



# GUIDE UTILISATEUR

## Application Multilingua

Plateforme Android

## Table des matières

Introduction.....	3
Besoins du client.....	3
Outils .....	3
Comptes utilisateurs.....	3
L'application .....	3
L'identification.....	3
Le menu .....	4
Leçon du jour.....	5
Les exercices.....	6
Contact .....	7
Notification.....	8

## Introduction

### Besoins du client

Multilingua souhaite proposer une expérience unique consistant à écouter ou lire une micro-leçon chaque jour, et à valider sa compréhension à travers divers exercices très courts. Les exercices doivent porter sur la leçon du jour mais peuvent aussi porter sur la leçon d'il y a quelques jours, pour vérifier si elle a bien été retenue.

En outre, l'application doit permettre de contacter son responsable de formation chez Multilingua et de voir les prochaines dates de formation présentiels programmées. Un rappel doit être envoyé par l'application 1h avant la formation.

### Outils

Les outils utilisés sont Android Studio pour la création du client en JAVA et la base de données en SQLite, PHPStorm pour les webservices en PHP, qui permettait de faire le lien entre la base de données héberger en MySQL.

### Comptes utilisateurs

Un compte utilisateur est nécessaire pour faire fonctionner l'application. Pour cela, il suffit d'être inscrit sur le site [www.multilingua.com](http://www.multilingua.com).

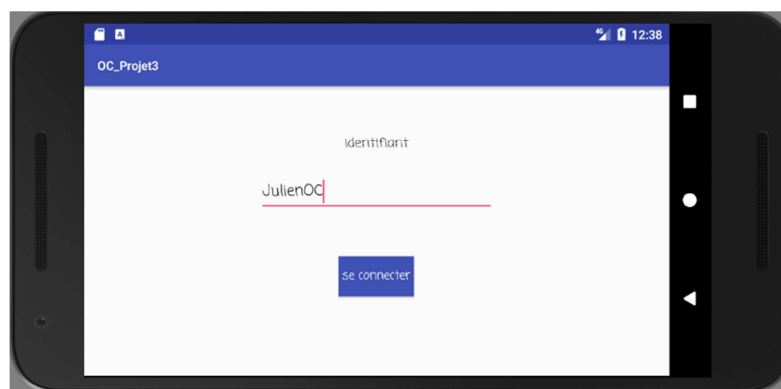
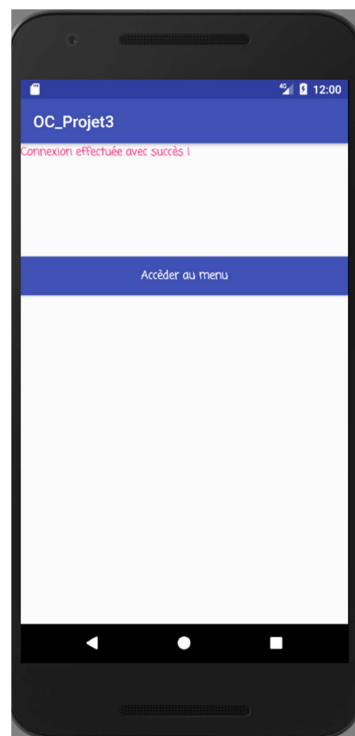
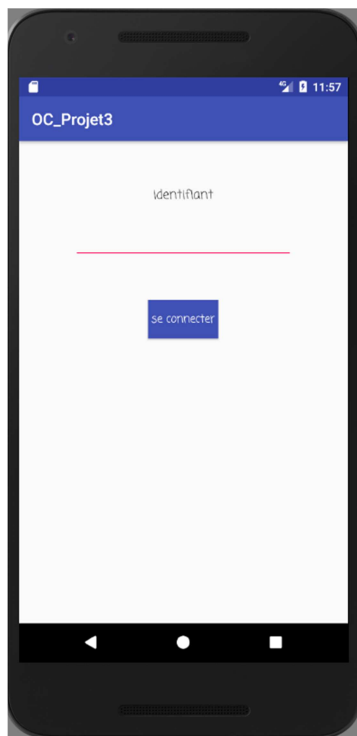
## L'application

### L'identification

Dans cet écran, l'utilisateur doit inscrire son identifiant pour pouvoir ensuite accéder au menu de l'application.

L'identifiant doit correspondre au compte utilisateur lors de l'inscription sur le site.

Après une vérification de l'identifiant, l'utilisateur pourra aller dans le menu pour accéder entre autre, à la leçon du jour.

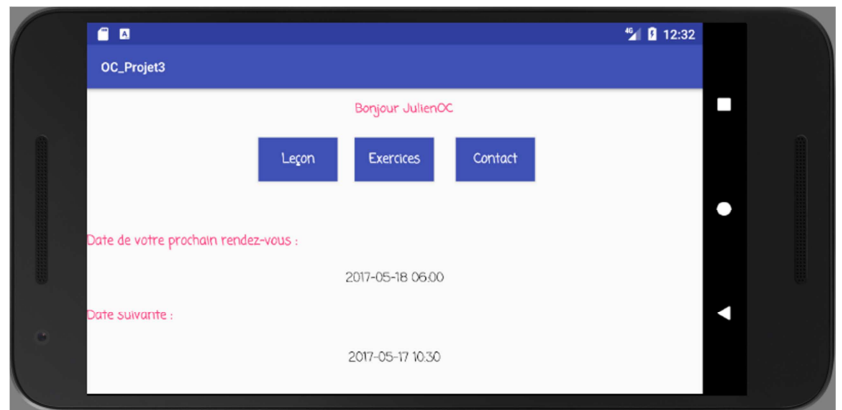
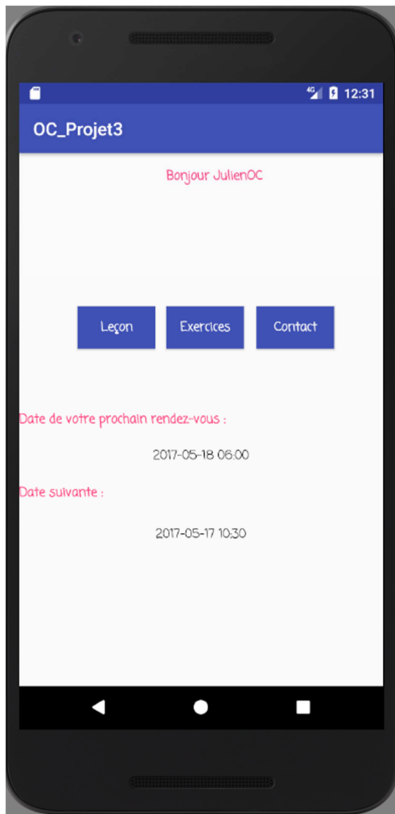


## Le menu

Dans l'écran du menu, nous trouvons 3 boutons permettant d'accéder aux différentes sessions :

- Un bouton pour accéder à la leçon du jour
- Un bouton pour accéder aux exercices
- Un bouton qui permet de contacter son responsable

En dessous des boutons, les dates des prochains rendez-vous sont affichées.



## Leçon du jour

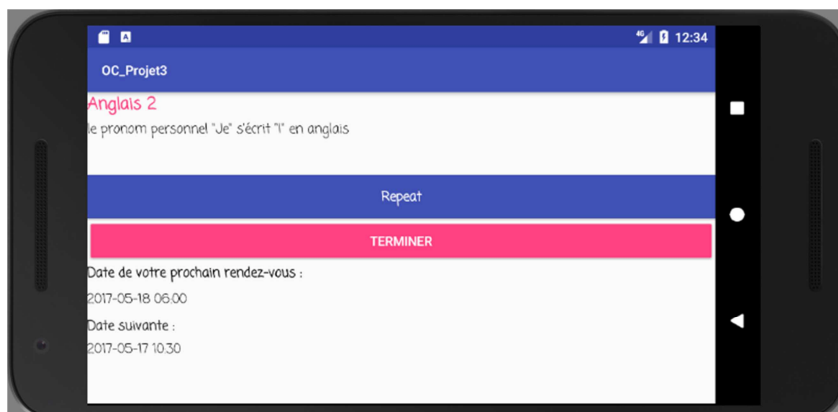
Dans le menu, en cliquant sur le bouton « leçon », l'utilisateur arrivera (si il ne l'a pas déjà faite aujourd'hui) sur la leçon du jour.

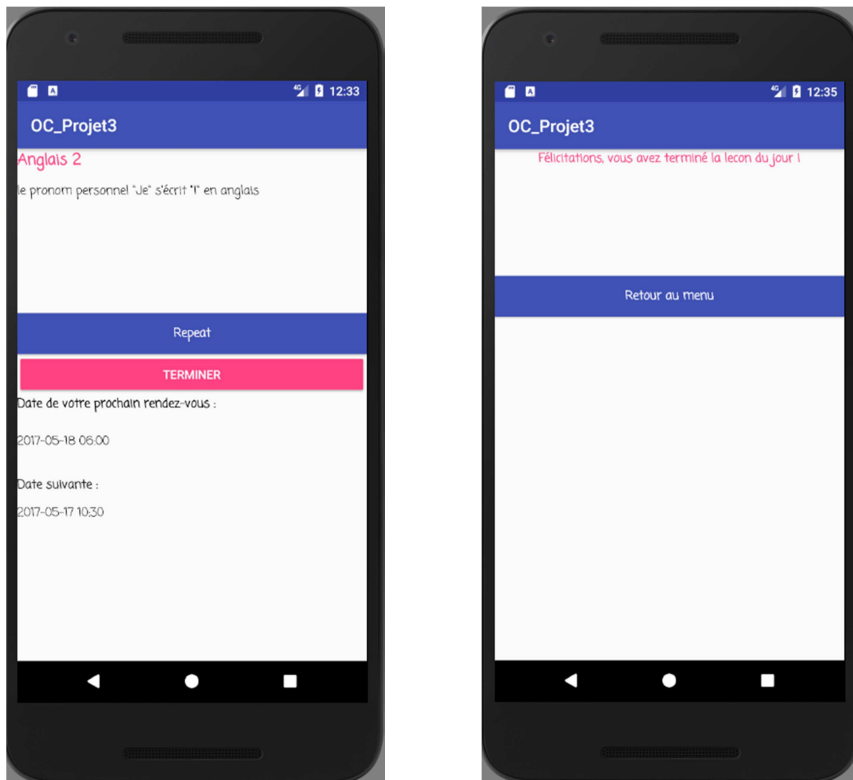
Cette leçon, l'utilisateur peut la lire et l'écouter.

Un bouton « repeat » permet de relancer la lecture de la leçon, ce qui permet de l'écouter autant de fois que l'utilisateur le souhaite.

Une fois terminé, il faut cliquer sur le bouton « terminer » pour pouvoir passer à la leçon suivante.

Il est également possible de visionner les dates de rendez-vous sur cet écran.





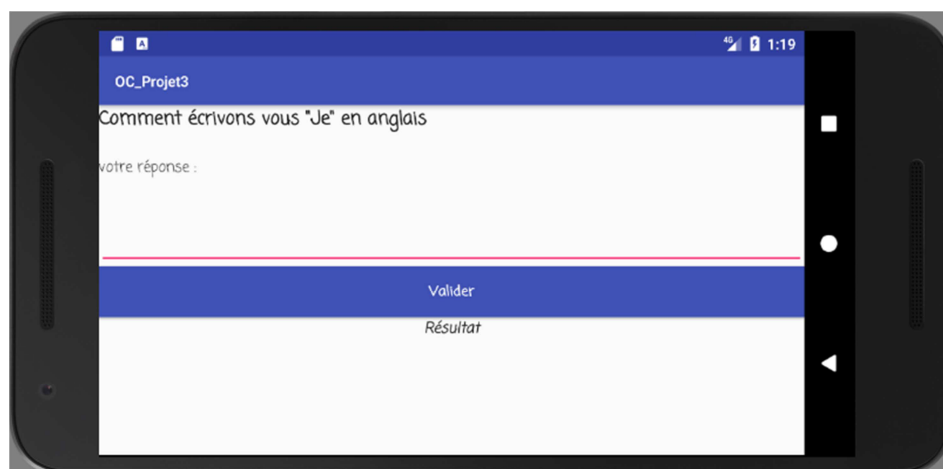
## Les exercices

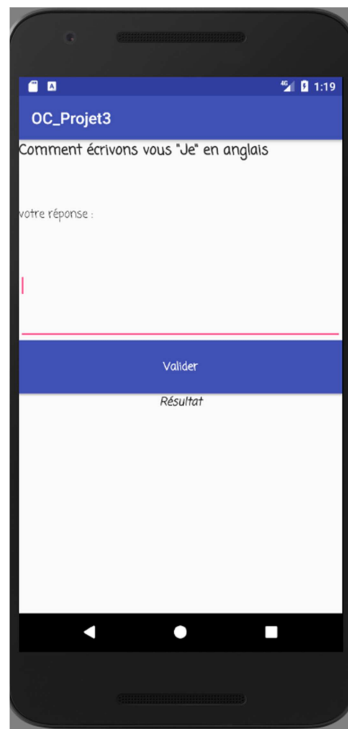
L'écran des exercices permet à l'utilisateur de tester ses connaissances.

Les exercices sont sélectionnés en fonction de l'avancer de l'utilisateur dans les leçons.

L'écran se compose de l'énoncé de l'exercice, un champ permettant de saisir la réponse et un bouton pour valider la réponse.

Suivant si la réponse est bonne ou mauvaise, le résultat s'inscrit en dessous du bouton.



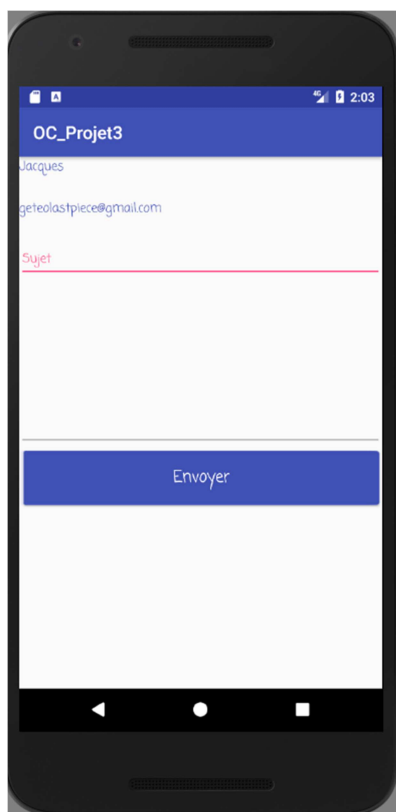


## Contact

L'écran contact permet d'envoyer un mail au responsable qui nous suit.

Son nom et son adresse mail est préinscrit, il suffit juste d'écrire un sujet et remplir le corps du mail avant d'envoyer le mail à l'aide du bouton « envoyer ».

Il suffira ensuite de choisir avec quelle application de votre téléphone vous souhaitez envoyer le mail.



## Notification

Une notification vous prévient une heure avant, qu'un rendez-vous est programmé avec votre responsable.

