



Version Finale de l'Application MathsALaMaison

LA PAGE D'INSCRIPTION :

N

←

S'inscrire

Email

Pseudo

Mot de passe

Confirmer le mot de passe

J'accepte les Conditions Générales d'Utilisation

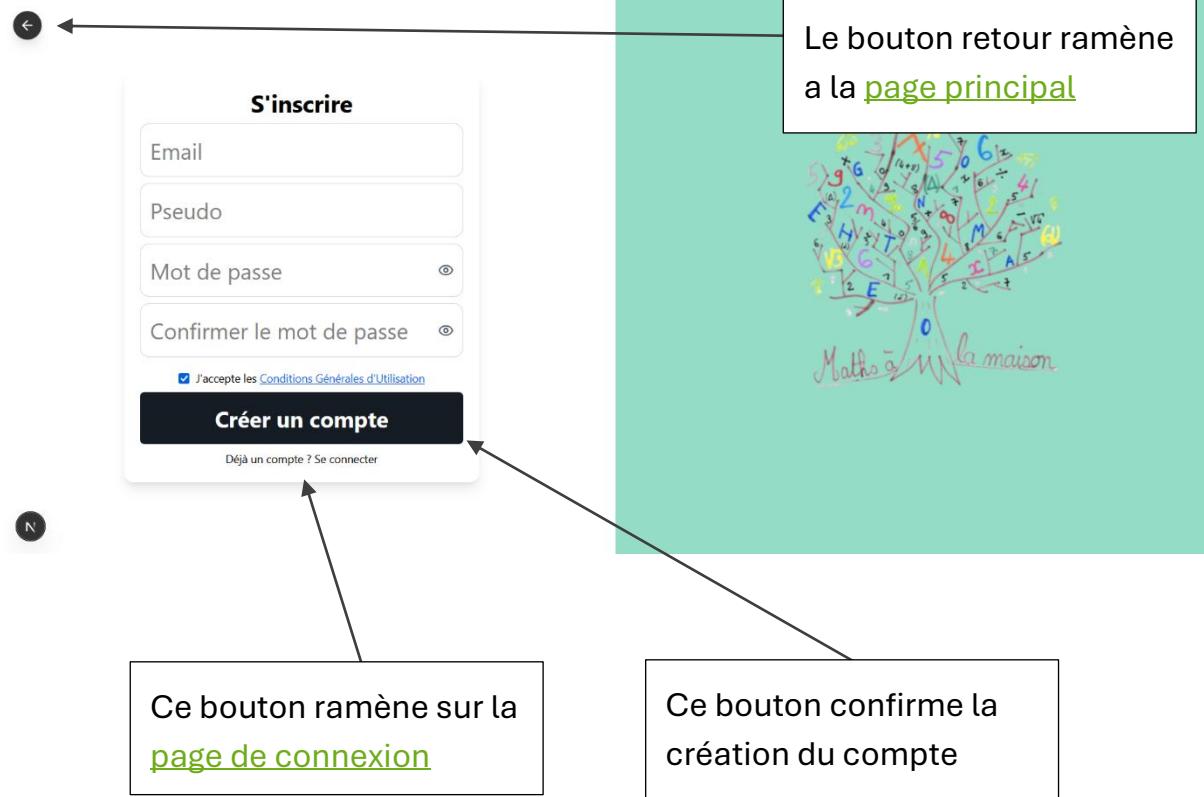
Créer un compte

Déjà un compte ? Se connecter

Le bouton retour ramène a la page principal

Ce bouton ramène sur la page de connexion

Ce bouton confirme la création du compte



Conditions Générales d'Utilisation

Mentions légales de mathsalamaison.fr :

Merci de lire avec attention les différentes modalités d'utilisation du présent site avant d'y parcourir ses pages. En vous connectant sur ce site, vous acceptez sans réserve les présentes modalités. Aussi, conformément à l'article n°6 de la Loi n°2004-575 du 21 Juin 2004 pour la confiance dans l'économie numérique, les responsables du présent site internet MathAlaMaison.fr sont :

Éditeur du Site :

MathsAlaMaison - Aude Montiége
Responsable éditorial : Aude Montiége
Entreprise gérée par Aude Montiége
N° Siret: 951 783 141 000 17
8 rue de l'Île Holavare 56610 Arradon
Téléphone : 0660783126
Email : am@mathsalamaison.fr
Site Web : MathAlaMaison.fr

Hébergement : OVH – 2 rue Kellermann – 59100 Roubaix – France – www.ovh.fr

Développement : Projet SAE réalisé par des étudiants de l'IUT de Vannes

Conditions d'utilisation :

J'ai lu et j'accepte les conditions générales d'utilisation.

S'inscrire

Le bouton retour ramène a la [page principal](#)

Conditions Générales d'Utilisation

Mentions légales de [mathsalamaison.fr](#) :

Merci de lire avec attention les différentes modalités d'utilisation du présent site avant d'y parcourir ses pages. En vous connectant sur ce site, vous acceptez sans réserve les présentes modalités. Aussi, conformément à l'article n°6 de la Loi n°2004-575 du 21 Juin 2004 pour la confiance dans l'économie numérique, les responsables du présent site internet MathAlaMaison.fr sont :

Éditeur du Site :
 MathsAlaMaison – Aude Montiègue
 Responsable éditorial : Aude Montiègue
 Entreprise gérée par Aude Montiègue
 N° Siret: 951 783 141 000 17
 8 rue de l'île Holavre 56610 Arradon
 Téléphone : 0660783126
 Email : am@mathsalamaison.fr
 Site Web : [MathAlaMaison.fr](#)

J'ai lu et j'accepte les conditions générales d'utilisation.

Ce bouton ramène sur la [page de connexion](#)

Ce bouton confirme la création du compte

La page inscription, permet de se créer un compte dans l'application. Pour cela il est demandé à l'utilisateur des informations basique comme son adresse électronique, son pseudonyme et un mot de passe, l'utilisateur doit ensuite confirmer son mot de passe afin de pouvoir finaliser la création de son compte. Chaque compte utilisateur doit avoir un email unique et valide dans le format « test@example.fr » et un pseudonyme unique (appartenant à aucun autre compte utilisateur).

Il est important pour l'utilisateur d'accepter les CGUs pour pouvoir accéder au jeu

L'utilisateur peut toujours revenir dans la page principale avec la flèche de retour présent en haut à gauche de la page. L'utilisateur peut également se rendre dans la page de connexion avec le bouton « [Vous avez déjà un compte ?](#) »

LA PAGE DE CONNEXION :

The screenshot shows a yellow-themed login page. At the top right is a "Connexion" form with fields for "Email" and "Mot de passe". Below the fields are links for "Mot de passe oublié" and "Pas de compte ? S'inscrire". A large black button labeled "Se connecter" is centered. Three callout boxes point to specific elements:

- Ce bouton permet de recréer un mot de passe
- Ce bouton permet de confirmer la connexion
- Ce bouton ramène à la page inscription

The screenshot shows a white-themed login page with a yellow gradient header. The "Connexion" form includes fields for "Email" and "Mot de passe", a "Mot de passe oublié" link, and a "Se connecter" button. Below the button are links for "Pas de compte ? S'inscrire" and "Ce bouton ramène à la page inscription". Three callout boxes point to specific elements:

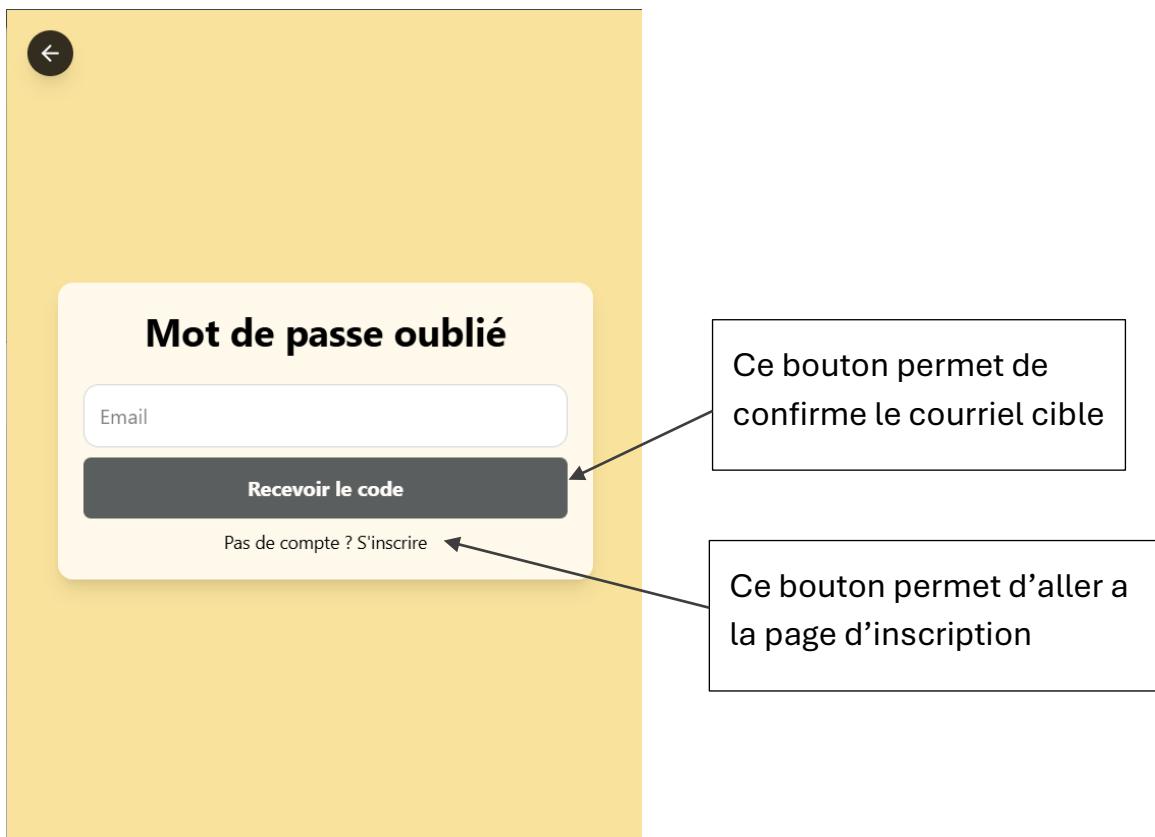
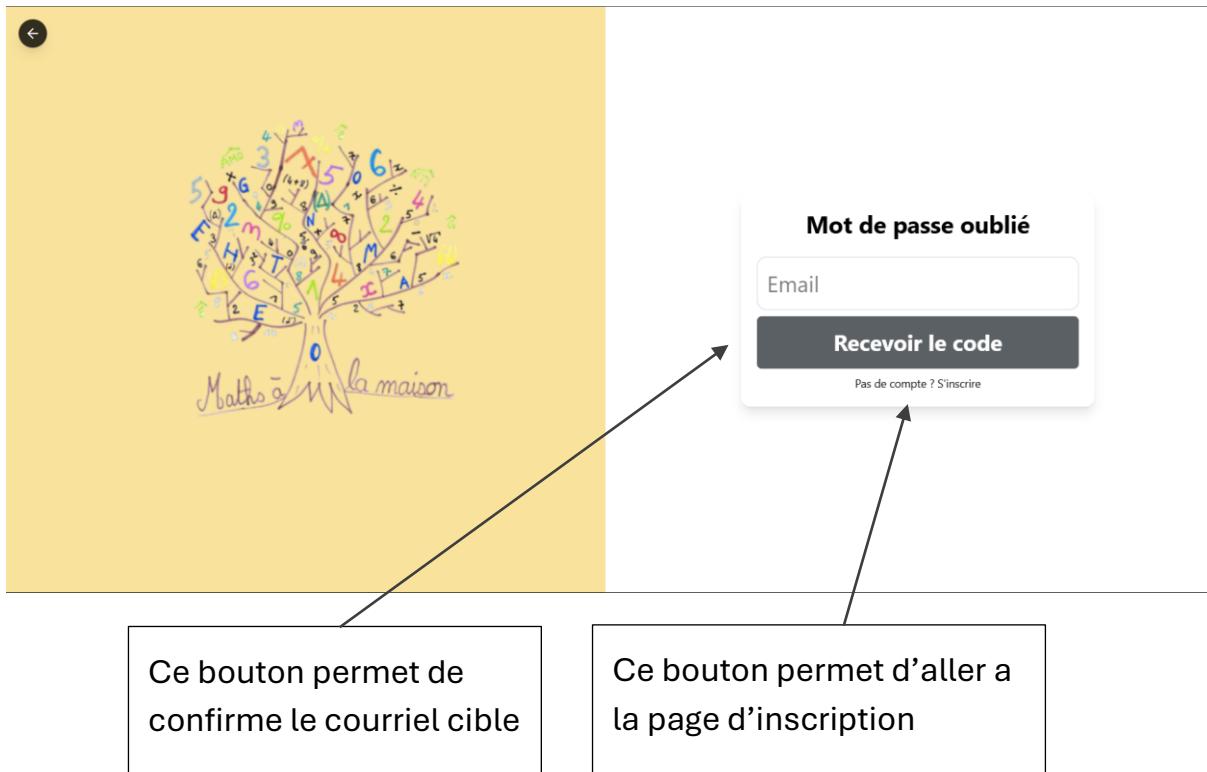
- Ce bouton permet de recréer un mot de passe
- Ce bouton permet de confirmer la connexion
- Ce bouton ramène à la page inscription

La page de connexion permet à l'utilisateur de se connecter à un compte déjà existant. Pour cela, l'utilisateur doit se connecter avec son adresse électronique puis d'entrer son mot de passe. Si les identifiants sont corrects alors l'utilisateur est connecté sinon un message d'erreur apparaît à l'écran.

L'utilisateur peut toujours revenir dans la page principale avec la flèche de retour présent en haut à gauche de la page. L'utilisateur peut également se rendre dans la page d'inscription avec le bouton « [Pas de compte ? S'inscrire](#) ».

La fonctionnalité de mot de passe oublié est implémentée, la page mot de passe oublié sera la page suivante

[LA PAGE MOT DE PASSE OUBLIER](#)





Mot de passe oublié

nono.parco@gmail.com

Code

Valider le code

Pas de compte ? S'inscrire

Ce champ permet de rentrer le code

Ce bouton permet de valider le code rentré



Mot de passe oublié

nono.parco@gmail.com

Nouveau mot de passe

Changer le mot de passe

Pas de compte ? S'inscrire

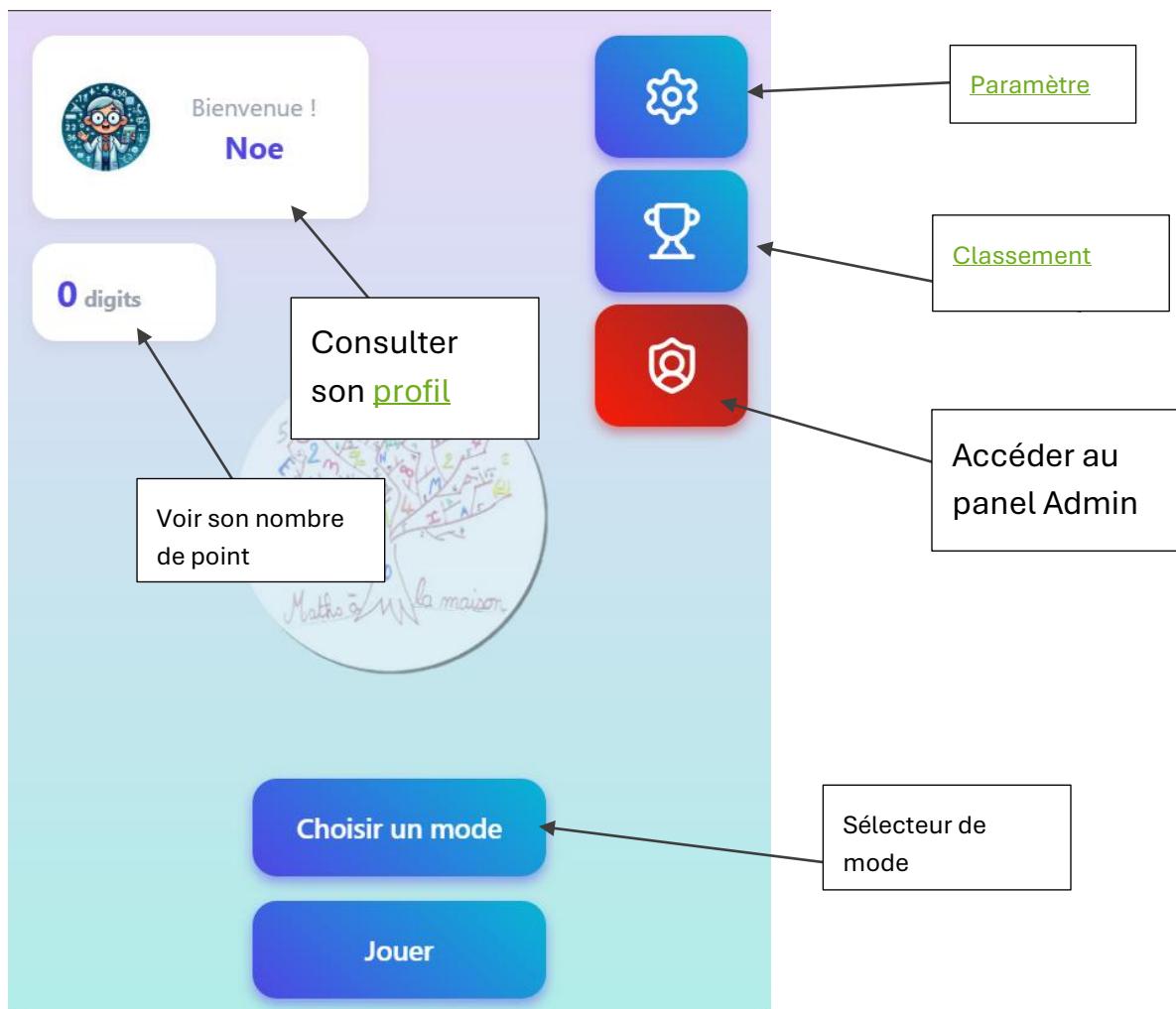
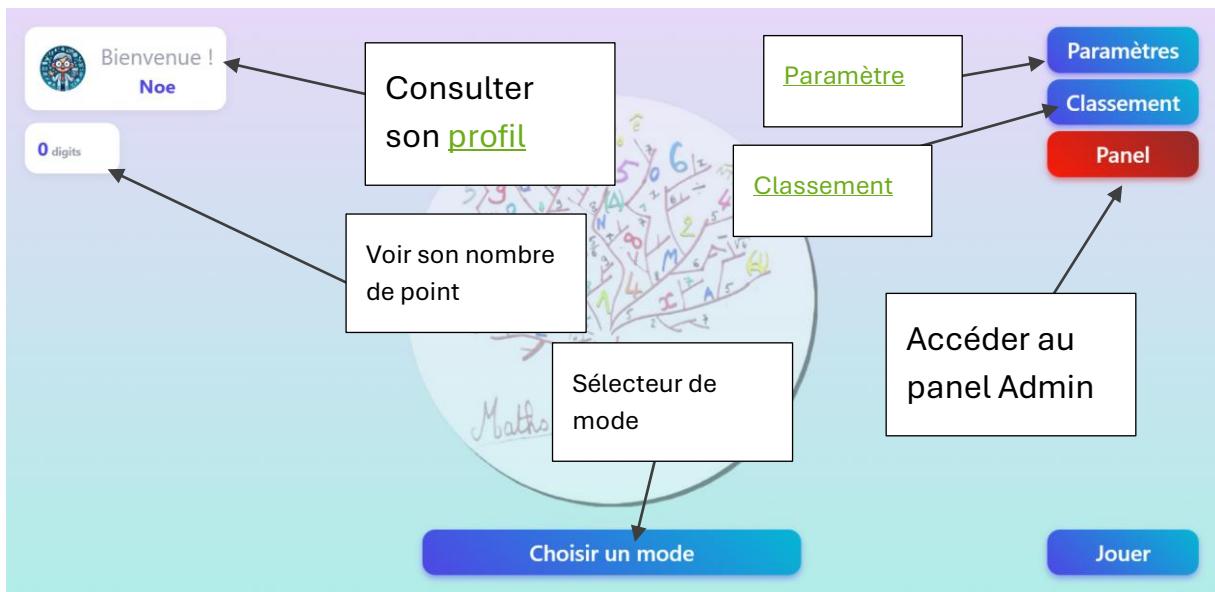
Ce champ permet de rentrer le nouveau mot de passe

Ce bouton permet de valider le nouveau mot de passe

La page « Mot de passe oublié » permet de réinitialiser le mot de passe de son compte du jeu MathALaMaison. Pour cela l'utilisateur doit en premier lieu saisir l'adresse électronique lié à son compte, une fois l'adresse rentrer l'utilisateur appuie sur le bouton « recevoir le code » qui envoie un code au l'adresse rentrée qui est lié à un compte. Une fois le code reçu il suffit à l'utilisateur de rentrer le code dans le champ dédié pour confirmer que la personne souhaitant réinitialiser le mot de passe est bien détenteur/détentrice du dit compte. Pour finir il faut simplement mettre le nouveau mot de passe souhaiter si les autres étapes ont été faites.

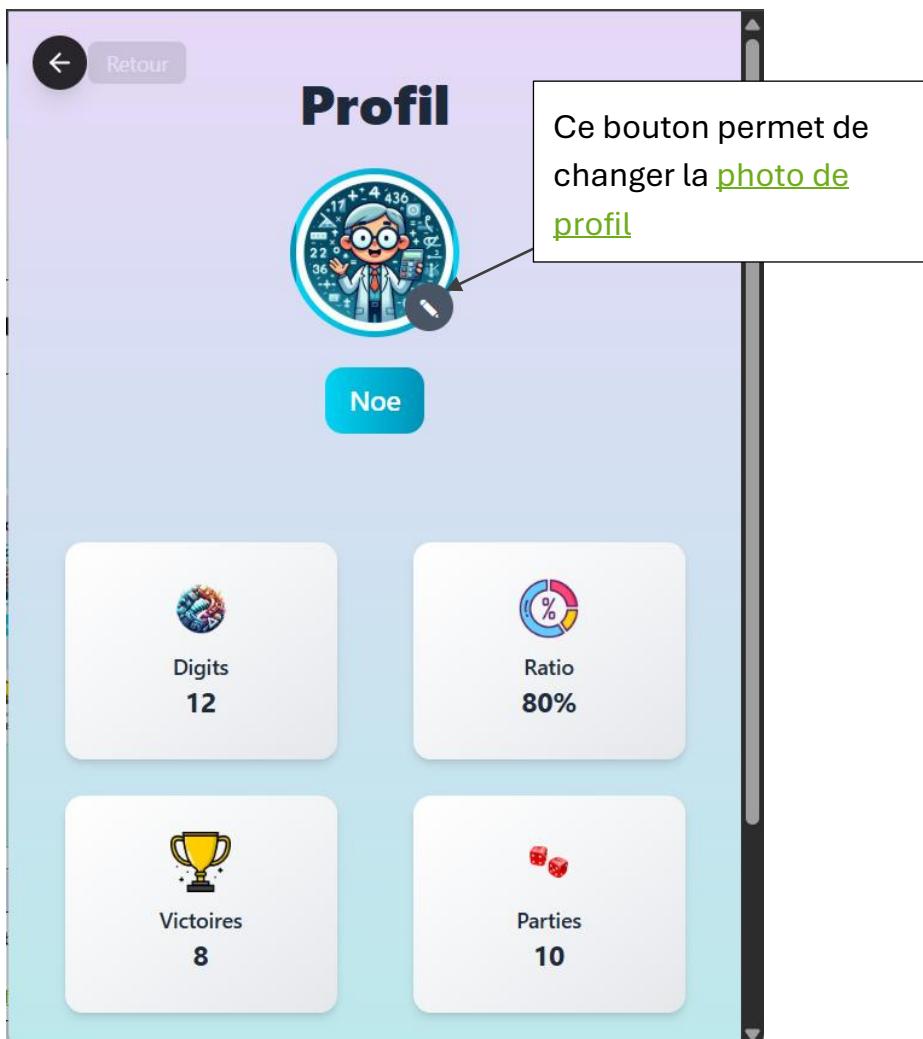
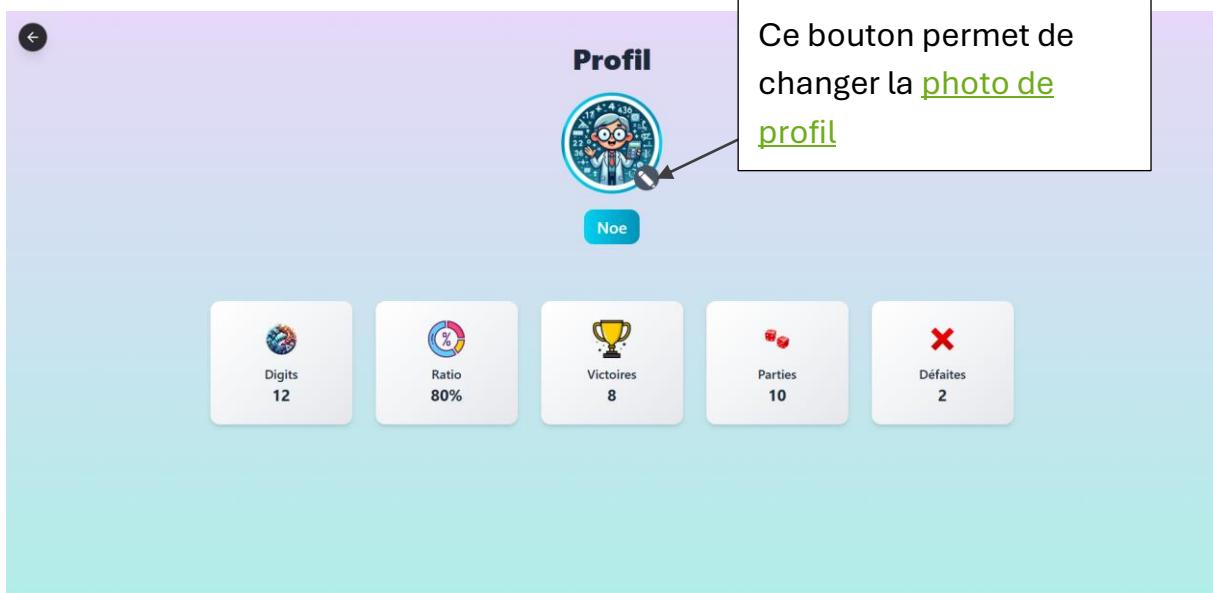
Il est possible d'aller à la page d'inscription avec le bouton « Pas de compte ? S'inscrire ».

LA PAGE PRINCIPAL :



Une fois que l'utilisateur est connecté il a accès à la page d'accueil, celle-ci sert de hub, elle permet de naviguer sur les autres pages principales. Les actions possibles dans le menu principal sont : Voir son [profil](#) en cliquant sur le bouton avec « bienvenue [pseudo] », Le [classement](#) avec le bouton « classement » /bouton avec trophée, accéder au [paramètres](#) avec le bouton « paramètre » /bouton avec engrenage et choisir un mode puis jouer. On peut aussi, dans le cas des admins accéder à un bouton qui permet d'accéder à un panel réservé aux administrateurs.

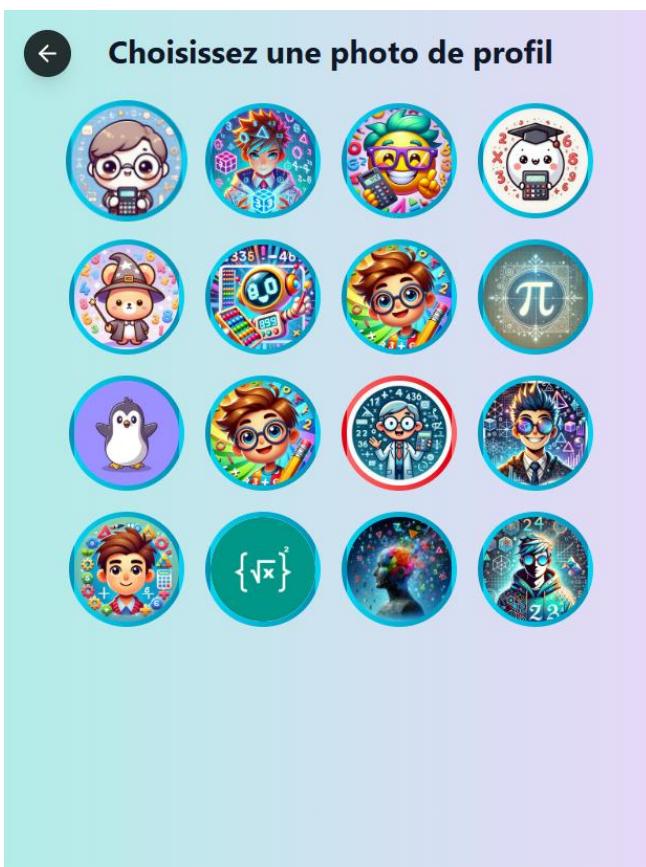
LA PAGE DE PROFIL :



Les utilisateurs peuvent accéder à leurs statistiques via la page de profil. Dans celle-ci on va y retrouver le nombre de points totaux qu'ils auront gagné depuis la création de leur compte. Leurs ratio partie gagné/partie totales. Le nombre de victoire, le nombre de parties totales, et leurs nombres de défaites.

Dans cette page on peut également changer d'avatar en cliquant sur le bouton sous forme de crayon, on va alors se retrouver dans la page de « changement d'avatar ».

LA PAGE DE CHANGEMENT D'AVATAR (PHOTO DE PROFIL)



L'utilisateur peut ici choisir un avatar parmi les avatars proposés. Les avatars sont tous libres de droits. Si vous avez des idées d'avatar n'hésitez pas à nous les partager !

Pour changer il suffit de cliquer/ appuyer sur l'image de profil que vous voulez utiliser.

CLASSEMENTS :

CLASSEMENT : POINTS

Ce bouton permet de voir le classement par parties

Ce bouton permet de voir le classement par victoires

CLASSEMENT - Points

| Rank | User | Points |
|------|------------|--------|
| 1. | Omer | 2400 |
| 2. | Patrique | 84 |
| 3. | Romain | 12 |
| 4. | Timothee | 12 |
| 5. | Aude@maths | 12 |
| 6. | LN | 1 |
| 7. | Noe | 0 |
| 8. | mael2966 | 0 |

Noe
Ton profil

| Métrique | Valeur |
|----------------|--------|
| Classement | 7 |
| Points | 0 |
| Victoires | 8 |
| Parties jouées | 10 |

CLASSEMENT - Points

| Rank | User | Points |
|------|------------|--------|
| 1. | Omer | 2400 |
| 2. | Patrique | 84 |
| 3. | Romain | 12 |
| 4. | Timothee | 12 |
| 5. | Aude@maths | 12 |
| 6. | LN | 1 |
| 7. | Noe | 0 |

Cette page est divisée en deux parties, la partie de droite elle représente les statistiques de l'utilisateur (le classement du joueur, le nombre de point, le nombre de victoire et le nombre de partie). La partie de gauche elle représente le classement des meilleurs joueurs en fonction de trois critères, le premier en fonction du nombre de point, le second en fonction du nombre de partie, le troisième en fonction du nombre de victoires.

Dans le cas du mobile les statistiques de l'utilisateur sont affichées en bas de la page.

CLASSEMENT : PARTIES

←

CLASSEMENT - Parties

Points Parties Victoires

| | | |
|----|------------|----|
| 1. | Omer | 66 |
| 2. | Romain | 20 |
| 3. | Patrique | 11 |
| 4. | Noe | 10 |
| 5. | LN | 4 |
| 6. | Timothee | 2 |
| 7. | Aude@maths | 2 |
| 8. | mael2966 | 0 |

Noe
Ton profil

Classement 4
Points 0
Victoires 8
Parties jouées 10

This screenshot shows a mobile application interface for a game or competition. The main title is 'CLASSEMENT - Parties'. Below it are three tabs: 'Points', 'Parties' (which is selected), and 'Victoires'. The main content is a list of players ranked by their number of parties played. The top player is Omer with 66 parties. The sidebar on the right shows a profile for 'Noe' with statistics: Classement 4, Points 0, Victoires 8, and Parties jouées 10. The profile picture of Noe is a cartoon character wearing a blue shirt and a bow tie.

← Retour

CLASSEMENT - Parties

Points Parties Victoires

| | | |
|----|------------|----|
| 1. | Omer | 66 |
| 2. | Romain | 20 |
| 3. | Patrique | 11 |
| 4. | Noe | 10 |
| 5. | LN | 4 |
| 6. | Timothee | 2 |
| 7. | Aude@maths | 2 |

This screenshot shows a mobile application interface for a game or competition. The main title is 'CLASSEMENT - Parties'. Below it are three tabs: 'Points', 'Parties' (which is selected), and 'Victoires'. The main content is a list of players ranked by their number of parties played. The top player is Omer with 66 parties. The sidebar on the right is not visible in this screenshot.

CLASSEMENT : VICTOIRES

| Rank | User | Victoires |
|------|------------|-----------|
| 1. | Omer | 46 |
| 2. | Romain | 8 |
| 3. | Noe | 8 |
| 4. | Patrique | 7 |
| 5. | LN | 4 |
| 6. | Timothee | 1 |
| 7. | Aude@maths | 1 |
| 8. | mael2966 | 0 |

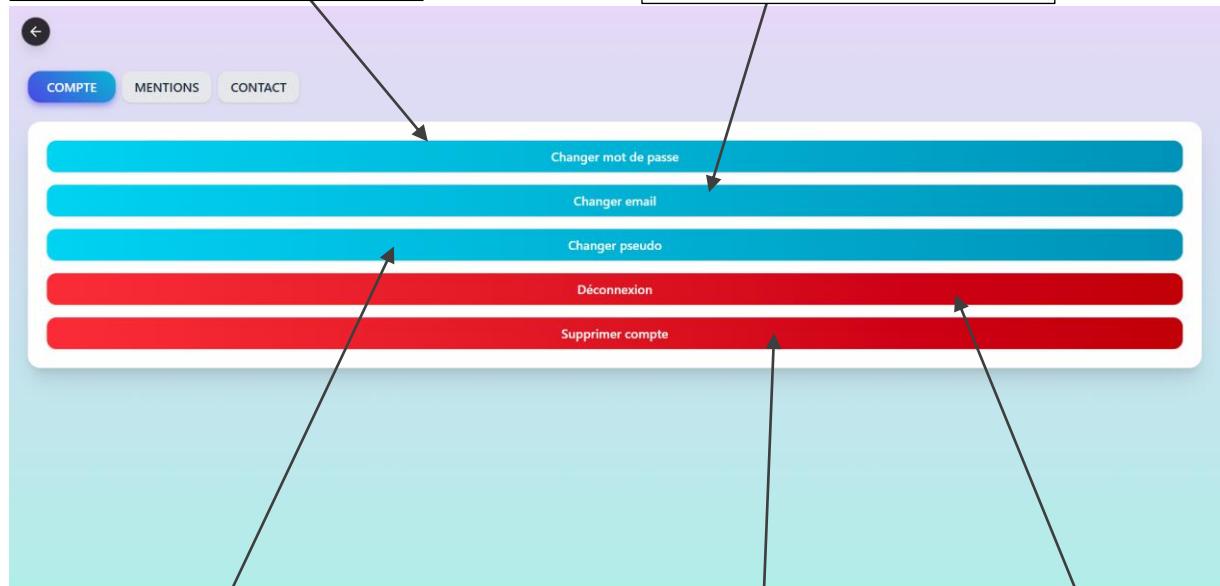
| Rank | User | Victoires |
|------|------------|-----------|
| 1. | Omer | 46 |
| 2. | Romain | 8 |
| 3. | Noe | 8 |
| 4. | Patrique | 7 |
| 5. | LN | 4 |
| 6. | Timothee | 1 |
| 7. | Aude@maths | 1 |

PARAMETRES :

PARAMETRES : COMPTE

Ce bouton permet de changer le mot de passe

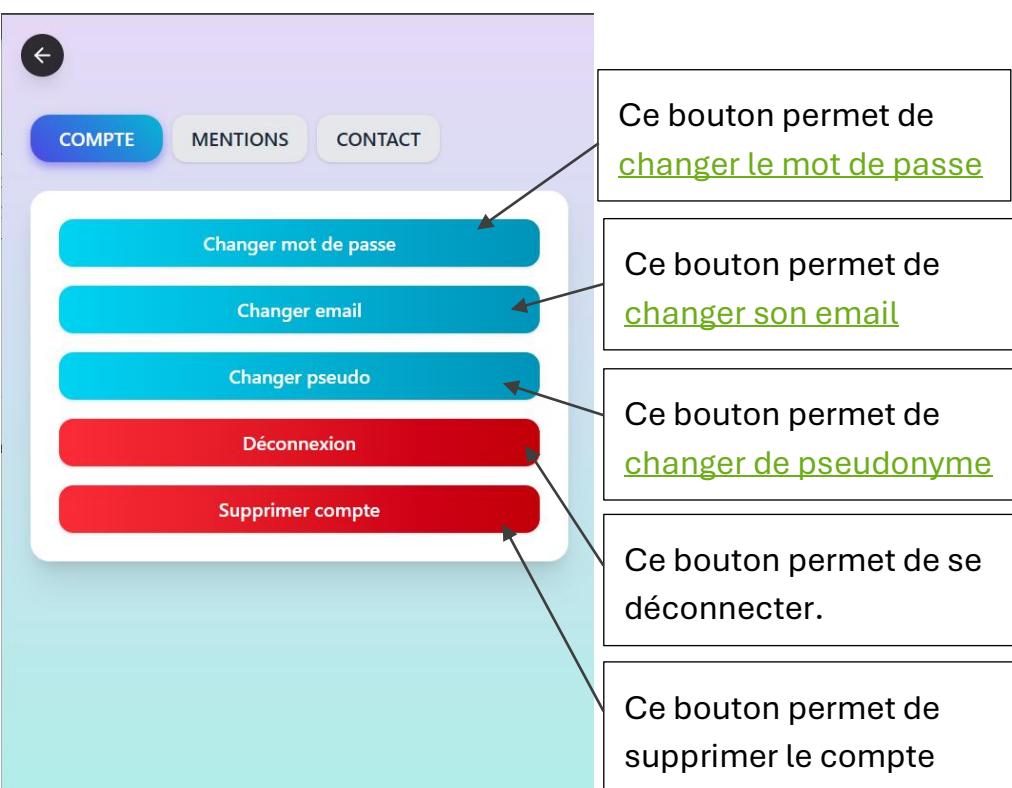
Ce bouton permet de changer son email



Ce bouton permet de changer de pseudonyme

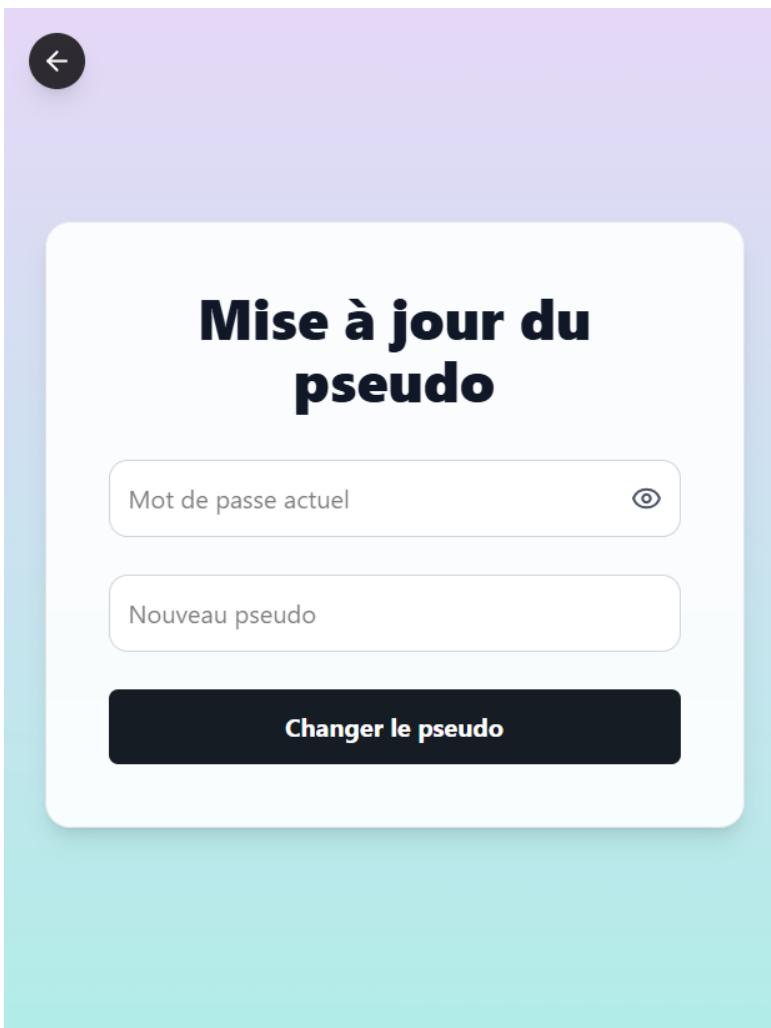
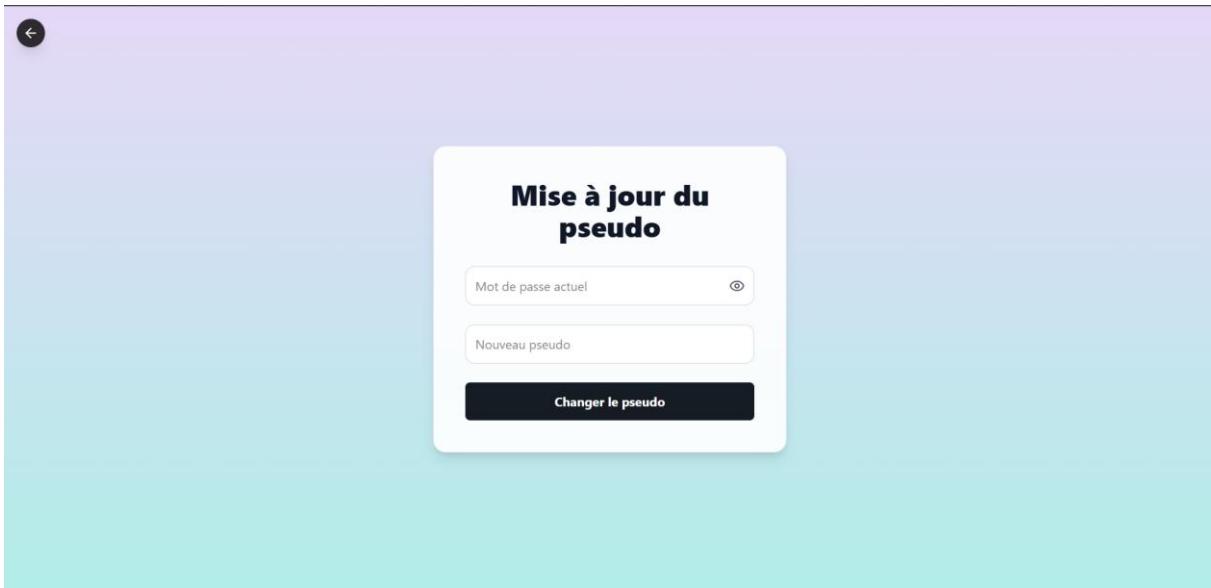
Ce bouton permet de supprimer le compte

Ce bouton permet de se déconnecter.



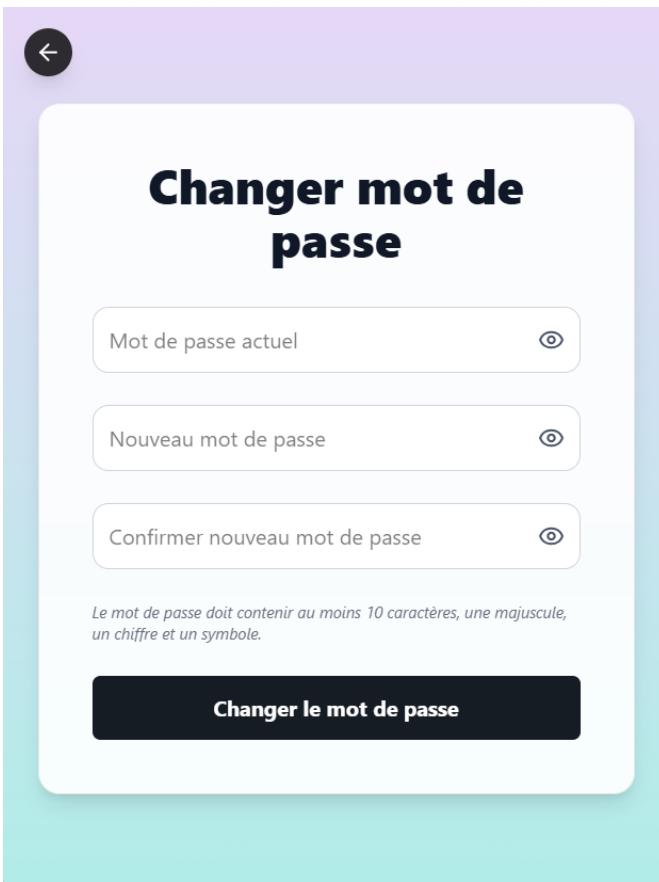
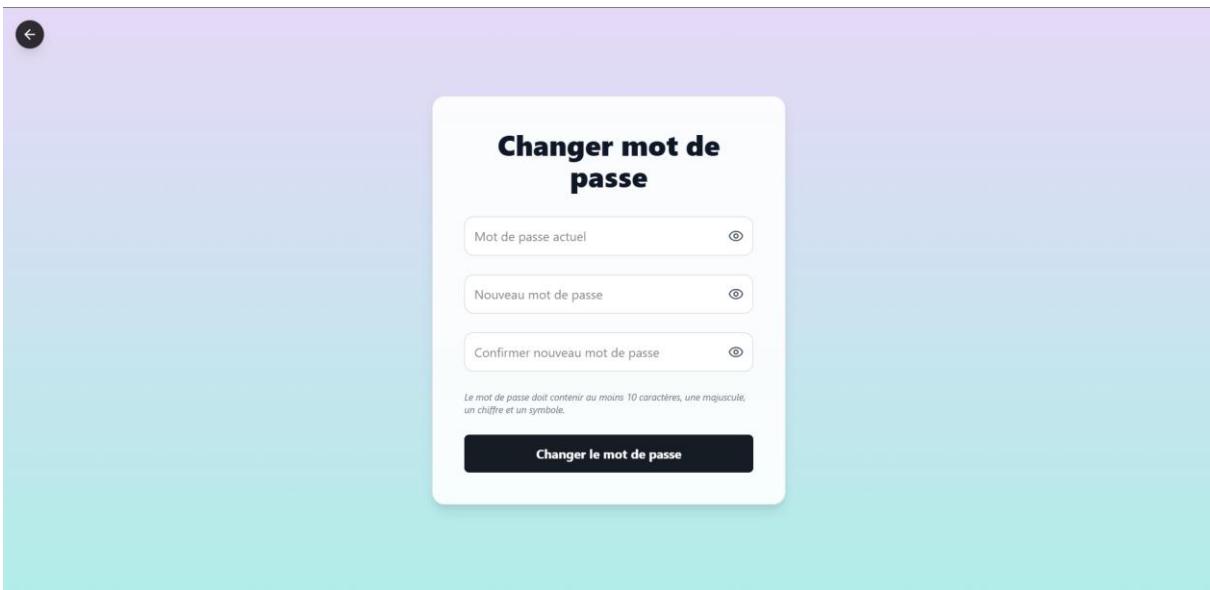
Cette page permet de gérer tous les paramètres liés au compte de l'utilisateur.
Changer le mot de passe, l'adresse électronique, le pseudo. Se déconnecter ou supprimer son compte.

PARAMETRE : COMPTE : CHANGER PSEUDONYME



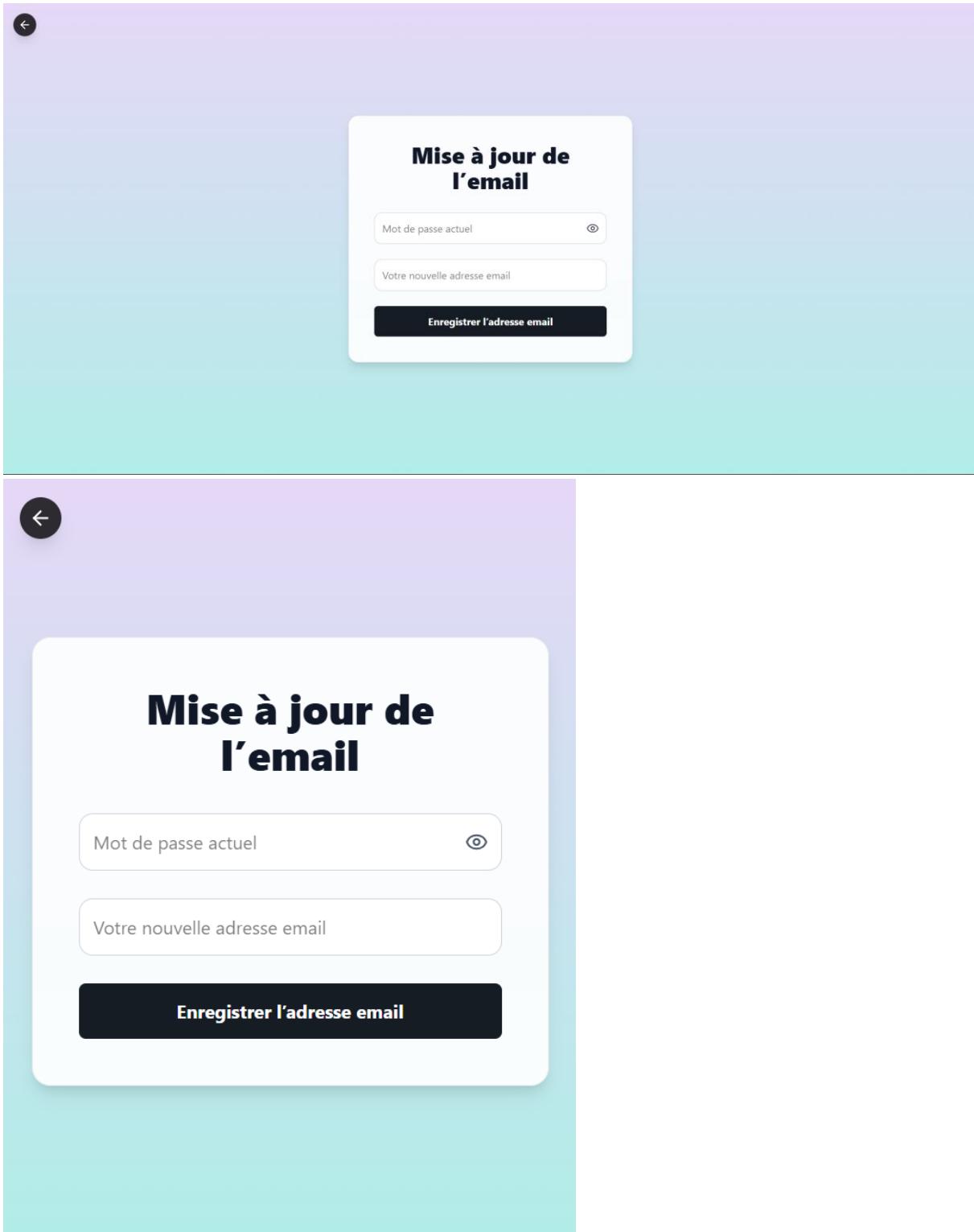
Cette page permet de choisir un nouveau pseudo, le pseudo doit appartenir à aucun autre compte.

PARAMETRE : COMPTE : CHANGER MOT DE PASSE



Pour changer de mot de passe il faut mettre son mot de passe actuel pour être sûr que quelqu'un d'autre ne change pas votre mot de passe par la suite il faut créer le nouveau mot de passe, le réécrire pour le confirmer et finir par confirmer l'action.

PARAMETRE : COMPTE : COURRIEL



Pour changer d'adresse email il faut mettre son mot de passe actuel pour qu'une personne d'autre que l'utilisateur ne puisse pas changer l'email, il faut par la suite définir le nouvel email et confirmer l'action.

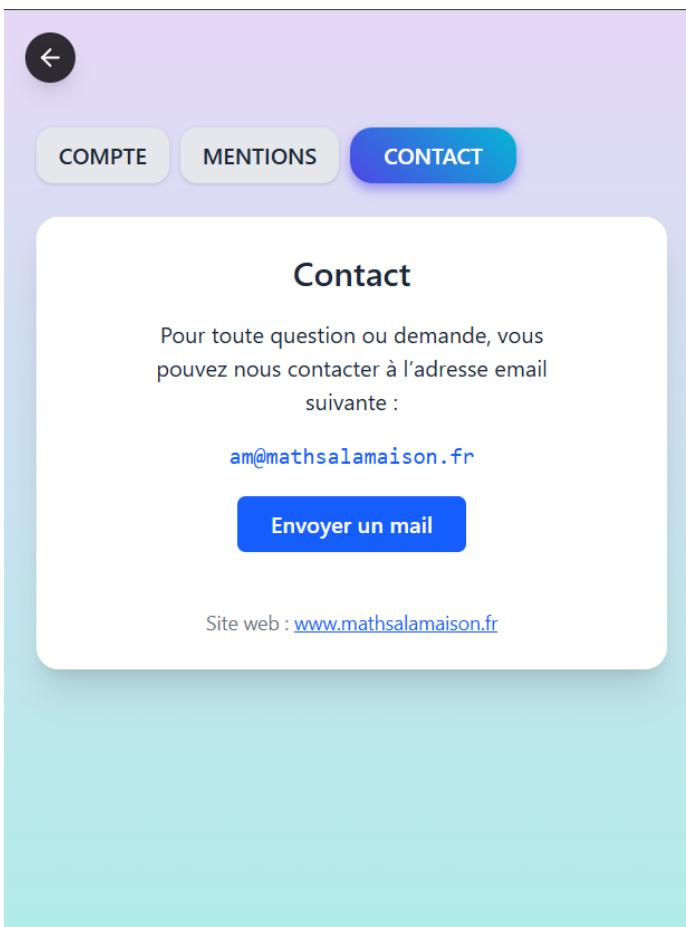
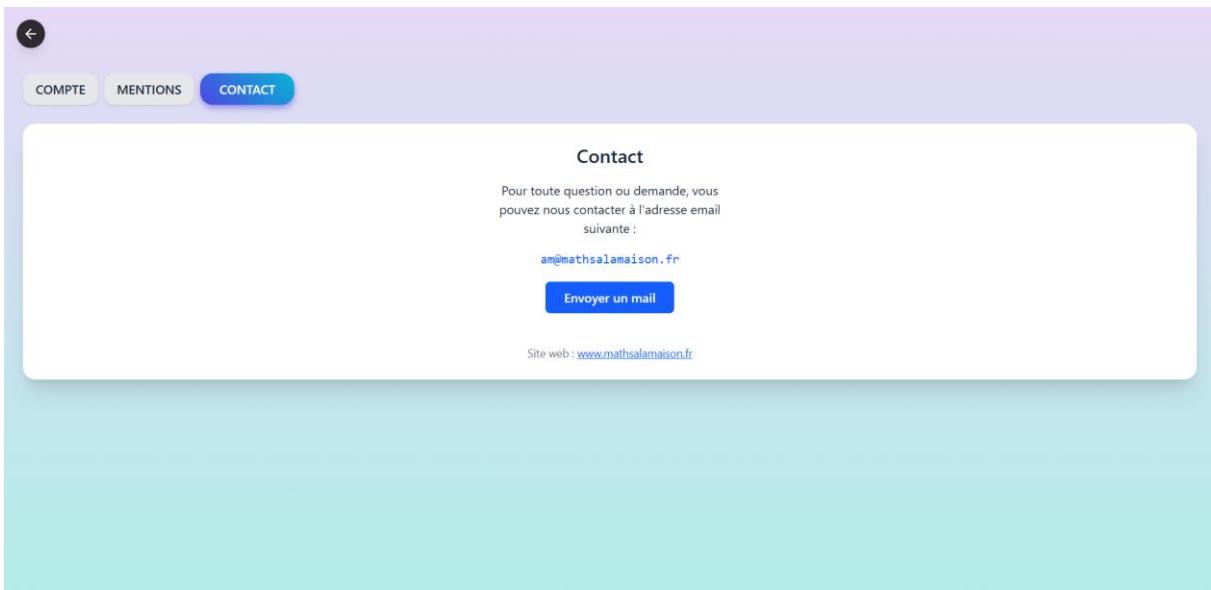
PARAMETRES : CONDITION GENERAL D'UTILISATION

The screenshot shows a mobile application interface with a purple header bar. In the top left corner is a back arrow icon. Along the top edge are three tabs: 'COMPTE' (grey), 'MENTIONS' (blue, indicating it is the active tab), and 'CONTACT' (grey). Below the header is a white content area with a rounded top-left corner. At the top of this area, the title 'Mentions Légales' is centered in bold black font. Underneath the title, there are three main sections: 'Éditeur du site', 'Hébergement', and 'Développement'. Each section contains several key details in bold black text, such as 'Nom', 'Responsable', 'SIRET', 'Adresse', 'Téléphone', 'Email', and 'Site web'. The entire content area has a thin grey border.

The screenshot shows a mobile application interface with a purple header bar. In the top left corner is a back arrow icon. Along the top edge are three tabs: 'COMPTE' (grey), 'MENTIONS' (blue, indicating it is the active tab), and 'CONTACT' (grey). Below the header is a white content area with a rounded top-left corner. At the top of this area, the title 'Mentions Légales' is centered in bold black font. Underneath the title, there are three main sections: 'Éditeur du site', 'Hébergement', and 'Développement'. Each section contains several key details in bold black text, such as 'Nom', 'Responsable', 'SIRET', 'Adresse', 'Téléphone', 'Email', and 'Site web'. The entire content area has a thin grey border.

Dans cette page nous allons afficher les conditions générales d'utilisation ou mentions légales de l'application. Celles-ci ont été rédigé en utilisant comme base les mentions légales du site MathALaMaison.

PARAMETRE : CONTACT



Cette page de contact, contient le site internet de MathsALaMaison, et l'adresse électronique de Mme. Montiège. Pour vous contactez en cas de problème avec l'application.

PANNEAU ADMINISTRATEUR :

PANNEAU ADMINISTRATEUR : TABLEAU DE BORD

The screenshot displays the Admin Panel Dashboard. On the left, a sidebar titled "Admin" contains links for "Tableau de bord", "Utilisateurs", "En attente", "Question", "Mail", "Paramètres", and "Sortir du panel". The main area is titled "Tableau de bord" and includes four cards: "Connexions aujourd'hui" (2), "RAM utilisée" (1.38 Go / 3.65 Go), "Node.js version" (v23.7.0), and "Uptime serveur" (0j 1h 15m). Below these cards is a chart titled "Connexions aujourd'hui" with a single data point at 1. A three-dot menu icon is located on the left side of the dashboard area.

Connexions aujourd'hui
2

RAM utilisée
1.38 Go / 3.65 Go

Node.js version
v23.7.0

Uptime serveur
0j 1h 15m

La page du tableau de bord dans le panel administrateur sert à avoir les informations générales sur le jeu, comme le nombre de connexion.

PANNEAU ADMINISTRATEUR : UTILISATEUR :

Admin

- Tableau de bord
- Utilisateurs**
- En attente
- Question
- Mail
- Paramètres
- [Sortir du panel](#)

Utilisateurs

Rechercher par pseudo ou email Tous

| ID | Pseudo | Email | Premium |
|----|------------|----------------------------|---------|
| 1 | Omer | 27omerf@gmail.com | Oui |
| 2 | Patrique | baka.coca@gmail.com | Oui |
| 3 | LN | helene.evenas@univ-ubs.fr | Oui |
| 4 | Romain | romainperon29750@gmail.com | Oui |
| 5 | Noe | nono.parco@gmail.com | Oui |
| 27 | Timothee | timotheemontiege@gmail.com | Oui |
| 28 | Aude@maths | am@mathsalamaison.fr | Oui |
| 71 | mael2966 | maelcoignard16@gmail.com | Oui |

Utilisateurs

Rechercher par pseudo ou email Tous

ID: 1
Omer
27omerf@gmail.com
Premium: Oui

ID: 2
Patrique
baka.coca@gmail.com
Premium: Oui

ID: 3

La page du panel nommée utilisateur permet d'afficher chaque utilisateur recensé dans l'application, c'est-à-dire les personnes possédant un compte sur le jeu.

PANNEAU ADMINISTRATEUR : EN ATTENTE :

Admin

Tableau de bord

Utilisateurs

En attente

Question

Mail

Paramètres

Sortir du panel

⌚ En attente



La liste d'inscriptions est vide pour le moment.

Aucun utilisateur en attente d'approbation actuellement.



⌚ En attente



La liste d'inscriptions est vide pour le moment.

Aucun utilisateur en attente d'approbation actuellement.

La page du panel admin « En Attente » permet de gérer les demandes de comptes pour que vous puissiez choisir qui a accès à l'application.

PANNEAU ADMINISTRATEUR : QUESTION

Admin

- Tableau de bord
- Utilisateurs
- En attente
- Question**
- Mail
- Paramètres
- [Sortir du panel](#)

② Liste des questions

+ Ajouter une question

| ID | Type | Question | Type Réponse | Image |
|----|------|--|--------------|-------|
| 1 | 1 | Convertir 0,3 h en minutes | RDS | Non |
| 2 | 1 | À quelle vitesse moyenne roule-t-on si on parcourt 120 km en 1h30 ? | RDS | Non |
| 3 | 1 | Quel pourcentage représente 120 élèves sur 300 ? | RDS | Non |
| 4 | 1 | Convertir 4,2 h en heures et minutes | RDS | Non |
| 5 | 1 | Calculer 20 % de 150 € | RDS | Non |
| 6 | 1 | Un cycliste parcourt 4 km en 12 min. À quelle vitesse moyenne roule-t-il ? | RDS | Non |
| 7 | 1 | Quel pourcentage représente 3 élèves sur 4 ? | RDS | Non |

② Liste des questions

+ Ajouter une question

ID: 1
1
Convertir 0,3 h en minutes
Type de réponse : RDS
Aucune image

ID: 2
1
À quelle vitesse moyenne roule-t-on si on parcourt 120 km en 1h30 ?
Type de réponse : RDS
Aucune image

La page du panel admin « Question » permet de voir toutes les questions qui sont stocké dans la base de données mais aussi de pouvoir rajouter de nouvelles questions.

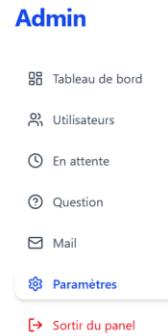
PANNEAU ADMINISTRATEUR : MAIL

The screenshot shows the 'Envie de mail aux joueurs' (Send email to players) section of the admin panel. On the left, a sidebar lists navigation options: Tableau de bord, Utilisateurs, En attente, Question, Mail (which is selected and highlighted in blue), and Paramètres. Below these are links to Sortir du panel and Help. The main area has a 'Sujet:' input field containing 'Sujet du mail'. Below it is a 'Contenu (placeholders supportés)' input field containing 'Bonjour {pseudo},' and 'Merci de vous être inscrit sur MathsALaMaison.' A blue button labeled 'Insérer un placeholder' is visible. In the bottom right corner of the main area, there is a small blue circular icon with a white '@' symbol.

This screenshot shows the same 'Envie de mail aux joueurs' section. The sidebar is identical. The main area has a 'Sujet:' input field containing 'Sujet du mail'. Below it is a 'Contenu (placeholders supportés)' input field containing 'Bonjour {pseudo},' and 'Merci de vous être inscrit sur MathsALaMaison.' A blue button labeled 'Insérer un placeholder' is visible. The interface is identical to the one above it.

La page du panel admin « Mail » permet aux administrateurs d'envoyer un mail à tous les joueurs qui possèdent un compte.

PANNEAU ADMINISTRATEUR : PARAMETRE



⚙️ Paramètres

Pagination

Utilisateurs

Pagination

Utilisateurs par page

- 15 +

Sauvegarder

Questions

Pagination

Questions par page

- 50 +



⚙️ Paramètres

Pagination

Utilisateurs

Pagination

Utilisateurs par page

- 15 +

Sauvegarder

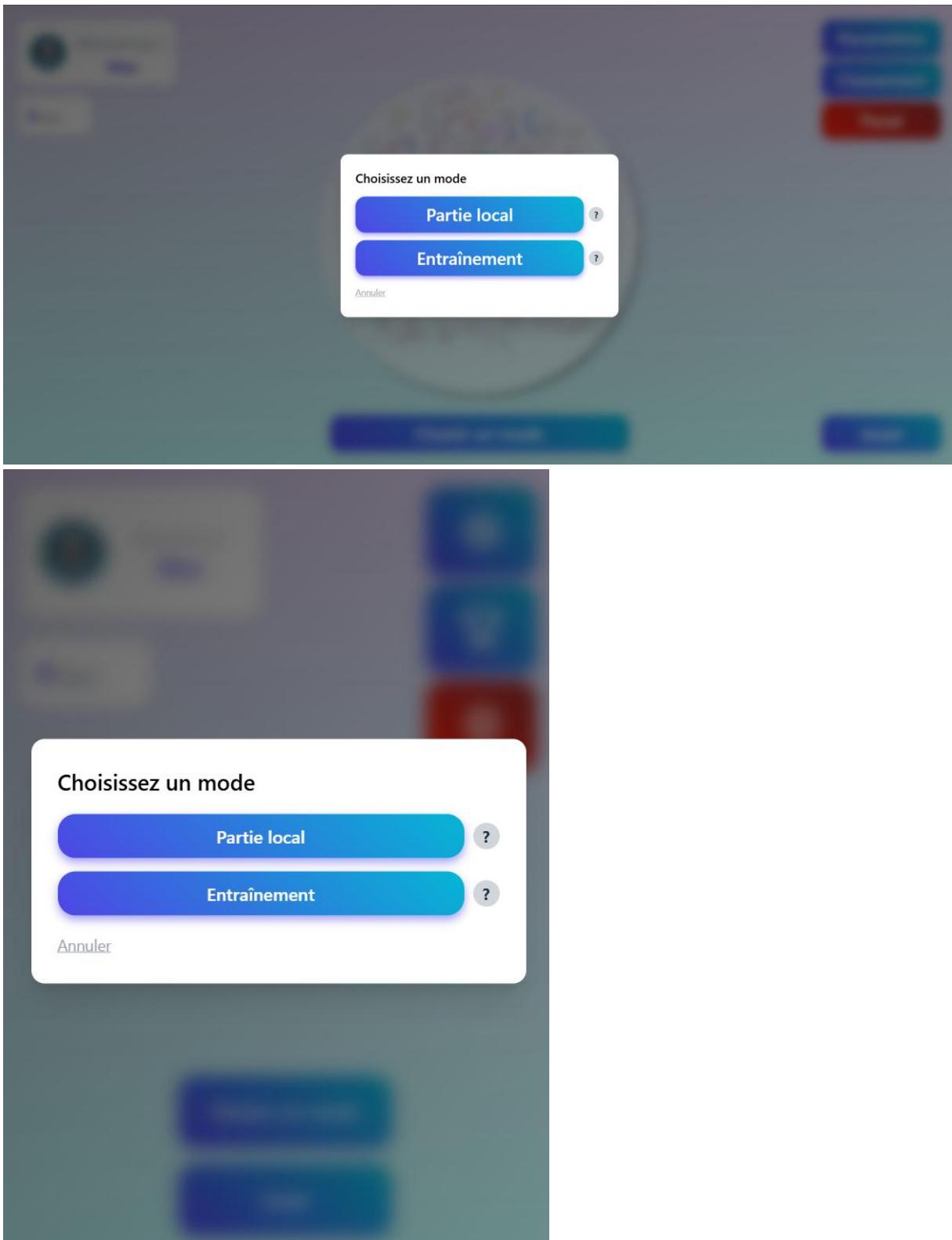
Questions

Pagination

Questions par page

La page de panel admin « Paramètre » permet de changer/ modifier le nombre d'utilisateurs et de questions sur une seule page.

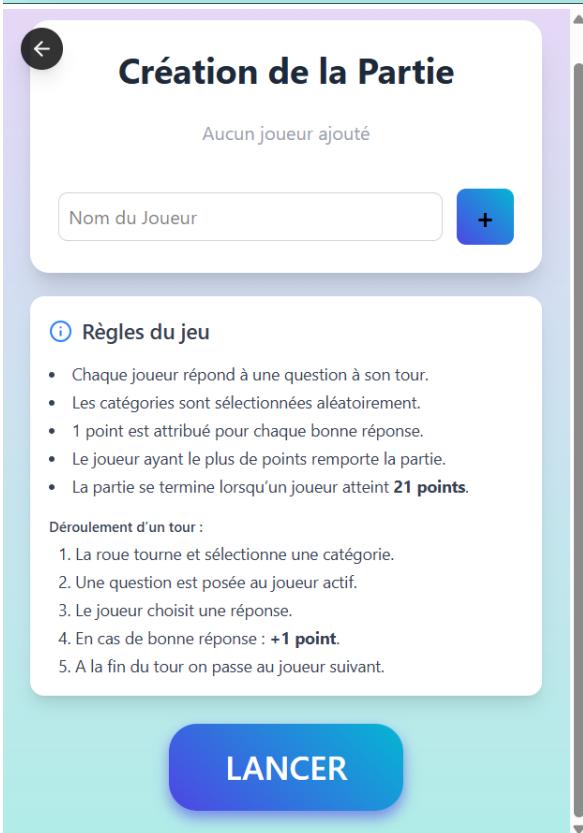
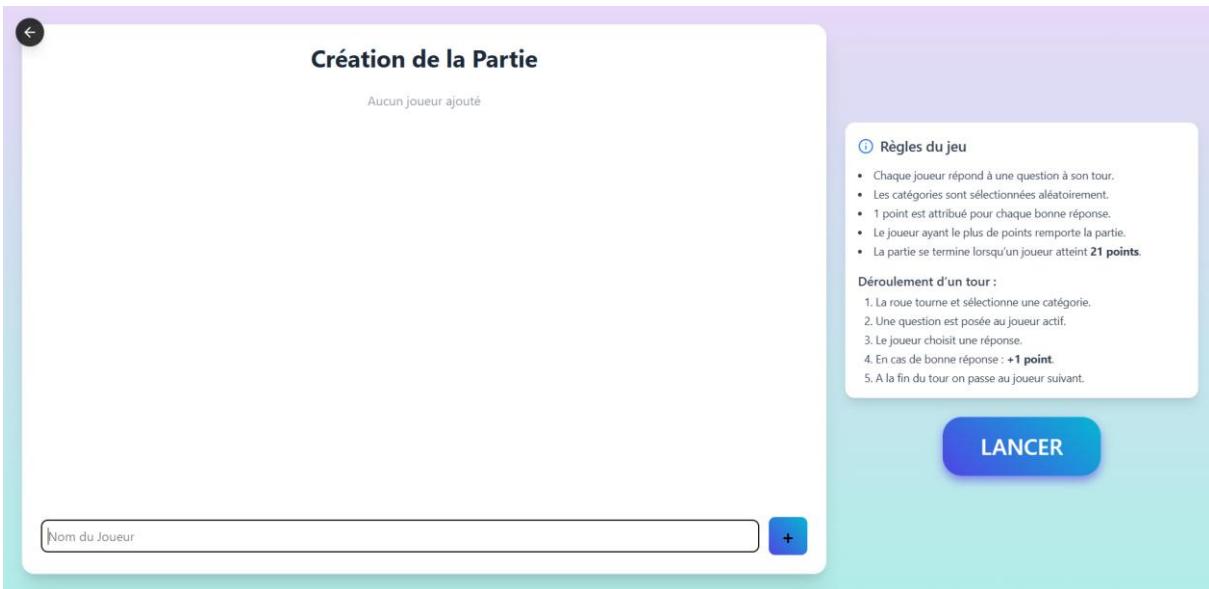
SELECTION DU MODE :



Le bouton « choisir un mode » fait apparaître une fenêtre temporaire sur laquelle on peut choisir un de deux modes différents : la partie en local ou le mode entraînement.

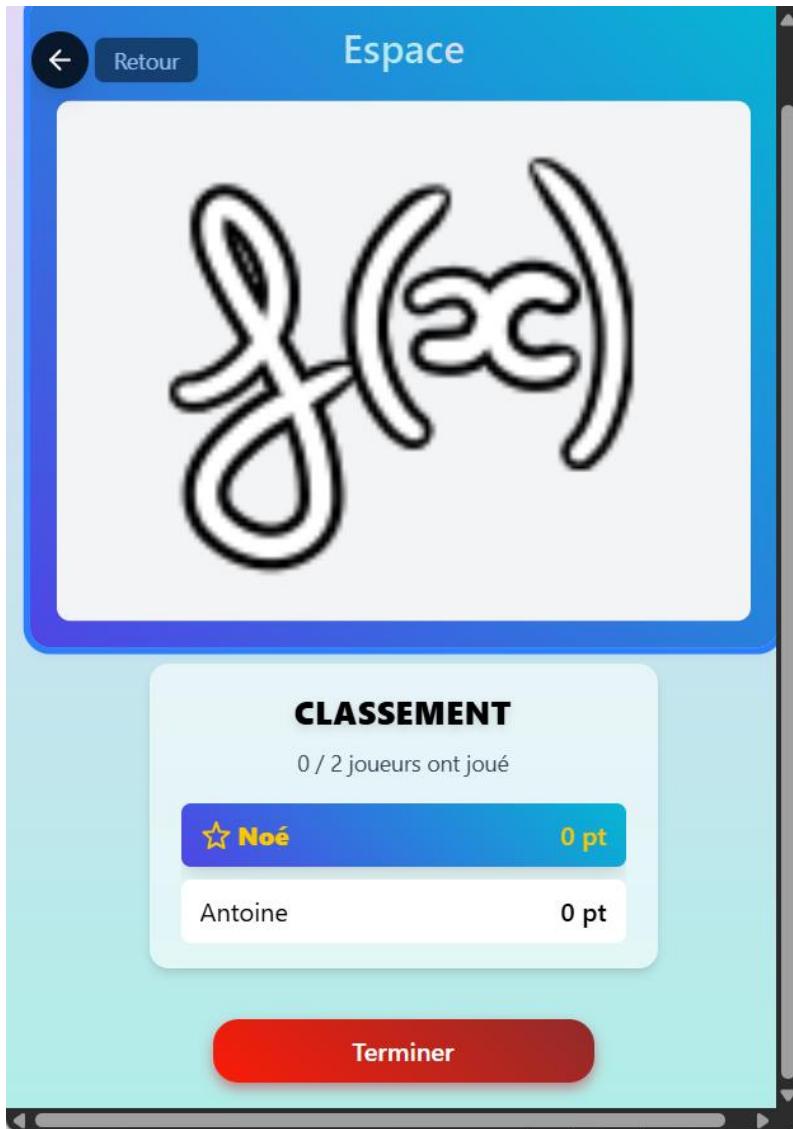
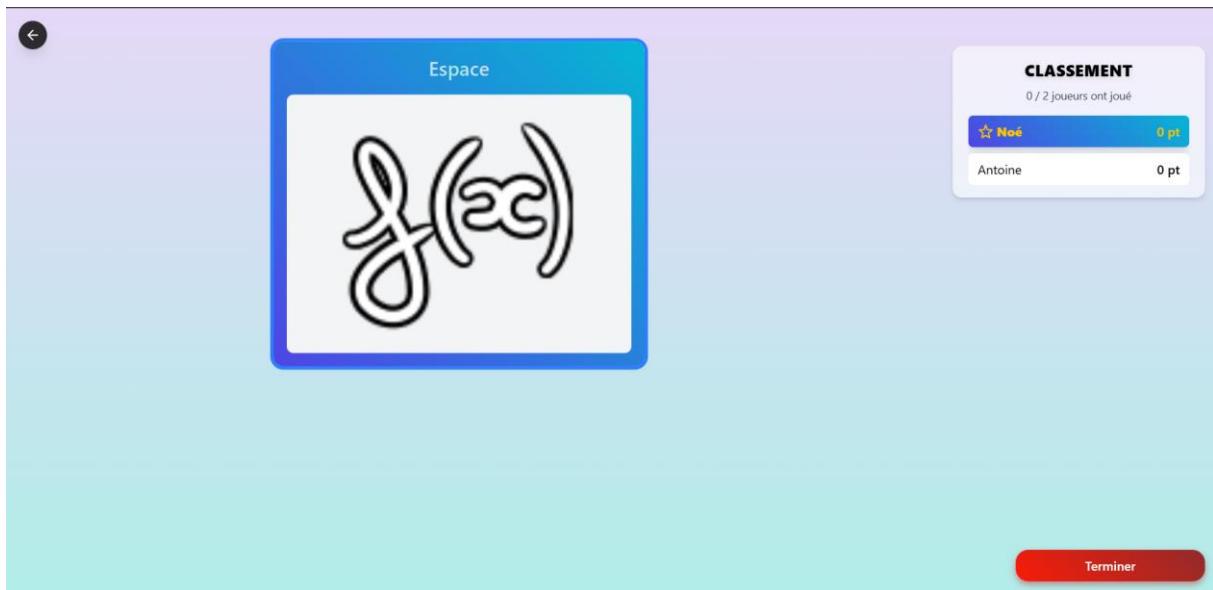
JOUER :

JOUER : CREATION

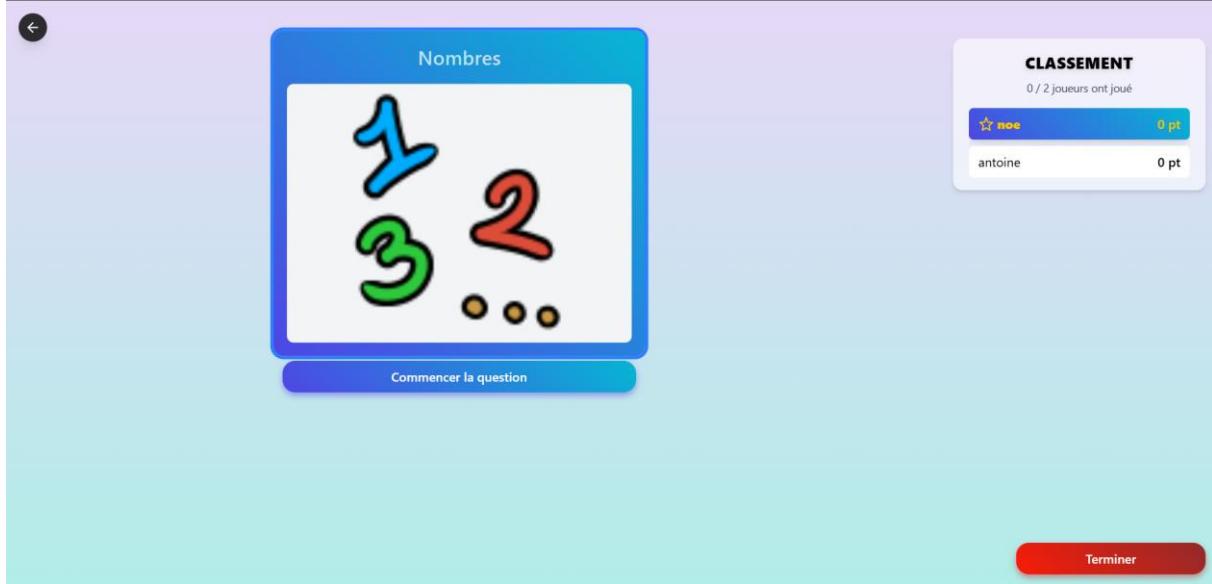


Cette page permet de d'ajouter les noms ou pseudonymes des personnes jouant sur la même partie, on entre le nom du joueur dans le champ dédié puis on appuie sur le plus pour l'ajouter. Une fois que tout le monde est là on peut lancer la partie.

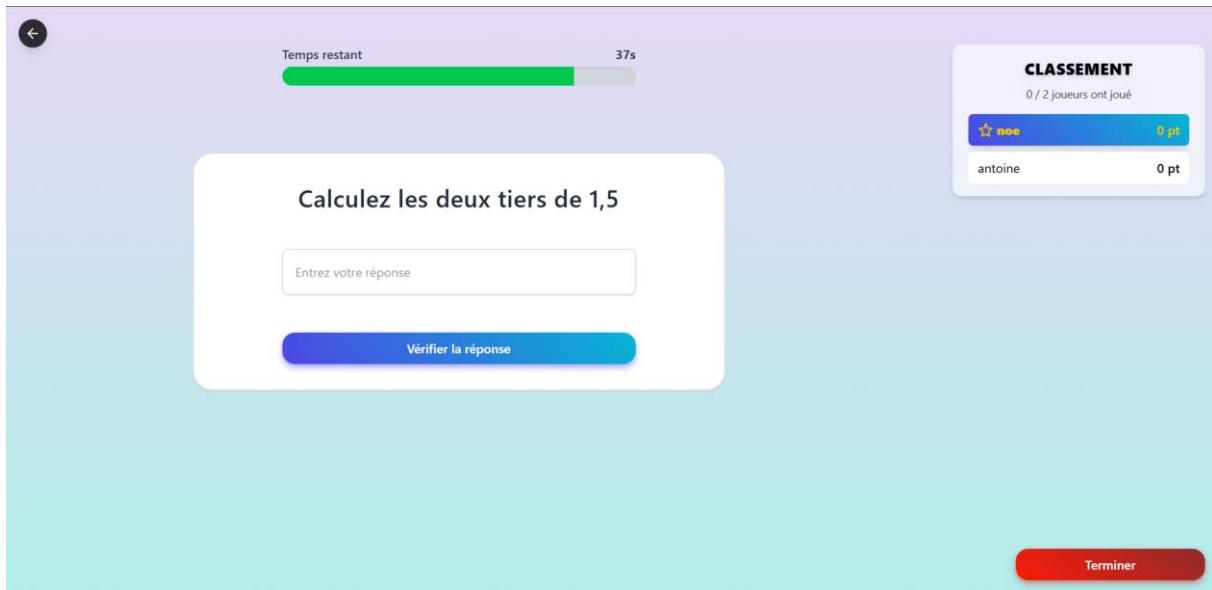
JOUER : LOCAL : PARTIE



Cette page permet de jouer au jeu, il faut respecter plusieurs étapes pour jouer au jeu. En premier lieu il faut savoir que l'image avec espace est un roulette qui choisit un thème, pour l'activer il suffit d'appuyer dessus.



Une fois le roulement terminer il faut appuyer sur le bouton « Commencer la question », une fois le bouton appuyer la question apparait a la place de la roulette.



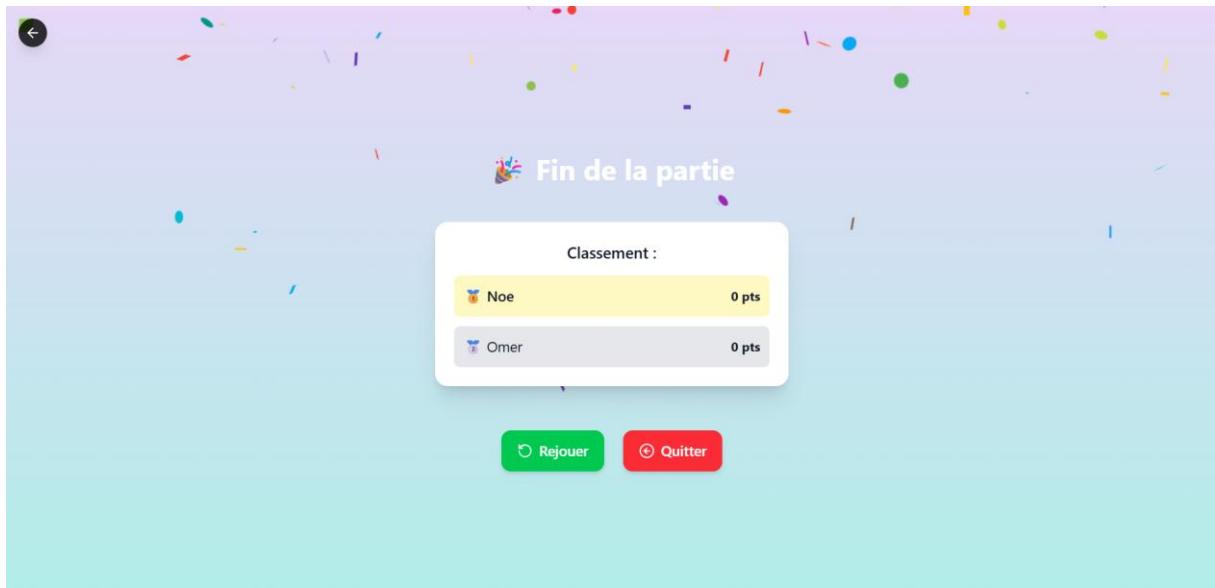
Une fois la réponse mise ou choisit, il suffit de vérifier la réponse, si elle est bonne cela rajoute un point à la personne qui a répondu.

Pour finir il faut soi qu'une personne atteigne 21 points. Le bouton terminer est là pour les administrateurs et pour les tests.

JOUER : FIN DE JEU

Pour finir l'écran de fin de jeu affiche le classement des joueurs avec leur nombre de point.

Le bouton rejouer redirige vers la création d'une partie et le bouton quitter redirige vers la page principale.



MODE ENTRAINEMENT :

Question : 0 / 10

Temps restant 44s

Quel effet a une homothétie de rapport 0,5 sur une figure ?

La figure est agrandie, toutes les dimensions sont multipliées par 2.

La figure est retournée, toutes les dimensions sont divisées par 1/2.

La figure est réduite, toutes les dimensions sont divisées par 2.

Retour

Question : 0 / 10

33s

Temps restant

Quel effet a une homothétie de rapport 0,5 sur une figure ?

La figure est agrandie, toutes les dimensions sont multipliées par 2.

La figure est retournée, toutes les dimensions sont divisées par 1/2.

Dans cette page l'utilisateur va pouvoir s'entraîner aux différentes questions. Une question aléatoire va être tiré, puis l'utilisateur devra donner la bonne réponse. Dans ce mode de jeu l'utilisateur ne gagnera pas de points, c'est uniquement un mode d'entraînement.

Il y a un total de 10 questions par séance d'entraînement.