

Conservatoire National des Arts et Métiers

NFA021 : langue et jeu

O. Pons

6 mars 2013



- NFA-021 -



- NFA-021 -

Présentation

On désire écrire une plate-forme d'apprentissage de langue à l'aide d'un imagier.

Pour cela on stocke des images, on leur associe le nom de ce qu'elles représentent dans différentes langues (le nombre de langue n'est pas limité). À chaque nom on associera aussi le fichier son de sa prononciation.

- Proposer une structure de base de données et écrire les tables nécessaires au traitement en français et anglais.
- Écrire un fichier php qui permet de d'uploader (voir le guide de survie) une image et d'ajouter son nom et sa prononciation en français.
- Ajouter le code qui présente au hasard (rand) et demande à l'utilisateur de l'identifier dans une langue (par défaut l'anglais) puis test si sa réponse est bonne et prononce le mot (audio tag html5).