

Travail personnel et reprises en classe

Ce travail prolonge le Quiz du cours. Charge indicative attendue : **13 à 14 h au total** (3 à 4 + 4 + 4 + 2). Une enveloppe allant jusqu'à **16 h** laisse du temps de révision et de dépannage pour TP1 ; ce n'est pas un minimum à remplir. Cette organisation reste à confirmer par l'enseignant avec l'école. Les repères ci-dessous sont des dates conseillées de travail et de dépôt, pas des échéances institutionnelles déjà fixées. Les séances restent des créneaux de quatre heures, reprises comprises.

Travail	Période	Budget	Reprise
TP1 - Mon Quiz expliqué	Après le 22 septembre, avant le 17 novembre	3 à 4 h, en trois reprises ; plafond 6 h	30 min au début de S2
TP2 - Composants et effets	Après le 17, avant le 24 novembre	4 h	30 min au début de S3
TP3 - Parcours et recette	Après le 24, avant le 30 novembre matin	4 h	30 min au début de S4
Bilan final - Corriger et documenter	Après le 30 novembre	2 h	Retour sur le dépôt, selon modalités annoncées

Entre S4 et S5 le 30 novembre : aucun devoir pendant la pause déjeuner. Les dix premières minutes de S5 reprennent le stockage réalisé le matin.

Règles communes

Travailler individuellement ou dans le binôme de cours, mais chacun remet une courte explication personnelle. Arrêter au budget indiqué : noter ce qui bloque et ce qui reste à faire ; il n'est pas demandé d'y passer un week-end supplémentaire. Ne pas prendre de nouvelles dépendances ou de nouvelle technologie pour ces devoirs.

Pour chaque dépôt : sources du projet et package-lock.json (sans node_modules, .expo ni dist), une capture du résultat, la fiche de suivi complétée et les tests réellement effectués. Les captures ne remplacent pas le code exécutable. Indiquer les sources et aides utilisées, y compris l'IA ; pouvoir expliquer et modifier le code présenté. Les tests Android peuvent être marqués « non testé » si aucun appareil n'est disponible ; prévoir un essai avec l'enseignant.

Conserver une version « avant correction » et une version « après correction ». On ne remplace pas son travail par le corrigé avant d'avoir identifié et expliqué une différence.

Le canal de dépôt sera annoncé quand l'espace école sera confirmé. En attendant, conserver le ZIP localement et l'apporter au cours, sans envoyer de données personnelles sur un groupe public. Dépôt conseillé 48 h avant la reprise pour permettre à l'enseignant de préparer les exemples, si l'espace est disponible.

TP1 - Mon Quiz expliqué (3 à 4 h attendues, jusqu'à 6 h si nécessaire)

Point de départ : votre fin de S1, ou l'étape 02 si vous avez été bloqué. Indiquer l'aide reçue. Objectif : consolider JavaScript, états et événements, puis réaliser vous-même une petite fonctionnalité nouvelle. Navigation et stockage ne sont pas demandés.

Répartir le travail en **trois rencontres avec le projet**, plutôt que tout faire la veille. Les durées ci-dessous totalisent 3 à 4 h. Si vous débutez, vous pouvez aller jusqu'à 6 h au total pour réviser et

dépanner ; arrêter à ce plafond et documenter le blocage. Finir plus vite n'est pas un problème. Le bonus est facultatif et reste dans ce plafond.

Bloc A - Comprendre et remettre en route (45 à 60 min, idéalement avant le 2 octobre)

Relancer, relever l'environnement et repérer les états `index`, `selected`, `score` et `finished` ainsi que `answer`, `next` et `restart`. Répondre aux mini-exercices, puis noter un blocage éventuel dans la fiche de suivi :

1. `const choix = ['A', 'B', 'C']; choix.map((texte, i) => i + ':' + texte)` : quel tableau obtient-on ?
2. `selected` vaut 0. Comparer `Boolean(selected)` et `selected !== null`. Expliquer pourquoi une réponse d'index zéro doit pouvoir être sélectionnée et comptée.
3. `const resultat = { score: 2, total: 5 };` : produire une nouvelle valeur avec score augmenté de 1, sans modifier `resultat`.

Bloc B - Personnaliser et ajouter une fonctionnalité (90 à 120 min, idéalement avant le 23 octobre)

- Préparer **cinq questions originales**, chacune avec trois choix, un index de bonne réponse valide et une explication. Vérifier les réponses. Le total affiché doit s'adapter aux données.
- **Fonctionnalité à réaliser vous-même** : sur l'écran Résultat, afficher un message différent pour chacun des trois cas : score parfait ; objectif atteint ; révision conseillée. Choisir et justifier le seuil de réussite dans le README. Le score parfait doit avoir son propre message, même s'il dépasse aussi le seuil.
- Utiliser les conditions JavaScript et le score déjà disponible ; pas de nouvelle bibliothèque. Le message peut être calculé à partir du score : un nouvel état n'est pas nécessaire.
- Exemple de règle possible, à expliquer et adapter : 5/5 = parfait ; à partir de 3/5 = objectif atteint ; moins de 3/5 = révision. Il s'agit d'un retour pédagogique dans le jeu, pas d'une note officielle du cours.
- Vérifier les trois messages, notamment **juste sous le seuil, exactement au seuil et au score maximal**. Inscrire attendu et observé dans la fiche.

Bloc C - Réactiver et prouver (45 à 60 min, entre le 9 et le 15 novembre)

Relancer après plusieurs jours sans utiliser le projet. Tester tout faux (0/5), tout juste (5/5), un score mixte, Suivante sans réponse et Rejouer. Ajouter deux preuves précises :

- **Index zéro** : sélectionner une bonne réponse située en première position ; constater qu'elle compte et permet de continuer. Expliquer le test contre `null`.
- **Double appui** : appuyer deux fois sur une bonne réponse ; terminer avec les autres réponses fausses pour vérifier que cette question n'a donné qu'un seul point. Ne pas se contenter de dire que le bouton paraît désactivé.

Compléter README, capture et fiche de suivi. Chaque membre explique en 5 à 8 lignes l'événement, l'état modifié et une condition du message de résultat. Préparer une démonstration de deux minutes et le dépôt conseillé du 15 novembre.

Bonus facultatif - Recommencer pendant une partie

Ajouter un bouton qui permet de recommencer avant la fin. Réinitialiser **tous** les états nécessaires : première question, aucun choix, score nul, partie non terminée. Après avoir gagné un point, recommencer puis tout répondre faux : le score final doit être 0/5. Ce bonus ne remplace aucune exigence du socle ; il n'est pas pénalisant de ne pas le réaliser.

Checklist de remise

- Cinq questions jouables, score correct et Rejouer fonctionnel.
- Trois messages distincts ; seuil choisi et justifié ; tests des limites consignés.
- Explication et test de l'index zéro ; preuve qu'un double appui ne donne pas deux points.
- Sources exécutables, README, capture et fiche de suivi avec temps réellement consacré.
- Mention explicite du bonus réalisé ou non, et des aides utilisées.

Si le socle bloque, remettre le code partiel et une erreur reproductible ; ne pas masquer les éléments non terminés.

Démo de reprise : montrer votre message et un test de limite, puis répondre à une question sur votre code. L'enseignant pourra demander une petite modification en direct : changer le seuil et montrer ce qui se passe à la nouvelle limite. Il ne s'agit pas d'apprendre le corrigé par cœur.

TP2 - Composants et effets (4 h)

Point de départ : votre S2 ou l'étape 03. Dépôt conseillé le 22 novembre, reprise le 24.

- 30 min : relancer et refaire les tests du TP1 après l'extraction d'Action.
- 60 min : créer `Progression({ current, total })` dans son propre fichier, sans état interne.
L'afficher uniquement pendant la partie : « Question 1 / 5 », etc. Les valeurs viennent du parent.
- 45 min : expérimenter un effet de trace dépendant de index ; noter quand il se relance lors d'une sélection et lors du changement de question. Retirer la trace du rendu final. Expliquer pourquoi le score est mis à jour dans l'événement plutôt que dans cet effet.
- 45 min : tester une question longue, une fenêtre étroite et le paysage ; corriger un problème réel ou documenter les résultats si aucun défaut n'est constaté.
- 30 min : préparer le dépôt et une explication individuelle des props.
- 30 min : préparer une démonstration de deux minutes et relire son code.

Réussite : Action et Progression réutilisables ; pas de duplication de l'état ; jeu toujours correct ; observations de l'effet ; texte et boutons accessibles. Ne pas ajouter de minuteur ou d'appel réseau : ils ne sont pas nécessaires ici.

TP3 - Parcours et recette (4 h)

Point de départ : votre S3 ou l'étape 04. Dépôt conseillé le 28 novembre, reprise le 30 au matin. La persistance sera enseignée en S4 : ne pas essayer de l'implémenter seul pour ce devoir.

- 30 min : relancer et dessiner la pile pour Accueil → Quiz → Résultat.
- 60 min : ajouter un écran **Règles**, accessible depuis Accueil, expliquant le choix unique et l'abandon d'une partie par Retour. Prévoir un retour vers Accueil.

- 60 min : exécuter six scénarios : commencer ; quitter une partie ; recommencer ; finir ; rejouer ; consulter Règles et revenir. Documenter le résultat observé et corriger les anomalies.
- 30 min : préparer sur papier le futur objet résultat (id, score, total, date), les données à éviter et la règle de suppression. Aucune API de stockage à installer.
- 30 min : compléter README et l'explication individuelle de navigate / replace / popToTop.
- 30 min : préparer le dépôt et une démonstration de deux minutes.

Réussite : nouveau parcours compréhensible, score réinitialisé, Quiz terminé non réactivé par Retour, six observations de test et modèle de stockage expliqué.

Bilan après S5 (2 h)

Échéance annoncée par l'enseignant, sans supposer une sixième séance. 45 min : corriger une anomalie ou documenter une limite ; 45 min : remettre à jour README et preuves de test ; 30 min : écrire individuellement ce que vous savez refaire et un point restant à travailler. Si un délai après la dernière séance n'est pas possible, l'enseignant adaptera explicitement ce volet ; ne pas l'ajouter silencieusement au créneau de S5.

Au début de chaque reprise

Apporter le projet déjà lancé, la fiche de suivi et votre question principale. Quelques binômes présentent, tout le monde participe au diagnostic. L'enseignant montre ensuite une solution possible et un cas qui échoue, puis chacun note une correction à appliquer. La revue sert à apprendre ; la pondération éventuelle de ces travaux sera annoncée séparément.