

Atelier 1 - Notre premier Quiz

Objectif : Afficher, répondre, compter, rejouer.

Travailler en binôme ; alterner pilote et observateur. Garder une copie de votre travail avant de consulter une correction.

1. Prendre en main le projet (45 min, explications et questions comprises)

L'étape 00 est le dossier de départ du code. Après l'installation (ressource 01), ouvrir le terminal dans `quiz` et exécuter :

```
npm run etape -- 00  
npm run web
```

Ouvrir l'adresse affichée. Le premier écran contient un titre et une consigne, sans boutons : c'est normal. Modifier « Mon premier Quiz » dans `etapes/00-depart/App.js`, enregistrer et observer le résultat. Ne pas modifier le fichier `App.js` à la racine de `quiz`, qui sert à sélectionner l'étape.

- En binôme : lancer l'étape 00
- Changer le titre ; observer le rechargement
- Réussite : chacun affiche son propre titre

Point de contrôle : montrer le résultat et expliquer une ligne de code.

Des questions ? Noter ce qui bloque avant de poursuivre.

2. Construire une question (60 min, explications et questions comprises)

- Afficher une question et trois réponses
- Transformer chaque réponse en Pressable
- Réussite : chaque bouton déclenche un message

Point de contrôle : montrer le résultat et expliquer une ligne de code.

Des questions ? Noter ce qui bloque avant de poursuivre.

3. Mémoriser une réponse (60 min, explications et questions comprises)

- Ajouter `selected` et un score
- Accepter une seule réponse par question
- Réussite : deux appuis ne donnent pas deux points

Point de contrôle : montrer le résultat et expliquer une ligne de code.

Des questions ? Noter ce qui bloque avant de poursuivre.

4. Terminer et rejouer (60 min, explications et questions comprises)

- Terminer les trois questions puis rejouer
- Tester 0/3, 3/3 et un score intermédiaire
- Livrer : code + capture + un test expliqué

Point de contrôle : montrer le résultat et expliquer une ligne de code.

Des questions ? Noter ce qui bloque avant de poursuivre.

Aide progressive

1. Lire le message d'erreur et le fichier indiqué.
2. Comparer l'état attendu avec l'état observé.
3. Demander un indice au binôme voisin.
4. Demander à l'enseignant le point de reprise adapté.

À remettre

Votre code, une courte preuve de fonctionnement, les environnements testés et une difficulté expliquée. Le format et la date de remise seront annoncés en salle.

Construction guidée, sans recopier toute la correction

Départ → milieu

1. Dans `etapes/00-depart/App.js`, remplacer le texte de consigne par une question.
2. Ajouter un `Pressable` contenant un `Text`. Lui donner `style={styles.button}` et donner au texte `style={styles.buttonText}`.
3. Dans `App`, avant `return`, créer `const [message, setMessage] = useState('Choisissez une réponse.');`
4. Ajouter `onPress={() => setMessage('Bonne réponse !')}` au bon bouton et afficher `{message}` dans un `Text` après les boutons.
5. Ajouter deux mauvaises réponses. Pour éviter la répétition, utiliser un tableau puis `map`. Comparer ensuite avec l'étape 01.

Milieu → fin

1. Copier `questions.js` de l'étape 02 dans votre étape de travail et importer `questions`.
2. Définir les états : `index=0`, `selected=null`, `score=0`, `finished=false`. Lire `questions[index]` tant que la partie est en cours.
3. Dans `answer(choice)`, refuser un appel si `selected` n'est plus `null` ; mémoriser `choice` et incrémenter le score si la réponse est correcte.
4. Désactiver les réponses après le choix. Afficher une correction textuelle. Désactiver `Suivante` tant que `selected` vaut `null`.
5. Dans `next`, terminer si `index` vaut `questions.length - 1`, sinon augmenter `index` et remettre `selected` à `null`.

6. Afficher soit le Quiz, soit le résultat avec un rendu conditionnel. Ne pas augmenter index au-delà de la dernière question.
7. Ajouter restart : remettre les quatre états à leur valeur initiale. Comparer avec l'étape 02 seulement après votre essai.

Petit défi : ajouter une quatrième question dans les données sans changer les règles. Vérifier que le total affiché s'adapte.

Travail personnel et reprise

Lire `travail-personnel.pdf` (ressource 16) et copier `fiche-suivi-personnel.pdf` (17). Après cette séance : TP1. La séance suivante commence par trente minutes de revue, démonstration et correction.