

DEPARTEMENT INFORMATIQUE
Institut Universitaire de Technologie

8, rue Montaigne
56000 Vannes cedex

DESORMEAUX—DELAUNAY Tom
COSNIER Quentin
LE BORGNE Antoine
CHOLLET Quentin

Année universitaire 2020-2021

Module 3202
Projet de Synthèse
Manuel Utilisateur

Projet : Game Of Math

Tuteur : M.Xavier ROIRAND – xavier.roirand@univ-ubs.fr

Client : M.Frederic LeMellec – flemellec911@gmail.com

Table des matières

Table des matières	1
Présentation générale	1
Interface coté professeur	2
Se connecter	2
Accueil	2
Menu latéral	3
Le menu d'ajout	4
Le menu de suppression	4
Le menu d'édition	5
Interface de jeu	6
Se connecter	6
Page d'accueil	7
Lancer un quiz	7

Présentation générale

Le logiciel Game of Math est un jeu de mathématique éducatif pour les collégiens. Il dispose d'un environnement unique pour chaque classe. Les élèves peuvent effectuer des quiz afin d'augmenter leurs PM (Point de math). Le professeur possède une interface propre pour gérer les classes, les élèves et l'ensemble des chapitres, quiz et question. Dans ce manuel nous verrons comment fonctionnent toutes les fonctions disponibles afin d'avoir la meilleure expérience utilisateur.



Interface coté professeur

Se connecter

Pour se connecter à une interface côté professeur, il faut utiliser un compte professeur. Pour cela rentrer les identifiants « Nom d'utilisateur » et « Mot de passe » du compte professeur. Vous arriverez sur la page d'administration du jeu.

GAME OF MATH

NOM D'UTILISATEUR

MOT DE PASSE

CONNEXION

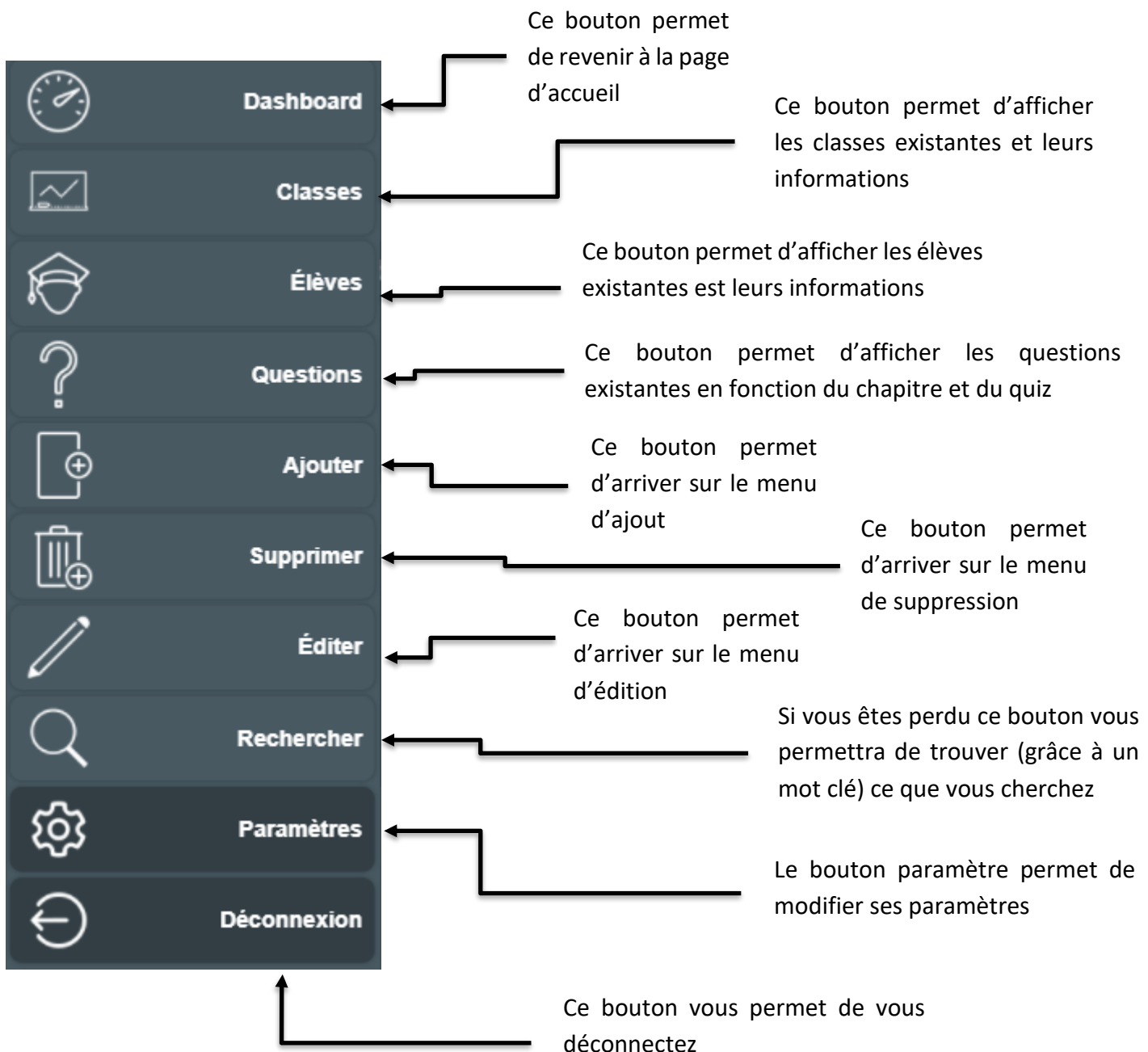
Accueil



Capture d'écran de la page d'accueil.

Après la connexion vous arrivez sur cette page. À droite (la zone en **Rouge**) de la page se trouve le menu de navigation, où sont regroupés toutes les fonctions disponibles dans l'application. À gauche (la zone à **Orange**) de cette barre de menus sera la page actuelle afficher en fonction du choix de l'utilisateur. Sur la page d'accueil de cette interface nous avons des chiffres globaux sur la classe (la zone à **Vert**).

Menu latéral



Ajouter

Un élève
Une classe
Un Chapitre
Un Quiz
Une Question

Suivant

Ce menu comprend 5 boutons (La zone en **Rouge**) pour ajouter soit un élève, une classe, un chapitre, un quiz ou une question. Pour choisir quoi ajouter, cliquer sur le bouton correspond puis suivant (La zone en **Vert**), cela vous ouvrira une nouvelle page avec un formulaire à remplir pour ajouter l'élève, la classe, le chapitre, le quiz ou la question. (Quand un élève est créé une pop-up s'ouvrira avec son mot de passe généré aléatoirement, copier-coller le pour lui transmettre)

Le menu de suppression

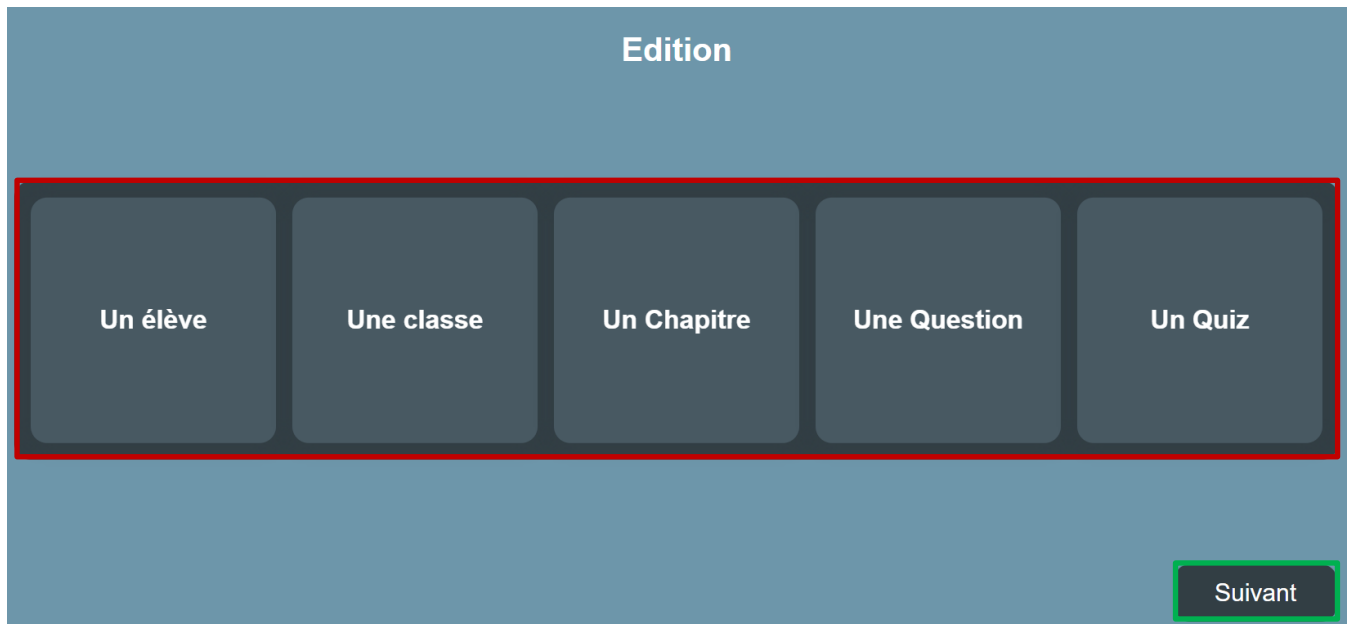
Supprimer

Un élève
Une classe
Un Chapitre
Une Question
Un Quiz

Suivant

Ce menu comprend 5 boutons (La zone en **Rouge**) pour supprimer soit un élève, une classe, un chapitre, un quiz ou une question. Pour choisir quoi supprimer, cliquer sur le bouton correspond puis suivant (La zone en **Vert**), cela vous ouvrira une nouvelle page où vous pouvez faire votre choix. Une fois le choix effectué cliquer sur le bouton supprimer.

Le menu d'édition



Ce menu comprend 5 boutons (La zone en **Rouge**) pour éditer soit un élève, une classe, un chapitre, un quiz ou une question. Pour choisir quoi éditer, cliquer sur le bouton correspond puis suivant (La zone en **Vert**), cela vous ouvrira une nouvelle page où vous pouvez faire votre choix. Une fois le choix effectué cliquer sur le bouton valider.

Regénérer une carte de classe

Pour régénérer une carte il faut aller dans le menu édition puis classe, vous arriverez sur cette page. Sélectionner la classe, puis cliquer sur le bouton régénéré la carte (Bouton **Vert**). La carte de la classe sera régénéré.



Regénérer le mot de passe d'un élève

Pour régénérer un mot de passe il faut aller dans le menu édition puis élève, vous arriverez sur cette page. Sélectionné l'élève en question, puis cliquer sur le bouton régénéré le mot de passe (Bouton Vert). Une pop-up avec le nouveau mot de passe s'affichera et le mot de passe sera changé.

The interface shows a dark-themed form. On the left, there is a dropdown menu with 'Girafe' selected, and two buttons labeled 'test1' and 'typhro'. On the right, there are three input fields containing 'JeanTY', 'typhro', and 'jean'. Below these fields is a prominent green button labeled 'Regénérer la mot de passe' and a grey button labeled 'Valider'.

Interface de jeu

Se connecter

Pour se connecter à l'interface de jeu, il faut créer un compte au préalable avec le compte professeur. Une fois fait il faut rentrer le « Nom d'utilisateur » et le « Mot de passe » généré aléatoirement dans les champs définis. Une fois fait cliquer sur connexion, vous arrivez sur la page de jeu.

The login interface has a dark background with the title 'GAME OF MATH' in gold. It features three input fields: 'NOM D'UTILISATEUR', 'MOT DE PASSE', and a 'CONNEXION' button at the bottom.



La page d'accueil est composée d'une carte 3D en arrière-plan et d'un menu horizontal en haut. Le bouton avec le nom du compte (La zone en **Rouge**) permet de visualiser son profil, le bouton déconnexion (La zone en **Vert**) permet de se déconnecter puis le bouton quiz (La zone en **Orange**) permet de lancer les quiz.

Lancer un quiz



Pour lancer un quiz il faut cliquer sur le bouton quiz (La zone en **Rouge**), puis choisir le chapitre avec le quelle on veut s'entraîner (La zone en **Vert**). Cette action lancera un quiz aléatoire du chapitre. Plusieurs types de questions peuvent être présents (QCM, QCU ou Ouverte) une représentation d'une question de quiz est faite ci-dessous.

Intituler de la question

Possibilité de réponse ou champs de texte dans le cas d'une question ouverte

