

Documentation

Projet Quiz

Introduction

Nous devons créer une application permettant de questionner les utilisateurs sur le thème de la cybersécurité afin de les former sur ce domaine.

Ce projet a été réalisé pour le 7 novembre 2023, où le salon Made In Val de Loire a eu lieu. Les DnMade devait aussi nous fournir de nombreux design pour nos applications.

Déroulement du projet

Répartition des tâches

Kalvin a commencé par la création de la base de données et Yahya les classes de la librairie C# (Constructeur et Properties). Puisqu'il fallait toucher un peu à tout, on a ensuite inversé les rôles : Calvin a fait les méthodes pour la librairie et Yahya les procédures stockées.

Il a fallu ensuite se mettre ensemble pour la réalisation de l'application.

Problèmes rencontrés

Le premier problème est que nous n'allions pas à la même vitesse, ce qui était gênant car un membre ne pouvait pas continuer tant que l'autre n'avait pas terminé son travail.

De plus, par souci d'optimisation, nous avons dû refaire presque la totalité de ce qu'on avait fait en un week-end. Mais cela a aussi causé la désolidarisation d'un des membres, nous avons alors fait le projet chacun de notre côté. Chacun avait sa méthode pour la même chose.

Fonctionnement de l'application

Page d'Accueil

Cette page permet :

- De commencer à jouer grâce au bouton « Jouer »
- D'afficher les règles du jeu
- De quitter l'application

Page de sélection de thème et de difficulté

Afin de pouvoir commencer le quiz, l'application aura besoin de deux infos :

- La difficulté
- Le thème

La difficulté permettra de se mettre au niveau de l'utilisateur tandis que le thème permettra d'affiner la sélection des questions. Il faut savoir que l'application peut autoriser jusqu'à six thèmes dans la base de données.

Une fois que le choix est fait, un bouton « jouer » s'allumera. Mais il est encore possible de changer ces informations.

Page du quiz

Cette page s'ouvre sur la première question du quiz, il donne aussi le numéro de la question sur 15.

L'utilisateur a le droit de sélectionner une ou plusieurs réponses en cliquant dessus, il pourra cliquer sur « Valider » pour vérifier ses réponses. La mascotte changera sa posture pour savoir si l'utilisateur a donné des réponses correctes ou non.

Un bouton « Continuer » sera actif pour passer à la question suivante, et cela se répète jusqu'à la fin.

Page Résultat

Cette page affichera le pourcentage de réussite de l'utilisateur, et les crédits. Il pourra ensuite quitter l'application ou revenir à la page d'accueil.