

MANUEL D'UTILISATION

E-Scape Game



PROJET DÉVELOPPÉ PAR L'ÉQUIPE Q8

29 janvier 2021

Table des matières

1 Utilisation en tant que grérant d'un escape game	2
1.1 Créer un compte	2
1.2 Se connecter	3
1.3 Créer un escape game	3
1.4 Créer une énigme	4
1.5 Supprimer un escape game	5
1.6 Modifier un escape game	6
1.7 Supprimer une énigme d'un escape game	6
1.8 Créer une salle	7
1.9 Changer d'escape game pour une salle	7
1.10 Lancer un escape game pour un client	8
1.11 Suivre la partie en cours dans une salle	8
1.12 Envoyer un indice dans un jeu en cours	8
1.13 Envoyer un message personnalisé dans un jeu en cours	9
1.14 Accéder au classement d'un escape game	9
2 Utilisation en tant que client	10
2.1 Créer un compte	10
2.2 Se connecter	11
2.3 Accéder à un escape game	11
2.4 Participer à un escape game	12
2.5 Consulter les classements	13



1 Utilisation en tant que grérant d'un escape game

Toutes les actions, mis à part créer un compte et se connecter, nécessitent d'être connecté en tant qu'administrateur.

1.1 Créeer un compte

Afin de pouvoir utiliser le logiciel en tant qu'administrateur, vous aurez besoin d'un compte que vous pourrez créer en effectuant les consignes suivantes :

- Ouvrir l'application
- Sélectionner le bouton "S'inscrire"
- Rentrer votre identifiant, votre mot de passe, ainsi que la clé administrateur qui vous aura été fournie.
- Confirmer

The image consists of two side-by-side screenshots of a software window titled "E-Scape Game".
The left screenshot shows a login screen with fields for "Identifiant" and "Mot de passe". Below these fields are two buttons: "CONNEXION" (highlighted with a red oval) and "S'INScrire" (highlighted with a red oval).
The right screenshot shows a registration screen with three fields: "Identifiant", "Mot de passe", and "Clé (compte admin)". Below these fields is a large green button labeled "CONFIRMATION" (highlighted with a red oval). At the bottom left is a red "RETOUR" button.

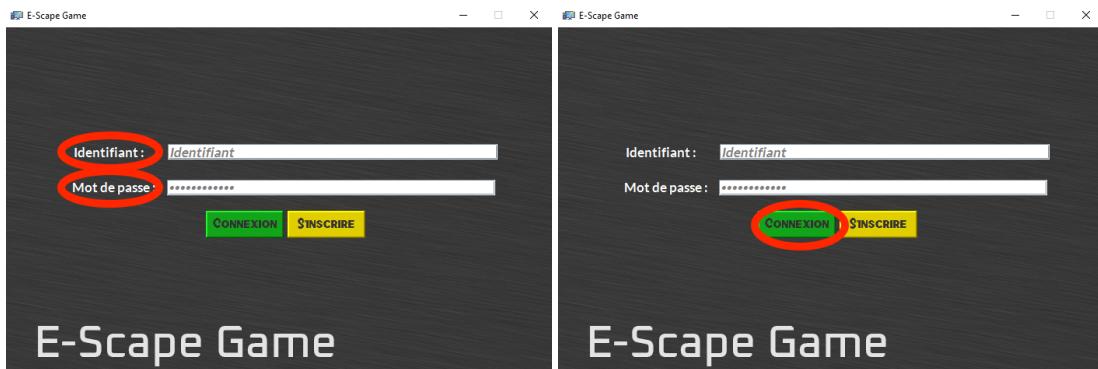
A screenshot of the "E-Scape Game" application window. It displays the same registration form as the previous image, but the "CONFIRMATION" button is now highlighted with a red oval. The "RETOUR" button is visible at the bottom left.



1.2 Se connecter

Si votre compte est créé, vous pourrez vous connecter en tant qu'administrateur en effectuant les consignes suivantes :

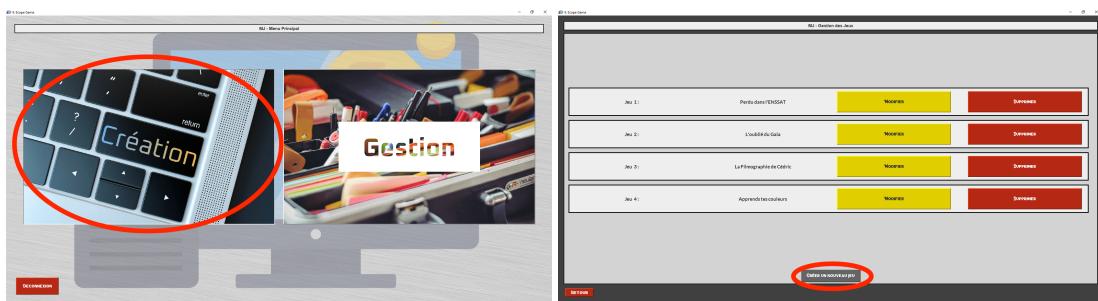
- Ouvrir l'application
- Renseigner votre identifiant et votre mot de passe
- Se connecter

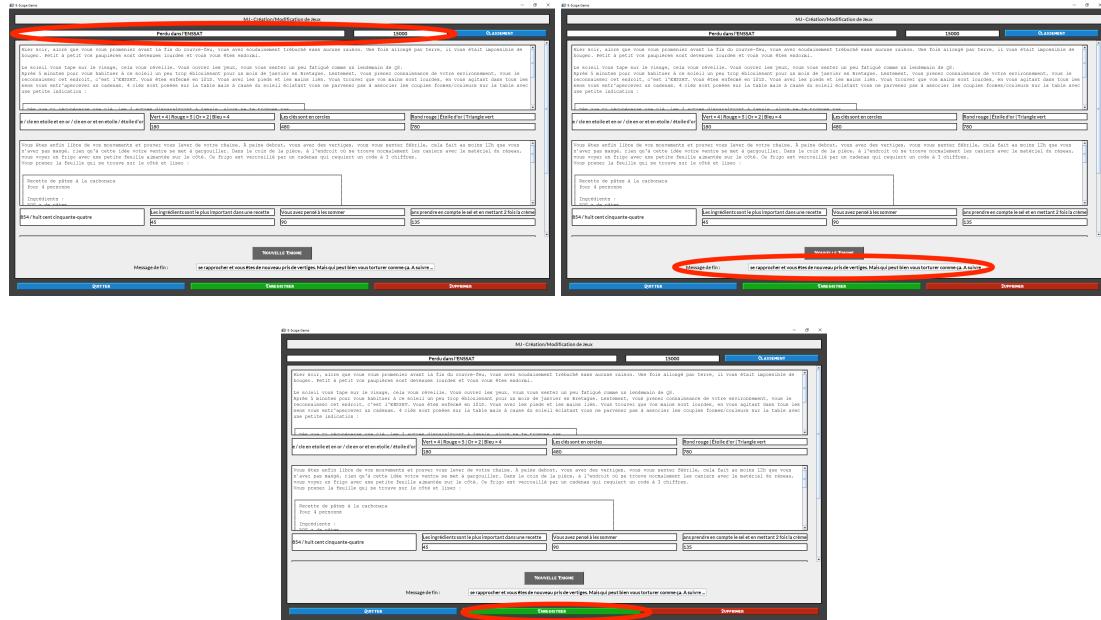


1.3 Créer un escape game

En tant qu'administrateur, vous pourrez créer des escape games :

- Cliquer sur le bouton « Crédion »
- Cliquer sur « Crédier un nouveau jeu »
- Renseigner le nom de l'escape game que vous voulez créer et le nombre de points de départ
- Crédier des énigmes
- Renseigner le message de fin qui conclura l'escape game dans la partie « Message de fin : »
- Cliquer sur « Enregistrer »

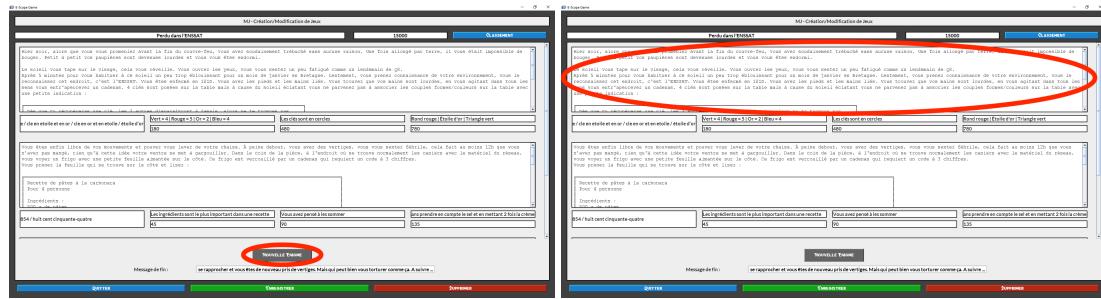


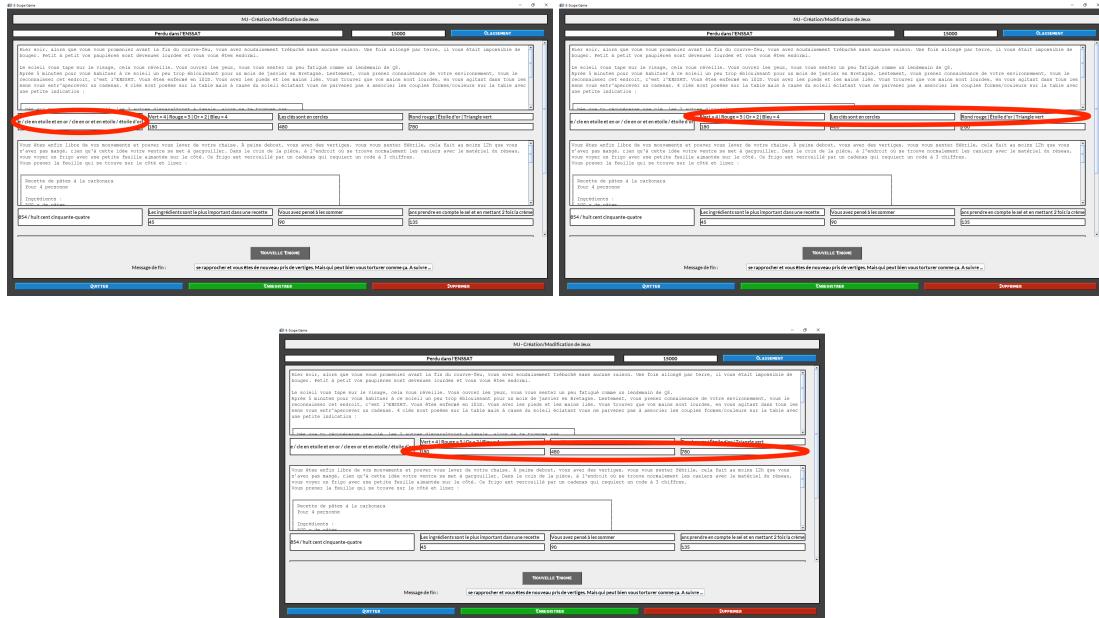


1.4 Créez une énigme

Lorsque vous créeerez un escape game, vous aurez besoin de créer des énigmes. Lorsque vous serez à l'étape créer des énigmes lors de la création d'une partie, veuillez suivre ces étapes :

- Cliquer sur le bouton « Nouvelle énigme »
- Renseigner le texte de l'éénigme dans la partie « Enigme »
- Renseigner la réponse à l'éénigme dans la partie « Réponse »
- Renseigner les 3 indices de l'éénigme dans les parties correspondantes
- Pour chaque indice, renseigner le temps en seconde à partir duquel ils se débloqueront automatiquement pour aider le joueur





1.5 Supprimer un escape game

Vous pouvez supprimer un escape game :

Pré-requis : le jeu ne doit pas être dans une salle.

- Cliquer sur le bouton « Crédit »
- Cliquer sur le bouton « Supprimer » de l'escape game à supprimer



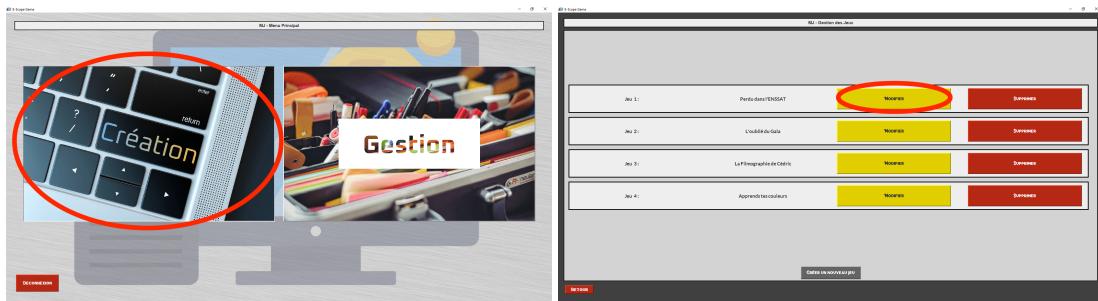


1.6 Modifier un escape game

En tant qu'administrateur vous pourrez modifier des escape game déjà existant :

Pré-requis : le jeu ne doit pas être dans une salle.

- Cliquer sur le bouton « Création »
- Cliquer sur le bouton « Modifier » de l'escape game que vous souhaitez modifier



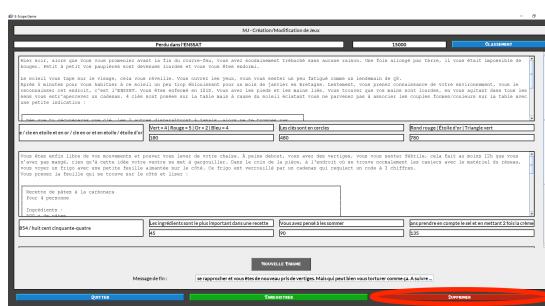
Une fois sur cette page vous pourrez modifier le texte de toutes les énigmes ainsi que de leurs réponses, leurs indices et timers associés aux indices. Vous pourrez aussi modifier le nom de l'escape game, son nombre de point initial et son message de fin.

1.7 Supprimer une énigme d'un escape game

Si une énigme est de trop dans un escape game, vous pouvez la supprimer :

Pré-requis : Le jeu ne doit pas être dans une salle.

- Effectuer les étapes de « Modifier un escape game »
- Cliquer sur le bouton « Supprimer »



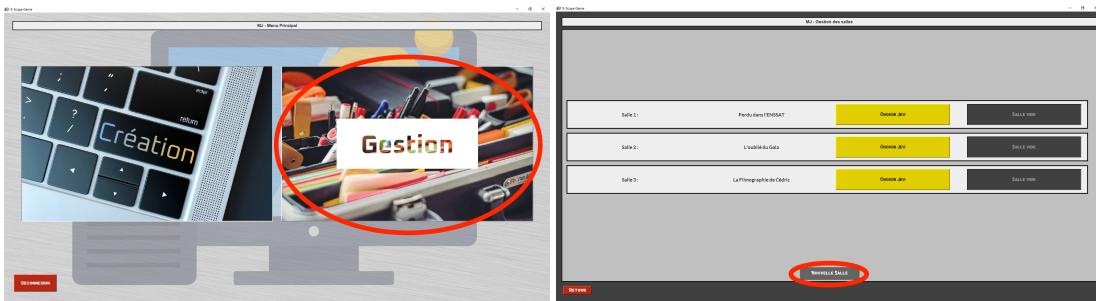
ATTENTION : Cette commande supprimera uniquement la dernière énigme de l'escape game



1.8 Crée une salle

Afin de lancer des parties, il faut d'abord créer des salles dans lesquels elles se joueront :

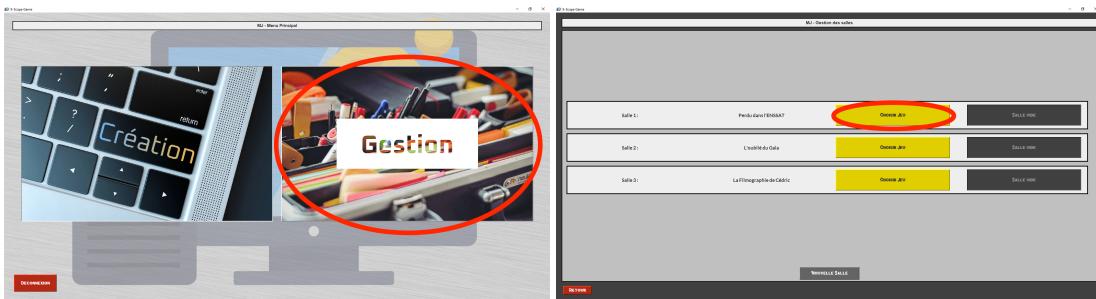
- Pré-requis : Au moins un jeu doit avoir été créé
- Cliquer sur le bouton « Gestion »
 - Cliquer sur le bouton « Ajouter une salle »

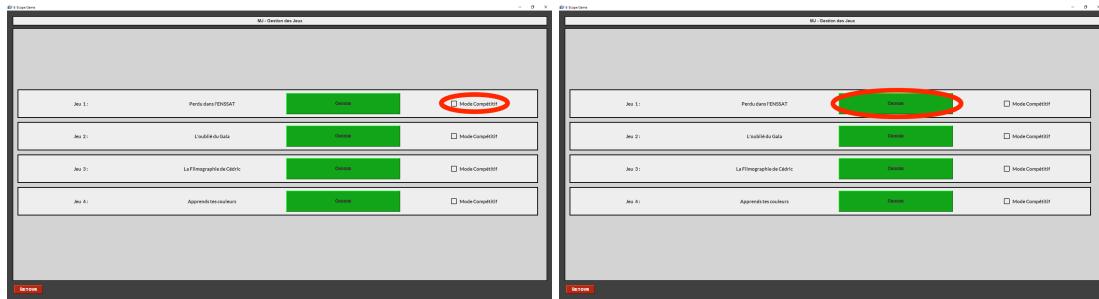


1.9 Changer d'escape game pour une salle

Une fois qu'une ou plusieurs salles ont été créées, il faut associer à la salle un escape game afin qu'elle puisse être utilisée :

- Cliquer sur le bouton « Gestion »
- Cliquer sur le bouton « Choisir jeu »
- Pour activer le mode compétitif, cocher la case « Mode Compétitif » de l'escape game que vous voulez associer à la salle
- Cliquer sur le bouton « Choisir » de l'escape game que vous voulez associer à la salle





1.10 Lancer un escape game pour un client

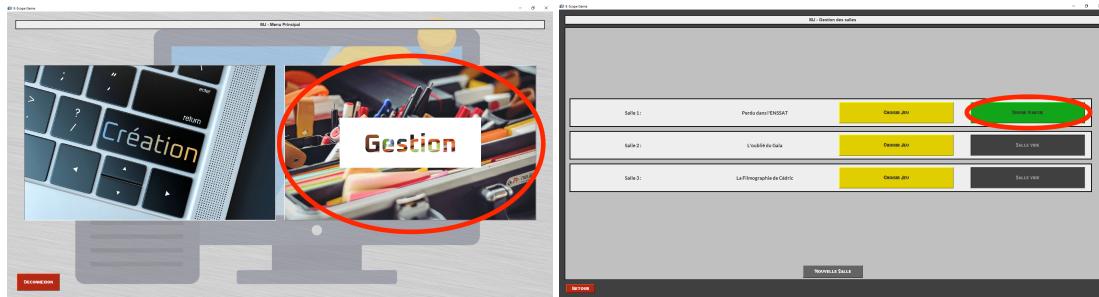
Une fois que vos escapes games et vos salles seront prêtes vous pourrez lancer les escapes games pour vos clients :

- Associer le bon escape game à la salle que votre client utilisera
- Attendez que le client se connecte et vous demande l'autorisation pour rejoindre la salle
- Autorisez son accès

1.11 Suivre la partie en cours dans une salle

Une fois que la partie a été lancée dans une salle, l'administrateur pourra suivre l'avancée des joueurs :

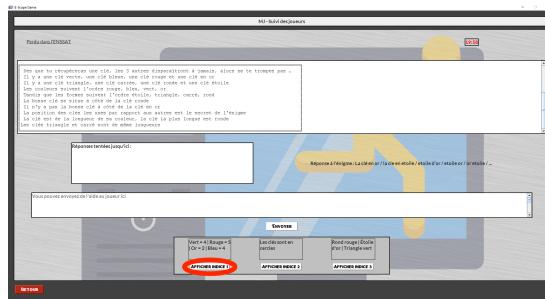
- Cliquer sur le bouton « Gestion » depuis la page d'accueil
- Cliquer sur le bouton « Suivre Partie » de la salle que vous voulez observer



1.12 Envoyer un indice dans un jeu en cours

Si des joueurs ont du mal sur une énigme et que vous décidez d'envoyer un indice avant que le timer associé lui envoie automatiquement :

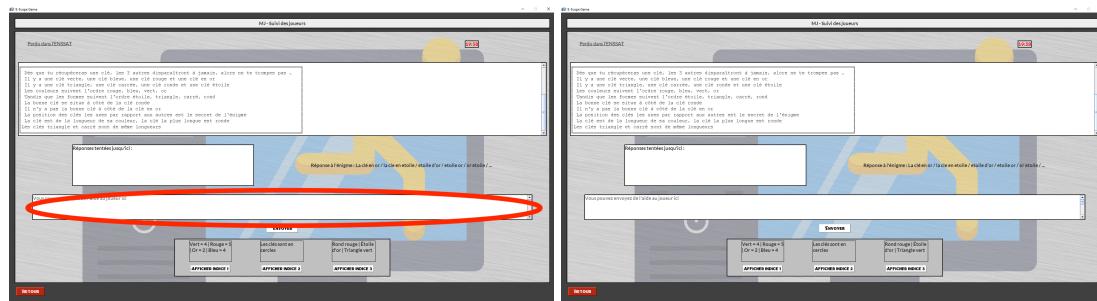
- Suivre la partie en cours avec les instructions associées
- Cliquer sur le bouton « Afficher Indice » de l'indice que vous souhaitez afficher



1.13 Envoyer un message personnalisé dans un jeu en cours

Si des joueurs ont du mal sur une énigme et que vous décidez de les aider avec un autre message que ceux prévus par les indices :

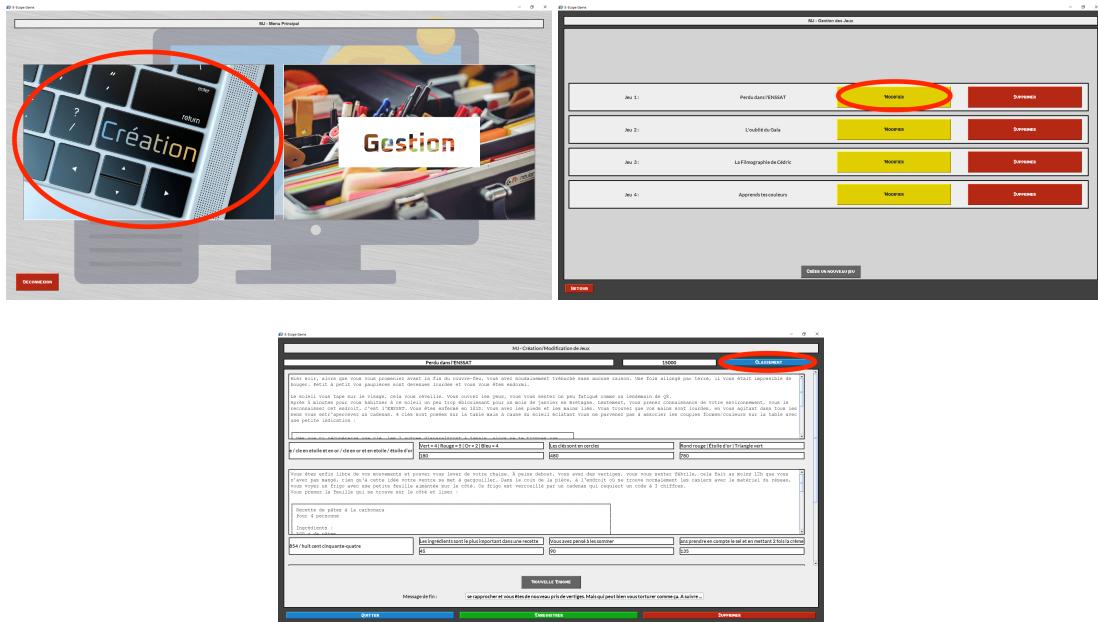
- Suivre la partie en cours avec les instructions associées
- Ecrire le message dans la section associée
- Cliquer sur le bouton « Envoyer »



1.14 Accéder au classement d'un escape game

Lorsque l'escape game est en mode compétitif, un score sera calculé et enregistré et un classement sera créé et l'administrateur pourra y accéder :

- Cliquer sur le bouton « Création »
- Cliquer sur le bouton « Modifier » de l'escape game dont vous voulez voir le classement
- Cliquer sur le bouton « Classement »

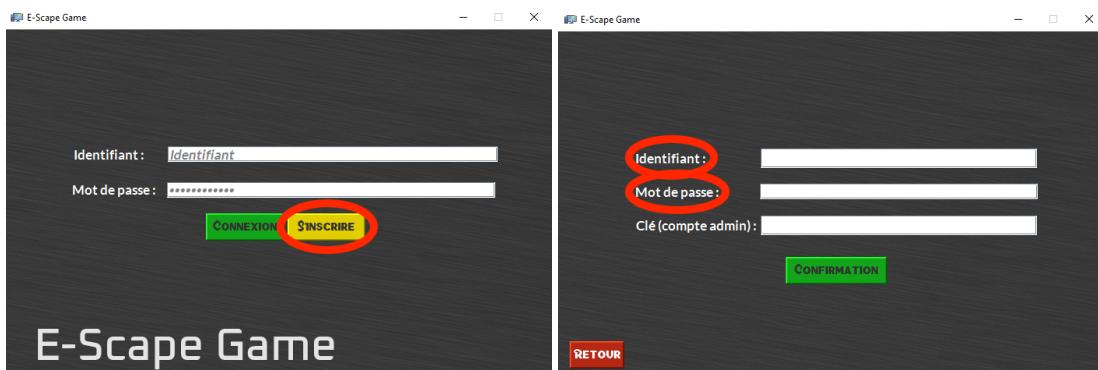


2 Utilisation en tant que client

2.1 Créer un compte

Afin de pouvoir utiliser le logiciel en tant qu'administrateur, vous aurez besoin d'un compte que vous pourrez créer en effectuant les consignes suivantes :

- Ouvrir l'application
- Sélectionner le bouton « s'inscrire »
- Rentrer votre identifiant et votre mot de passe, sans remplir la case « Clé »
- Confirmer

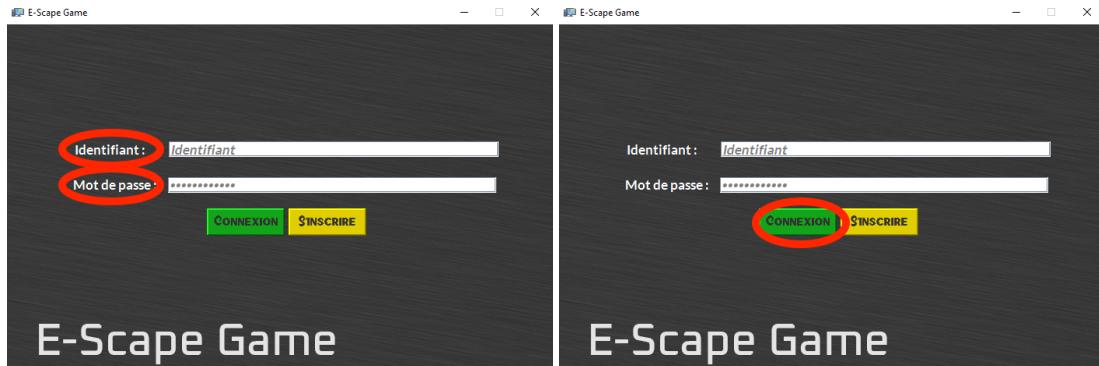




2.2 Se connecter

Si votre compte est créé, vous pourrez vous connecter en tant qu'administrateur en effectuant les consignes suivantes :

- Ouvrir l'application
- Renseigner votre identifiant et votre mot de passe
- Cliquer sur le bouton « Connexion »

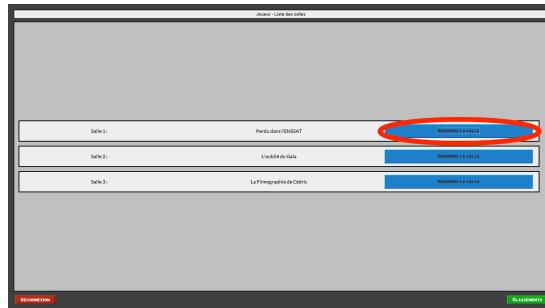


2.3 Accéder à un escape game

Une fois connecté, le client pourra signaler sa présence à l'administrateur et demander à ce que l'escape game se lance :

- Se connecter en tant que client
- Cliquer sur le bouton « Rejoindre la salle » de la salle que vous avez réservée
- Attendre que l'administrateur valide l'accès

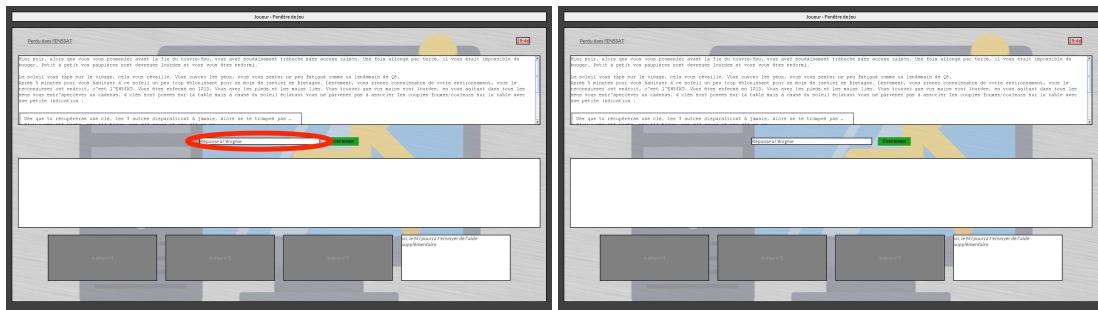
ATTENTION : Dès que l'administrateur valide, la partie commence instantanément



2.4 Participer à un escape game

Une fois la partie lancée, le client peut jouer. Pour cela il pourra voir l'éénigme actuelle de l'escape game qu'il devra résoudre pour passer à la suivante :

- Accéder à un escape game
- Ecrire la proposition de réponse dans la case associée
- Cliquer sur le bouton pour soumettre sa proposition de réponse



Si le client bloque sur certaines éénigmes, il pourra obtenir de l'aide via les indices programmés ainsi que des messages spécifiques envoyés par l'administrateur. Il aura également accès aux anciennes éénigmes s'il pense en avoir besoin.



2.5 Consulter les classements

Si le joueur le souhaite, il peut consulter les classements des différents escape games avant de commencer sa partie :

- Se connecter en tant que client
- Cliquer sur le bouton classement
- Sélectionner l'escape game dont le client veut voir les classements

