

# Guide Utilisateur Silver Olympics

Manon Michaux



# Table des matières

<b>1 Lancer une partie</b>	<b>2</b>
1.1 Accéder au menu d'options . . . . .	2
1.2 Choix des options de jeu . . . . .	3
1.2.1 Choisir un thème précis . . . . .	3
1.2.2 Choisir d'avoir des questions aléatoires . . . . .	4
<b>2 Déroulement d'une partie</b>	<b>5</b>
2.1 Choix d'une réponse . . . . .	5
2.1.1 Réponse correcte . . . . .	6
2.1.2 Réponse incorrecte . . . . .	7
<b>3 Fin de partie</b>	<b>8</b>
3.1 Rejouer une partie avec la même option . . . . .	9
3.2 Rejouer une partie avec différentes options . . . . .	10
3.3 Revenir au menu principal . . . . .	11
<b>4 Accéder au guide utilisateur</b>	<b>12</b>
4.1 Revenir au menu principal . . . . .	12

# Chapitre 1

## Lancer une partie

### 1.1 Accéder au menu d'options

Pour accéder au menu d'options, il suffit de lever le qr code correspondant à la lettre **A** en arrivant sur le menu d'accueil. Une fois le qr code reconnu, un signal sonore énoncera la redirection vers le menu d'options.



FIGURE 1.1 – Représentation de l'écran d'accueil

## 1.2 Choix des options de jeu

Sur la page de sélection d'option deux scénarios s'offrent à vous. Peu importe celle que vous choisirez pour cette partie, une message sonore vous indiquera quel thème (ou option dans le cas d'aléatoire) a été sélectionné afin de confirmer la lecture et reconnaissance du qr code.

### 1.2.1 Choisir un thème précis

Pour choisir un thème précis (dont les noms sont indiqués sous les lettres allant de B à F) il suffit de lever le qr code correspondant à la lettre indiquée selon votre préférence.

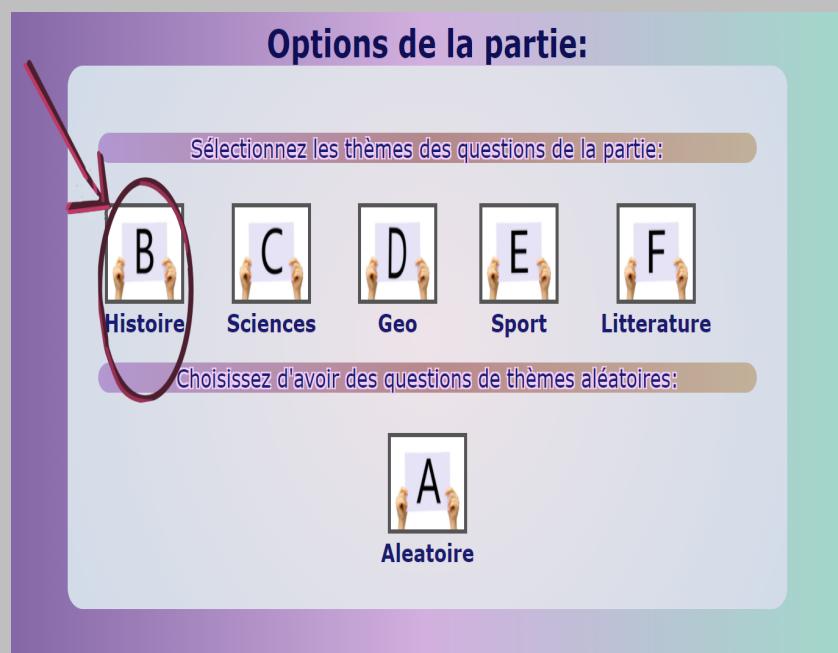


FIGURE 1.2 – Par exemple : pour choisir le thème histoire, lever le qr code correspondant à B

### 1.2.2 Choisir d'avoir des questions aléatoires

En choisissant l'option aléatoire vous choisissez d'avoir des questions piochées dans n'importe quel thème (augmentant ainsi le challenge). Vous pouvez même recevoir de nouvelles questions n'appartenant à aucun des thèmes sélectionnables !

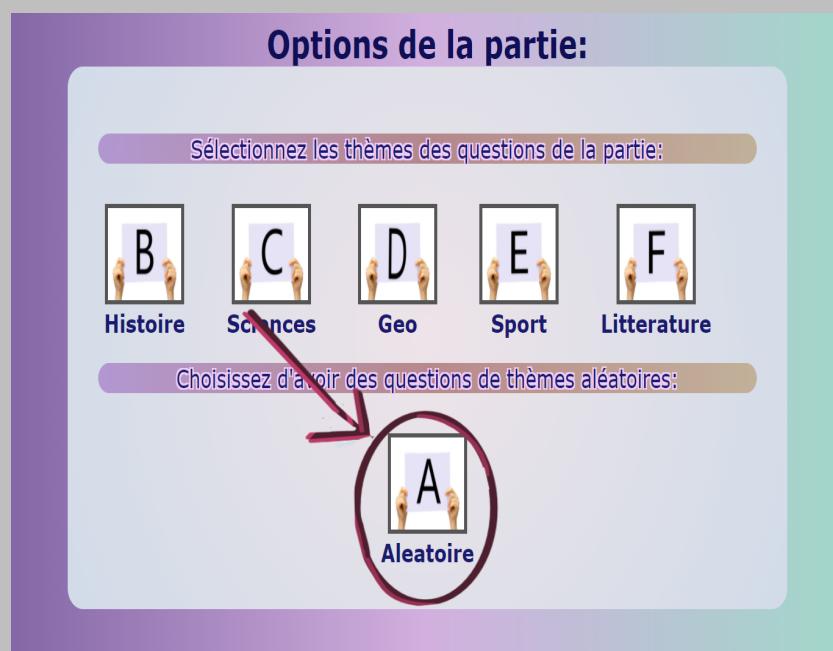


FIGURE 1.3 – Pour choisir cette option, lever le qr code correspondant à A

# Chapitre 2

## Déroulement d'une partie

### 2.1 Choix d'une réponse

Pour choisir répondre à une des questions, lever simplement le qr code de la lettre qui représente la réponse que vous souhaitez répondre.

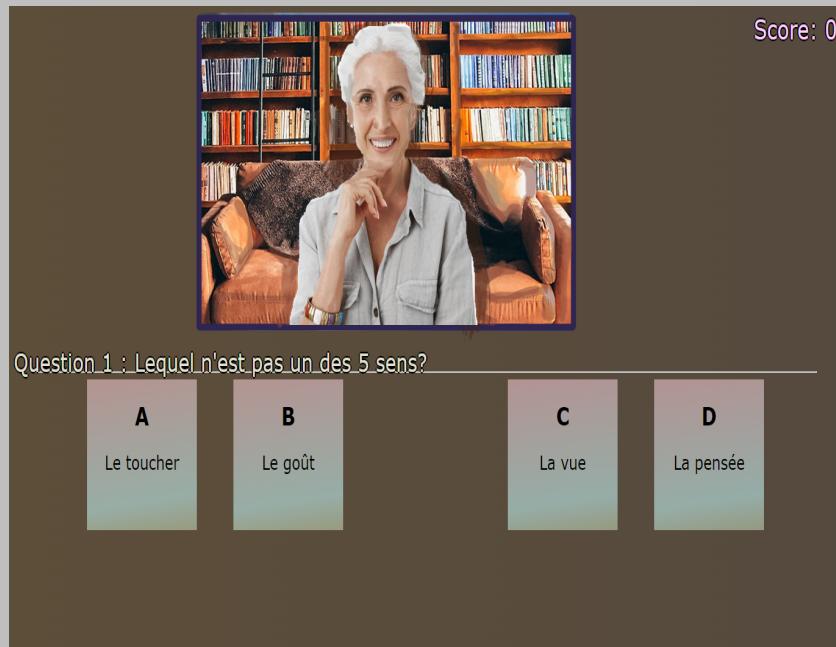


FIGURE 2.1 – Par exemple : si sur cet écran vous souhaitez répondre La pensée, levez le qr code correspondant à cette lettre D

### 2.1.1 Réponse correcte

Dans le cas où vous avez correctement répondu à une question, la réponse sera éclairée de vert et un effet sonore vous l'indiquera et votre score sera augmenté de un point (ce qui sera visible sur le prochain écran).

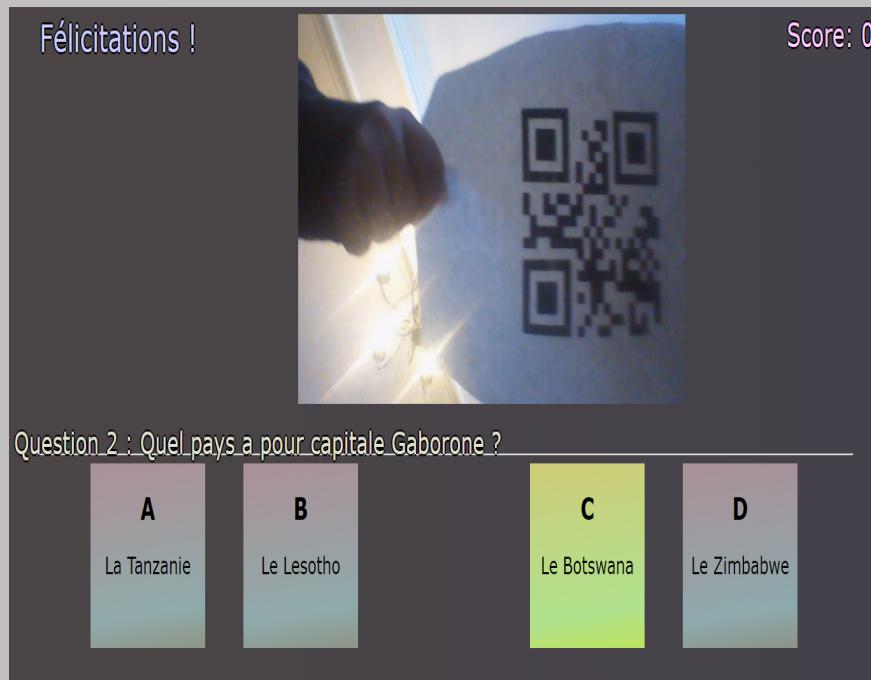


FIGURE 2.2 – Exemple : où on a donné la bonne réponse en répondant avec le qr code correspondant à C

### 2.1.2 Réponse incorrecte

Dans le cas où vous vous êtes trompé, la réponse correcte sera éclairée de vert et celle que vous avez sélectionnée de rouge. De plus, un effet sonore vous indiquera également que cette réponse n'était pas la bonne avant de passer à la prochaine votre score sera augmenté de un point (ce qui sera visible sur le prochain écran).

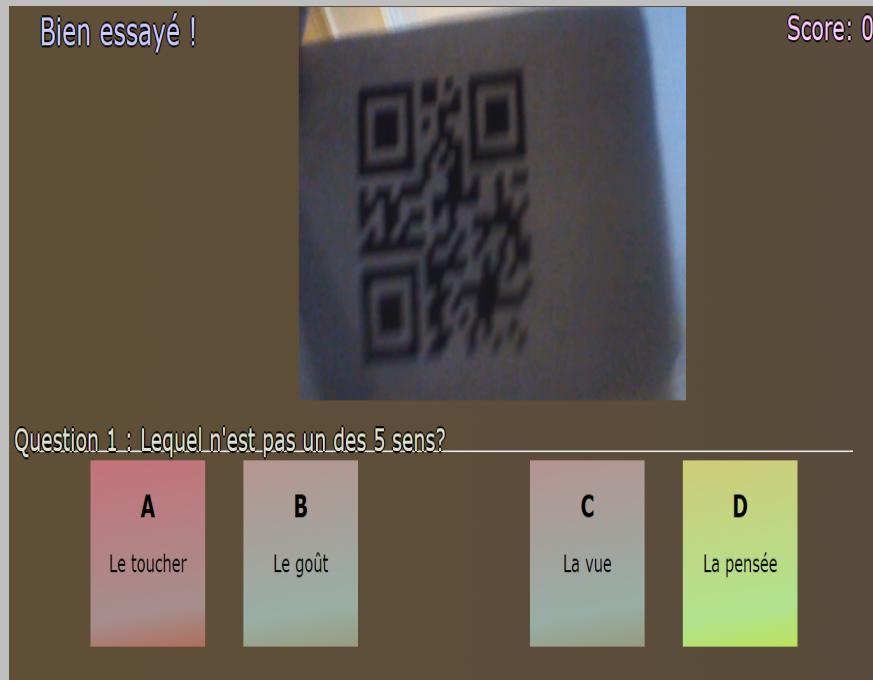


FIGURE 2.3 – Par exemple : si sur cet écran vous souhaitez répondre La pensée, levez le qr code correspondant à cette lettre D

## Chapitre 3

# Fin de partie

Une fois une partie terminée vous serez redirigé vers l'écran de fin de partie à partir duquel vous pourrez choisir entre trois chemins différents.

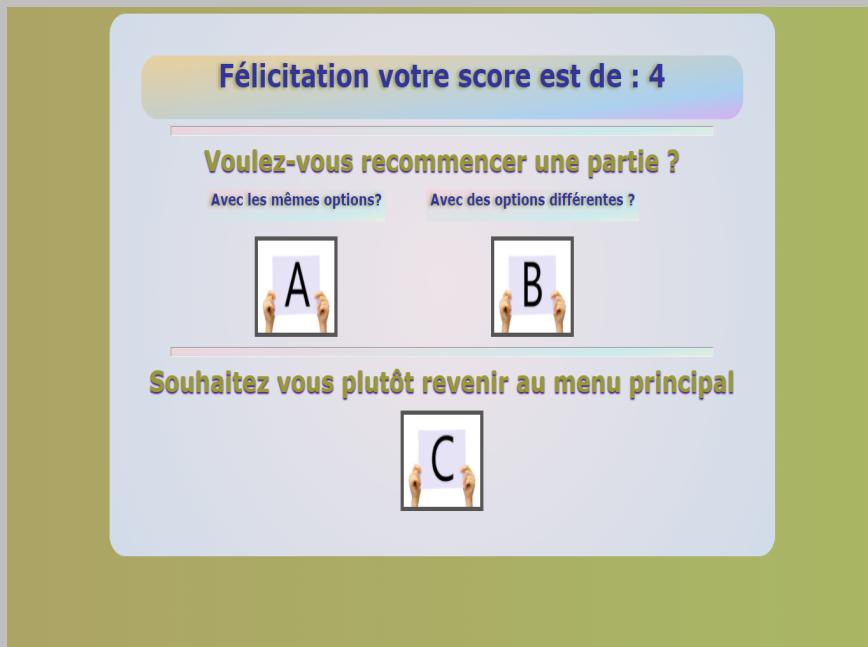


FIGURE 3.1 – Ecran de fin de partie

### 3.1 Rejouer une partie avec la même option

Premièrement, vous pouvez décider de rejouer une partie avec le même thème (ou option dans le cas où vous aviez sélectionné aléatoire). Pour cela, il vous faudra lever le qr code correspondant à la lettre **A** comme indiqué sur cette page.

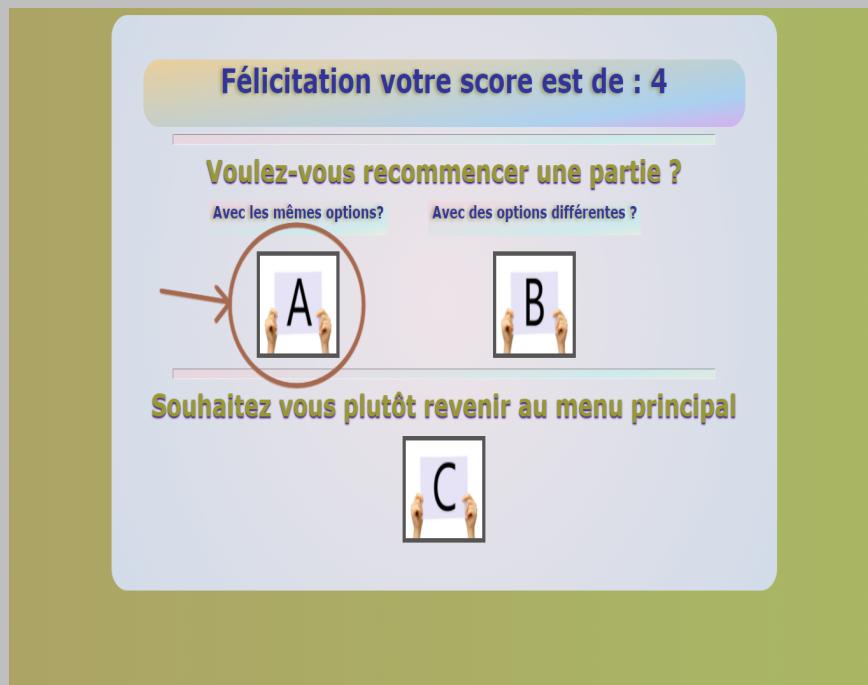


FIGURE 3.2 – Pour recommencer une partie de suite, montrer A

### 3.2 Rejouer une partie avec différentes options

Un autre choix possible est de rejouer une partie avec un thème différent de celui choisi précédemment. Pour cela, il vous faudra lever le qr code correspondant à la lettre **B** comme indiqué sur cette page.

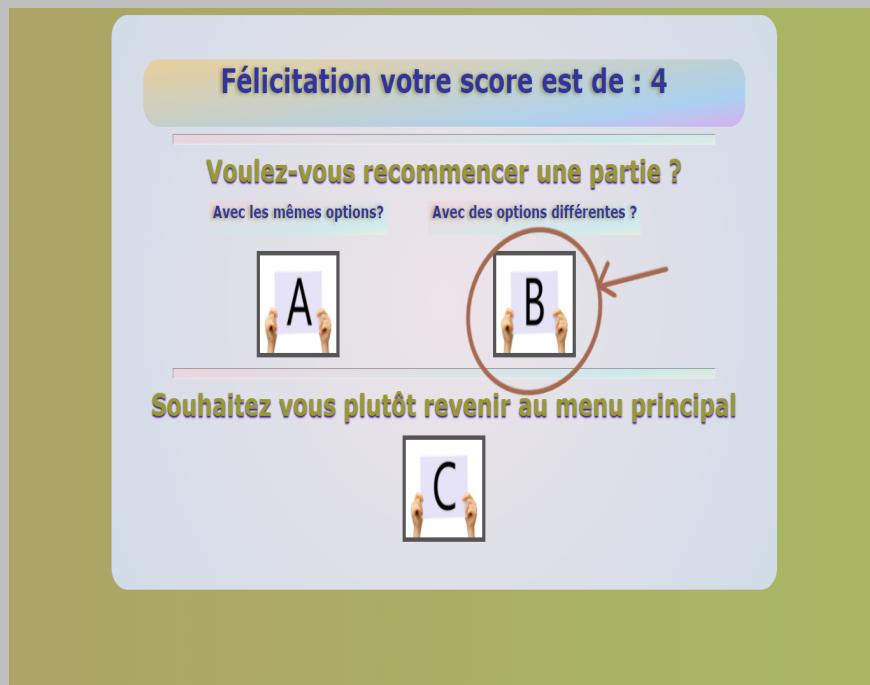


FIGURE 3.3 – Pour revenir au menu d'options,levez le qr code correspondant à cette la lettre B

### 3.3 Revenir au menu principal

Enfin vous pouvez revenir au menu d'accueil de l'application. Pour cela, il vous faudra lever le qr code correspondant à la lettre **C** comme indiqué sur cette page.

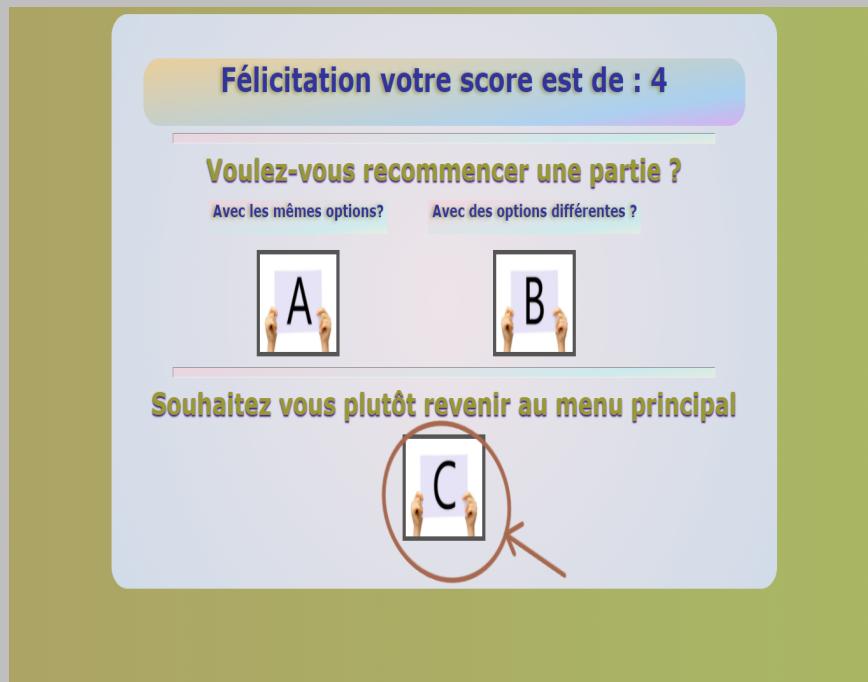


FIGURE 3.4 – Par exemple : si sur cet écran vous souhaitez répondre La pensée, levez le qr code correspondant à cette la lettre D

## Chapitre 4

# Accéder au guide utilisateur

Pour accéder au guide utilisateur, montrer le qr code correspondant à la lettre **B** lorsque vous vous trouvez sur le *menu principal*.

### 4.1 Revenir au menu principal

Pour revenir sur le menu principal, montrez le qr code corespondant à la lettre A.