

Exercice 6 : FlashCards

Introduction

Réaliser un programme de FlashCards permettant l'apprentissage du vocabulaire d'une langue. Ce programme sera composé de deux parties : le programme d'apprentissage et l'éditeur (permettant d'encoder de nouvelles cartes)

Pour l'apprentissage, on commence par choisir le sens (recto => verso ou le contraire). Le programme proposera des cartes une à la fois avec un mot de la 1ere face choisie et un bouton. Lorsque l'on presse le bouton (ou lien), l'autre face sera affichée ainsi qu'une sélection (radio, select ou deux boutons) permettant d'indiquer si on avait la bonne réponse ou pas.

Les score et statut de la carte seront mis à jour selon qu'on l'ait correctement trouvée ou pas.

L'éditeur propose la liste des mots encodés et un formulaire permettant d'en encoder un nouveau (un champ pour recto et un pour verso). Chaque carte aura également un bouton Delete pour l'effacer si on le désire.

Le programme

Mode apprentissage

- Pour sortir d'apprentissage, une carte a besoin de 3 bonnes réponses. cela remettra également le nombre de mauvaises réponses à 0
- Si on répond mauvais, le nombre de bonnes réponses est remis à 0 et le nombre de mauvaises réponses est augmenté
- Si on a plus de 3 mauvaises réponses, la carte repasse en apprentissage

Choix de carte

- On alterne entre les cartes en apprentissage et les cartes qui ne le sont pas. Si une catégorie est vide, on reste sur l'autre catégorie
- Dans chaque cas, on affichera une carte de la catégorie ayant le plus petit score
- Si on répond mauvais, le score est remis à 0 et le delta est divisé par 2 sans jamais devenir plus petit que 1
- Si on répond correctement, le score est augmenté du delta
- Si on répond correctement et que la carte n'est pas en apprentissage, le delta est multiplié par 2 sans jamais dépasser 16

Pour choisir une carte au hasard dans les plus petits scores, on peut trier par le score (croissant) et par "RANDOM()" (qui permet de trier selon une valeur aléatoire pour score égal) (ORDER BY score,RANDOM())

Session

Le numéro de la carte courante, l'ordre dans lequel les faces sont présentées et le fait que l'on teste une carte "apprentissage" ou pas seront sauvés dans la session.

Les informations sur les cartes sont sauvées dans la DB (table flash_carte).