

Projet

Informatique

Rapport final



Irshad M. - Calliste L. - Yessen H. - Aymane Adam T. - Abdoul Kader Junior K. - Baye
Cheikh C. - Julien M. - Imène H. - Julia Carla S.

CIR/CSI 3

JUNIA ISEN Lille

2025-2026

jUNia ISEN

Documentation

I. Présentation

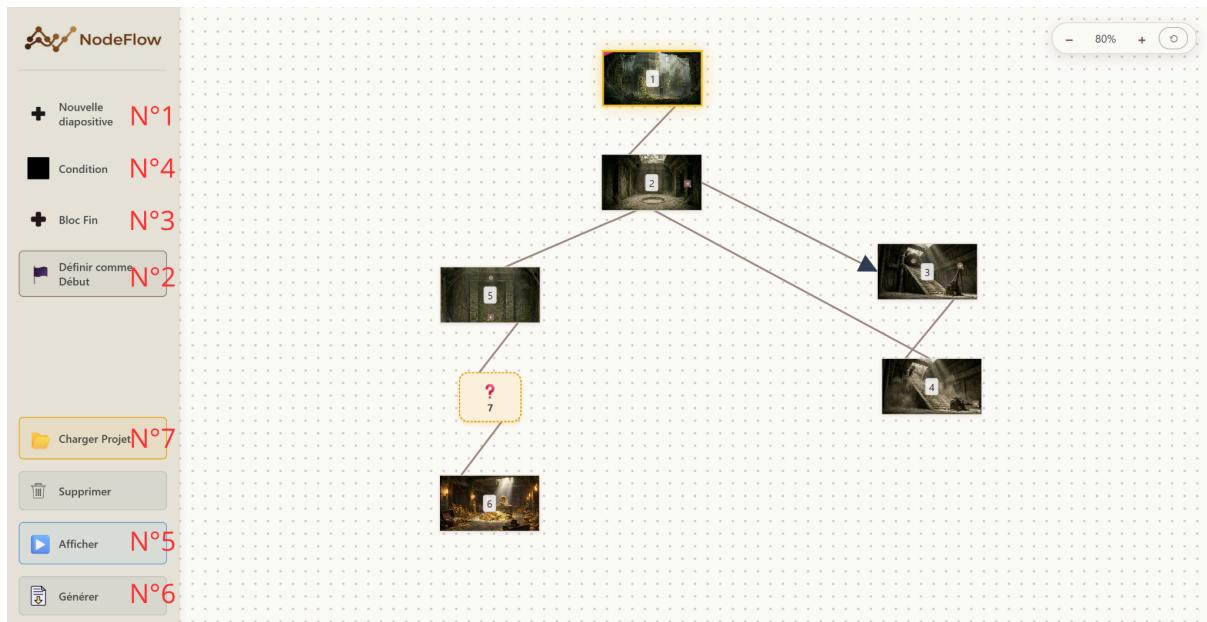
NodeFlow est une application web légère et autonome permettant de créer tout type de présentation, du simple exposé, aux cours en passant par la création de visites 3D interactives, de jeux narratifs ou de présentations non linéaires. L'outil combine une vue Graphe pour la structure et un éditeur de slide.

II. Installation

Accès au projet Via GitHub : Le code est accessible publiquement sur notre dépôt en ligne. Il suffit de consulter le lien fourni pour cloner ou télécharger le projet.

III. Utilisation

Vue graphe



Espace de travail

La partie principale, située à droite, constitue votre **espace de travail**. C'est ici que vous organisez vos diapositives et définissez les liaisons logiques entre elles. La navigation s'effectue en maintenant le clic gauche (ou la molette) pour se déplacer, et en utilisant la

molette ou les boutons situés en haut à droite pour zoomer. Le panneau latéral gauche regroupe l'ensemble des éléments disponibles pour construire votre présentation.

Slides

Pour ajouter une diapositive, cliquez simplement sur le bouton **Nouvelle diapositive (N°1)**. Vous pouvez ensuite la déplacer librement en la faisant glisser dans l'espace de travail.

Pour relier deux slides, cliquez sur un point de connexion (cercle supérieur ou inférieur), maintenez le clic enfoncé et relâchez sur le cercle de la slide cible. Pour créer une **liaison bidirectionnelle** (permettant un retour arrière), il suffit de double-cliquer sur le lien existant.

Bloc début et fin

Pour définir le point de départ, sélectionnez une diapositive existante et cliquez sur le bouton **Définir comme Début (N°2)**. Cette étape est **obligatoire** pour pouvoir visualiser ou exporter votre projet.

Pour clore un parcours, ajoutez un **Bloc Fin (N°3)** depuis le menu. Ce bloc spécifique signale la fin de la navigation et empêche toute progression ultérieure.

Condition

Ajouter et configurer une condition : Pour insérer une logique dans votre parcours, reliez votre diapositive de départ au bloc **Condition (N°4)**, puis reliez ce dernier à la diapositive de destination. **Double-cliquez** ensuite sur le bloc pour choisir le type de règle à appliquer.

Trois types de conditions sont disponibles :

- **Avoir visité** : Comme son nom l'indique, l'utilisateur doit impérativement avoir consulté une slide spécifique au préalable pour pouvoir franchir cette étape. Cela permet d'obliger le lecteur à voir une information importante d'abord, ou de gérer la progression dans un jeu.
- **Passage unique** : Cette option restreint l'accès : le chemin de changement de slide ne peut être emprunté qu'une seule fois. Une fois passé, l'utilisateur ne pourra plus y retourner.
- **Temps** : Cette option impose une durée de consultation minimale sur la diapositive avant d'autoriser le passage à la suivante. Elle empêche le

défilement instantané, garantissant ainsi que l'utilisateur prenne le temps de lire le contenu (idéal dans un contexte pédagogique ou de formation).

Afficher

Pour lancer la présentation, cliquez sur le bouton **Afficher (N°5)**. Le diaporama s'ouvre alors en **plein écran**, rendant actifs les boutons de navigation et les bulles d'information. Pour quitter le mode visualisation, cliquez sur le bouton de fermeture en haut à droite ou appuyez simplement sur la touche **Échap** de votre clavier.

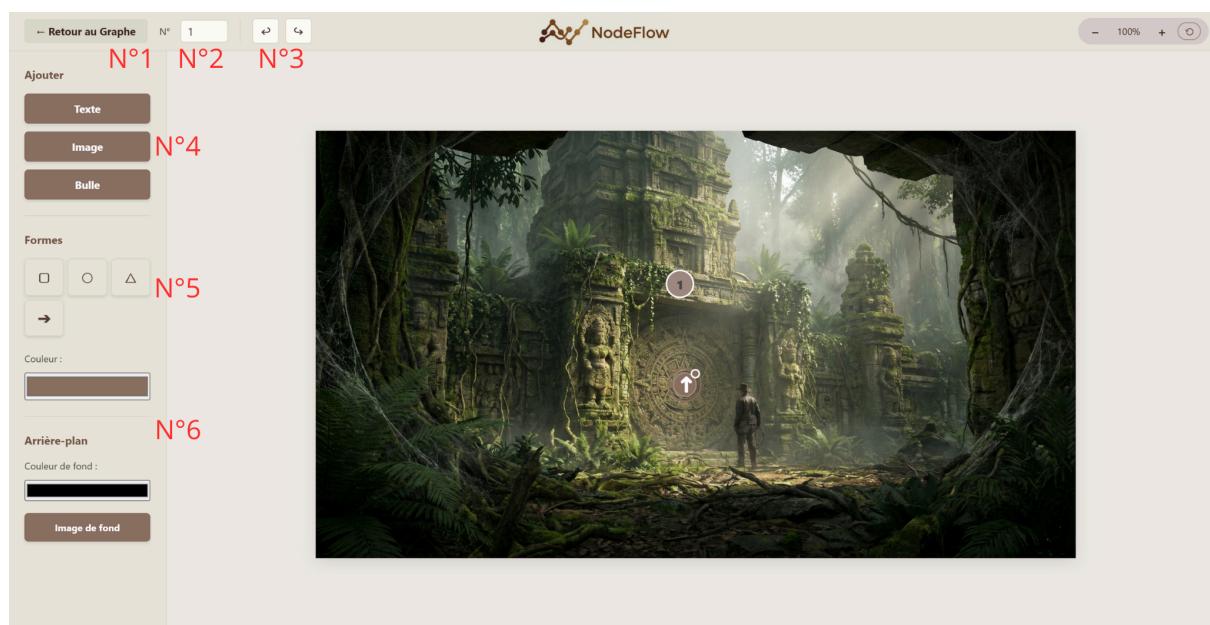
Générer

Pour récupérer votre travail, cliquez sur le bouton **Générer (N°6)**. Un fichier HTML sera alors téléchargé sur votre ordinateur. Pour le visionner, il vous suffit de l'ouvrir avec votre **navigateur web** habituel.

Charger

Pour reprendre l'édition d'un projet existant, cliquez sur le bouton **Charger (N°7)**, puis sélectionnez le fichier HTML que vous aviez précédemment généré. L'éditeur restaurera alors votre présentation telle qu'elle était.

Editeur slide



Accès à l'éditeur

Pour accéder à cette interface, il suffit de **double-cliquer sur une diapositive** depuis la vue principale (Graphe). C'est ici que vous construisez le contenu visuel et interactif de chaque écran.

Barre d'outils supérieure

Le bandeau situé en haut de l'écran regroupe les commandes de gestion de la diapositive :

- **Retour au Graphe (N°1)** : Cliquez sur ce bouton pour sauvegarder automatiquement vos modifications et revenir à l'espace de travail principal.
- **N° (Numérotation) (N°2)** : Ce champ permet d'attribuer un identifiant ou un numéro à la diapositive, utile pour vous repérer dans le scénario.
- **Historique (N°3)** : Les boutons fléchés (Annuler / Rétablir) permettent de corriger rapidement une erreur de manipulation.

Outils de création (Barre latérale)

Le panneau de gauche vous permet d'enrichir votre diapositive :

- **Ajouter (N°4):**
 - **Texte** : Insère une zone de texte que vous pouvez mettre en forme (gras, italique, couleur, police).
 - **Image** : Permet d'importer une illustration depuis votre ordinateur pour l'ajouter par-dessus le fond.
 - **Bulle** : Crée une pastille interactive. Lors de la lecture, le texte caché s'affichera au survol de la souris. Idéal pour placer des indices ou des détails cachés.
- **Formes (N°5)** : Ajoute des éléments géométriques simples (carré, cercle, triangle, flèche) pour structurer votre mise en page.
- **Arrière-plan (N°6)** :
 - **Couleur de fond** : Définit une couleur unie pour la diapositive.
 - **Image de fond** : Remplace le fond par une image qui occupera toute la surface, créant l'ambiance de la scène.

Gestion des éléments

Dans la zone centrale, vous pouvez organiser votre scène :

- **Manipulation** : Chaque élément (texte, image, forme) peut être déplacé par glisser-déposer, redimensionné, tourné ou supprimé.
- **Boutons de navigation** : Les flèches ou boutons de lien apparaissent **automatiquement** en fonction des liaisons que vous avez créées dans la vue Graphe. Vous pouvez les déplacer pour les intégrer au décor (par exemple, sur une porte pour simuler une entrée), si vous les supprimez, cela supprimera également le lien dans le graphe.

IV. Architecture de l'application

Notre application est conçue selon une architecture en trois couches MVC (Modèle-Vue-Contrôleur) pour garantir une structure claire et efficace.

Modèle : qui représente le squelette de notre application.

Vue : qui représente l'interface utilisateur. Une interface intuitive pour une navigation fluide et une expérience utilisateur agréable.

Contrôleur : qui représente la logique métier. Il traite les requêtes de l'utilisateur et intègre la logique d'application pour faire fonctionner l'ensemble du système.

V. Outils mis en œuvre (liens)

- <https://code.visualstudio.com/>
- <https://github.com/>
- <https://www.canva.com/templates>

VI. Procédure d'installation des outils

Créer un compte pour github et canva et télécharger le logiciel visual studio pour le développement.

VII. Procédure de déploiement de l'application

Procédure de déploiement : Aucune configuration serveur n'est requise. Le projet étant une **application web statique**, son déploiement se résume à l'ouverture du fichier `index.html` ou à l'hébergement direct des fichiers sources.