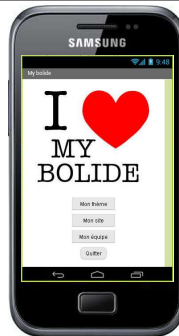


My Bolide



Enjeu : Le projet de technologie mené en classe de troisième est relatif à la réalisation d'un engin roulant propulsé par une hélice nommé **Hélibolide**. Dans ce projet, chaque équipe ou îlot a pour objectif final de fabriquer cet engin en correspondance avec une thématique choisie et ce, afin de participer à concours se déroulant en fin d'année scolaire et comportant 3 épreuves.

Parmi ces épreuves, l'une d'entre-elles dite de dossier numérique, permet aux élèves de présenter le déroulé de l'année scolaire, le thème choisi mais aussi le site internet créé pour illustrer les travaux menés.

Beaucoup de paramètres et de données (thème, nom du bolide, paramètres de connexion ...) doivent être mémorisées par les participants. Souvent préoccupés par différentes tâches, beaucoup d'élèves oublient ces données essentielles.

Problématique : Comment réaliser une application pour Smartphone permettant aux équipes du concours Hélibolide de mémoriser tous les éléments indispensables à la réalisation du projet ?



*** THEMES ***
Développement durable
Sciences et société
Corps, santé et sécurité
Information, communication, citoyenneté
Culture et création artistiques
Monde économique et professionnel
Langues et cultures de l'Antiquité
Langues et cultures régionales et étrangères



1 Présentation du projet

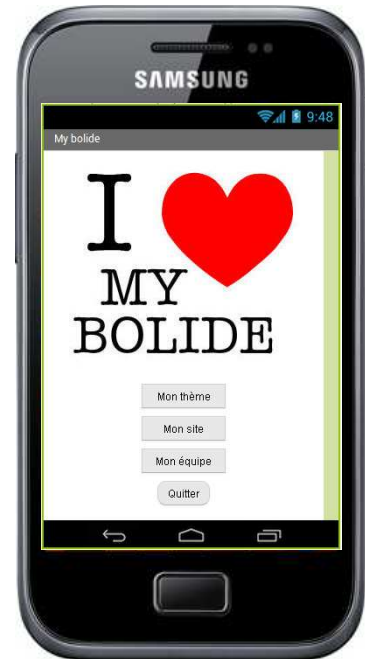
L'un des projets de technologie mené en classe de troisième est relatif à la réalisation d'un engin roulant propulsé par une hélice nommé **Hélibolide**.

Dans ce projet, chaque équipe ou îlot a pour objectif final de fabriquer cet engin en correspondance avec une thématique choisie et ce, afin de participer à concours se déroulant en fin d'année scolaire et comportant 3 épreuves.

Parmi ces épreuves, l'une d'entre-elles dite de dossier numérique, permet aux élèves de présenter le déroulé de l'année scolaire et le thème choisi au travers d'un site internet créé pour illustrer les travaux menés.

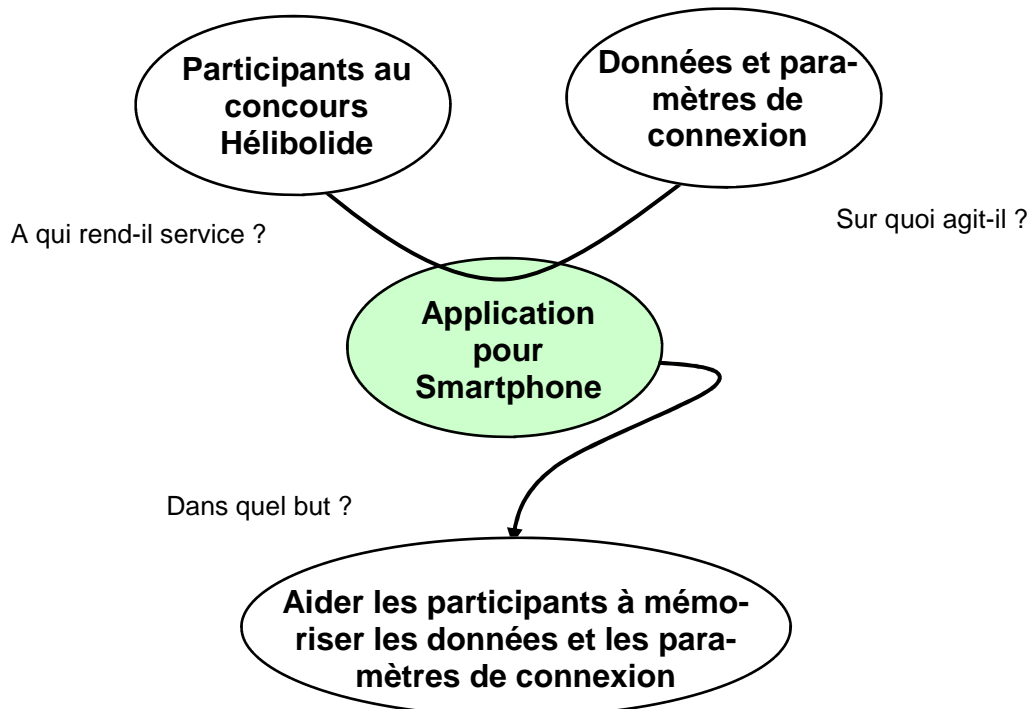
Beaucoup de paramètres et de données (thème, nom du bolide, paramètres de connexion ...) doivent être mémorisés par les participants. Souvent préoccupés par différentes tâches, beaucoup d'élèves oublient ces données essentielles.

Le projet consiste à réaliser une application Android destinée aux participants du projet afin de mémoriser les données et paramètres de connexion.



2 Expression fonctionnelle du besoin

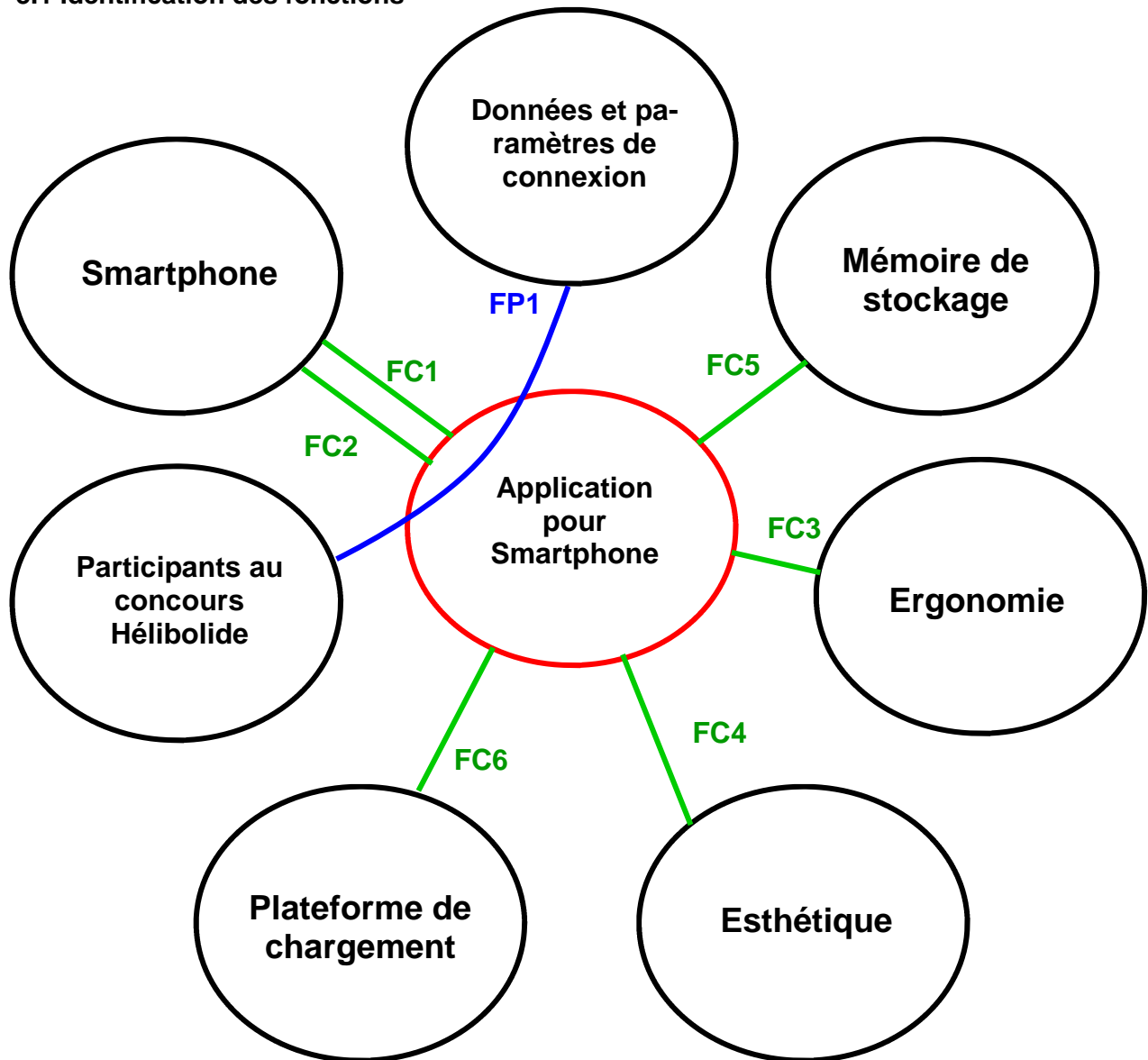
2.1 Énoncé du besoin





3 Analyse fonctionnelle du besoin

3.1 Identification des fonctions



FP1 Aider les participants à mémoriser les données et les paramètres de connexion

FC1 Être compatible avec le Smartphone

FC2 S'adapter au Smartphone

FC3 Être facile d'utilisation

FC4 Être agréable à l'œil

FC5 Occuper peu de place en mémoire interne

FC6 Être téléchargeable



3.2 Caractérisation des fonctions

Fonction	Critères	Niveau	Flexibilité
FP1 Aider les participants à mémoriser les données et les paramètres de connexion	Nombre d'écrans de l'application	4	F0
	Contenu de l'écran d'accueil	3 Boutons interactifs pour accéder aux écrans de données	F0
		1 Bouton interactif pour quitter l'application	F0
	Contenu des écrans de données	1 Bouton interactif par écran pour retourner à l'écran d'accueil	F0
		Nom du thème	F0
		Nom du bolide	F0
		Nom du site	F0
		Photos des membres	F3
	Noms et prénoms des membres	F0	

Fonction	Critères	Niveau	Flexibilité
FC1 Être compatible avec le Smartphone	Compatibilité	Android	F0
FC2 S'adapter au Smartphone	Taille des éléments graphiques	Adaptée aux dimensions du Smartphone	F2
FC3 Être facile d'utilisation	Taille des éléments interactifs de type bouton	Adaptée aux mains humaines	F1
FC4 Être agréable à l'œil	Image écran d'accueil	Logo de l'application	F2
	Police des caractères	Par défaut	F0
	Taille des caractères	Adaptée à l'œil humain	F0
FC5 Occuper peu de place en mémoire interne	Taille de l'application	<10Mo	F0
FC6 Être téléchargeable	Format de chargement	apk	F0

Classes de flexibilité

F0 : flexibilité nulle : fonction impérative

F1 : flexibilité faible : fonction peu négociable

F2 : flexibilité bonne : fonction négociable

F3 : flexibilité forte : fonction entièrement négociable



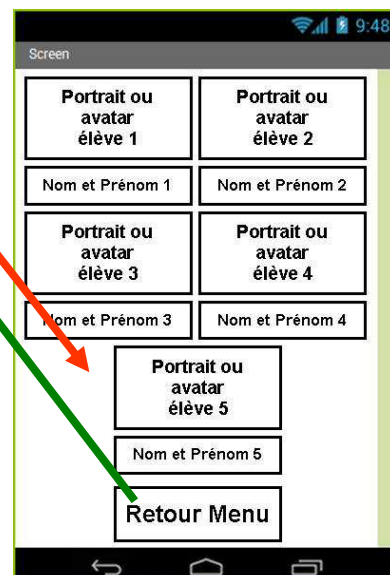
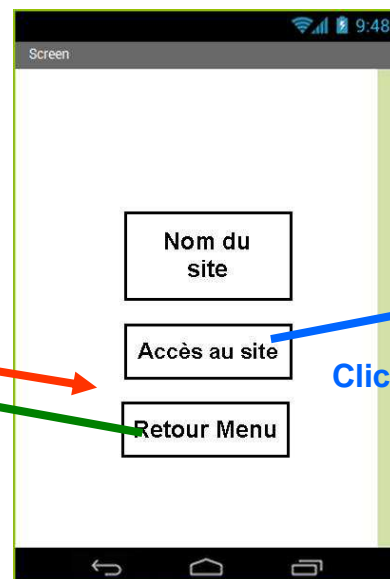
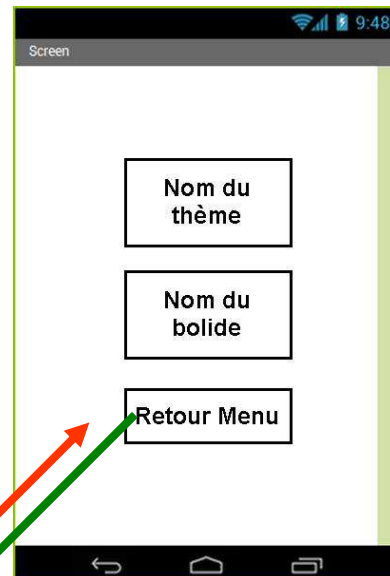
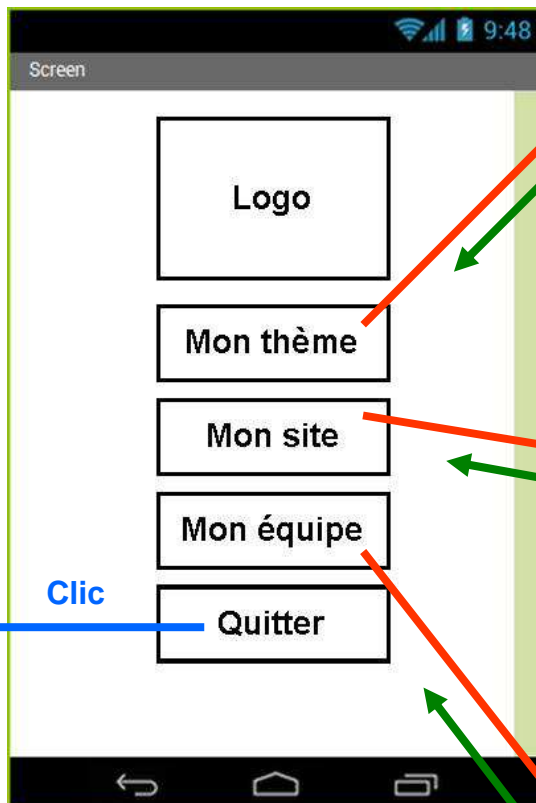
4 Description graphique de l'application

Composition

- Un écran d'accueil principal (Menu général)
- Trois écrans secondaires (Données)

Sur l'écran d'accueil :

- Une image contenant le logo de l'application
- Trois boutons permettant d'accéder aux trois écrans de données
- Un bouton pour quitter l'application.



Sur l'écran de données Mon thème :

- Une zone de texte contenant le nom du thème
- Une zone de texte contenant le nom du bolide
- Un bouton pour retourner sur la page d'accueil

Sur l'écran de données Mon site :

- Une zone de texte contenant le nom du site
- Un bouton pour accéder au site
- Un bouton pour retourner sur la page d'accueil

Sur l'écran de données Mon équipe :

- Des images (Portraits, photos ou avatars) pour chaque membre de l'équipe
- Des zones de texte contenant les noms et prénoms des membres de l'équipe
- Un bouton pour retourner sur la page d'accueil



My Bolide

Annexe - Exemple final

