

Projet TKMD quiz personnalisez :

Séance 1	All	Origine du projet	Trouver le projet
Séance 2	Dylan	Html et css de la page principale	Trouver des idées pour le styles de la page
Séance 3	Dylan	Test programme en python pour le quiz	Trouver une façon de faire fonctionner le quiz
Séance 4	Dylan	Commentcement du script en JS	Abandon du python et test sur JS
Séance 5	Dylan	Finition du quiz en JS + script pour le temps	Finition du script JS
Dylan Rafiliposon			Environ 25%

Séance 1 :

Lors de la première séance avec mon groupe, nous avons d'abord commencé par chercher une idée, ce qu'on pouvait faire en tant que projet. Nous en avons déduis après un certains temps de recherche qu'un quiz serait une bonne idée. Mais il ne fallait pas perdre de temps pour évidemment finir dans les temps. On s'est répartie les tâches à accomplir pour la finir dans le temps imparti pour ce projet. Nous avons eu d'abords plusieurs idées :

- Un quiz personnalisez a reconnaissance vocal. Ce quiz pose des questions en fonction de la voie identifier auparavant. Des extrait de voix son auparavant enregistrer auquel nous attribuons des questions. Le problème rencontré face à cette idée fut la reconnaissance vocal. A vouloir faire trop grand on risquait de ne pas réussir. Cette idée fut donc délaissiez.

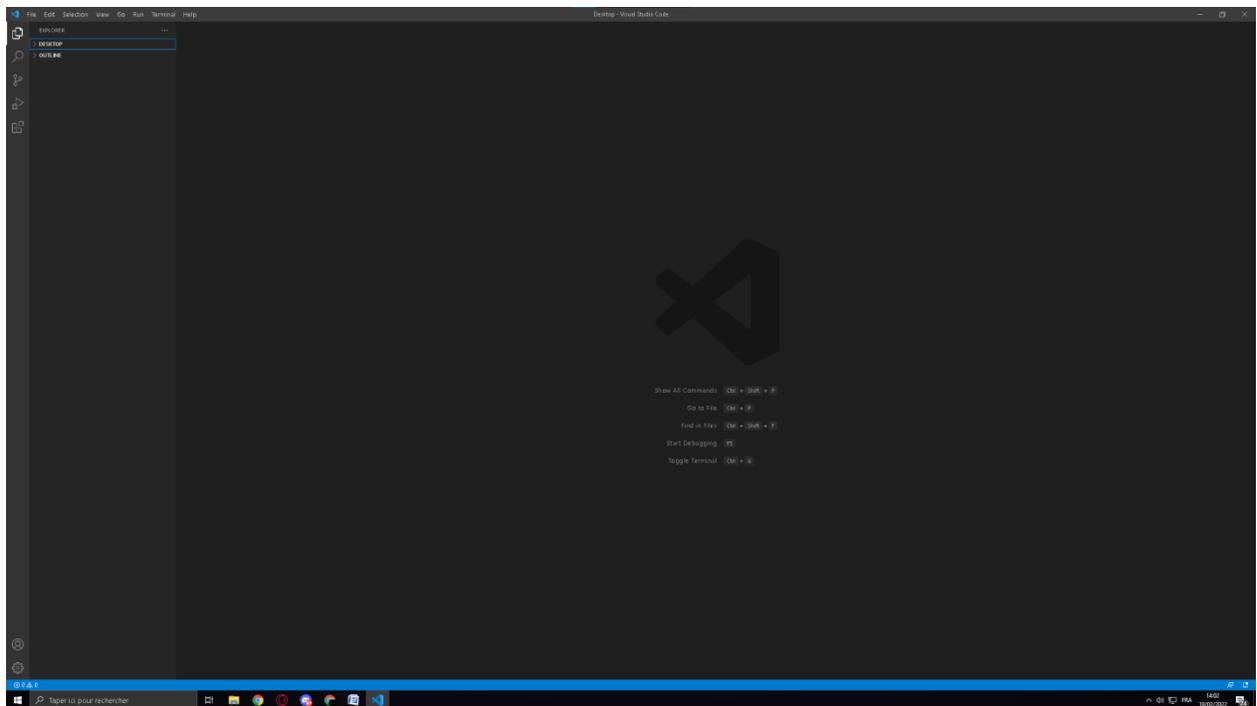
reconnaissance vocale avec fichier de chaque élève / fichier de chaque voix de chaque personne (Mohammed)

- Et ensuite nous avons basculé sur un quiz personnalisez mais sans reconnaissance vocal.

Séance 2 :

Dès la deuxième, nous savons déjà ce que nous devons faire, alors on s'est directement mis au travail. De mon côté je savais ce que je devais faire. Je devais faire une page html qui permettra de rentrer un prénom. Ce qui plus tard grâce à l'aide de mes camarades, ce nom sera vérifier à l'aide d'un programme ce qui nous enverra sur une page défini.

J'ai pour cela utilisé le logiciel Visual Studio Code, qui est un logiciel qui permet de faire du code avec plus de faciliter, et surtout qui comprend presque tout les langages de programmation



Grâce à ce logiciel on gagne beaucoup de temps, surtout dans HTML car VS code ferme automatiquement les balises.

J'ai donc commencé par faire des tests en HTML et voici ce que ça donne :

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="fr">
<head>
  <meta charset="UTF-8">
  <title>Quiz-Login</title>
  <link rel="stylesheet" href="home.css">
  <link rel="stylesheet" href="https://unpkg.com/tailwindcss@2/dist/tailwind.min.css">
  <script src="https://cdn.jsdelivr.net/pyodide/v0.18.0/full/pyodide.js"></script>
</head>
<body>
  
  <form id="js-conversion-form" class="form hidden">
    <div class="general">
      <main role="main" class="main">
        <div class="div1">
          <p class="title"> ✨ Quiz ✨ </p>
          <input type="text" id="time" class="inp" placeholder="Ex: Matthieu ou Lea" required />
        </div>
        <div class="div3">
          <button type="submit" class="but">Jouer</button>
        </div>
        <p class="cons">Veuillez entrez votre prénom en minuscule.</p>
      </main>
    </div>
  </form>
```

En rouge c'est toute la partie dite « non-visible » car elle permet la liaison entre scripts, css ainsi que le titre de la page.

```
<main role="main" class="main">
  <div class="div1">
    <p class="title">🚀 Quiz 🚀</p>
    <input type="text" id="time" class="inp" placeholder="Ex: Matthieu ou Lea" required />
  </div>

  <div class="div3">
    <button type="submit" class="but">Jouer</button>
  </div>
  <p class="cons">Veuillez entrer votre prénom en minuscule.</p>
</div>
</main>
```

Voici la parti qui constitu le bloc du formulaire en HTML.



🚀 Quiz 🚀
Ex: Matthieu ou Lea
Jouer
Veuillez entrer votre prénom en minuscule.

Et ce que ça donne quand on l'ouvre dans une page web.

Ensuite il à fallut ajouter du CSS pour donner du Style à notre page, en faisant une liaison avec un autre fichier appelé « style.css » on peut rajouter des couleurs et du style à notre page HTML.

```
<link rel="stylesheet" href="home.css">
```

Voici à quoi ressemble le « bloc » qui permettra d'accueillir l'input, le titre ainsi que le bouton.

```
form {
  position: relative;
  z-index: 1;
  background: #ffffff;
  width: 447px;
  height: 332px;
  top: 100px;
  margin: 0 auto 100%;
  padding: 45px;
  text-align: center;
  animation: shadow-drop-center 0.4s cubic-bezier(0.250, 0.460, 0.450, 0.940) both;
}
```

Avec le CSS cela rend beaucoup mieux :



Après avoir fini cette page, j'ai commencé à faire la page suivant qui est la page des thèmes. C'est sur celle la qu'on choisira le thème qu'on désire.

Séance 3 :

A la troisième séance, j'ai finis la page HTML des « thèmes ». C'est presque le même principe que la première sauf qu'en plus il y a une « nav bar » une barre de navigation en anglais qui permet de revenir à la page de départ ou pour accéder au crédit.

Voilà à quoi ressemble l'HTML de la page des thèmes :

```
<head>
<link rel="stylesheet" href="play.css">
</head>
<body>
<nav id="navbar">
  <title>Quiz-Home</title>
  <ul>
    <li class="navhome"><a href="home.html"></a></li>
    <li class="title"><a class="title">Quiz</a></li>
    <li class="navcredits"><a href="credits.html">Credits</a></li>
  </ul>
</nav>
<div>
  <form class="consigne2"><h1>Choisissez un thème</h1></form>
  <div class="form">
    <a href="themes\theme1_sport\theme\review\index.html" class="theme1"></a>
    <a href="themes\theme2_cinéma\theme\review\index.html" class="theme2"></a>
    <a href="themes\theme3_jeuxvideos\theme\review\index.html" class="theme3"></a>
    <a href="themes\theme4_nourritures\theme\review\index.html" class="theme4"></a>
    <a href="themes\theme5_automobiles\theme\review\index.html" class="theme5"></a>
    <a href="themes\theme6_musique\theme\review\index.html" class="theme6"></a>
  </div>
</div>
</body>
```

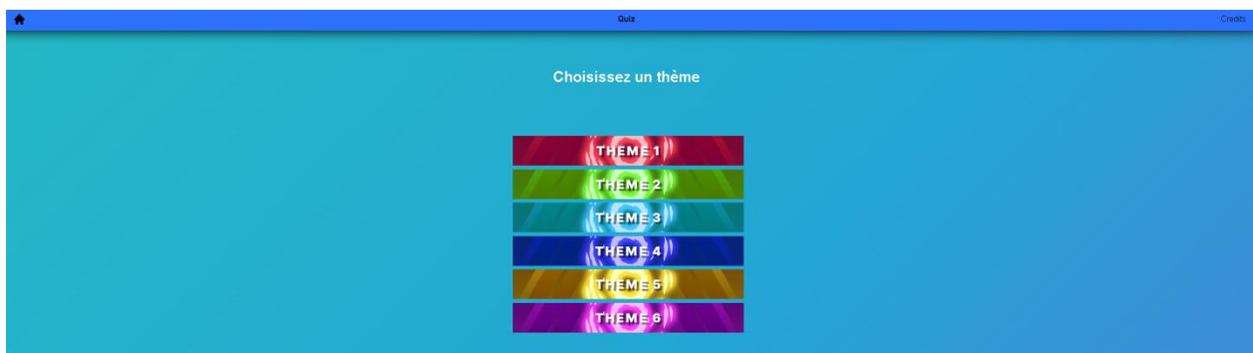
Et voici à quoi elle ressemble sur une page web :



Les gifs qui sont ici sont stockés dans un dossier proche de la page HTML « play.html » puis le chemin à été rajouter pour pouvoir les faire afficher.

Mais il manque bien évidemment du CSS à tout ça, alors c'est ce que j'ai fait pendant presque toute la séance 3.

Et voici ce que ça donne :



Puis vers la fin du cours, j'ai commencé à l'aide de Kevin, le programme qui permettra de faire fonctionner le quiz, nous avons plusieurs choix à notre disposition, mais nous avons décidé de se lancer sur un programme en python. Après plusieurs minutes de recherche nous avons enfin réussi à faire un programme python qui était fonctionnel dans le shell. **Le shell (ou interface système en français) est un programme qui reçoit des commandes informatiques données par un utilisateur à partir de son clavier pour les envoyer au système d'exploitation qui se chargera de les exécuter.**

Mais après avoir finis le code et un très long temps de recherche nous en avons conclu qu'il serait trop compliqué pour nous de faire en sorte d'afficher le shell sur une page web. Du coup nous avons abandonnée l'idée de le faire avec un programme python.

Séance 4 :

J'ai finalement pris la décision de faire un quiz en JS. **Langage de programmation.** En effet cela serait bien plus compliqué que si ça aurait été du python mais je savais qu'en faisant beaucoup d'effort j'arriverais à le finir à temps.

Premièrement je devais faire une page HTML qui permettrait d'accueillir les questions en JS ainsi qu'un fichier CSS pour le style de la page.

Voici une partie de cette page :

```

<!DOCTYPE html>
<html lang="fr">
  <head>
    <meta charset="UTF-8">
    <title>Thème 1</title>

    <link rel="stylesheet" href="../../resources/stylessheet.css">
  </head>

  <body>
    <div id="content">
      <h1><a href="../../play.html" id="home-link"></a></h1>
      <div id="exercise" class="content-block">
        <h2 id="exercise-title" class="center">Thème 1 - Le Sport</h2>
        <div id="quiz-result"></div>
        <div id="quiz-zone"></div>
        <div id="quiz-timer" class="center"></div>
      </div>
    </div>

    <script src="../../resources/easytimer.min.js"></script>
    <script src="../../resources/quiz.js"></script>

```

Grâce à une ligne dans le HTML on peut utiliser un programme en JS dans une page HTML.

```
<script src="../../resources/quiz.js"></script>
```

Ainsi je pouvais commencer à rédiger le code du quiz en JS. Voici une petite partie du quiz en JS :

```

window.KTMD = {
  // statistiques des exercices
  stats : {
    problems : 0, // nombre de problemes à répondre
    solved : 0, // nombre de probleme répondu
    mistakes : 0, //nombre d'erreurs
    score : 0, //le score en pourcentage
    exclude : 0
  },
  // le chemin des quiz
  local : window.location.protocol == 'file:' ? 'index.html' : '',

  // generer la zones des questions
  generate : function (o) {
    var zone = document.getElementById('quiz-zone'),
        quiz = '</div><div id="question-list">',
        answers = '<div id="answer-list">',
        option = 65,
        isAnswer = false,
        q = o.quiz,
        i = 0,
        j = q.length,
        n;

```

