






I Extraction & Installation

Pour installer le logiciel, téléchargez notre programme archivé ici :

Le programme doit être extrait n'importe où dans votre ordinateur comme ceci :

Ouvrez MakeMyQuiz.zip -> Glissez et déposez le dossier MakeMyQuiz n'importe où.

Dans le dossier MakeMyQuiz doit se trouver les fichiers/dossiers comme ci-dessous

Nom	Modifié le	Type	Taille
 MakeMyQuiz_Data	21/06/2018 17:49	Dossier de fichiers	
 Mono	21/06/2018 17:49	Dossier de fichiers	
 MakeMyQuiz.exe	27/04/2018 22:53	Application	634 Ko
 UnityCrashHandler64.exe	27/04/2018 23:02	Application	1 394 Ko
 UnityPlayer.dll	27/04/2018 23:01	Extension de l'app...	21 765 Ko

Pour lancer le programme, il suffit de double-cliquer sur MakeMyQuiz.exe. Vous pouvez aussi créer un raccourci en faisant **Clic Droit -> Envoyer Vers -> Bureau(créer un raccourci)**

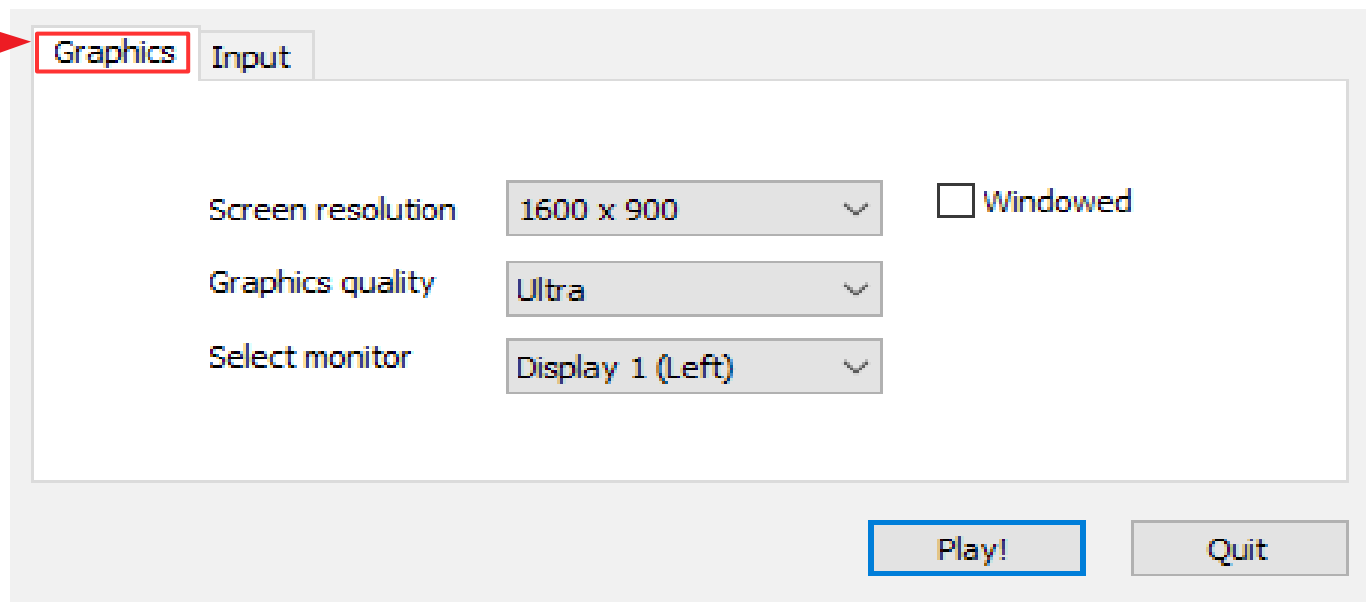
II Fenêtre de configuration :

1 Graphismes

Une fois le programme lancé, une fenêtre apparaît et vous propose plusieurs options

Dans la partie **Graphics** :

- Screen resolution : choisissez la résolution de votre écran de préférence.
- Graphics Quality : choisissez la qualité graphique du programme (l'option Ultra est recommandée).
- Select Monitor : si vous avez plusieurs écrans, cela permet de savoir sur lequel le programme s'exécutera.
- Windowed : cochez la case si vous voulez lancer le quiz en mode fenêtré.



2 Touches

Une fois la partie **Graphics** configurée, cliquez sur le bouton **Input** a droite de **Graphics**.

Cette partie sert à configurer les touches de vos équipes qui vont jouer au quiz. Nous conseillons fortement d'utiliser des manettes possédant une configuration 4 boutons / 4 couleurs comme ceci :

Le bouton buzzer n'est pas obligatoire et sera fonctionnel dans une future mise à jour.



Voici les correspondances couleurs / touches pour les configurations des équipes si vous utilisez des manettes semblables :

teamXA

teamXB

teamXC

teamXD

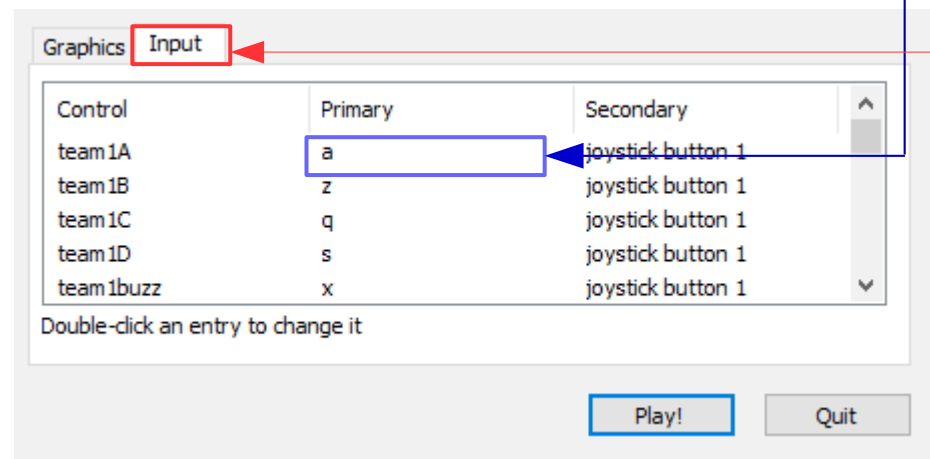
X = numéro de l'équipe

Dans ce menu, vous pouvez configurer vos équipes avec vos manettes ou claviers. Chaque équipe a 5 boutons configurables, seuls les 4 premiers sont obligatoires.

Par exemple, comme ci-dessous, pour configurer l'équipe 1 il faut configurer les touches team1A jusqu'à team1D.

Pour configurer une touche :









- **Clic Gauche** sur une case en face d'une touche **Control**.
- **Appuyer ensuite sur une touche avec votre manette** (par exemple, le bouton bleu du buzzer pour la touche team1A)



III Lancement de MakeMyQuiz

Après avoir configuré, appuyez sur le bouton **Play!** de la fenêtre de configuration.

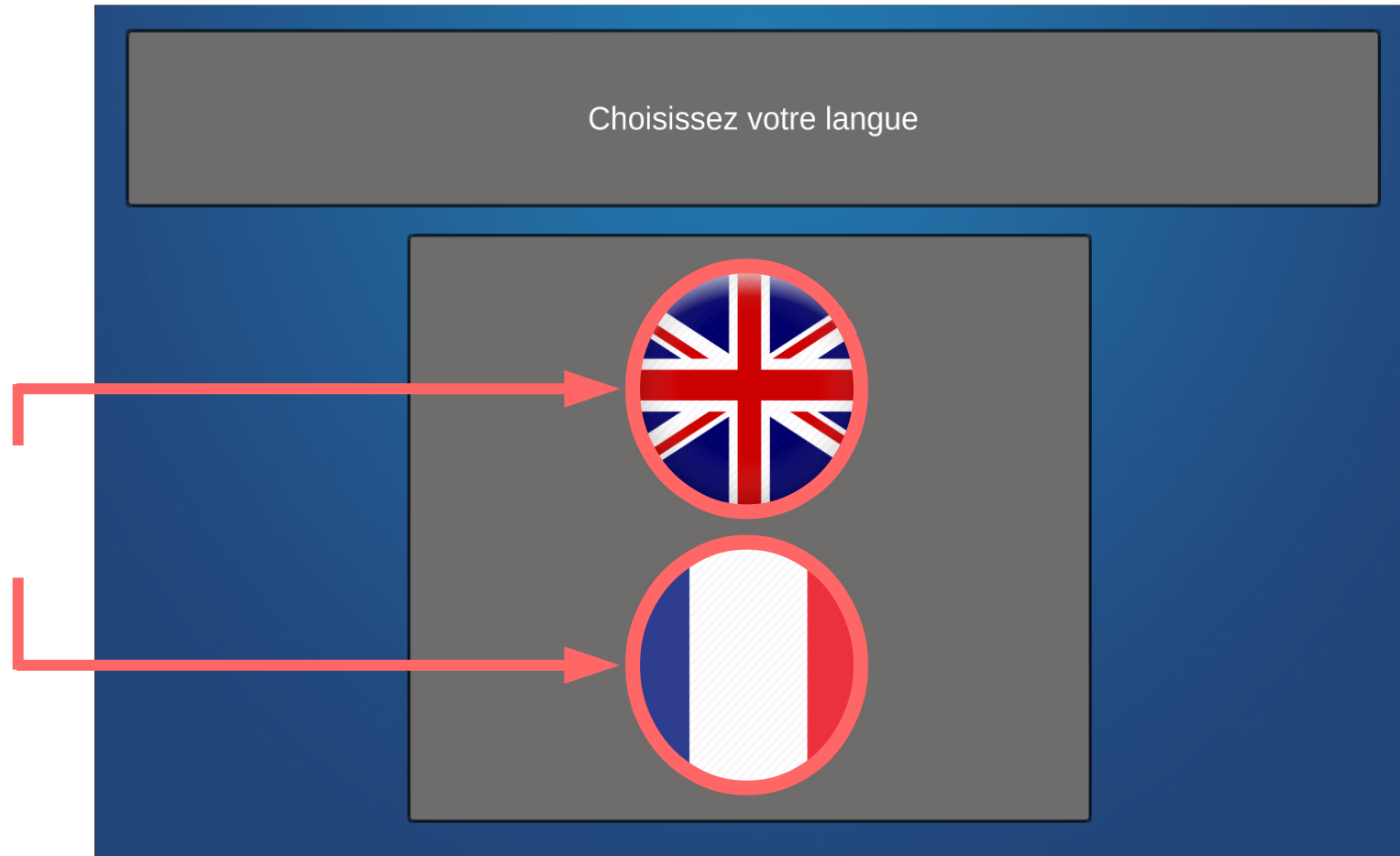
Vérifiez que les dossiers **Sounds**, **Saves** et **Images** sont présents dans le dossier MakeMyQuiz après l'avoir lancé.

Nom	Modifié le	Type	Taille
 Images	21/06/2018 17:56	Dossier de fichiers	
 MakeMyQuiz_Data	21/06/2018 17:49	Dossier de fichiers	
 Mono	21/06/2018 17:49	Dossier de fichiers	
 Saves	21/06/2018 17:56	Dossier de fichiers	
 Sounds	21/06/2018 17:56	Dossier de fichiers	
 MakeMyQuiz.exe	27/04/2018 22:53	Application	634 Ko
 UnityCrashHandler64.exe	27/04/2018 23:02	Application	1 394 Ko
 UnityPlayer.dll	27/04/2018 23:01	Extension de l'app...	21 765 Ko

Si ce n'est pas le cas, relancez le programme **MakeMyQuiz.exe** en mode administrateur. Pour ce faire faites **Clic Droit** → **Executer en mode Administrateur** sur **MakeMyQuiz.exe** ou son raccourci.

IV Choix de la langue & Écran d'introduction

Cliquez simplement sur le drapeau de votre choix pour sélectionner la langue voulu.



L'écran suivant vous présente brièvement le logiciel, appuyez sur **Flèche Droite** ou faites un **Clic Gauche** comme indiqué pour passer dans le menu principal.

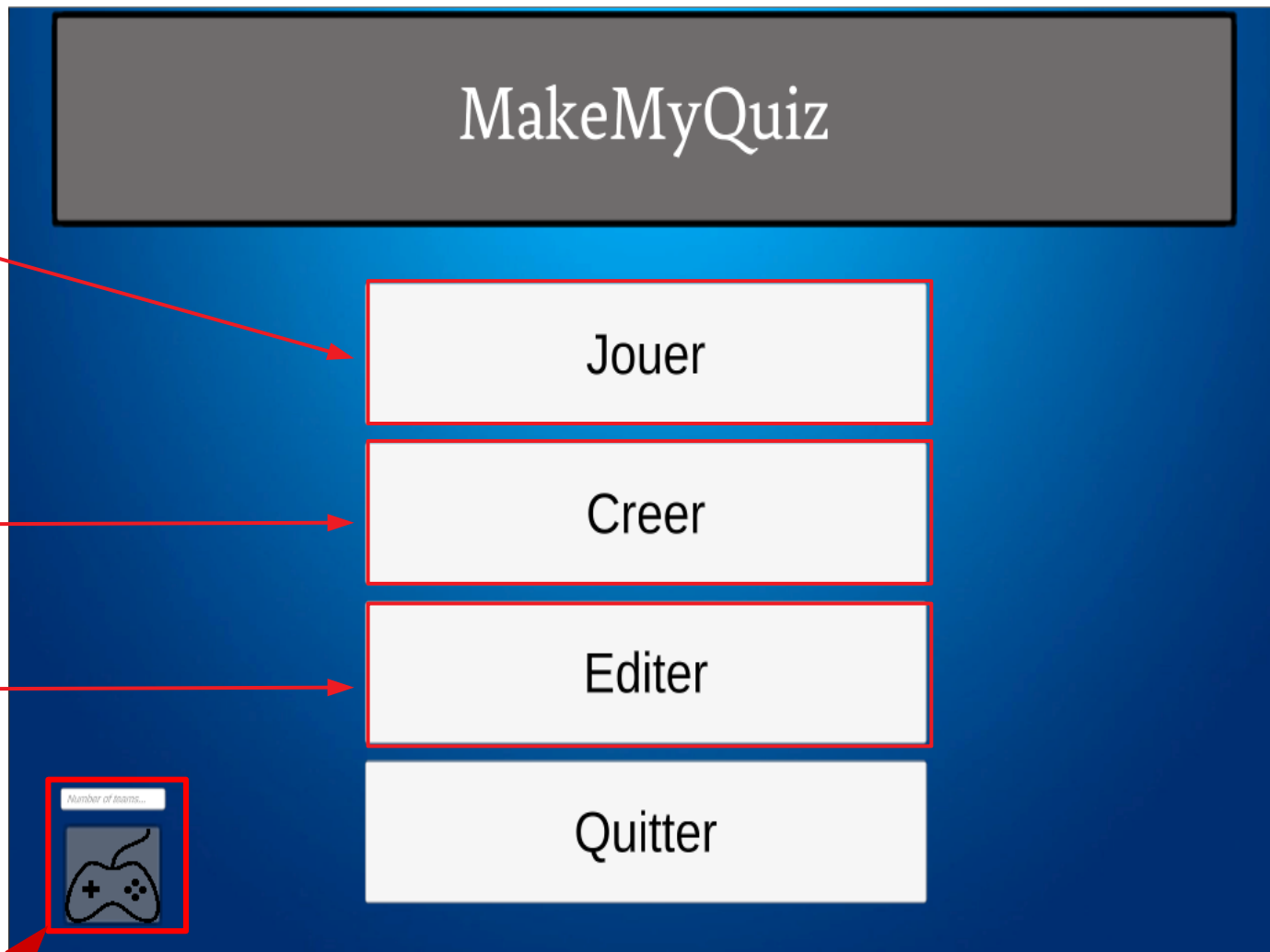
V Menu Principal

Voir [Chapitre VII](#) & [Chapitre X](#) pour jouer un quiz.

Attention pensez à configurer vos manettes et le nombre d'équipes avant de cliquer sur Jouer !! (voir plus bas)

Voir [Chapitre VIII](#) & [Chapitre IX](#) pour créer un quiz.

Voir [Chapitre VII](#) & [Chapitre IX](#) pour éditer un quiz.

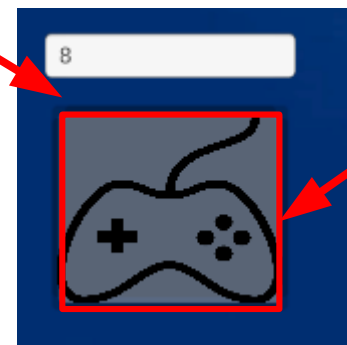


Ce bouton sert à tester les manettes des équipes et à indiquer combien d'équipes vont jouer.

Utilisez ce bouton pour préparer les manettes avant de **Jouer** à un quiz.

1. Écrivez le nombre d'équipes présentes. (ici 8)

CE NOMBRE DOIT ÊTRE COMPRIS ENTRE 1 ET 8.



2. Cliquez ici pour testez vos manettes. Voir [Ici](#) pour plus d'explication.

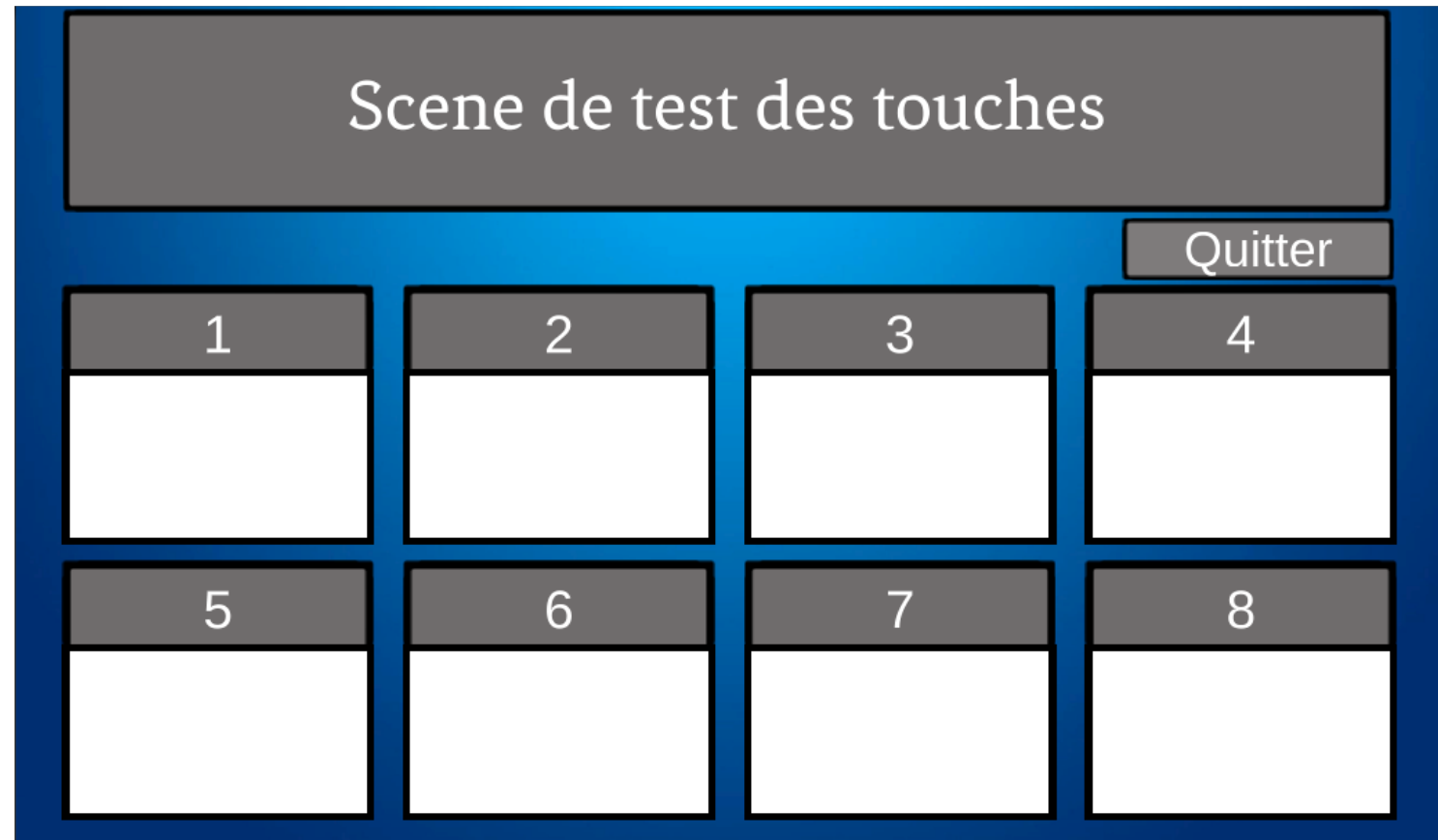
VI Test des touches des équipes

Ce menu vous permet de tester les touches de vos équipes pour savoir si les manettes ont bien été configurées dans le menu **Input** de la fenêtre de configuration. (voir [ICI](#))

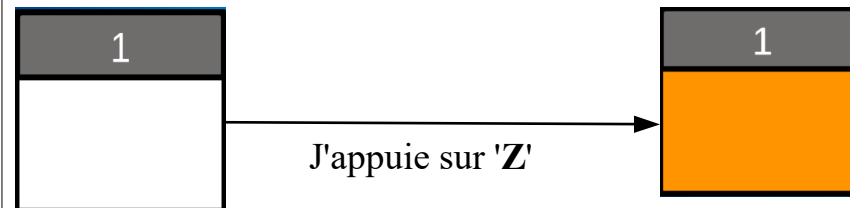
Le nombre de blocs présents dans le menu dépendra du nombre d'équipes inscrit dans le bloc ci-dessous, qui aura été préalablement rempli dans le [menu principal](#)



Pour tester vos manettes il vous suffit d'appuyer sur une touche que vous avez assigné précédemment et vérifié qu'elle fonctionne grâce à la coloration des blocs blancs lorsque vous appuyez sur une touche.



Si j'ai assigné la touche du clavier 'Z' et que j'appuie sur la touche 'Z', le bloc blanc va apparaître orange un bref instant pour indiquer que le bouton fonctionne.



Le code couleur des touches est le suivant : **Bleu** = réponse A, **Orange** = réponse B, **Vert** = réponse C, **Jaune** = réponse D. Le buzzer indiquera la couleur de l'équipe correspondante .

VII Charger un Quiz

Lorsque vous cliquez sur **Jouer** ou **Éditer** dans le menu principal, une fenêtre de navigation apparaît comme ci-contre.

Cette fenêtre permet de charger un quiz depuis n'importe où sur votre ordinateur.

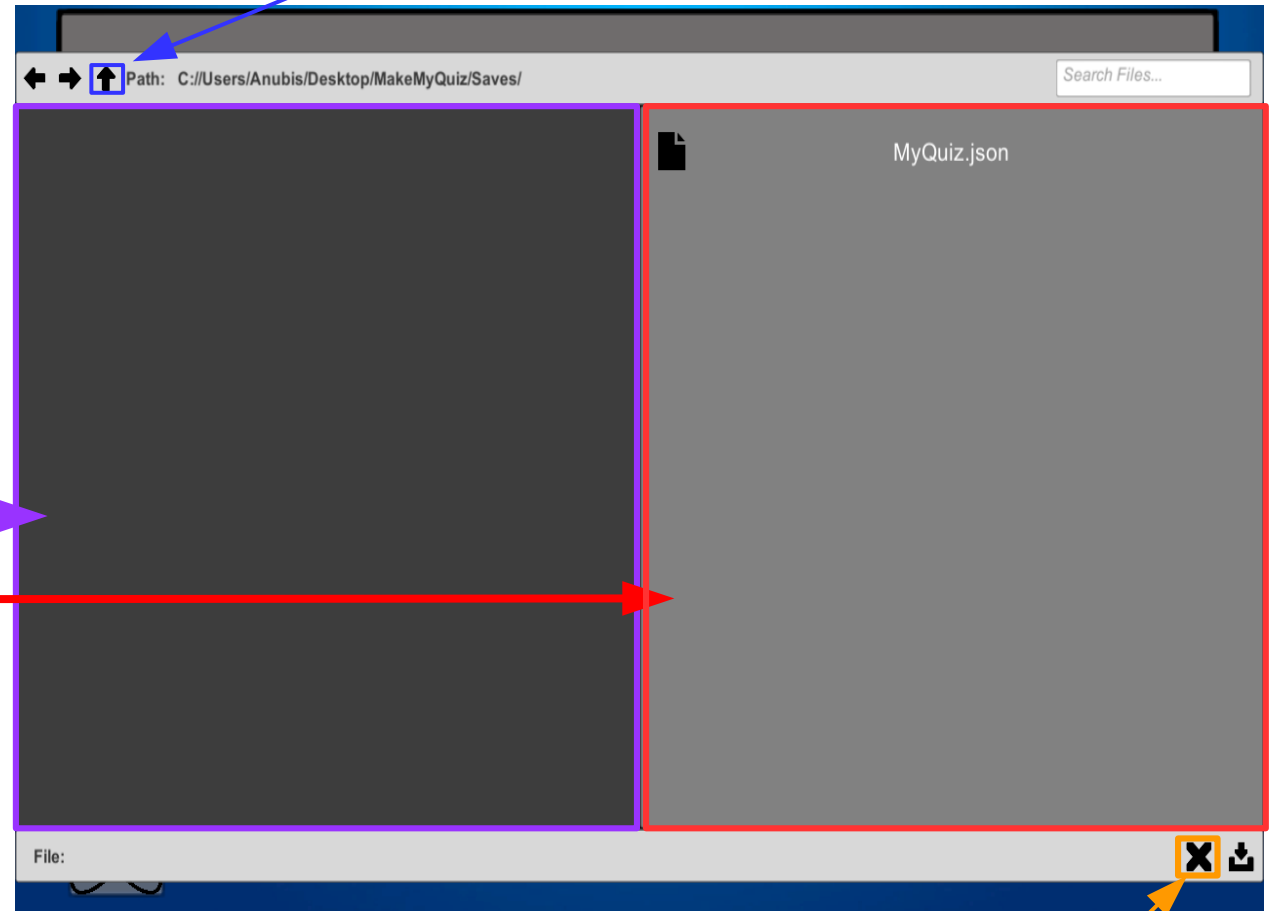
Vous pouvez voir où vous vous trouvez actuellement avec la barre du haut (**Path**).

Par défaut, le path sera le dossier **Saves** créer dans le dossier du programme (voir Page 4)

On distingue : - les dossiers à droite

- les fichiers à gauche

Vous pouvez naviguer dans les dossiers grâce à la **flèche du haut** à gauche de **Path**



Les flèches **gauche et droite** permettent de respectivement revenir dans le dernier dossier, ou rétablir la dernière position accédée.

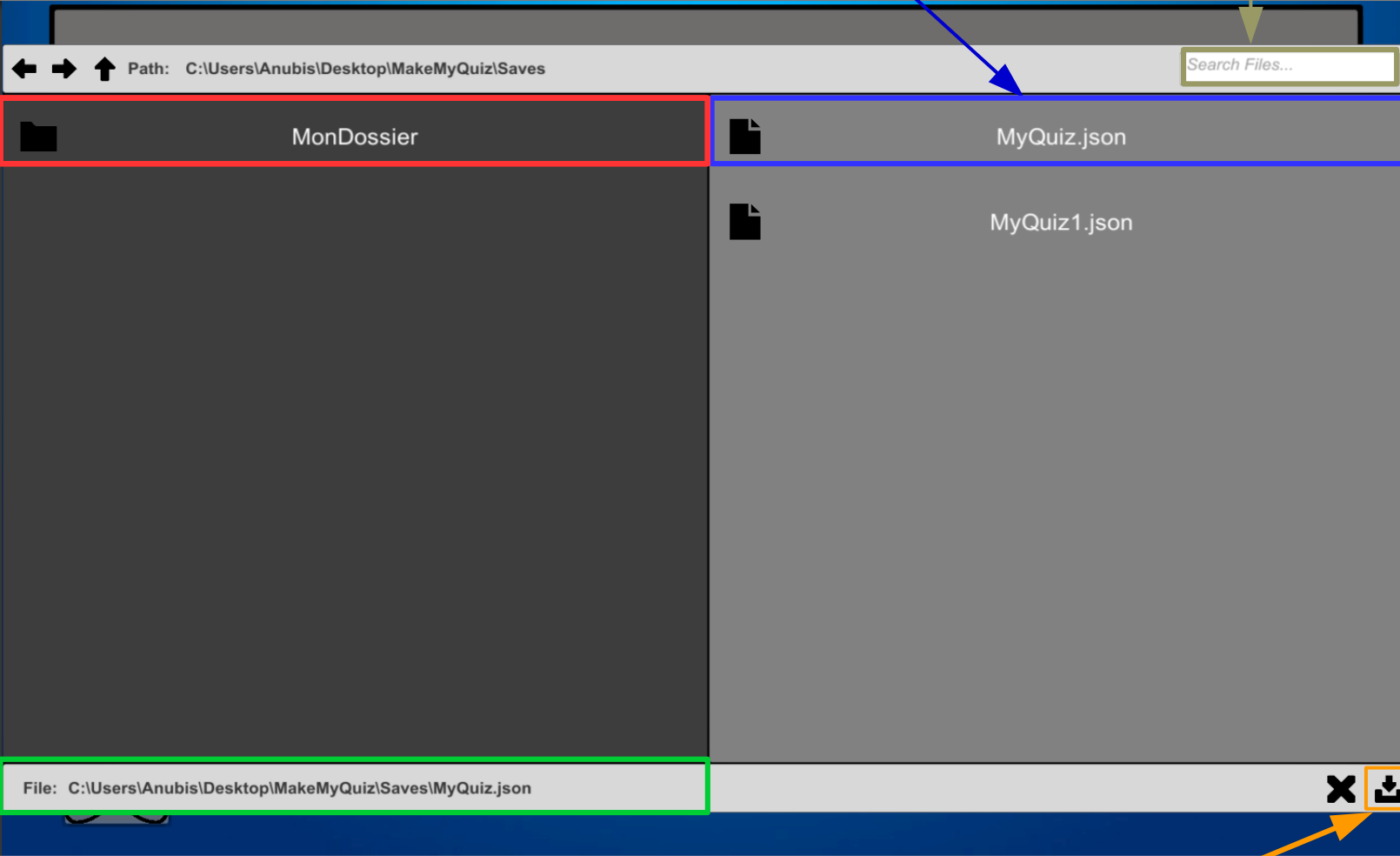
Pour fermer la fenêtre, cliquez sur la **Croix** en bas à droite

Attention !
Seul les fichiers finissant par **.json** et créés par le programme sont lisibles, vous ne pouvez charger d'autres types de fichiers.

Vous pouvez chercher votre quiz dans le dossier courant en écrivant son nom dans la boîte de dialogue **SearchFiles**.

1. Pour charger un Quiz, faites **Clic Gauche** sur le fichier souhaité.

Pour rentrer dans un dossier, faites **Clic Gauche** sur le dossier souhaité.



2. Lorsqu'un fichier a été sélectionné, le chemin complet de votre fichier apparaît dans la barre du bas (**File**)

3. Pour confirmer votre sélection et charger votre quiz, cliquez sur le **symbole de confirmation** en bas à droite.

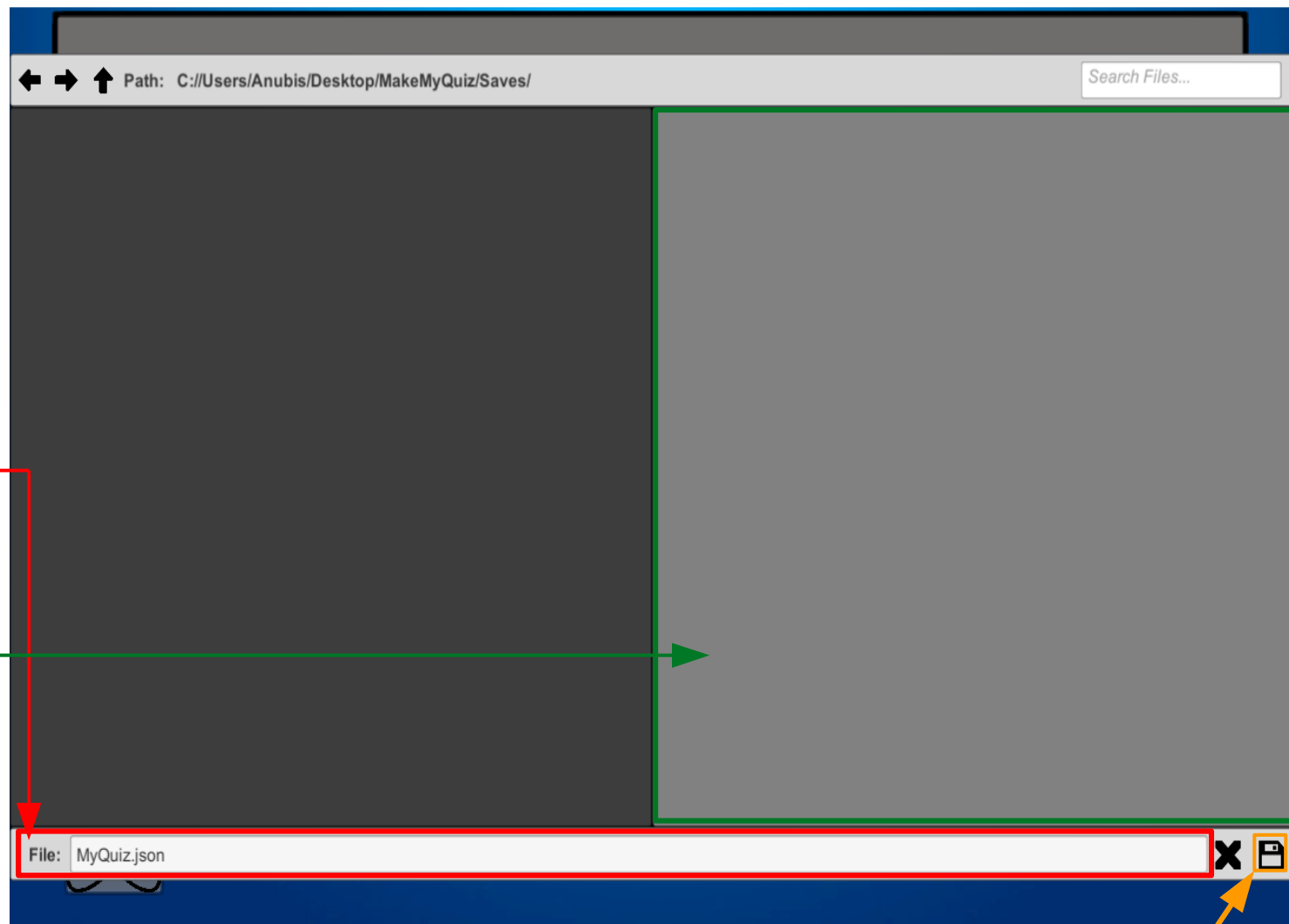
VIII Créer un Quiz

Ce menu permet de créer et sauvegarder un quiz vierge dans un dossier.

Il ressemble beaucoup au menu pour **Charger un Quiz** (voir Chapitre VII pour savoir comment naviguer dans la fenêtre)

1. Pour créer un quiz il vous suffit d'écrire le nom de votre **Quiz** dans le boîte de dialogue **File**

Vérifiez bien que le nom du quiz que vous indiquez ne soit pas déjà présent dans le dossier courant (**fenêtre de droite**) et qu'il ne se termine par *.json* sinon le fichier ne se créera pas.



2. Validez la création du quiz en cliquant sur l'icône **de Sauvegarde**

Durant l'édition de votre quiz, chaque fois que vous cliquez sur un bouton **Edit** ou que vous retournez dans les menus précédents, votre quiz est **sauegardé**

IX Éditer un Quiz

Lorsque vous cliquez sur le bouton **Créer** ou **Éditer** (voir [ICI](#)) vous devrez suivre ce [tutoriel](#) pour créer le quiz ou [celui-ci](#) pour charger le quiz. Dans les deux cas, vous vous retrouverez dans le menu d'édition.

1 Édition des manches

1.1 Interface & Ajout de manche

Le 1^{er} menu sur lequel vous apparaissez vous permet d'éditer les différentes manches de votre quiz. Si vous avez créé un quiz, aucune manche n'apparaîtra comme ci-dessous mais si vous avez chargé un quiz la liste des manches apparaîtront.

Retour au menu principal

Ajouter une manche

Edition des manches

Nombre de manches : 0

Affichage du nombre de manches dans le quiz.

Ici se trouve les différentes **manches** de votre quiz, on voit que pour l'instant il n'y en pas car je suis dans le cas de la création d'un quiz. (voir exemple [ICI](#))

Retourne au menu principal & **sauvegarde** la progression actuel du quiz

Retour au menu principal

Ajouter une manche

Edition des manches

Nombre de manches : 1

QCM

Editer

Supprimer

Nombre de questionnaires : 1

1. Ajoute une manche dans la liste des manches, chaque nouvelle manche se crée avec un questionnaire vide par défaut.

2. La manche s'ajoute à la suite. L'ordre des manches est de haut en bas.

3. Vous pouvez changer le type de manche en cliquant ici, il en existe 3 : **QCM**, **Image & Musique**. **Attention ! Dès que votre progression de quiz se sauvegarde, vous ne pourrez plus changer les types de vos manches.**

4. Éditez les questionnaires de votre quiz en cliquant ici. Le guide d'édition des questionnaires se trouve dans le chapitre 9.2
[Édition des Questionnaires](#)

Vous pouvez supprimer votre manche ici. **Attention !! La suppression d'une manche entraîne la suppression de tous les questionnaires et questions de cette manche.**

QCM : questions sous forme de texte

Image : questions sous forme d'image qui apparaît

Musique : questions sous forme de musique à écouter

1.2 Exemple d'édition d'un quiz chargé

Dans cet exemple on voit les différentes manches et le nombre de questionnaires pour chaque manches.

Les boutons de sélection de type de manches sont grisés car on ne peut plus les modifier une fois le quiz sauvegardé.

Retour au menu principal		Edition des manches		Nombre de manches : 3
Image	Editer	Supprimer	Nombre de questionnaires : 4	
Musique	Editer	Supprimer	Nombre de questionnaires : 3	
QCM	Editer	Supprimer	Nombre de questionnaires : 6	

2 Édition des Questionnaires

Dans ce menu, vous pourrez ajouter différents questionnaires dans votre manche actuelle, avec au minimum 1 questionnaire et maximum 16. Chaque manche est créée avec un questionnaire vide par défaut et il n'y a pas d'ordre dans les questionnaires lors du jeu.

Retourne aux menus indiqués et **sauvegarde** la progression actuelle du quiz.

1. Ecrivez le nom de votre questionnaire (le thème de votre questionnaire par exemple)

Liste des questionnaires

Ajoute un questionnaire vide dans la manche actuelle

Manche actuelle

Retour au menu principal

Retour aux manches

Ajouter un questionnaire

Editer

Supprimer

Nombre de questionnaires : 1

Entrez le nom du theme .

Nombre de questions : 0

Liste des questionnaires

2. Cliquez ici pour éditer le quiz. En fonction du type de manche référez-vous sur un des points suivant : QCM, Image, Musique

Supprime le questionnaire et ses questions

3 Édition des Questions

Tout d'abord, quelque soit le type de questions, vous aurez ce menu en haut à gauche :

Retour au menu principal
Retour aux questionnaires
Ajouter une question

Les boutons **Retour** vous ramène au menu indiqué et sauvegarde votre progression dans le quiz.

Le bouton **ajouter une question** rajoute une question dans le questionnaire actuel.

De plus, vous aurez ces informations :

Edition des questions	
Nom du questionnaire - démon	Nombre de questions : 0

Le nom du questionnaire dans lequel vous êtes.

Le nombre de questions dans le questionnaire actuel.

Exemple :

Question 1	a	b	c	d	Supprimer	Validate question
	<input type="checkbox"/> Bonne reponse	<input type="checkbox"/> Bonne reponse	<input checked="" type="checkbox"/> Bonne reponse	<input type="checkbox"/> Bonne reponse		
Question 2	a	b	c	d	Supprimer	Validate question
	<input type="checkbox"/> Bonne reponse	<input checked="" type="checkbox"/> Bonne reponse	<input type="checkbox"/> Bonne reponse	<input type="checkbox"/> Bonne reponse		
Question 3	a	b	c	d	Supprimer	Validate question
	<input type="checkbox"/> Bonne reponse	<input type="checkbox"/> Bonne reponse	<input type="checkbox"/> Bonne reponse	<input checked="" type="checkbox"/> Bonne reponse		
Question 4	a	b	c	d	Supprimer	Validate question
	<input checked="" type="checkbox"/> Bonne reponse	<input type="checkbox"/> Bonne reponse	<input type="checkbox"/> Bonne reponse	<input type="checkbox"/> Bonne reponse		

Enfin, les questions ont un ordre de haut en bas. Elles apparaîtront dans cet ordre lorsque vous jouerez le quiz.

3.1 Questions QCM

Voici les étapes à suivre pour ajouter et remplir une question :

1. Ajouter une question.
Vous pouvez ajouter
autant de questions que
vous voulez.

Votre question est vide et
se place à la suite des
questions déjà présentes.

2. Remplissez les
différentes **boîtes de
dialogues** avec la
question et ses 4
réponses.

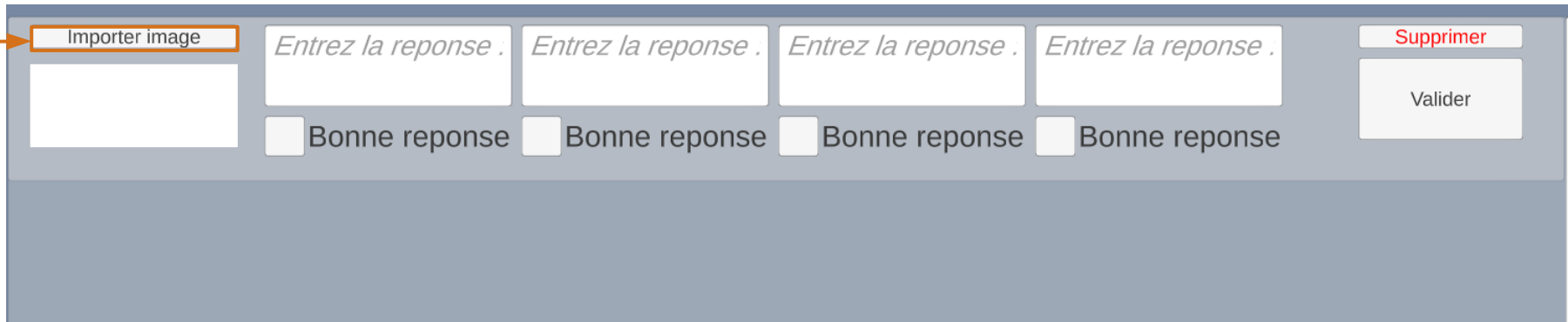
3. Cochez **UNE SEULE**
des 4 cases sous **LA**
bonne réponse.

4. Validez votre question ici. (vous n'êtes pas obligé de
cliquer dessus pour valider car les boutons **Retour au
menu principal** & **Retour aux questionnaires** valident
toutes les questions et les sauvegardent)

The screenshot shows a web interface titled 'Edition des questions' with a subtitle 'Nom du questionnaire - démo'. In the top right corner, it says 'Nombre de questions : 1'. On the left, there are three buttons: 'Retour au menu principal', 'Retour aux questionnaires', and 'Ajouter une question'. The 'Ajouter une question' button is highlighted with a red box and an arrow from the first step. The main form area contains a row of five input fields. The first field is labeled 'Entrez la question .' and is highlighted with a green box and an arrow from the second step. The next four fields are labeled 'Entrez la reponse .' and are highlighted with green boxes. Below each of these four fields is a checkbox and the text 'Bonne reponse', which are highlighted with a purple box and an arrow from the third step. On the far right of the form row, there are two buttons: 'Supprimer' (highlighted with a red box) and 'Validate question' (highlighted with a red box and an arrow from the fourth step).

3.2 Questions Image

Les questions avec image fonctionnent exactement comme les question [QCM](#). Voici le seul changement que trouverez :



The screenshot shows a question editor interface. On the left, there is a button labeled 'Importer image' with an orange border. To its right is a grid of four answer options. Each option consists of a text input field with the placeholder 'Entrez la reponse .' and a checkbox labeled 'Bonne reponse'. On the far right, there are two buttons: 'Supprimer' (in red) and 'Valider'.

Cliquez ici pour importer une image. Un navigateur de fichier va apparaître, allez au point [Importer une musique ou une image](#)

Les formats d'image supportés sont le **.jpg** et le **.png**

Une fois importé, votre image apparaîtra à la place du rectangle blanc :

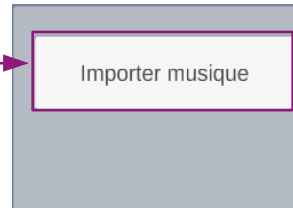


Attention !!! Lorsque vous créez une question Image, vous devez impérativement importer une image sinon votre question ne pourra pas être sauvegardée.

3.3 Questions Musique

L'édition des musiques fonctionne comme les images avec des fonctionnalités d'édition plus avancées :

Cliquez ici pour importer une musique. Un navigateur de fichier va apparaître, allez au point [Importer une musique ou une image](#)



Les formats supportés sont le .ogg et le .wav
Vous pouvez convertir gratuitement vos musiques .mp3 vers ces formats sur ce [site](#).

Une fois la musique importée, vous avez accès à différentes fonctionnalités :

Nom du fichier importé. → e1m1.ogg

Respectivement les boutons pour : **Lancer la musique, Mettre en pause, Stopper la musique.** → [Play/Pause/Stop buttons]

Change le volume de la musique. → [Volume : 100% slider]

Active le fondu en ouverture (Fade In voir [ICI](#)) → [Activer fondu en ouverture checkbox]

Permet de choisir où va commencer la musique dans le quiz. → [Choisir moment de depart slider: 0:00 / 1:38]

Buttons: Importer musique, Entrez la reponse ., Bonne reponse, Supprimer, Valider

Les changements que vous faites pour les musiques (**Volume, Fondu en ouverture, Moment de départ**) seront appliqués dans le lancement de la musique durant le quiz.

Attention !!! Lorsque vous créez une question Musique, vous devez impérativement importer une musique sinon votre question ne pourra pas être sauvegardée.

3.4 Importer une musique ou une image

Lorsque vous cliquez sur les boutons **Import musique** ou **Import image**, un menu de navigation de fichier apparaît comme lorsque vous chargez un quiz. (voir [Charger un Quiz](#) pour les informations de l'interface)

Vous pouvez importer vos images et musiques depuis n'importe quel emplacement sur votre ordinateur. Vos images seront copiées dans le dossier **Images** et vos musiques dans le dossier **Sounds** (voir [ICI](#) pour les dossiers).

Attention !!! Seuls les formats suivant sont supportés :

Images = .png / .jpg

Musiques = .ogg / .wav

X Jouer à un Quiz

Pour jouer au quiz, l'animateur aura besoin de la souris et du clavier. Pour le bon déroulement du quiz il est fortement conseillé de connaître les différentes possibilités que nous offrons à l'animateur durant le quiz :

- La touche **Flèche Droite** permet de faire avancer le quiz
- La touche **Espace** du clavier permet de mettre en pause la question en cours en cas de problème.
- La **Souris** permet d'attribuer les jokers et de sélectionner les questionnaires.

Rappel : Faites bien attention à configurer les manettes et à sélectionner le nombre d'équipes avant de jouer à un quiz.

1 Introduction

L'introduction est un écran d'attente pour l'animateur et les équipes. Une fois que tout le monde est prêt, vous pouvez cliquer sur la **petite flèche en bas à droite** ou appuyer sur **Flèche Droite**.

Bienvenue au MyQuiz

Nom du quiz qui correspond au nom de fichier entré.

Le Quiz débutera dans :

Écrivez le temps d'attente
exemple : 15:00
et appuyez sur entrer

Cliquez ici pour écrire le temps d'attente. Une fois le temps terminé, vous pouvez en remettre un si besoin.



000

000

000

000

000

000

000

000

2 Déroulement d'une manche

2.1 Sélection des questionnaires

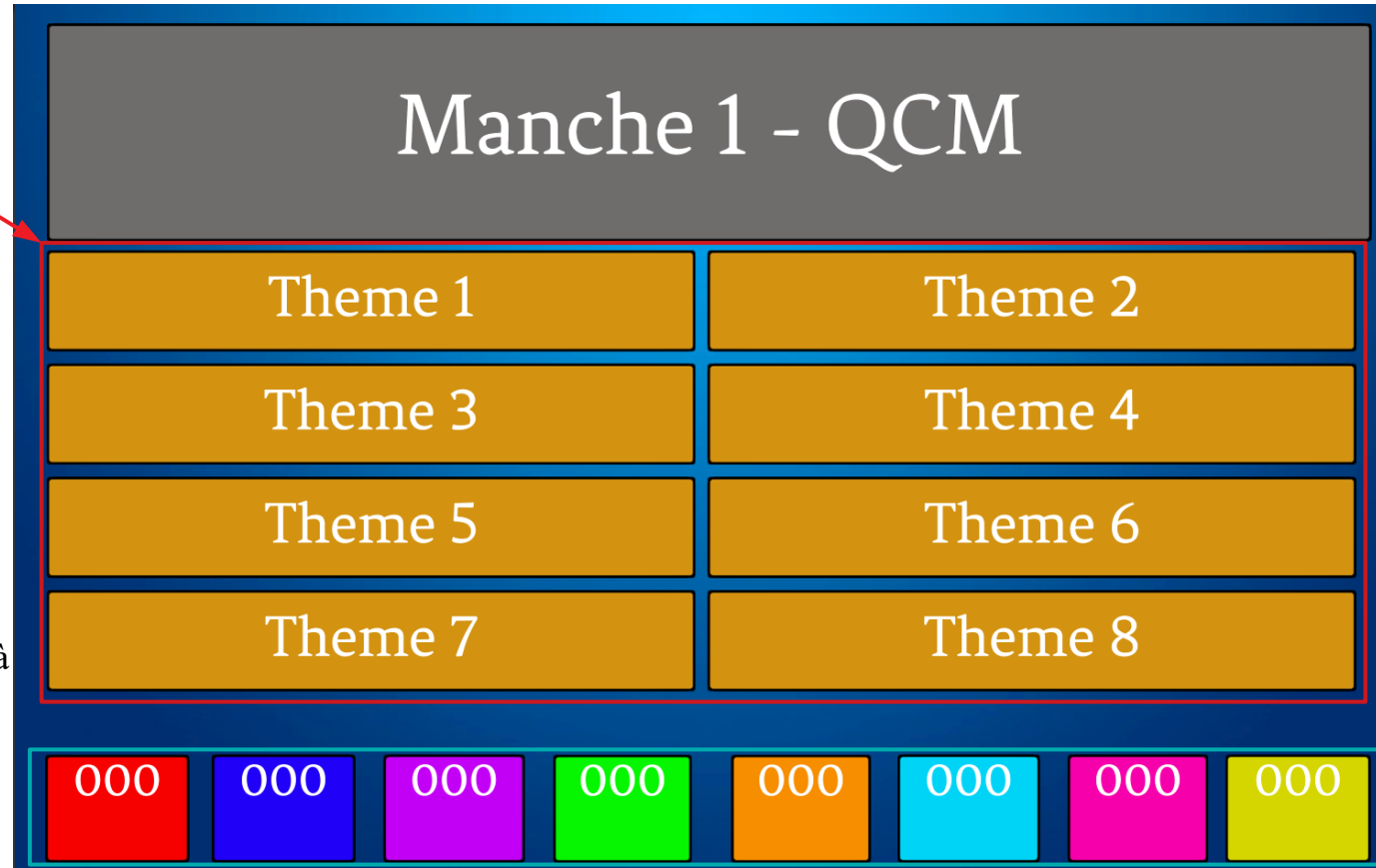
Ici, l'animateur doit choisir un questionnaire parmi les sujets présents en **cliquant** dessus.

Une fois un questionnaire sélectionné, **la première question se lancera directement**.

Lorsque le questionnaire se termine, le jeu revient dans le menu de sélection des questionnaires et l'animateur en choisit un autre jusqu'à la fin.

Chaque fois qu'un questionnaire est terminé, il est retiré de la liste.

Quand tous les questionnaires sont terminés, la manche suivante se lance.



Dans ce menu, l'animateur a la possibilité d'accorder des jokers aux équipes en cliquant sur les icônes des équipes. Le joker rajoute 2 points par bonne réponse aux équipes durant tout un questionnaire.



Après avoir cliqué,
une couronne apparaît

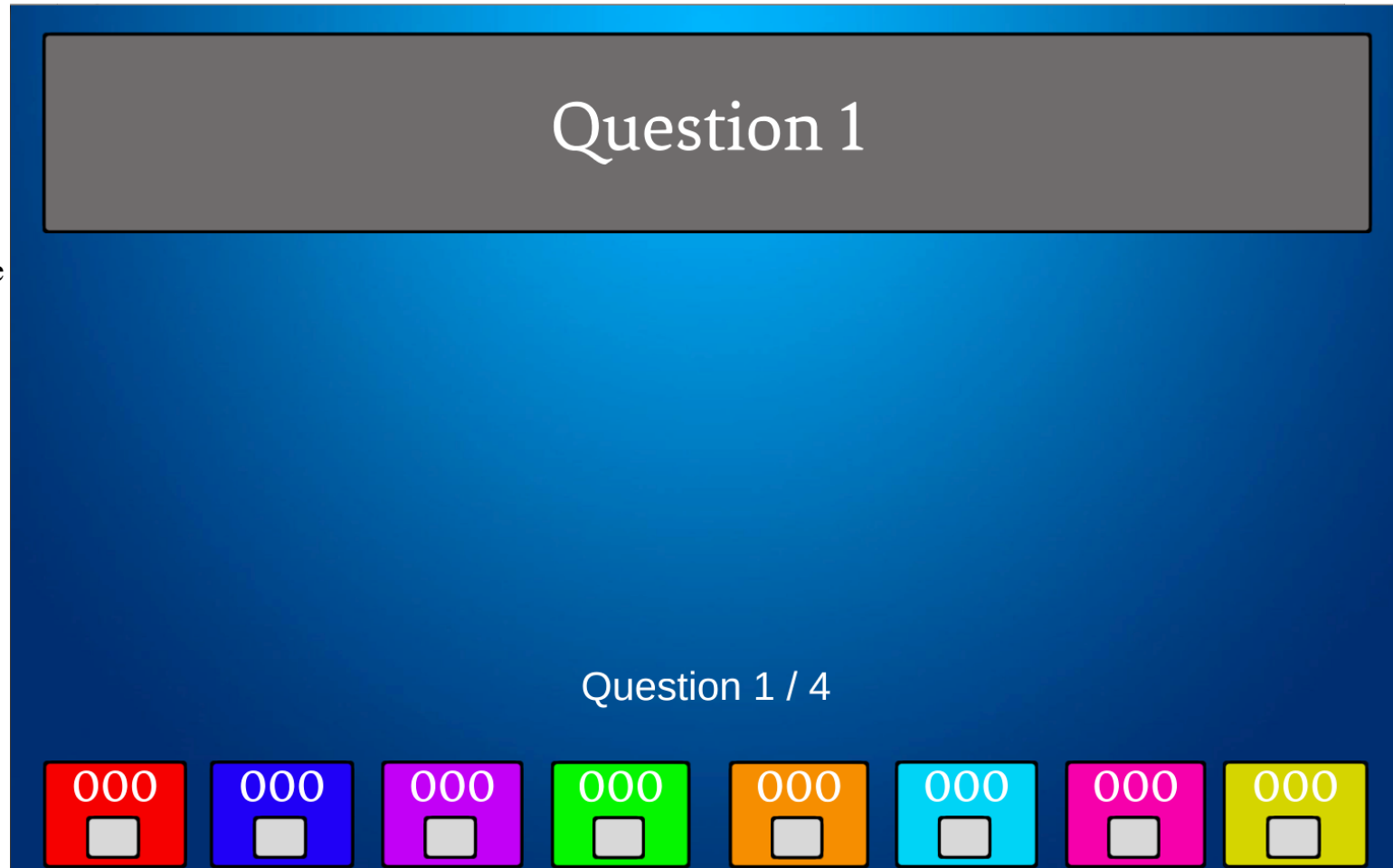


2.2 Déroulement d'une question

À tout moment vous pouvez appuyer sur espace pour mettre en pause le logiciel en cas de problème durant le quiz.

Au début, la question apparaît en haut et **aucune équipe** ne peut répondre tant que les propositions de réponses ne sont pas apparues.

Les réponses apparaissent au bout de quelques secondes, le temps que les équipes réfléchissent.



Au-dessus des équipes se trouvent la question courante / le nombre de question dans le questionnaire.

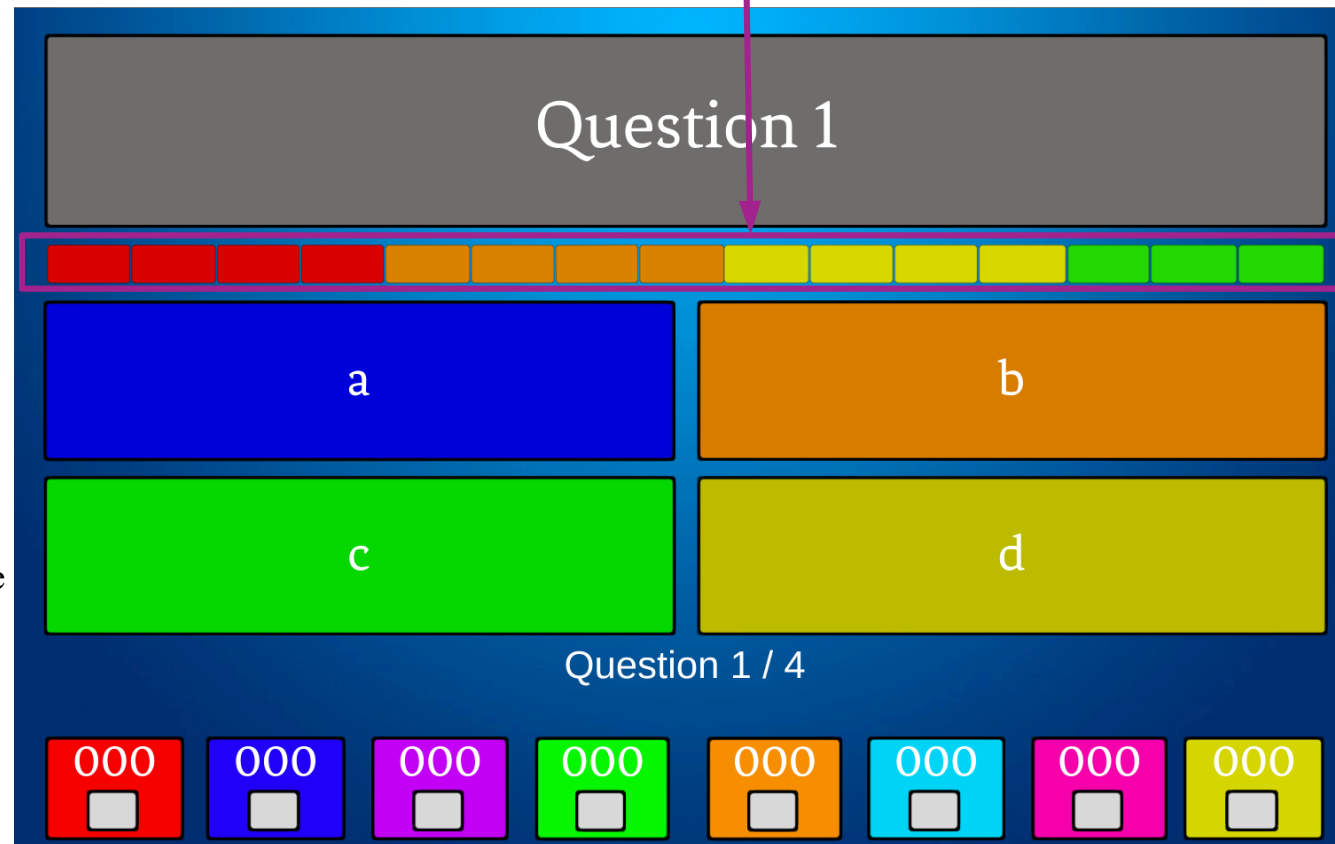
Une fois que les réponses apparaissent, les équipes peuvent répondre tant que le **timer** n'est pas terminé.

Le timer possède plusieurs zones de couleur et dure 15 secondes.

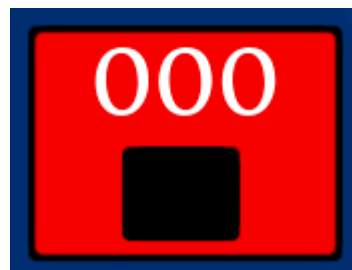
Chaque bloc représente une seconde.

Chaque zone représente le nombre de points gagnés et supprime une mauvaise réponse parmi les 4 :

- Zone verte : 4 points
- Zone jaune : 3 points
- Zone orange: 2 points et supprime une mauvaise réponse
- Zone rouge: 1 point et supprime une mauvaise réponse

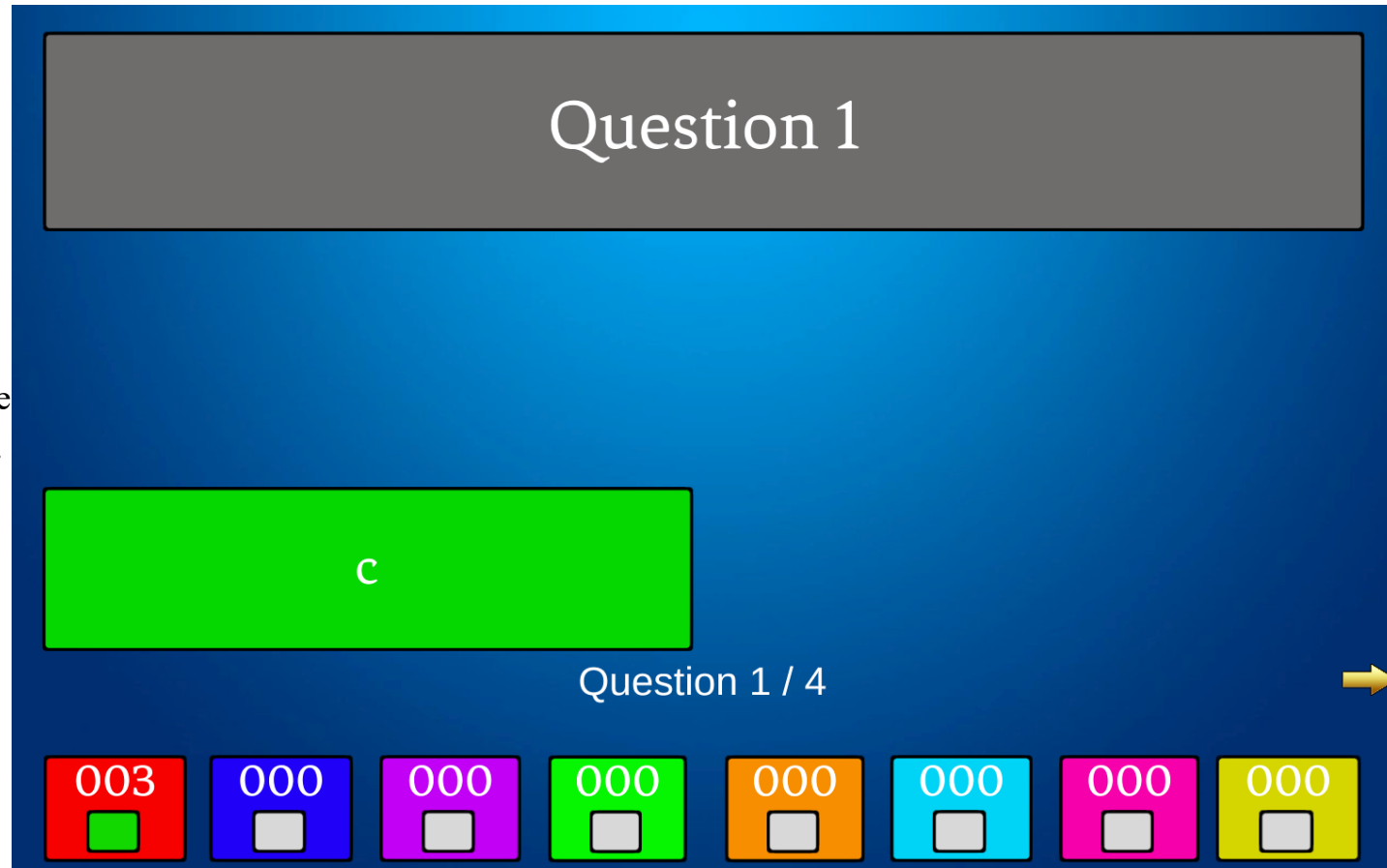


Vous pouvez voir les équipes qui répondent grâce aux petits carrés sous les scores des équipes. Le petit carré devient noir quand ils répondent.



Enfin, lorsque le timer se termine :

- la bonne réponse apparaît comme ci-contre.
- Les scores des équipes se mettent à jour.
- Les carrés sous les équipes se changent en la couleur de la réponse qu'ils ont donné.
- Une petite flèche apparaît en bas à droite.



Pour passer à la question suivante,

cliquez sur **la petite flèche en bas à droite** ou appuyez sur **Flèche Droite**.

Si c'est la dernière question du questionnaire, vous retournerez dans [l'écran de sélection des questionnaires](#).

Si c'est le dernier questionnaire, la manche suivante se lance.

Si c'est la dernière question de la dernière manche du dernier questionnaire, un podium apparaît et vous avez terminé le quiz.

XI Informations supplémentaires

Il est fort possible que vous rencontriez des problèmes pour l'installation des manettes que nous conseillons dans la partie [touches](#). À ce jour aucune solution 100 % fiable n'existe pour qu'elles fonctionnent.

Vous pouvez toujours chercher d'autres manettes qui possèdent la même configuration pour remplacer celles que nous conseillons.

De futures mises à jours apparaîtront pour améliorer le quiz. Les informations de mise-à-jour seront indiquées [ici](#).

Si vous rencontrez des problèmes ou que vous avez la moindre question sur un sujet non traité dans ce guide, vous pouvez nous contacter ici : makemyquizsupport@gmail.com