Université Grenoble Alpes

Technologies avancées du *e-learning* 2

mathieu.loiseau@univ-grenoble-alpes.fr
http://lzbk.univ-grenoble-alpes.fr

Université Grenoble Alpes

Objectifs du cours

- Ancrer des concepts génériques de programmation accumulés depuis 2 ans
  - Variable / Type
  - Structure de contrôle
  - Fonction
  - Objet / Classe
  - Événement
- Autres concepts
  - DOM
  - Client
  - Serveur
- **Modélisation**

Université Grenoble Alpes

Déroulement du cours

- Premières séances
  - Rappels, exercices, nouveaux concepts
  - Spécifications du projet
- Fin du semestre → réalisation du projet
- Projet
  - Une librairie de gestion d'une base de questions en JavaScript est mise à votre disposition (d'une manière ou d'une autre…)
  - Vous utilisez/étendez cette librairie pour créer des jeux de quizz à vidéo-projeter en classe de langue (+ exemples de questions)
    - Exemples de jeux
      - Tirs aux buts
      - Désignation aléatoire de l'équipe et calcul des scores
      - Etc.

Université Grenoble Alpes

Avant de commencer

Qu’est-ce que vous n’avez PAS compris en JavaScript ?