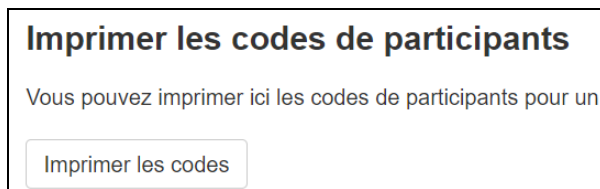


Alkindi tour 3 : création d'équipes

1) Imprimer les codes de participants

Depuis votre interface coordinateur, dans l'onglet groupes ou établissement, sélectionnez la ligne pour laquelle vous souhaitez imprimer les codes, et cliquez, en bas de l'onglet sur "Imprimer les codes".



Une page s'ouvre alors, vous permettant d'imprimer tous les codes des élèves.

Distribuez ensuite ces coupons avec les codes à vos élèves, en leur indiquant bien de ne pas les perdre.

2) Élève : création de compte

Pour participer au 3e tour, chaque élève doit se connecter sur :

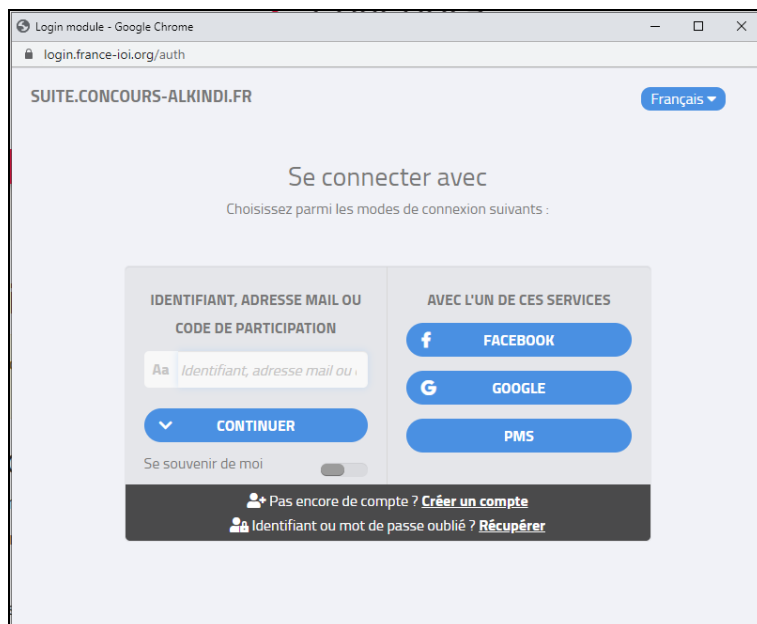
suite.concours-alkindi.fr

La page suivante s'affiche.



La page explique la procédure. Si l'élève a déjà un compte France-ioi créé lors d'une autre occasion, il peut l'utiliser pour se connecter. Son code de participant lui sera alors demandé.

Sinon, l'élève clique sur "Se connecter". L'écran suivant apparaît :



L'élève saisit son code de participant Alkindi, constitué d'une lettre suivie d'une douzaine de chiffres, puis clique sur se connecter.

La page suivante s'affiche, l'élève clique sur "Autoriser".



The screenshot shows a web interface with a header containing "Prénom Nom" and "Français ▾ Déconnexion". Below the header is a light blue box titled "Requête d'autorisation". Inside this box, the text reads: "suite.concours-alkindi.fr demande la permission d'accéder à votre compte." followed by "Cette application pourra accéder à :". Below this, there is a bulleted list with one item: "Informations du compte". At the bottom of the box are two buttons: "Autoriser" (green) and "Annuler" (orange).

La fenêtre d'authentification se referme. L'élève est alors connecté sur la plateforme :



The screenshot shows the home page of the Alkindi competition website. At the top, there is a red header bar. Below it, the logo "Concours ALKINDI" is displayed with the tagline "Découvrez la cryptographie". To the left of the logo is a red icon of a key. Below the logo, there are two links: "CONCOURS" and "badge_testtest456 x". A red horizontal bar separates the header from the main content area. The main content area has a light blue background. It starts with the word "Bienvenue" in bold. Below this, it says "Bienvenue sur le site du 3e tour du concours Alkindi." followed by a light blue box containing the text: "Vous êtes connecté(e) en tant que badge_testtest456." and "Vous pouvez créer votre équipe à partir de l'onglet 'Concours'." Below this, there is a section titled "Comment participer ?" with the text: "Le troisième tour du concours Alkindi se déroule par équipes. Pour participer, vous devez former une équipe de quatre membres maximum, et dont au moins un membre a participé à l'un des deux premiers tours. Une fois ces conditions remplies, vous pouvez participer en vous connectant via le bouton « Se connecter » en haut à droite."

Si un message indique toujours que l'élève n'est pas connecté, recharger la page.

Cliquer ensuite sur Concours. Une page de présentation du principe du concours s'affiche.



Découvrez la cryptographie

CONCOURS
badge_testtest456 x

Concours officiels

Bienvenue sur le site du 3e tour du concours Alkindi.

Le 3e tour se déroule jusqu'au 17 avril 2021. Consultez le [Manuel du concours](#) pour des précisions sur les équipes.

Le 3e tour est constitué d'un certain nombre de sujets que votre équipe devra résoudre. Une fois votre phase de qualification, et résoudre ces sujets sans limite de temps. Les meilleures équipes seront qualifiées le 17 avril 2021, et lors duquel les mêmes sujets seront à résoudre en temps limité.

Attention : les équipes ayant obtenu le même nombre de points au 3e tour seront départagées en fonction de leur score sur chaque sujet : parmi les différentes tentatives de meilleur score d'une équipe sur un même sujet, on retiendra la tentative et l'obtention de ce score et le plus court. On fera ensuite la somme des temps sur les quatre sujets.

Cela signifie que même si votre équipe obtient 100% des points sur un sujet, il pourra être utile de refaire le sujet à la fin des 90 minutes, pour améliorer votre temps. Entraînez-vous donc à résoudre chaque sujet en le temps de qualification.

Concours Alkindi 2020-2021, qualification

3) Création d'équipe

L'élève peut cliquer sur "Concours Alkindi 20XX-20XX, qualification" et accède à la page suivante :

CONCOURS
badge_testtest456 x

Concours Alkindi 2020-2021, qualification > Epreuve

Epreuve

Cette épreuve s'effectue par équipes.

Pour pouvoir accéder à cette épreuve, vous devez former une équipe :

- elle doit contenir entre 1 et 4 membres

Rejoindre une équipe avec le code : Rejoindre

Créer une équipe nommée : Créer

On lui propose de créer ou rejoindre une équipe.

Pour créer une équipe, l'élève en saisit le nom puis clique sur "Créer".

La page de gestion de l'équipe s'affiche alors.

Cette épreuve s'effectue par équipes.

Pour pouvoir accéder à cette épreuve, vous devez former une équipe :

- elle doit contenir entre 1 et 4 membres

Pour cette épreuve, vous dirigez l'équipe : **TestEquipe**.

Code à transmettre à vos coéquipiers pour rejoindre l'équipe : ☒

Si un de vos coéquipiers est devant cet écran, il peut rejoindre l'équipe rapidement en se connectant :

Vous serez déconnecté, votre coéquipier pourra alors se connecter et sera automatiquement ajouté à cette équipe.

Membres de l'équipe	Membre depuis	Retirer de l'équipe
Test Test [<i>badge_testtest456</i>] (créateur) (non qualifié)	2021-03-01 06:27:46	

Votre équipe peut participer à l'épreuve.

4) Inviter ses camarades dans l'équipe

Deux manières sont possibles pour permettre à ses camarades de l'équipe ainsi créée, au choix.

a) Utiliser le code d'équipe

Cette méthode est à utiliser si les autres élèves ne sont pas présents devant la machine.

Un code secret est affiché sur la page (masqué ici):

Pour cette épreuve, vous dirigez l'équipe : **TestEquipe**.

Code à transmettre à vos coéquipiers pour rejoindre l'équipe : ☒

Transmettre ce code secret à ses camarades leur permet de rejoindre l'équipe après s'être eux-mêmes connectés avec leur propre code de participation.

b) Se connecter immédiatement

Si les camarades de l'élève qui crée l'équipe sont devant la machine, une méthode plus rapide est possible : cliquer sur le bouton de déconnexion et reconnexion :

Si un de vos coéquipiers est devant cet écran, il peut rejoindre l'équipe rapidement en se connectant : <i>Vous serez déconnecté, votre coéquipier pourra alors se connecter et sera automatiquement ajouté à cette équipe.</i>	Déconnectoin pour reconnexion d'un coéquipier
--	---

Après avoir cliqué sur ce bouton, un camarade se retrouve sur la page d'accueil, et peut alors cliquer sur le bouton "Se connecter", entrer son propre code de participant. Une fois connecté, l'élève est automatiquement rajouté à l'équipe.

Chaque élève, lorsqu'il est connecté, peut voir la liste des membres de l'équipe. Pendant la phase de qualification du 3e tour, il reste possible de quitter une équipe ou en rejoindre une autre, tant que les règles sont respectées (1 à 4 membres).

Depuis votre interface coordinateur, vous pourrez accéder à la liste des équipes créées et consulter les résultats au fur et à mesure.