

Animal sounds for kids - Découverte du Cahier des Charges

Cette activité doit vous permettre de découvrir le projet **Animal sounds for kids** en totale autonomie. Elle comporte deux étapes à réaliser dans l'ordre.

Pour vous aider à répondre aux questions posées, vous devez suivre ce lien :

http://stiprod03.free.fr/btscim/travail/college/troisieme/android/ci1_android_animal_sounds_for_kids/index.html

(les ressources sont également disponibles sur l'E.N.T, via la rubrique **Cahier de textes** ou via le menu **Espace pédagogique - Technologie - Classe de troisième**)



2. Questionnaire

2.1. D'après le diagramme « Bête à cornes », compléter les éléments :

- **Quel est l'objet de l'étude ou du produit à réaliser ?** :
- **A qui rend il service ?** :
- **Sur quoi agit-il ?** :
- **Dans quel but ?** :

2.2. Donner le nombre d'écrans que cette application doit comporter :

-

2.3. Donner le nombre minimal d'images d'animaux que doit comporter cette application :

-

2.4. Pourquoi dit-on que les images sont « dynamiques » ?

-

2.5. Donner la durée maximale des sons émis.

-

2.6. Citer le critère et le niveau de la fonction **FC4** ayant une classe de flexibilité **F2**

-

2.7. Pourquoi la classe de flexibilité est-elle plus élevée pour ce critère ?

-