



Première version de l'Application MathsALaMaison

Dans le document ci-dessous se retrouve les principaux fonctionnalités de l'application MathsALaMaison. L'application est toujours en développement, tout types de retours serait grandement remercié pour améliorer l'application.

Pour tout problème, retour ou question veuillez envoyer un mail à GUNES Omer à l'adresse : gunes.e2300540@etud.univ-ubs.fr

TABLE DES MATIERES

La page d'inscription :	3
La page de connexion :	4
La page principal :	5
La page de profil :	6
La page de changement d'avatar (photo de profil)	7
Classements :	8
Classement : Points	8
Classement : Parties	9
Classement : Victoires	9
Paramètres :	10
Paramètres : Compte	10
Paramètre : Son	12
Paramètres : Condition général d'utilisation	12
Paramètre : Contact	13
Jouer :	14
Jouer : En Ligne	14
Jouer : Local	14
Jouer : Jeu de Test	15
Mode entraînement :	15
Questionnement :	16
Votre retour :	16

LA PAGE D'INSCRIPTION :

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

Vous avez déjà un compte ?

Créer un compte

Email

Pseudo

Mot de passe

Confirmer le mot de passe

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 email, 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).

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 diagram illustrates a comparison between a hand-drawn tree diagram and a digital login interface. On the left, a yellow background features a hand-drawn tree with various numbers (e.g., 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 0) and letters (e.g., A, B, C, D, E, F, G, H, I, J, K, L, M, N, O, P, Q, R, S, T, U, V, W, X, Y, Z) scattered around it. Below the tree, the words "Maths à la maison" are written. On the right, a digital "Connexion" (Login) screen is shown. It has two input fields: "Email ou Pseudonyme" and "Mot de passe". Below these fields is a red link "Mot de passe oublié" (Forgot password). A large black button in the center says "Se Connecter" (Connect). To the right of the button is a blue link "Pas de compte ? S'inscrire" (No account? Sign up). Three callout boxes point from the bottom to specific elements: 1) "Ce bouton permet de recréer un mot de passe" (This button allows you to recreate a password) points to the "Mot de passe oublié" link. 2) "Ce bouton permet de confirmer la connexion" (This button allows you to confirm the connection) points to the "Se Connecter" button. 3) "Ce bouton ramène à la page inscription" (This button returns to the sign-up page) points to the "Pas de compte ? S'inscrire" link.

Connexion

Email ou Pseudonyme

Mot de passe

Mot de passe oublié

Se Connecter

Pas de compte ? S'inscrire

Ce bouton permet de recréer un mot de passe

Ce bouton permet de confirmer la connexion

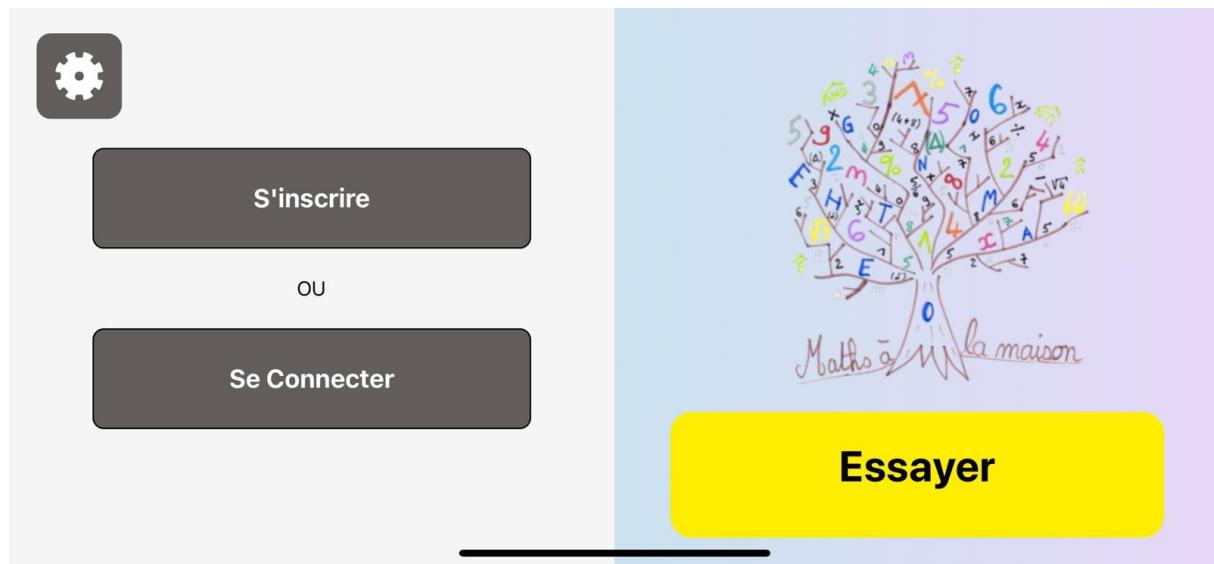
Ce bouton ramène à la [page inscription](#)

La page de connexion permet à l'utilisateur de se connecter à un compte déjà existant. Pour cela, l'utilisateur a le choix entre se connecter avec son adresse e-mail ou avec son pseudonyme puis d'entrer son mot de passe. Si les identifiants sont correct alors l'utilisateur est connecté sinon un message d'erreur apparaît à l'écran.

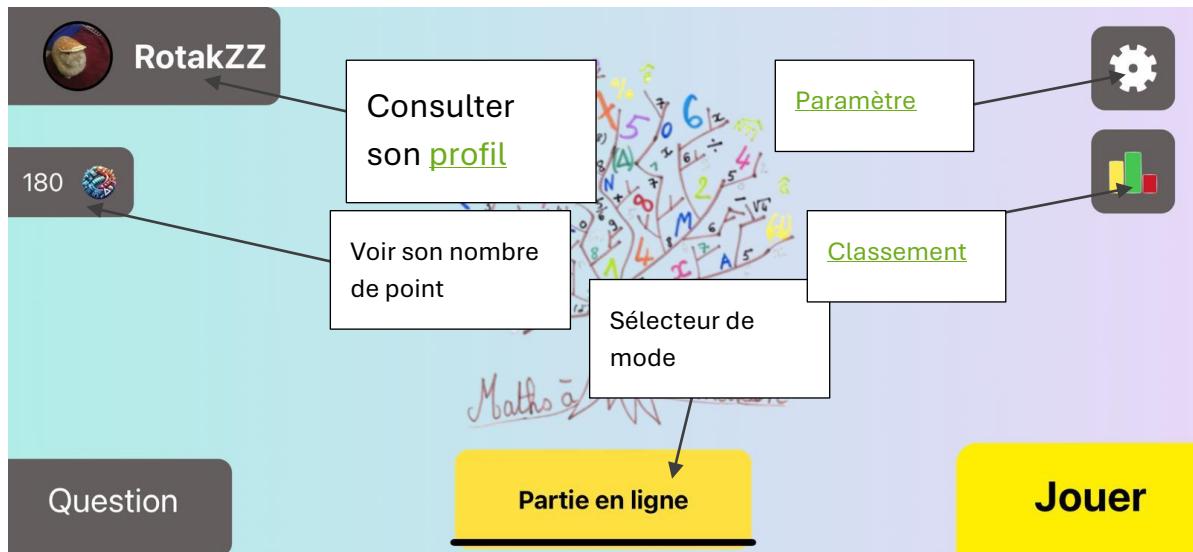
L'utilisateur peut toujours revenir dans la page principale avec la flèche de retour présent en haut à gauche de la page. L'utilisateur peut également se rendre dans la page d'inscription avec le bouton « [Pas de compte ? S'inscrire](#) ».

La fonctionnalité de mot de passe oublié n'est pas encore implémenté, il le sera dans une prochaine version.

LA PAGE PRINCIPAL :

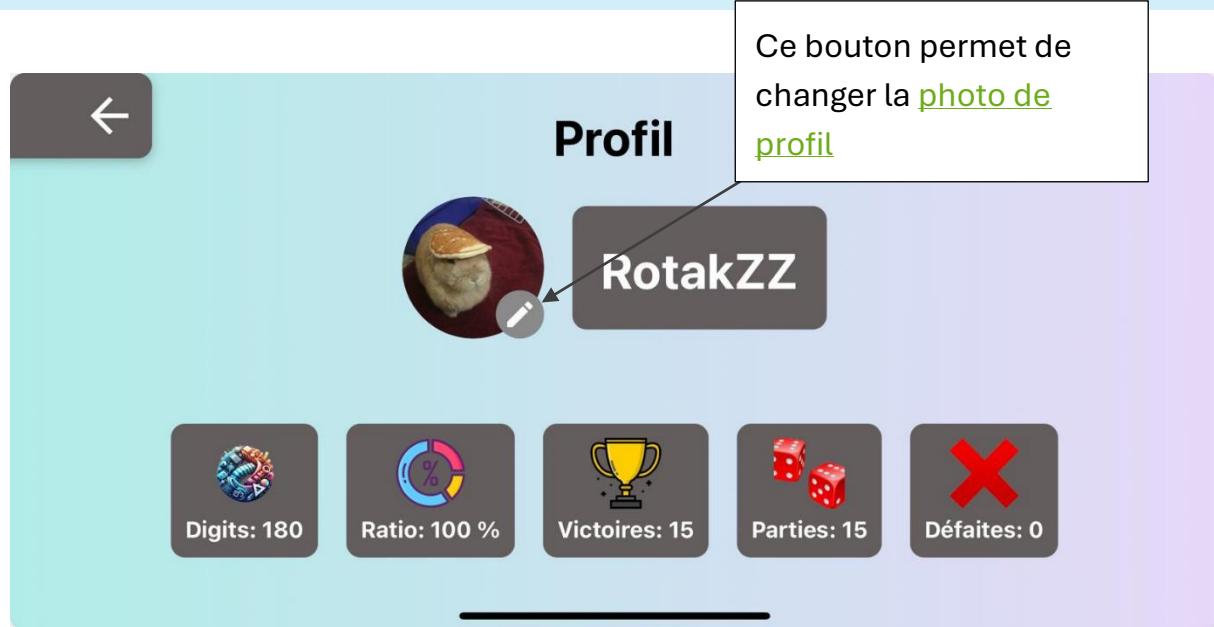


La page d'accueil pour les utilisateurs non connecté est comme ceci. On a donc quelque boutons. L'utilisateur peut s'inscrire ou se connecter, peut accéder aux paramètre, il peut également essayer le mode entraînement.



Si l'utilisateur est connecté alors la page d'accueil va être comme ceci. L'utilisateur peut effectuer des actions basique comme voir son profil, le classement, accéder aux paramètres et sélectionner différents modes de jeux.

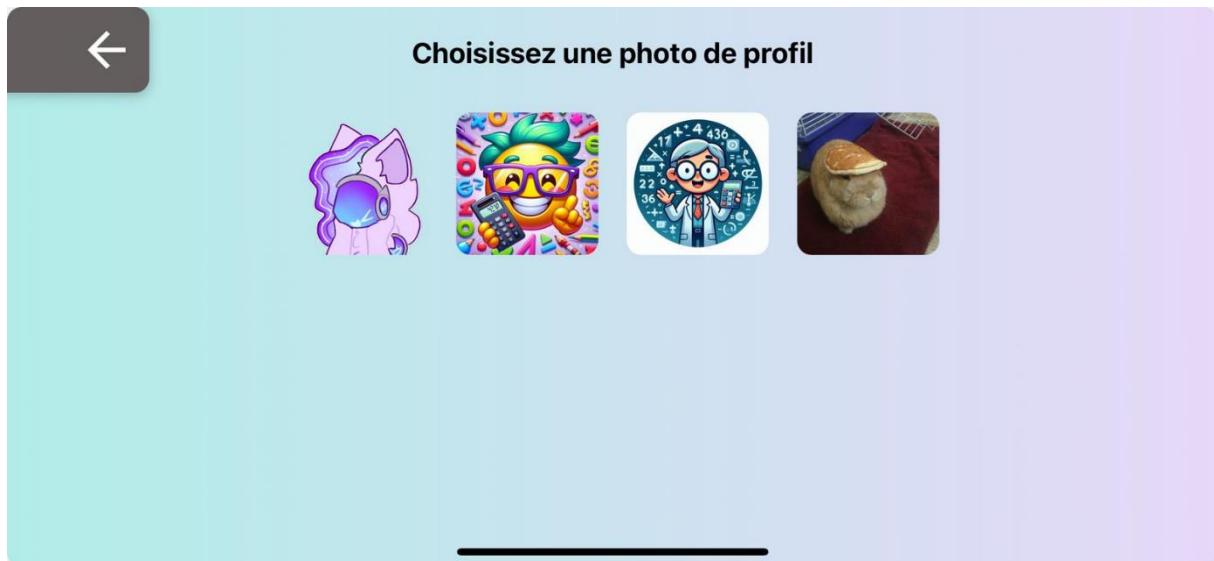
LA PAGE DE PROFIL :



Les utilisateurs peuvent accéder à leurs statistique via la page de profil. Dans celle-ci on va y retrouver le nombre de points totaux qu'il auront gagné depuis la création de leur compte. Leurs ratio partie gagné/partie totaux. Le nombre de victoire, le nombre de parties totaux, 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. Pour l'instant il y en a 4. Ils sont là uniquement pour des tests. Ils seront changé plus tard. Les avatars seront tous libres de droits. Si vous avez des idées d'avatar n'hésitez pas à nous les partager !

CLASSEMENTS :

CLASSEMENT : POINTS

Ce bouton permet de voir le classement par parties

Ce bouton permet de voir le classement par victoires



Cette page est divisé en deux parties, la partie de droite elle représente les statistique 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.

CLASSEMENT : PARTIES

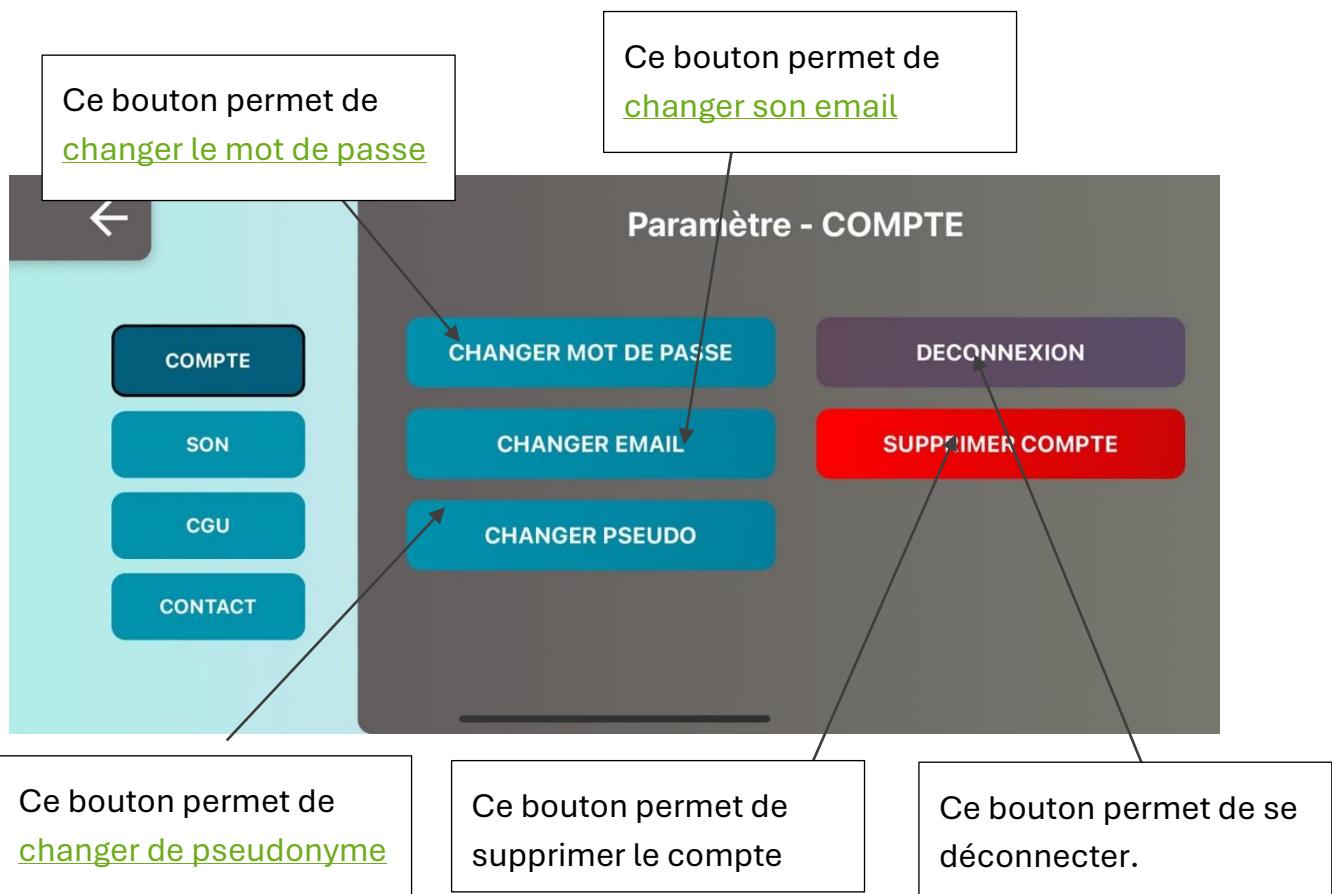


CLASSEMENT : VICTOIRES



PARAMETRES :

PARAMETRES : COMPTE



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

PARAMETRE : COMPTE : CHANGER PSEUDONYME

The form is titled 'Changer votre pseudo'. It features a text input field labeled 'Votre nouveau pseudo' and a blue 'Confirmer' button.

←

Changer votre pseudo

Votre nouveau pseudo

Confirmer

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

PARAMETRE : COMPTE : CHANGER MOT DE PASSE

The screenshot shows a mobile application interface titled "Changer le mot de passe". At the top left is a back arrow icon. The title "Changer le mot de passe" is centered at the top. Below the title are three input fields: "Mot de passe actuel" (Current password), "Nouveau mot de passe" (New password), and "Confirmer le nouveau mot de passe" (Confirm new password). A large blue button labeled "Confirmer" (Confirm) is positioned below the input fields. The background features a horizontal gradient bar at the bottom.

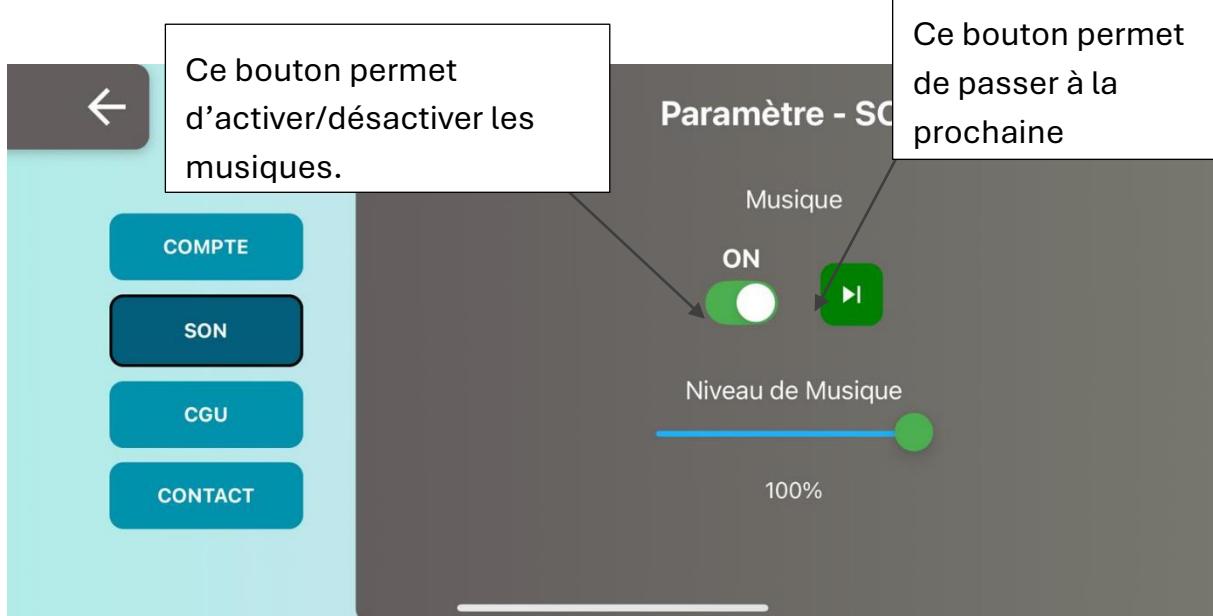
Pour changer de mot de passe il faut mettre son mot de passe actuel pour être sur que quelqu'un d'autre ne change pas votre mot de passe par la suite il faut créer le nouveau mot de passe, le réécrire pour le confirmer et finir par confirmer l'action.

PARAMETRE : COMPTE : EMAIL

The screenshot shows a mobile application interface titled "Changer votre email". At the top left is a back arrow icon. The title "Changer votre email" is centered at the top. Below the title are two input fields: "Mot de passe actuel" (Current password) and "Votre nouveau Email" (Your new Email). A large blue button labeled "Confirmer" (Confirm) is positioned below the input fields. The background features a horizontal gradient bar at the bottom.

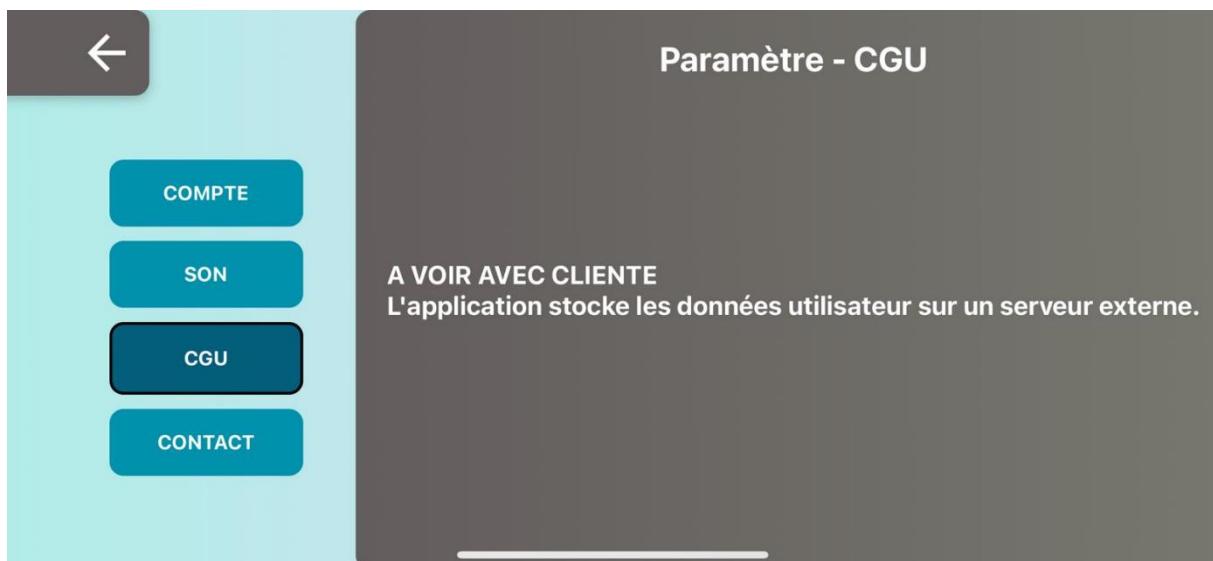
Pour changer d'adresse email il faut mettre son mot de passe actuel pour qu'une personne d'autre que l'utilisateur ne puisse pas changer l'email, il faut par la suite définir le nouvel email et confirmer l'action.

PARAMETRE : SON



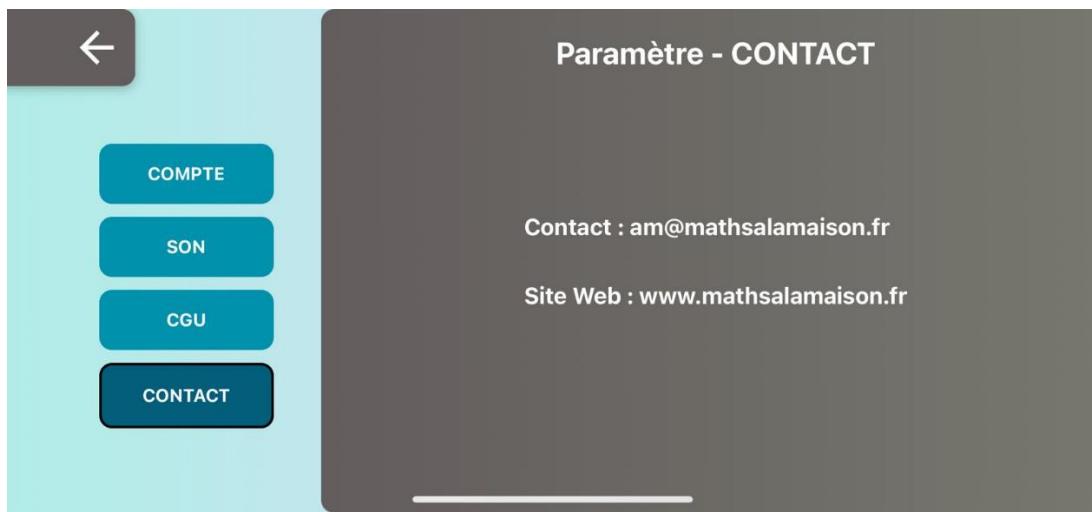
Dans cette page on peut activer/désactiver la musique, changer le volume et passer à la musique suivante.

PARAMETRES : CONDITION GENERAL D'UTILISATION



Dans cette page nous allons afficher les conditions générales d'utilisation de l'application. Pour fixer cela nous devons au préalable les discuter avec vous.

PARAMETRE : CONTACT



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

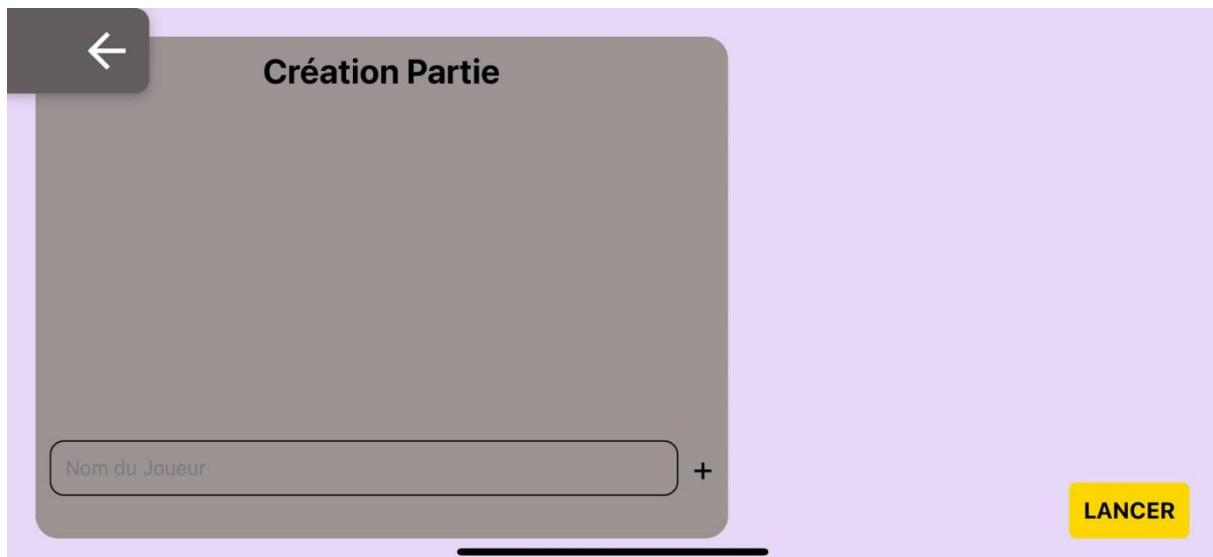
JOUER :

JOUER : EN LIGNE



Cette page est une page d'attente pour lancer une partie en ligne. C'est une sorte de liste d'attente. On peut voir le pseudo des autres joueurs qui sont dans la liste d'attente avec nous. On peut également quitter la liste d'attente en cliquant sur « ANNULER », on va alors être redirigé vers la [page principale](#).

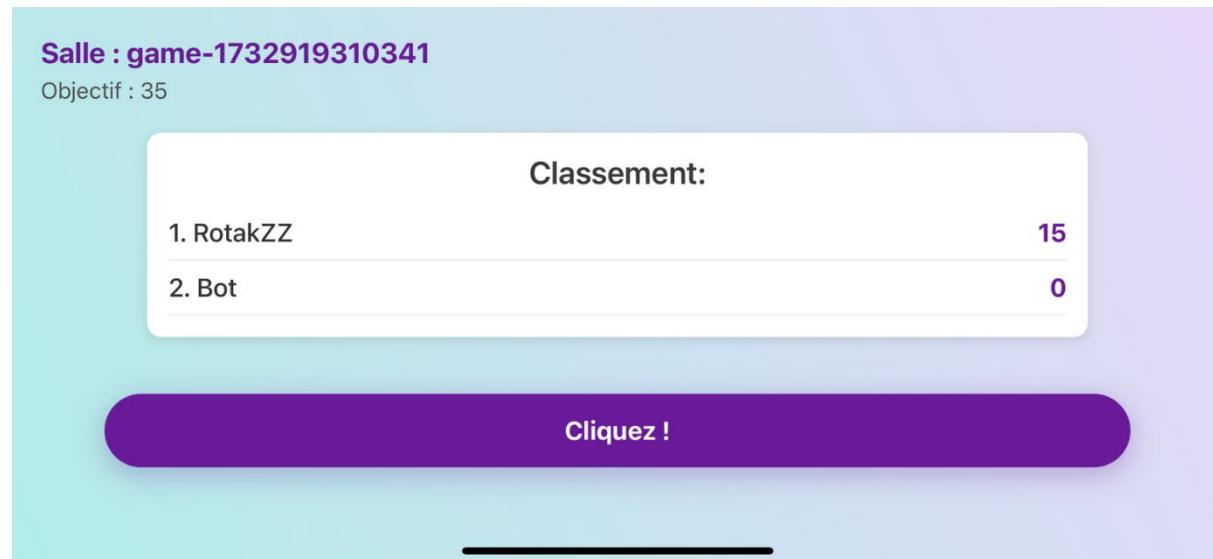
JOUER : LOCAL



Cette page encore en développement est une page pour lancer des parties en local. On va pouvoir entrer le nom des joueurs en les notant dans « Nom du

joueur » et en cliquant sur le « + ». Puis on va pouvoir lancer une partie en cliquant sur « LANCER ».

JOUER : JEU DE TEST



Salle : game-1732919310341
Objectif : 35

Classement:	
1. RotakZZ	15
2. Bot	0

Cliquez !

Ce jeu est un jeu de test. C'est une version de test, pour qu'on puisse faire un petit jeu en multijoueur, pour le faire fonctionner. Donc c'est un jeu de clique. Le premier joueur à faire autant de clique que l'objectifs gagne. (Ce jeu ne sera pas dans la version finale, c'est une toute première version d'un jeu multijoueur, pour qu'on synchronise les joueurs).

MODE ENTRAINEMENT :



Question : Calculer $6,2 \times 1\ 100$

Entrez votre réponse

Vérifier la réponse

NOUVELLE QUESTION

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.

QUESTIONNEMENT :

On a plusieurs question à laquelle on a pas pu apporter de solutions :

Premièrement on a la question de faire un jeu payant. On ne sait pas comment on peut faire payer les utilisateurs pour accéder au jeu sans avoir à gérer des cartes bancaires car se sont des données très sensibles et on a pas encore l'expérience nécessaire pour les sécuriser. Deuxièmement dans le même thème on a également aucune idée de comment on peut vérifier qu'un utilisateur est inscrit sur le site MathsALaMaison pour qu'il est un accès gratuit à l'application.

VOTRE RETOUR :

Vos retours sur les questions ci-dessus et sur l'application en générale sont extrêmement important pour qu'on puisse s'aligner sur une direction commune. Chaque retour que vous faites (design de l'application, est-ce que la direction qu'on a pris vous plait ou non, des nouvelles fonctionnalités, des problèmes rencontré avec l'application....) nous permettra de nous améliorer est de vous rendre une application avec lequel vous seriez satisfaite. Vous pouvez contactez GUNES Omer à l'adresse « gunes.e2300540@etud.univ-ubs.fr » pour vos différent retour.

Votre retour nous est **très important** pour le bon déroulement du projet. Nous vous rappelons également qu'une démonstration de l'application est prévu soit le Jeudi 9 Janvier ou le Vendredi 10 Janvier 2025. La date exacte vous sera communiqué ultérieurement.

En espérant que cette première version de l'application va vous plaire.

L'équipe Kruaçent.