruits, pate à modeler, personnes, ...)
- Dans un jeu (Pong ou autre) vous pouvez proposer de jouer avec des objets ou d'une manière choisie par vous
- Le makey makey remplace le clavier et ne nécessite pas ou peu de modifications algorithmique, vous devez donc :
 - ou bien proposer des améliorations algorithmiques à un programmes existant
 - ou bien proposer un scénario pédagogique (atelier ou médiation numérique)
 - ou bien un mélange des deux(Vous devez nous dire la plus-value apportée par votre projet)



MAKEY MAKEY : QUELQUES LIENS



- Youtube



<https://www.youtube.com/watch?v=rfQqh7iCcOU>



<https://www.youtube.com/watch?v=wkPt9MYqDW0>

- Scratch

<http://onvaessayer.org>

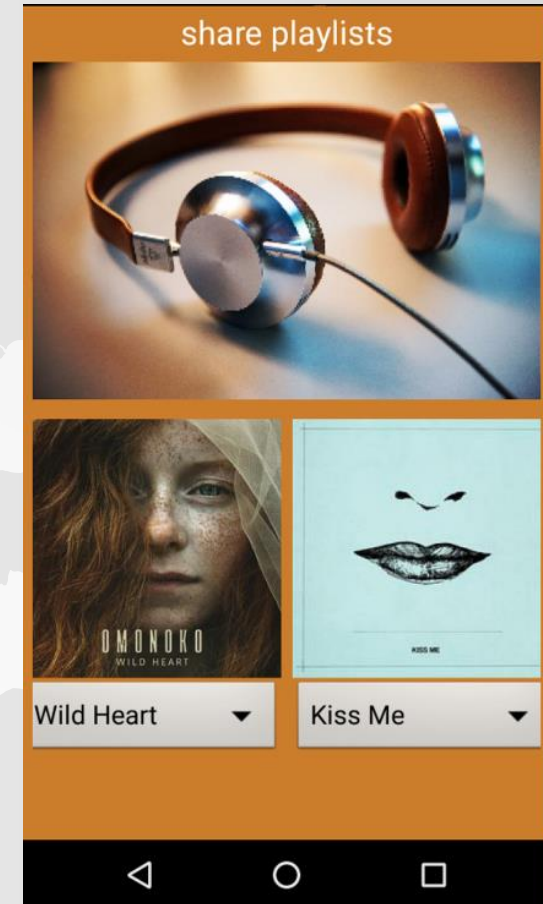
Pierre Huguet, pierre.huguet50@gmail.com



TRANSFORMER "UNE PETITE IDÉE" EN PLAYLIST



- V1
 - Gérer une liste de morceaux
 - titres, images
 - bandes son
 - Choisir et jouer le morceau sélectionné
- V2
 - lire une playlist sur le Web
 - afficher et lire les morceaux de cette playlist
- **Nota :**
 - Ce projet implique d'aborder le format JSON
 - actuellement, la lecture web de bandes audio ne marche pas bien sur le drive (utiliser dropbox)



MINI PROJET WEBMAGASIN



- Gérer des listes d'objets sur le web
- et les afficher sur votre portable

