



Leçon C – Tâche finale

Modèle pour créer une appli

Il y a un concours pour la création d'une application qui adresse un besoin dans ta communauté. Les jeunes de 11 ans à 16 ans sont invités à participer au concours et tu es intéressé. Fais une présentation qui parle du problème et explique l'application que tu vas créer.

Durant ta présentation que tu vas présenter aux juges, tu vas décrire ton appli et justifier comment cette appli adresse un besoin dans ta communauté. Les juges veulent une présentation qui dure 1 minute au maximum. Après la présentation, ils vont critiquer ton appli et te poser tant de questions afin de déterminer si ça vaut la peine d'investir dans ton appli.

Voici un modèle pour t'aider à planifier ton appli et ensuite ta présentation.

Nom de l'appli : _____

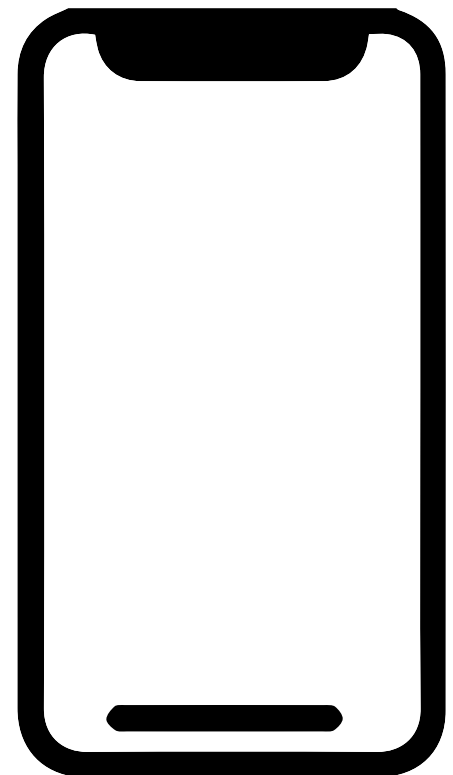
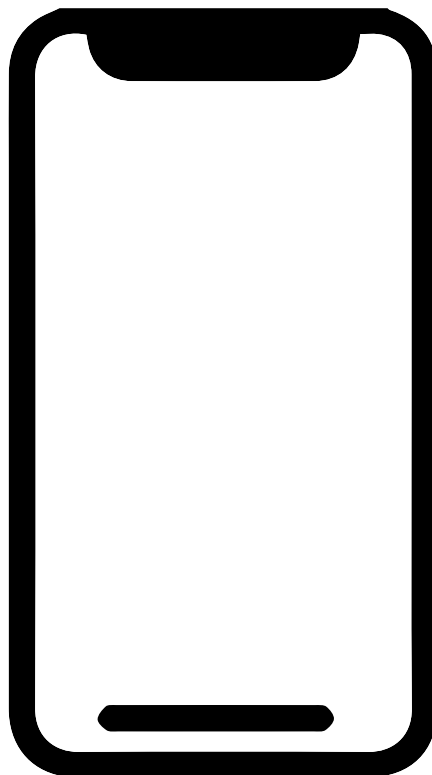
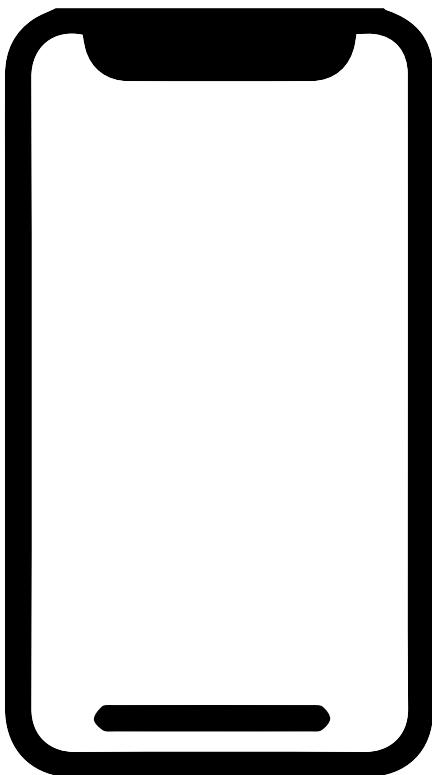
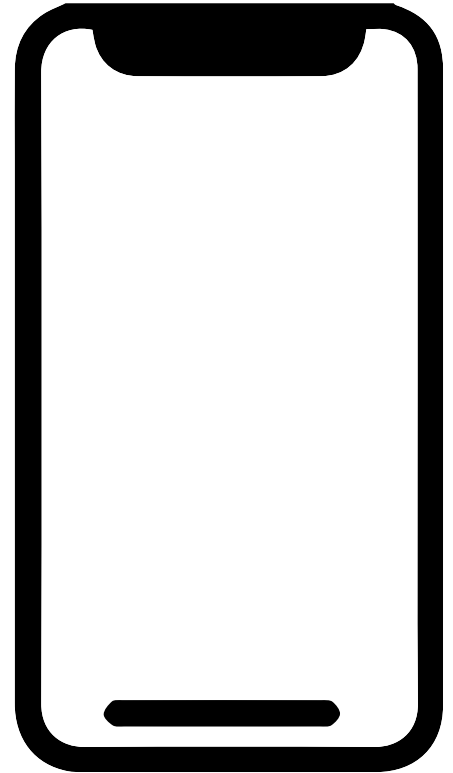
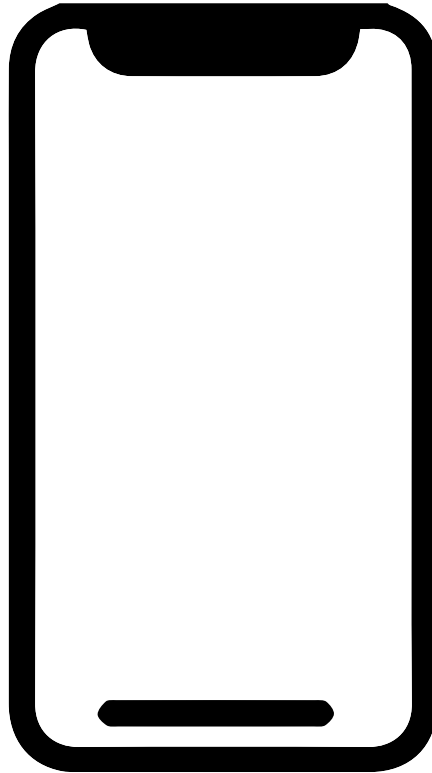
Créateurs/Créatrices : _____

Décris le besoin communautaire que ton appli adresse : _____

Décris l'audience ciblée pour ton appli : _____



Pour chaque page de ton appli, fais un croquis qui inclut le texte, les images et les boutons que tes utilisateurs vont voir





Pour préparer ta présentation, utilise le guide ci-dessous pour organiser tes idées dans un format structuré. Chaque boîte devrait seulement contenir quelques phrases. La présentation est seulement une minute!

Pour ma présentation		
Noms : _____ _____		
L'introduction (se présenter et informer les juges au sujet de l'idée pour ton appli)		
Le corps (justifie les raisons pour lesquelles l'appli devrait exister)		
Raison no. 1	Raison no. 2	Raison no. 3
La conclusion (résume les arguments et laisse une dernière impression sur les juges)		
Voici quelques questions que les juges pourraient me poser :		



Extension – Crée un prototype de ton appli en Scratch

1. Familiarise-toi un peu avec *Scratch* en regardant la série de vidéos suivante.
 - a. [SCRATCH 3 – Tuto #1 – Présentation de l'interface](#)
2. Crée un arrière-plan pour chacune des pages de l'interface utilisateur de ton appli.
3. Affiche le texte que tu as écrit pour chaque page à l'arrière-plan correspondant.
4. Crée un lutin (sprite) pour chaque bouton de ton appli.
5. Mets des blocs de codage pour les lutins pour amener les utilisateurs de ton appli à l'arrière-plan correspondant.
6. Continue jusqu'à ce que tous les aspects de ton appli soient inclus dans ton prototype et tous les boutons te ramènent aux textes correspondants.

Note : Pour ton appli, utilise ta créativité