



Version Finale de l'Application MathsALaMaison

LA PAGE D'INSCRIPTION :





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

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](#)



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 MathLaMaison.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 Holavre 56610 Arradon
Téléphone : 0660783126
Email : am@mathsalamaison.fr
Site Web : MathLaMaison.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.



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@exemple.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 :



Connexion

Email

Mot de passe 

Mot de passe oublié

Se connecter

Pas de compte ? S'inscrire

Ce bouton permet de
recrée un mot de passe

Ce bouton permet de
confirmer la connexion

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

A screenshot of the login page with annotations. The page has a yellow background. At the top left is a back arrow. The main content is a white box with the title "Connexion". Below the title are two input fields: "Email" and "Mot de passe". The "Mot de passe" field has an eye icon. Below the "Mot de passe" field is a red link "Mot de passe oublié". Below that is a black button with the text "Se connecter". At the bottom of the white box is a link "Pas de compte ? S'inscrire". Arrows point from the text boxes on the right to the "Mot de passe oublié", "Se connecter", and "Pas de compte ? S'inscrire" elements.

Connexion

Email

Mot de passe 

Mot de passe oublié

Se connecter

Pas de compte ? S'inscrire

Ce bouton permet de
recrée un mot de passe

Ce bouton permet de
confirmer la connexion

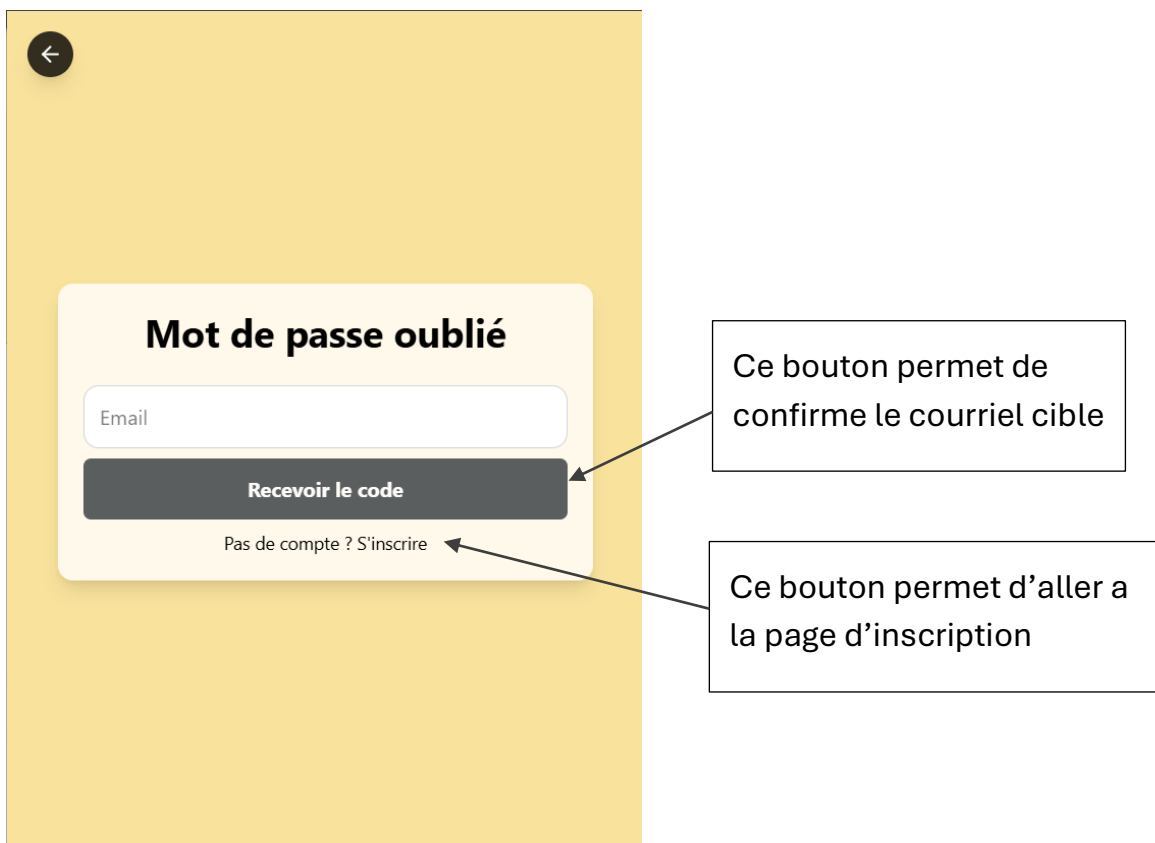
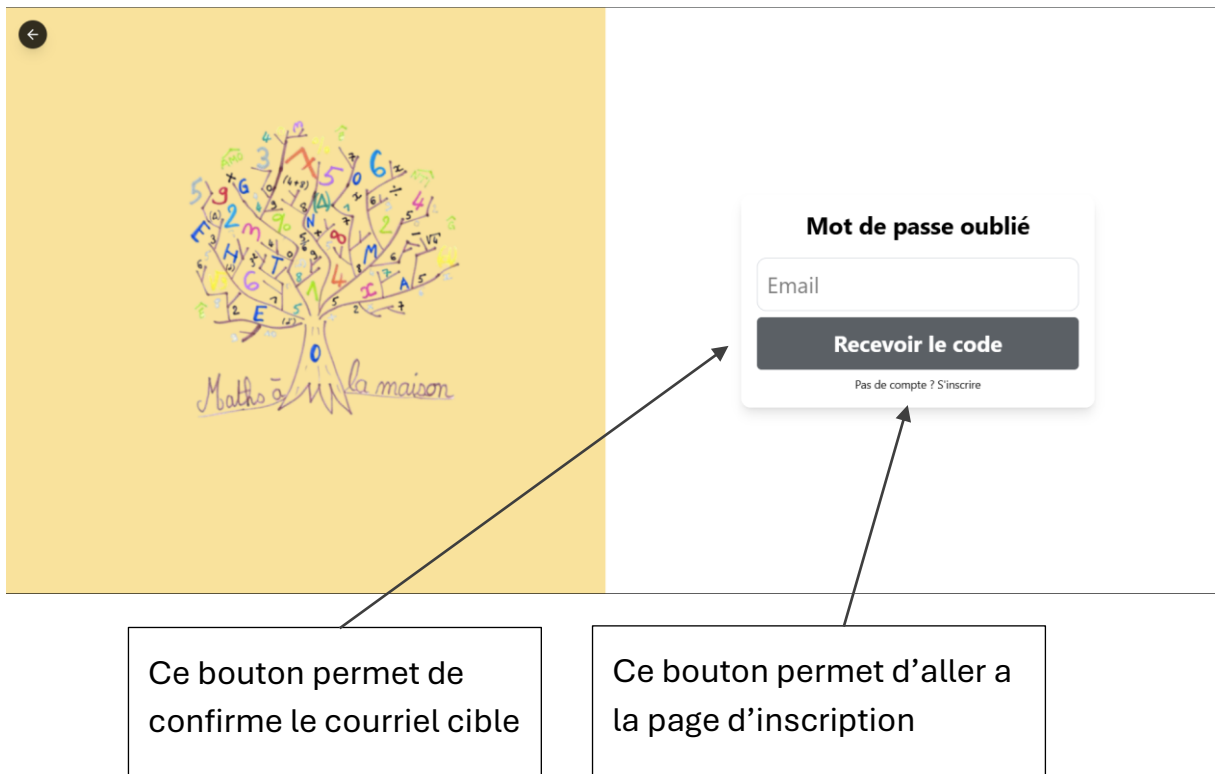
Ce bouton ramène a la
[page inscription](#)


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 rentrer



Mot de passe oublié

nono.parco@gmail.com

Nouveau mot de passe

Changer le mot de passe

[Pas de compte ? S'inscrire](#)

Code validé avec succès. Vous pouvez maintenant changer votre mot de passe.

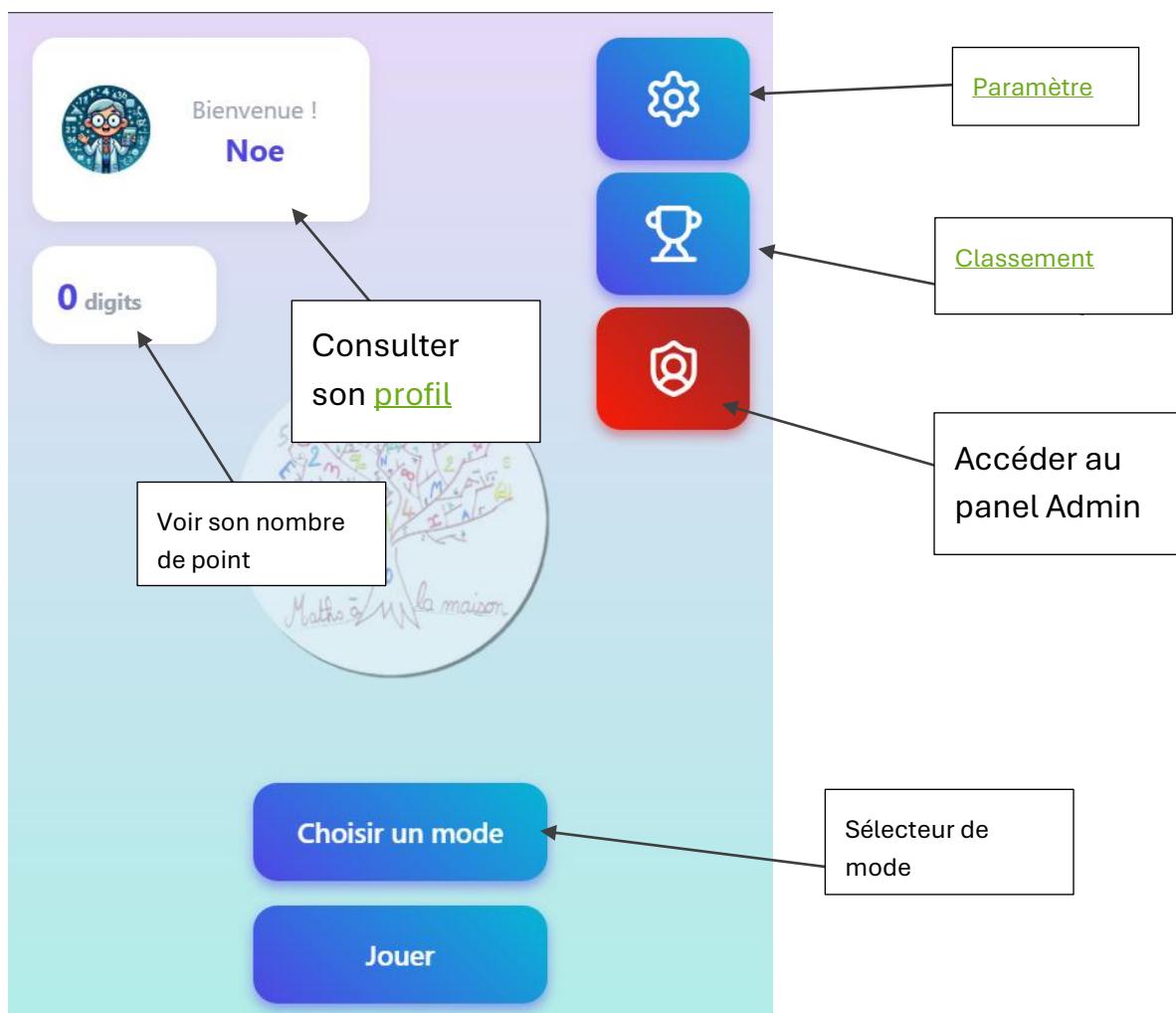
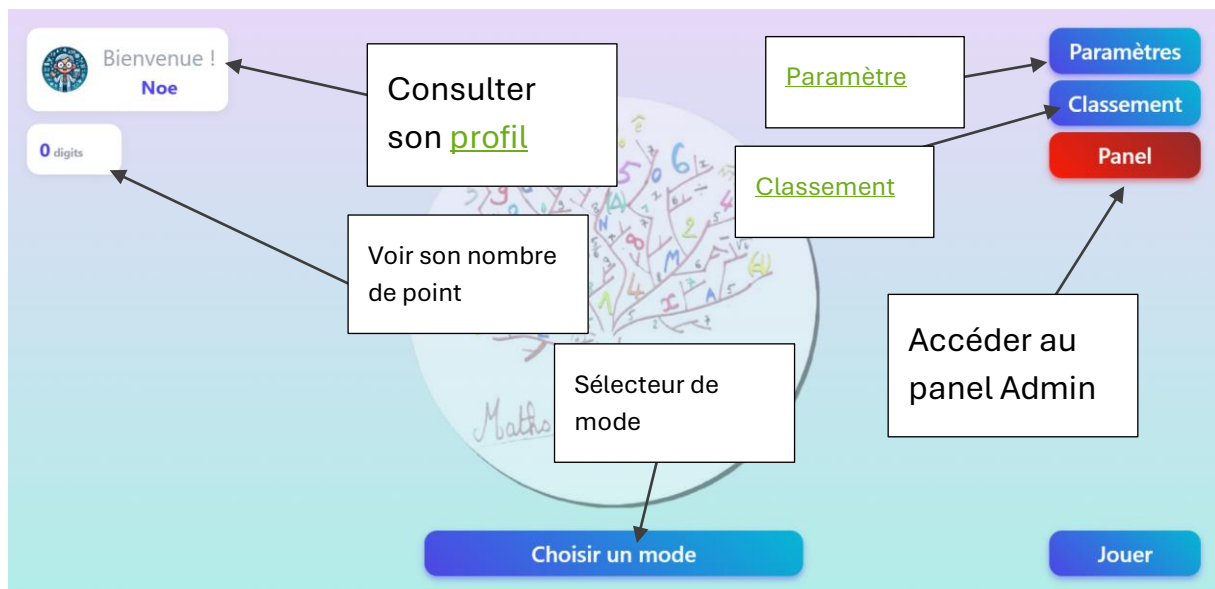
Ce champ permet de rentrer le nouveau mot de passe

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 a son compte, une fois l'adresse rentrée 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.

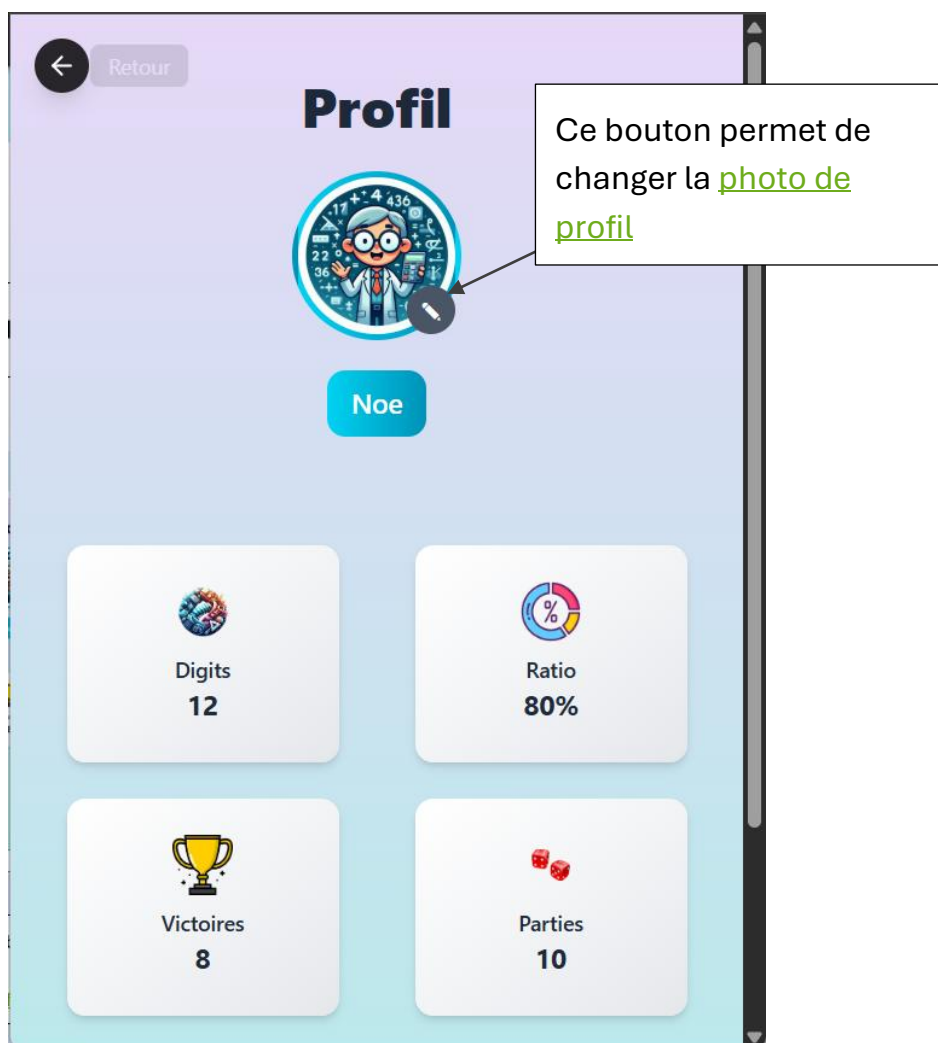
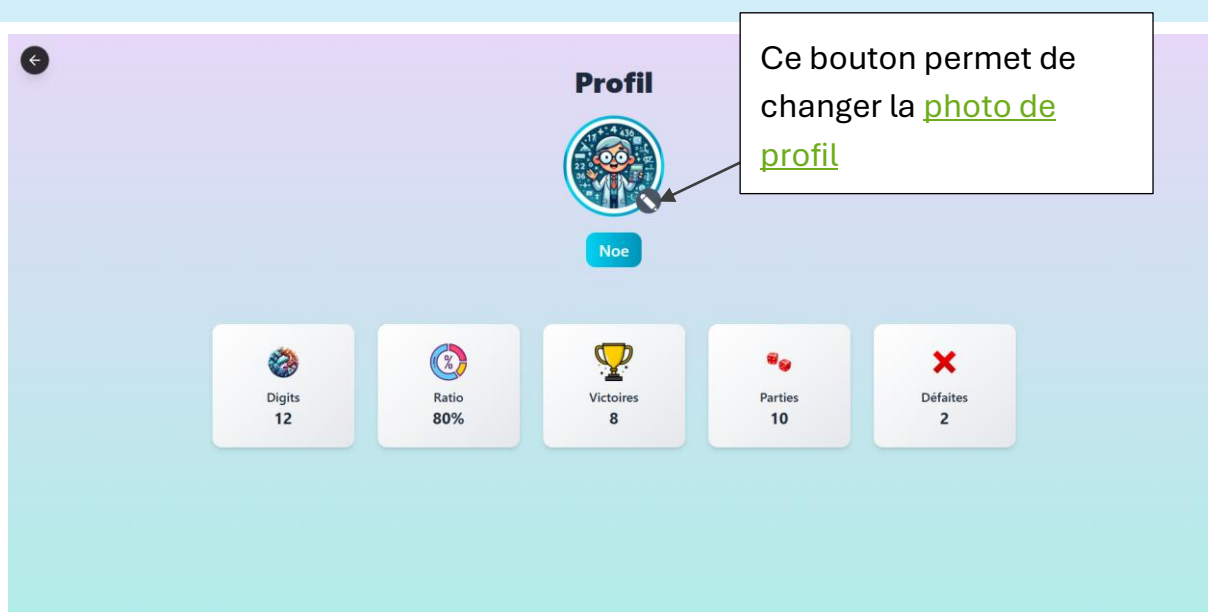
Il est possible d'aller à la page d'inscription avec le bouton « Pas de compte ? S'inscrire ».

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.

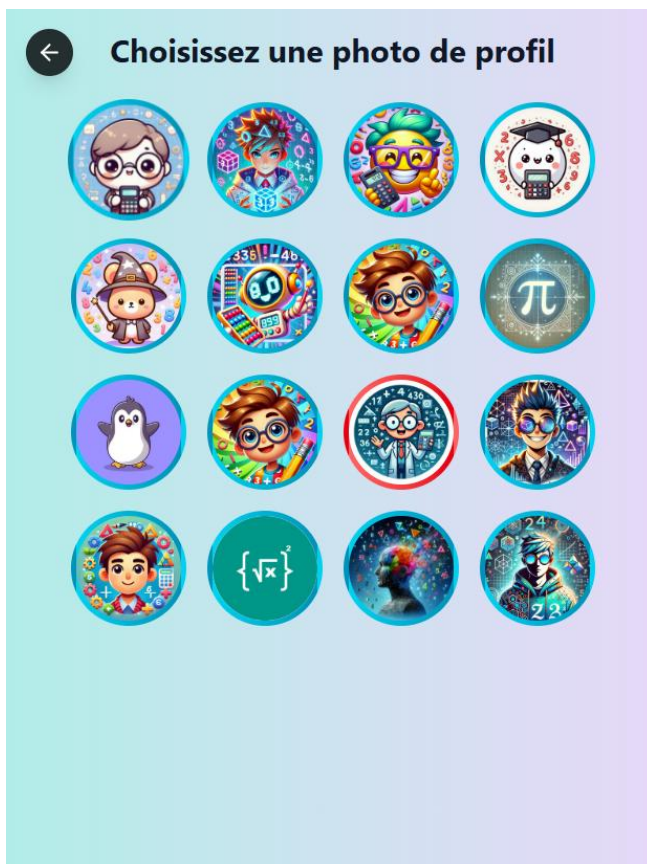
LA PAGE DE PROFIL :



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

The screenshot shows the 'CLASSEMENT - Points' interface. At the top, there are three buttons: 'Points' (highlighted in blue), 'Parties', and 'Victoires'. Below the buttons is a list of players with their scores. On the right, there is a profile card for 'Noe' showing statistics.

Rang	Nom	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

Profile Card for Noe:

- Classement: 7
- Points: 0
- Victoires: 8
- Parties jouées: 10

This screenshot is similar to the one above but includes annotations for the 'Parties' and 'Victoires' buttons. The 'Points' button remains highlighted.

Annotations:

- Ce bouton permet de voir le classement par victoires (points to the 'Victoires' button)
- Ce bouton permet de voir le classement par parties (points to the 'Parties' button)

Rang	Nom	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

PointsPartiesVictoires

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



CLASSEMENT - Parties

PointsPartiesVictoires


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


CLASSEMENT : VICTOIRES


←


CLASSEMENT - Victoires


PointsPartiesVictoires


1.  Omer46


2.  Romain8


3.  Noe8


4.  Patrique7


5.  LN4


6.  Timothee1


7.  Aude@maths1


8.  mael29660

 **Noe**
Ton profil

 Classement3

 Points0


 Victoires8


 Parties jouées10


←


CLASSEMENT - Victoires


PointsPartiesVictoires


1.  Omer46


2.  Romain8

3.  Noe8

4.  Patrique7

5.  LN4

6.  Timothee1

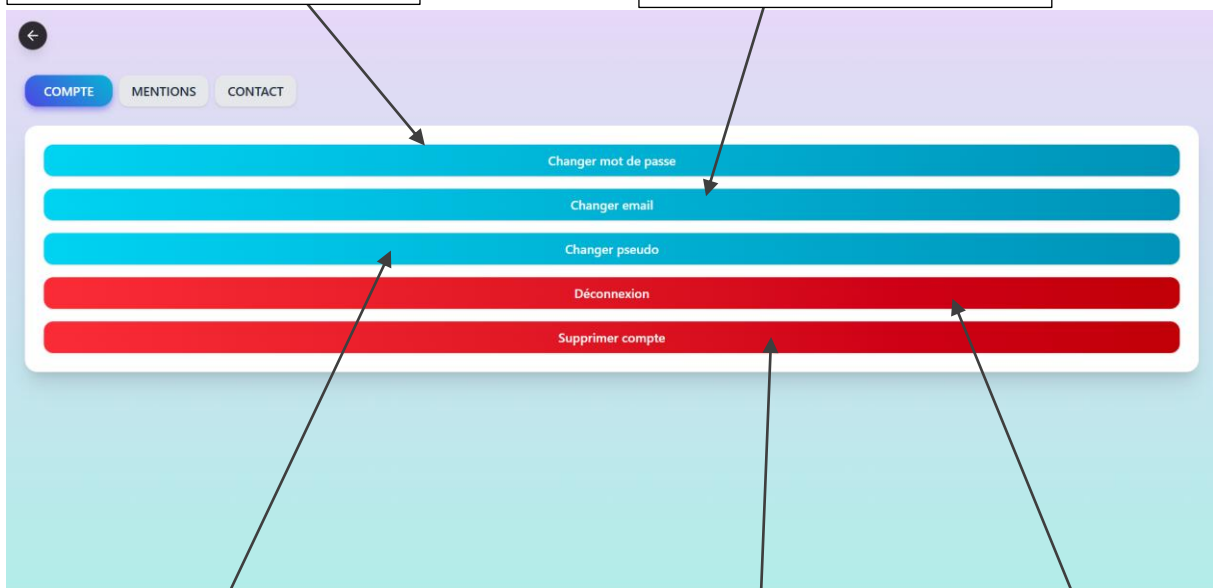
7.  Aude@maths1

PARAMETRES :

PARAMETRES : COMPTE

Ce bouton permet de changer le mot de passe

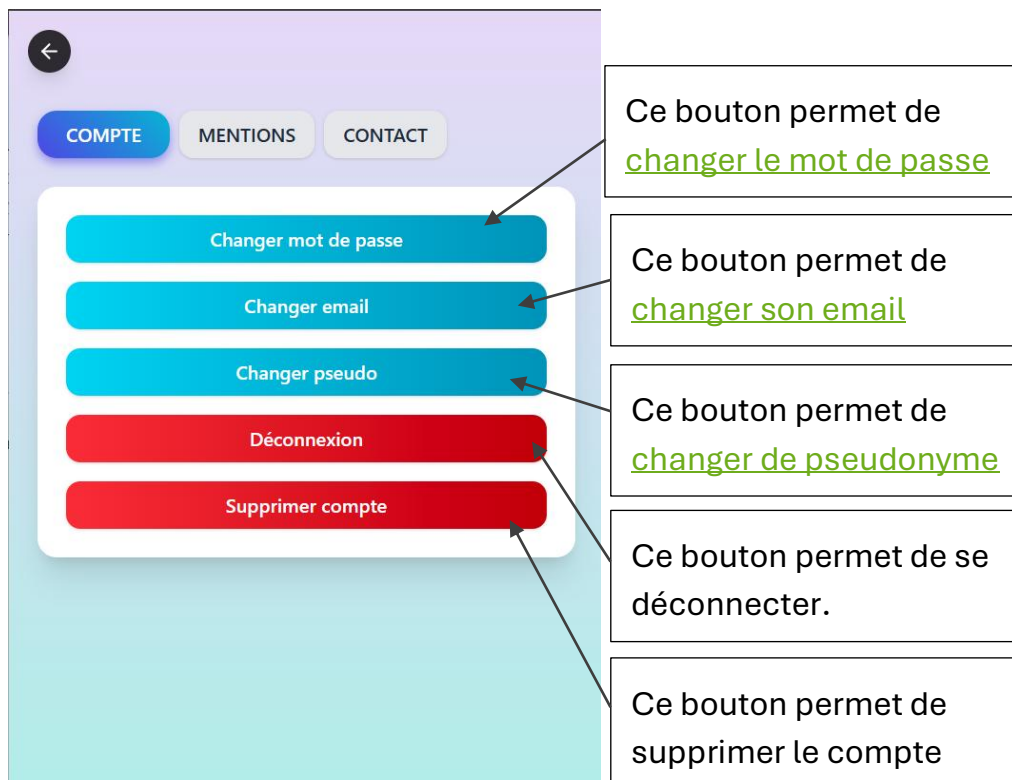
Ce bouton permet de changer son email



Ce bouton permet de changer de pseudonyme

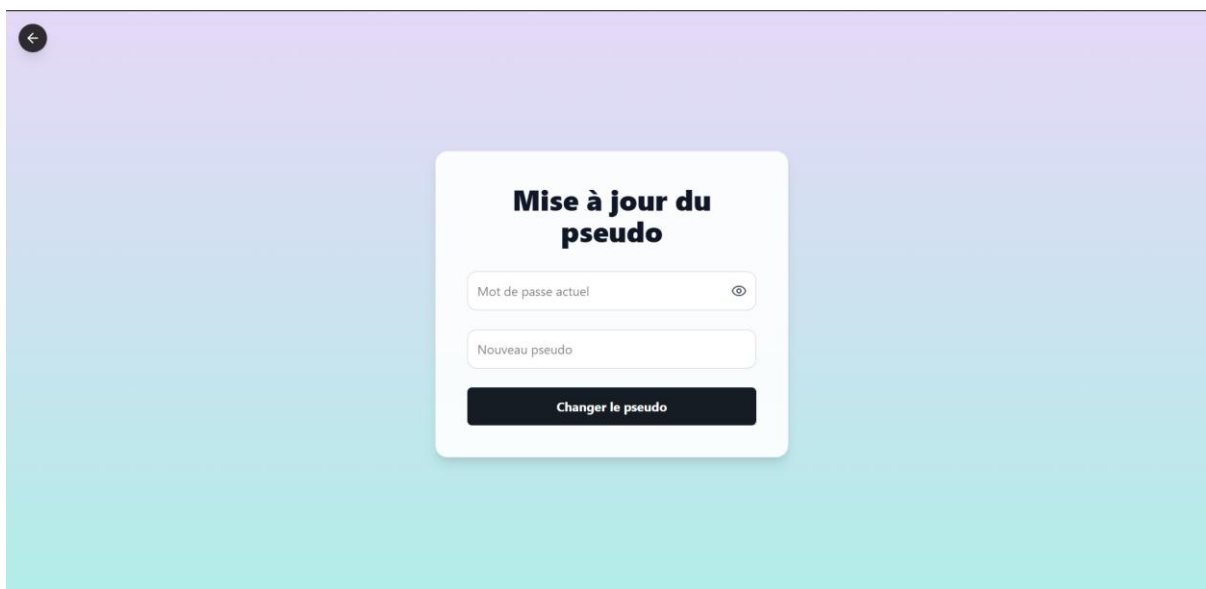
Ce bouton permet de supprimer le compte

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

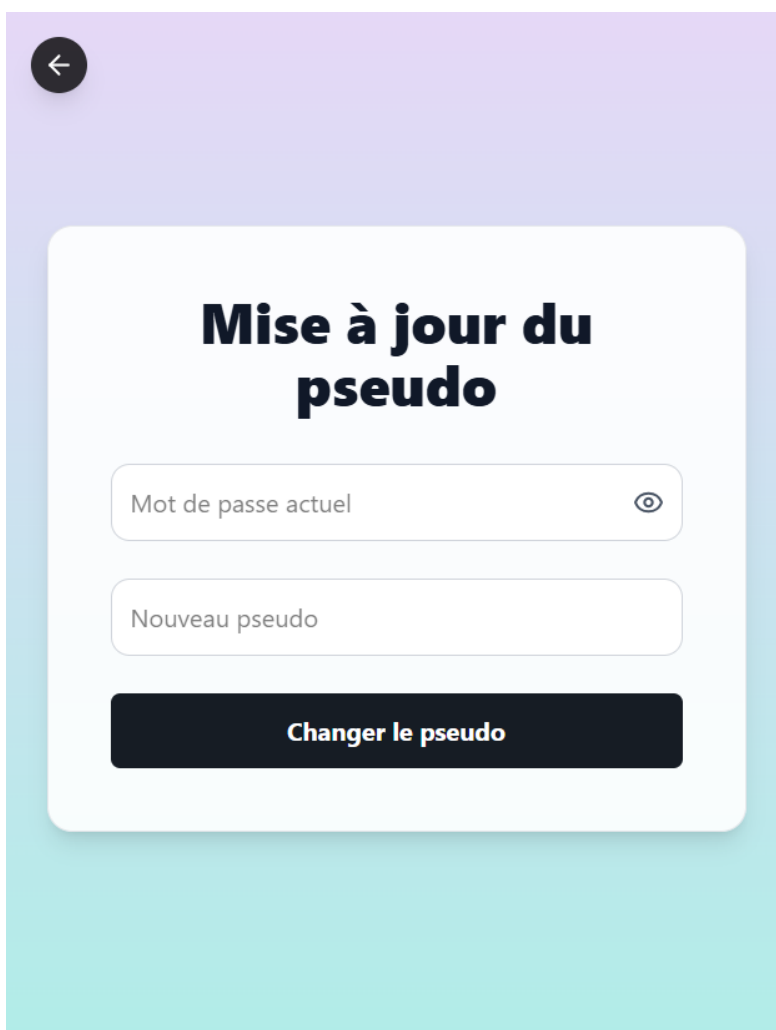


Mise à jour du pseudo


Mot de passe actuel 

Nouveau pseudo

Changer le pseudo



Mise à jour du pseudo

Mot de passe actuel 

Nouveau pseudo

Changer le pseudo

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

PARAMETRE : COMPTE : CHANGER MOT DE PASSE



Changer mot de passe

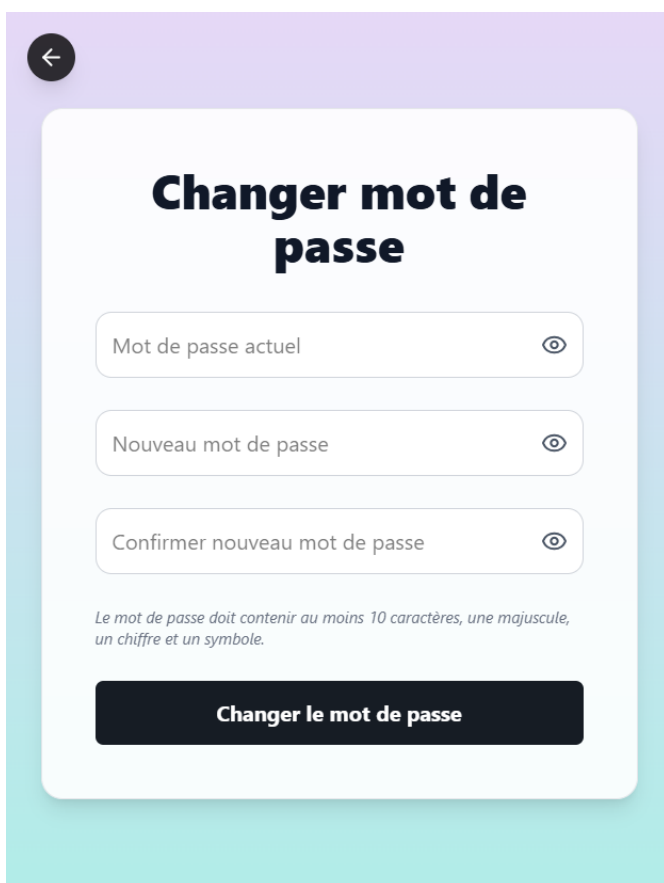
Mot de passe actuel

Nouveau mot de passe

Confirmer nouveau mot de passe

Le mot de passe doit contenir au moins 10 caractères, une majuscule, un chiffre et un symbole.

Changer le mot de passe



Changer mot de passe

Mot de passe actuel

Nouveau mot de passe

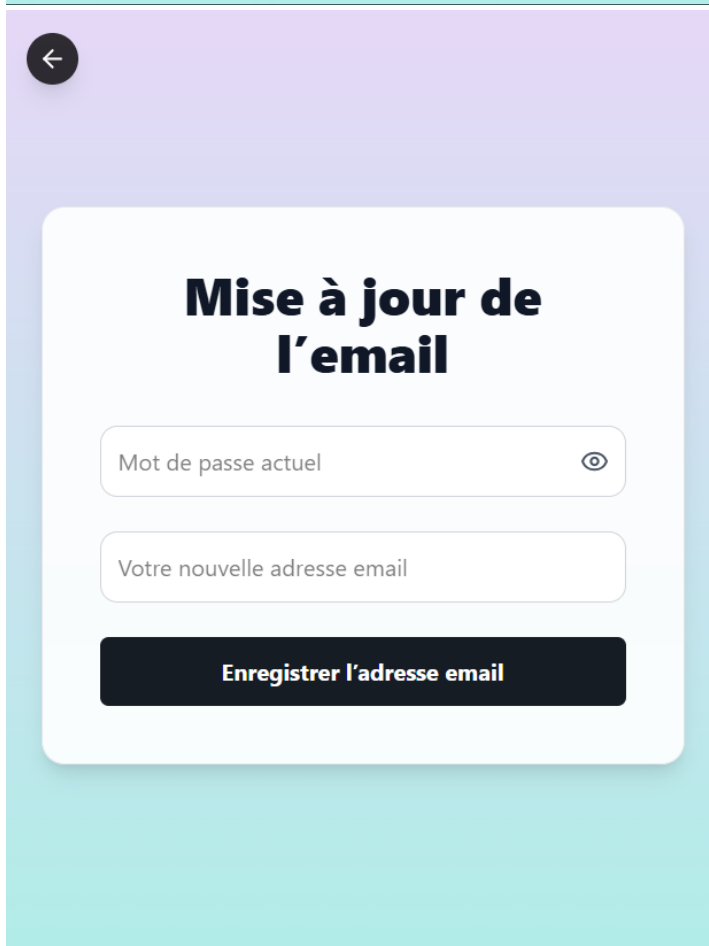
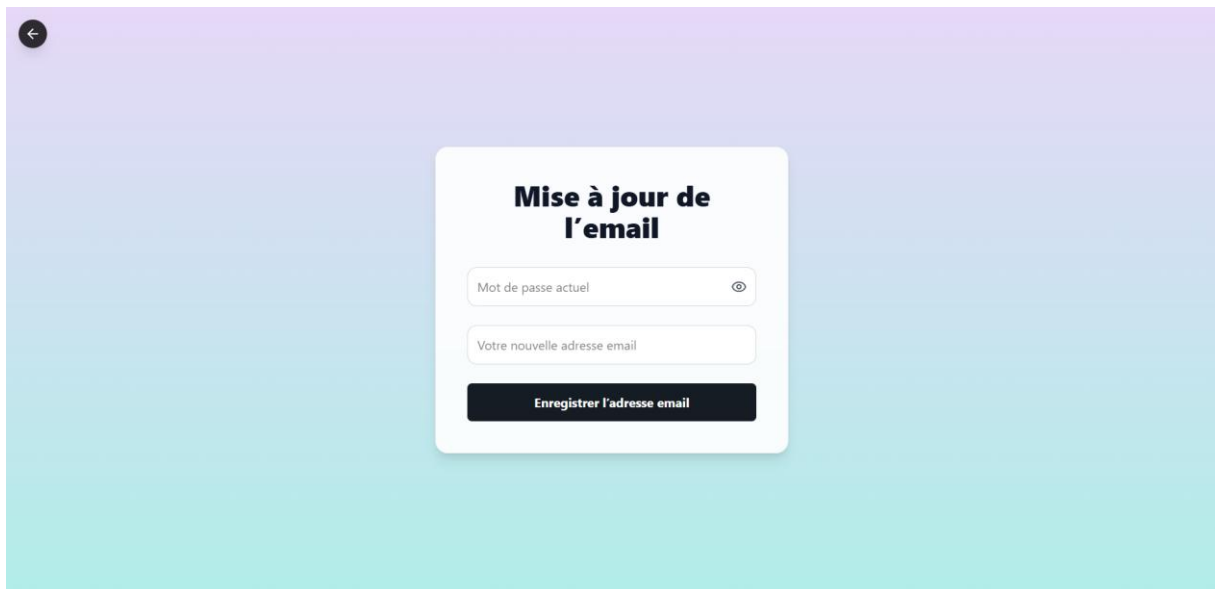
Confirmer nouveau mot de passe

Le mot de passe doit contenir au moins 10 caractères, une majuscule, un chiffre et un symbole.

Changer le mot de passe

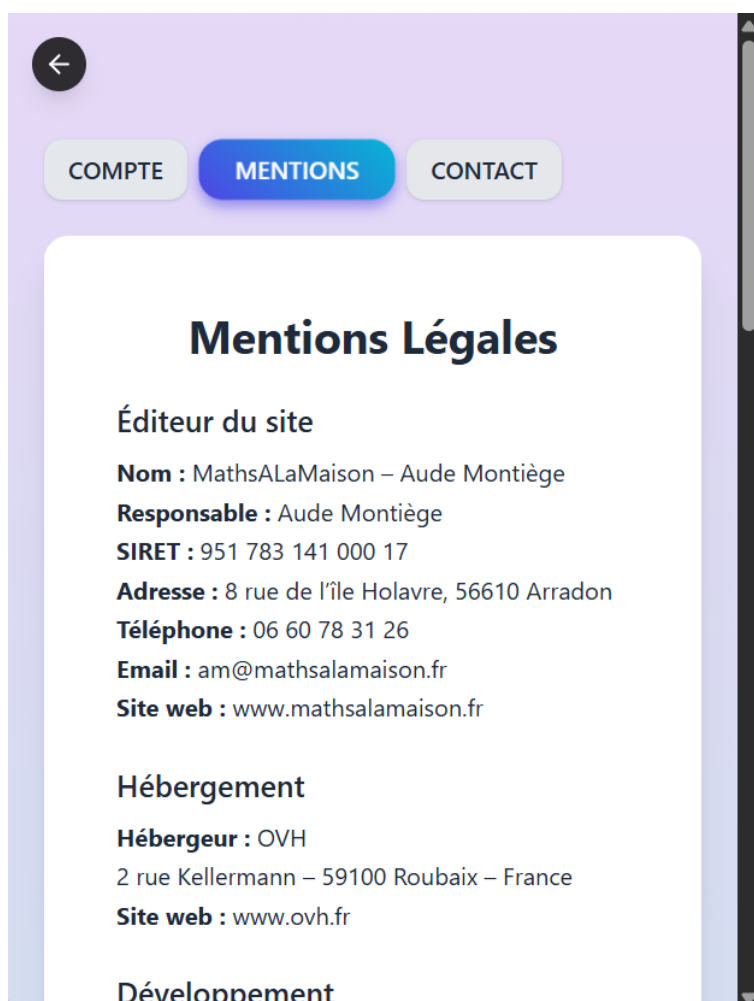
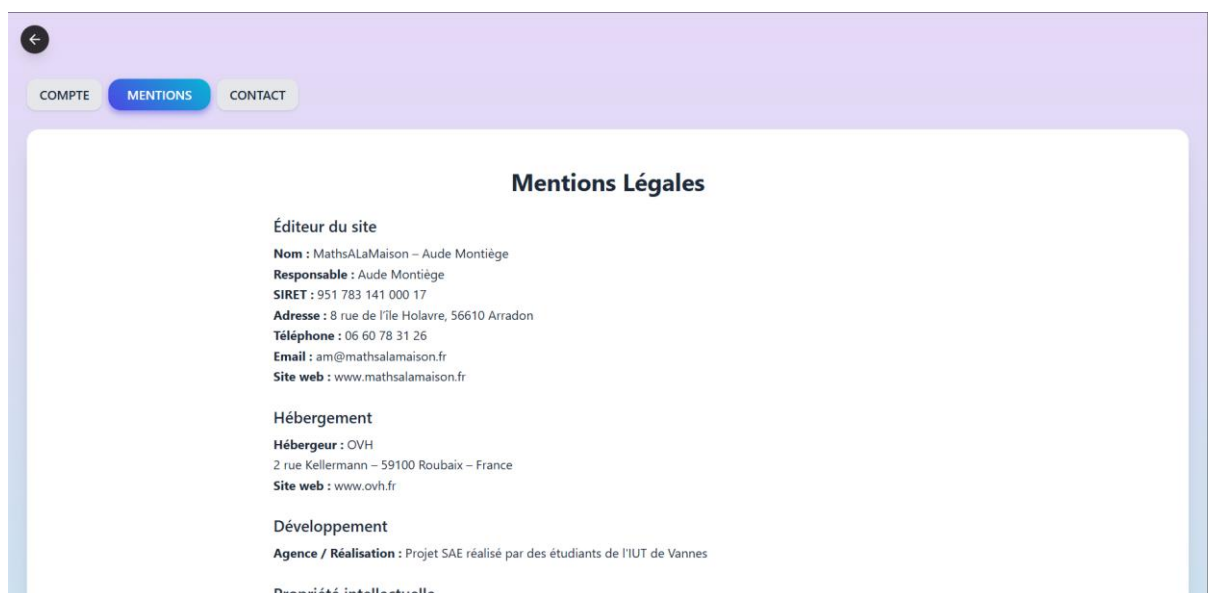
Pour changer de mot de passe il faut mettre son mot de passe actuel pour être sûr que quelqu'un d'autre ne change pas votre mot de passe par la suite il faut crée le nouveau mot de passe, le réécrire pour le confirmer et finir par confirmer l'action.

PARAMETRE : COMPTE : COURRIEL



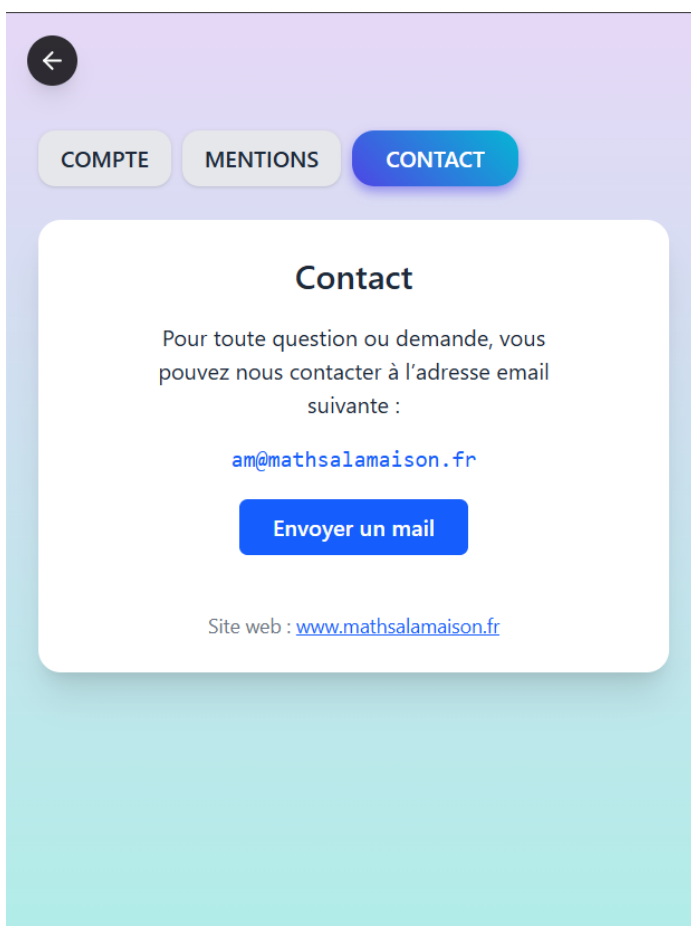
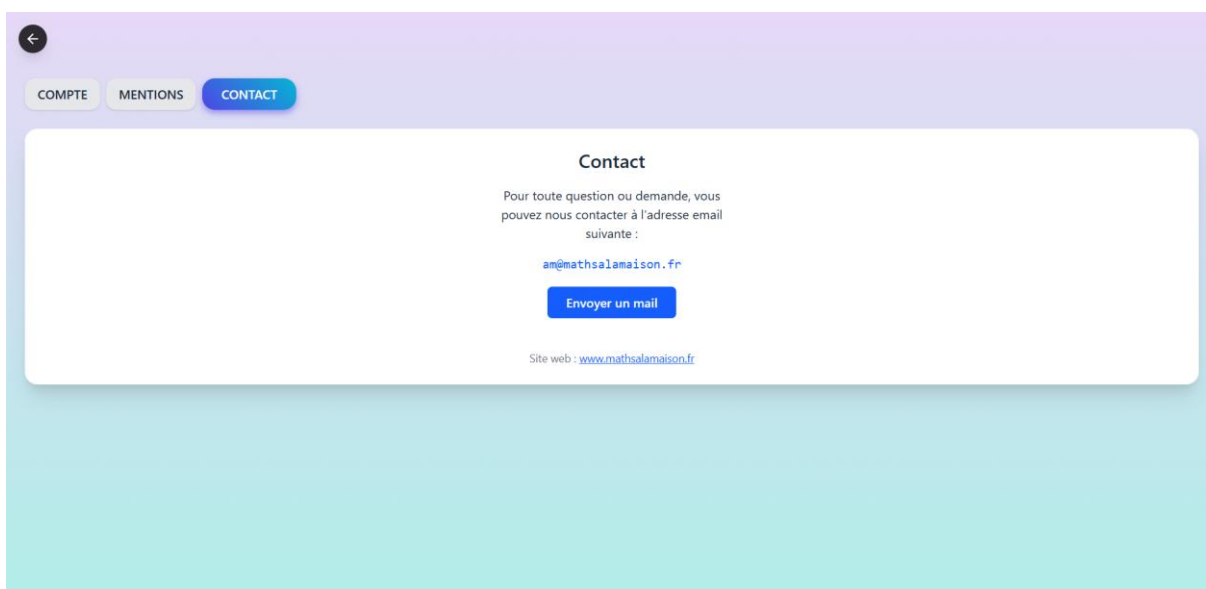
Pour changer d'adresse email il faut mettre son mot de passe actuel pour qu'une personne d'autre que l'utilisateur ne puisse pas changer l'email, il faut par la suite définir le nouvel email et confirmer l'action.

PARAMETRES : CONDITION GENERAL D'UTILISATION



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 ADMINISATRATEUR : TABLEAU DE BORD



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

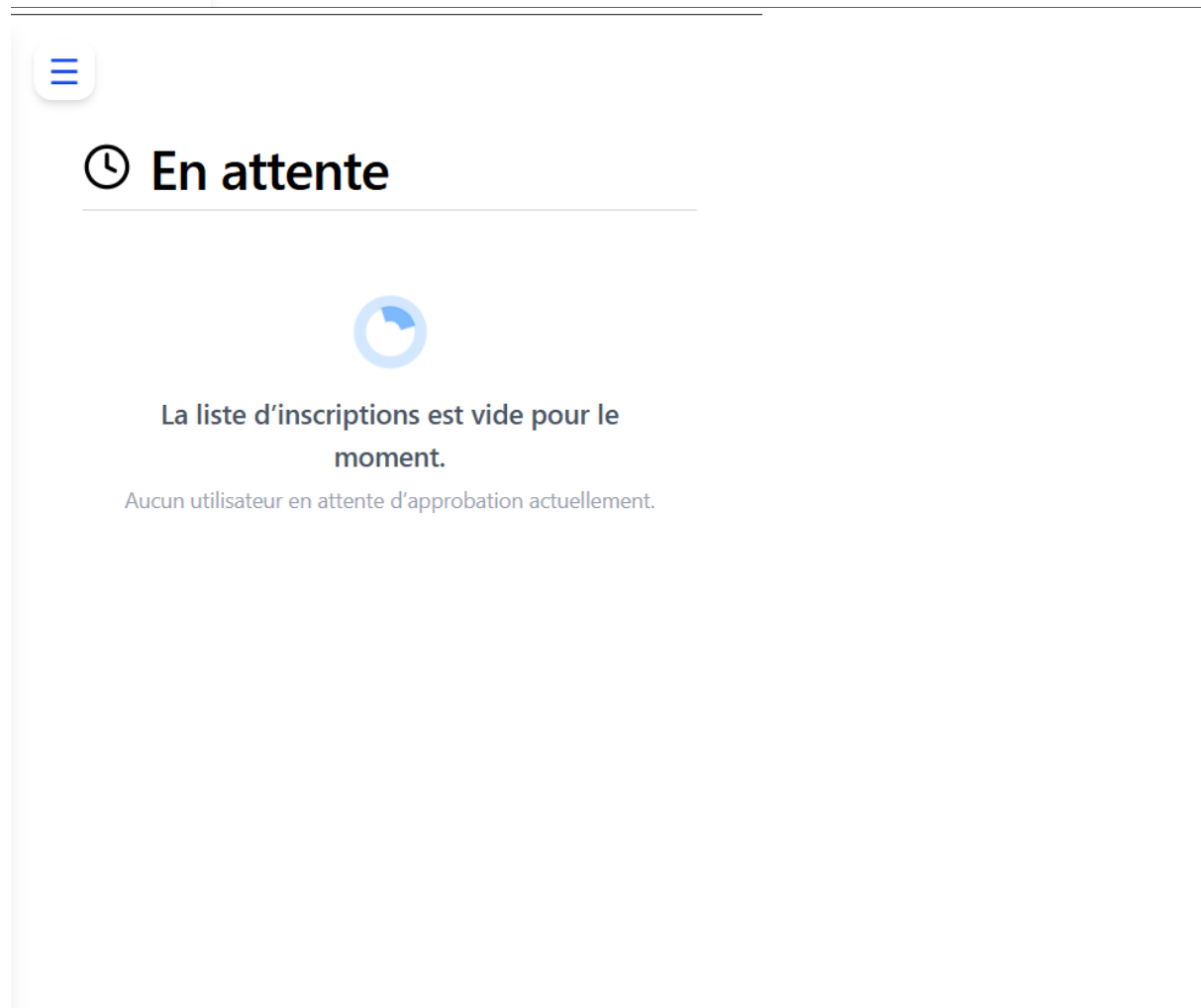
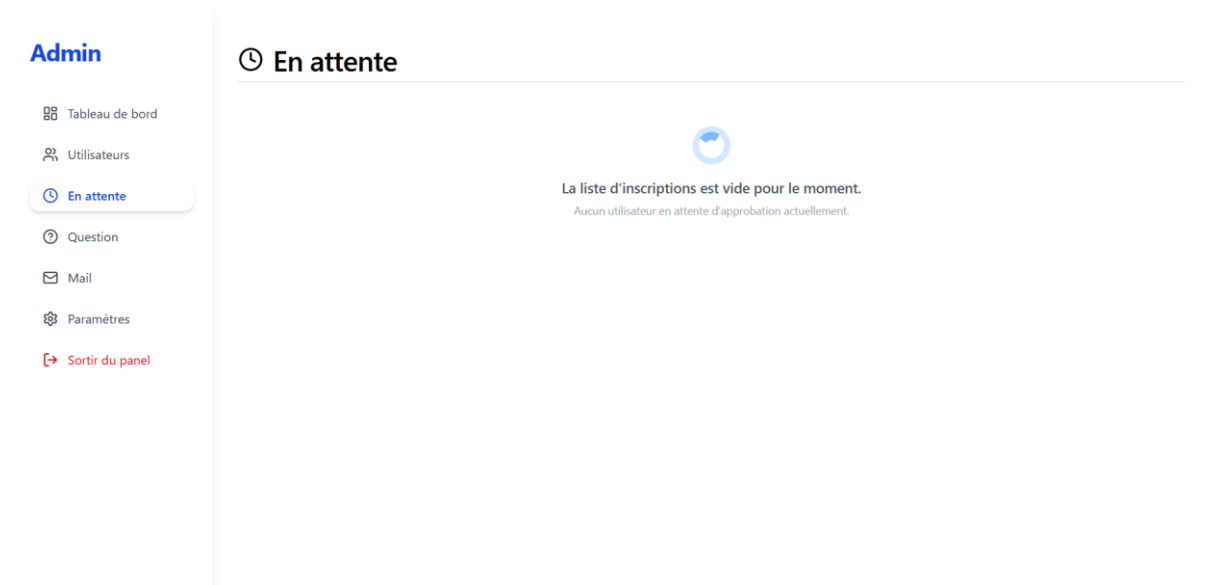
ID: 1
Omer
27omerf@gmail.com
Premium: Oui

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 :



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

? 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



? 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

Admin

Tableau de bord

Utilisateurs

En attente

Question

Mail

Paramètres

Sortir du panel

✉ Envoie de mail aux joueurs

Sujet :

Sujet du mail

Contenu (placeholders supportés)

Insérer un placeholder

Bonjour {pseudo},

Merci de vous être inscrit sur MathsALaMaison.



✉ Envoie de mail aux joueurs

Sujet :

Sujet du mail

Contenu (placeholders supportés)

Insérer un placeholder

Bonjour {pseudo},

Merci de vous être inscrit sur
MathsALaMaison.

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

PANNEAU ADMINISTRATEUR : PARAMETRE

The image shows a web application interface for an administrator panel. On the left, there is a sidebar with the title 'Admin' and a list of menu items: 'Tableau de bord', 'Utilisateurs', 'En attente', 'Question', 'Mail', 'Paramètres' (highlighted with a gear icon), and 'Sortir du panel' (with a red arrow icon). The main content area is titled 'Paramètres' with a gear icon. It contains two sections: 'Utilisateurs' and 'Questions'. Each section has a 'Pagination' sub-section. The 'Utilisateurs' pagination control shows 'Utilisateurs par page' with a minus button, the number '15', and a plus button, followed by a blue 'Sauvegarder' button. The 'Questions' pagination control shows 'Questions par page' with a minus button, the number '50', and a plus button, followed by a blue 'Sauvegarder' button. A vertical scrollbar is visible on the right side of the main content area.

Admin

- Tableau de bord
- Utilisateurs
- En attente
- Question
- Mail
- Paramètres**
- Sortir du panel

Paramètres

Pagination

Utilisateurs

Pagination

Utilisateurs par page

- 15 +

Sauvegarder

Questions

Pagination

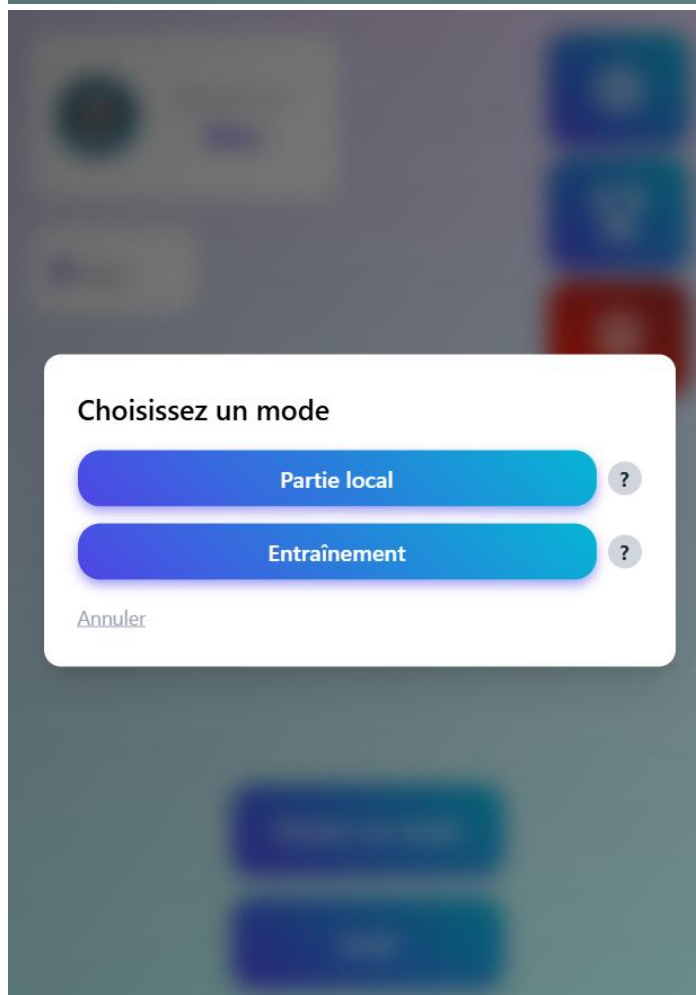
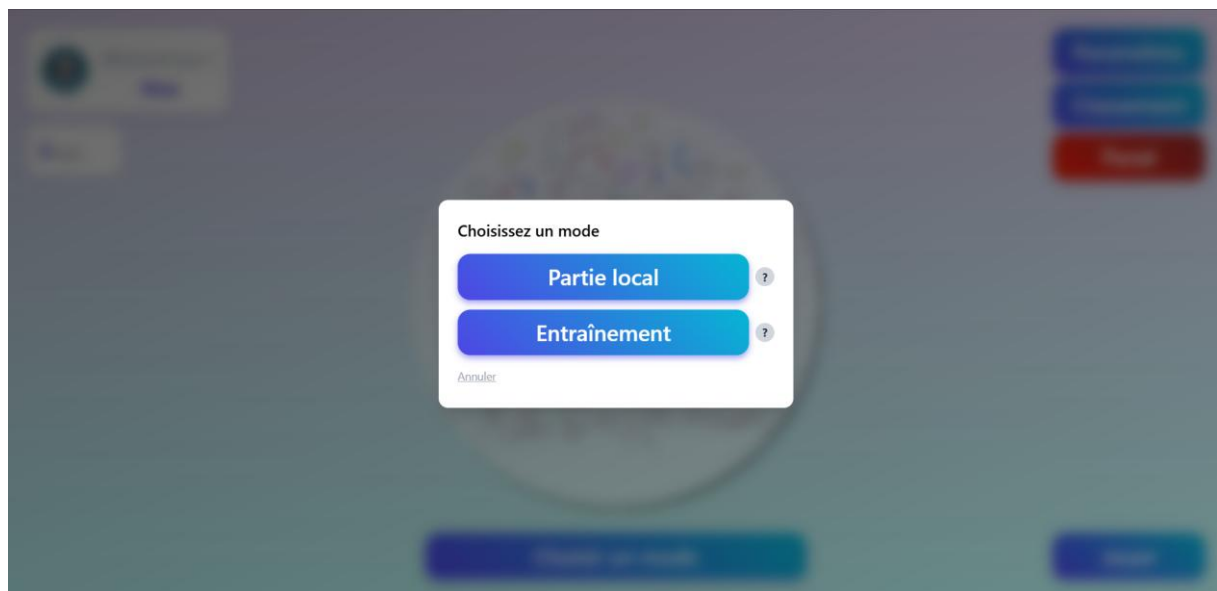
Questions par page

- 50 +

Sauvegarder

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

The image displays two versions of the 'Création de la Partie' (Game Creation) screen. The top version shows the initial state with a list of rules and a 'LANCER' button. The bottom version shows the state after adding a player, with a text input field for the player's name and a '+' button to add more players.

Création de la Partie

Aucun joueur ajouté

Règles du jeu

- Chaque joueur répond à une question à son tour.
- Les catégories sont sélectionnées aléatoirement.
- 1 point est attribué pour chaque bonne réponse.
- Le joueur ayant le plus de points remporte la partie.
- La partie se termine lorsqu'un joueur atteint **21 points**.

Déroulement d'un tour :

1. La roue tourne et sélectionne une catégorie.
2. Une question est posée au joueur actif.
3. Le joueur choisit une réponse.
4. En cas de bonne réponse : **+1 point**.
5. A la fin du tour on passe au joueur suivant.

LANCER

Nom du Joueur

Création de la Partie

Aucun joueur ajouté

Nom du Joueur

Règles du jeu

- Chaque joueur répond à une question à son tour.
- Les catégories sont sélectionnées aléatoirement.
- 1 point est attribué pour chaque bonne réponse.
- Le joueur ayant le plus de points remporte la partie.
- La partie se termine lorsqu'un joueur atteint **21 points**.

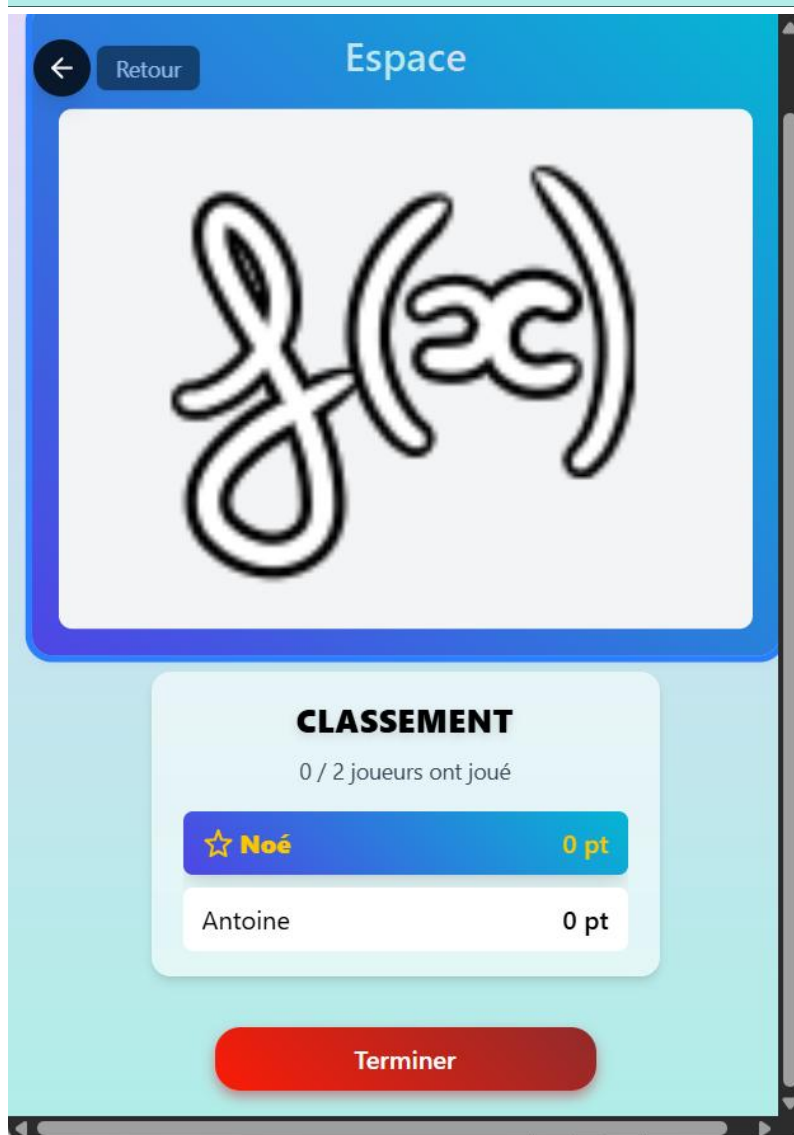
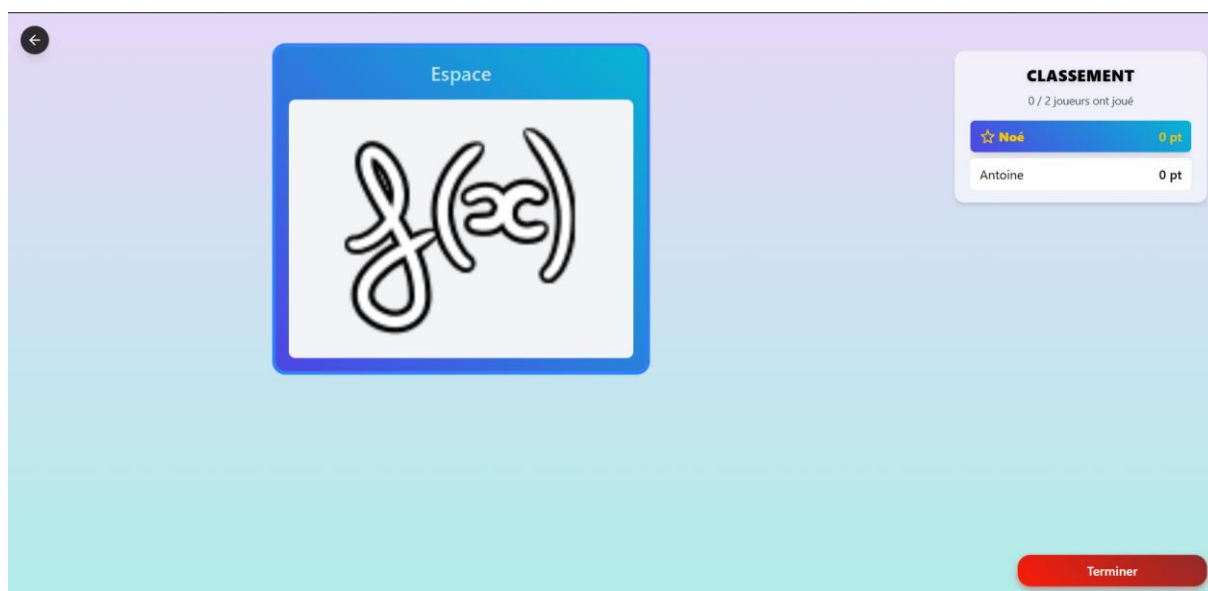
Déroulement d'un tour :

1. La roue tourne et sélectionne une catégorie.
2. Une question est posée au joueur actif.
3. Le joueur choisit une réponse.
4. En cas de bonne réponse : **+1 point**.
5. A la fin du tour on passe au joueur suivant.

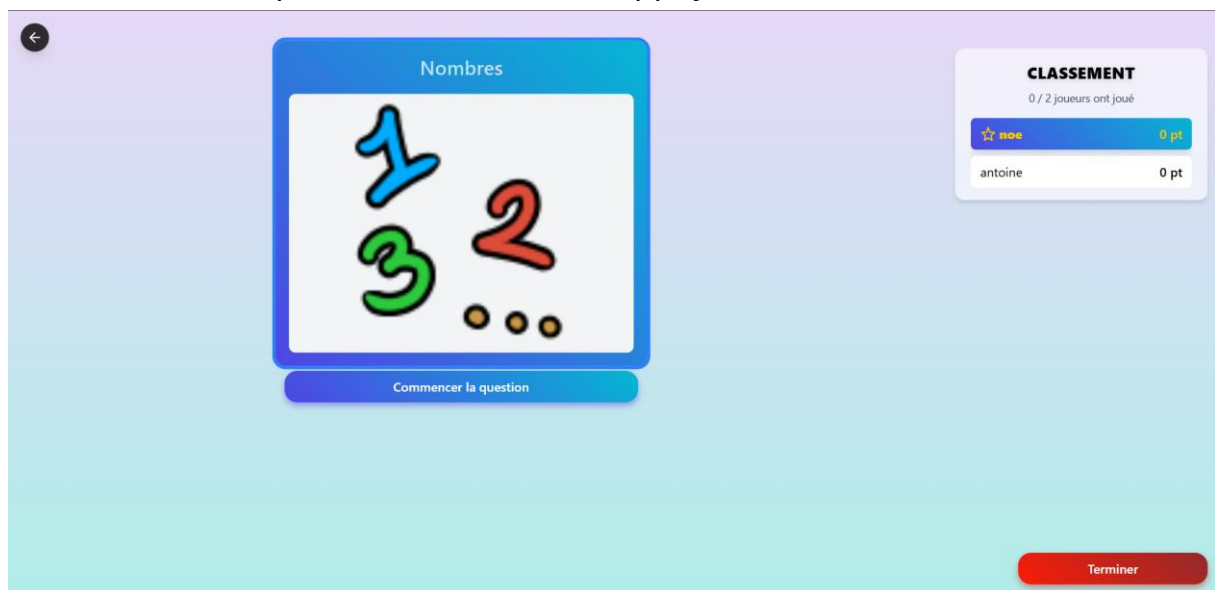
LANCER

Cette page permet de d'ajouter les noms ou pseudonymes des personnes jouant sur la même partie, on enter 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.

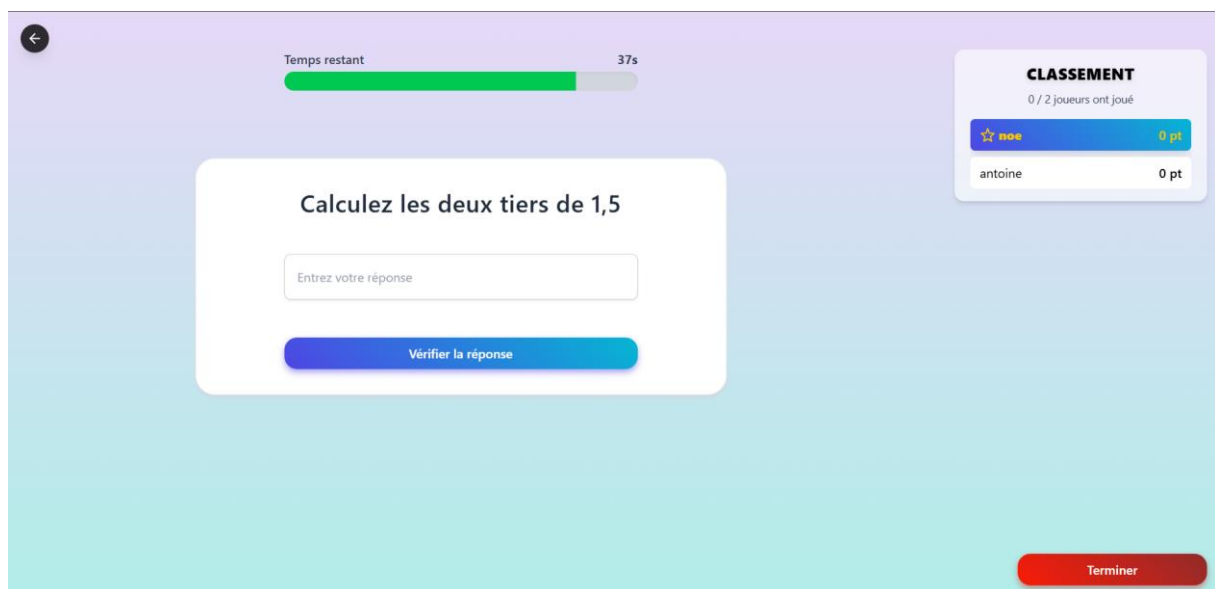
JOUER : LOCAL : PARTIE



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 terminé il faut appuyer sur le bouton « Commencer la question », une fois le bouton appuyé la question apparaît à la place de la roulette.



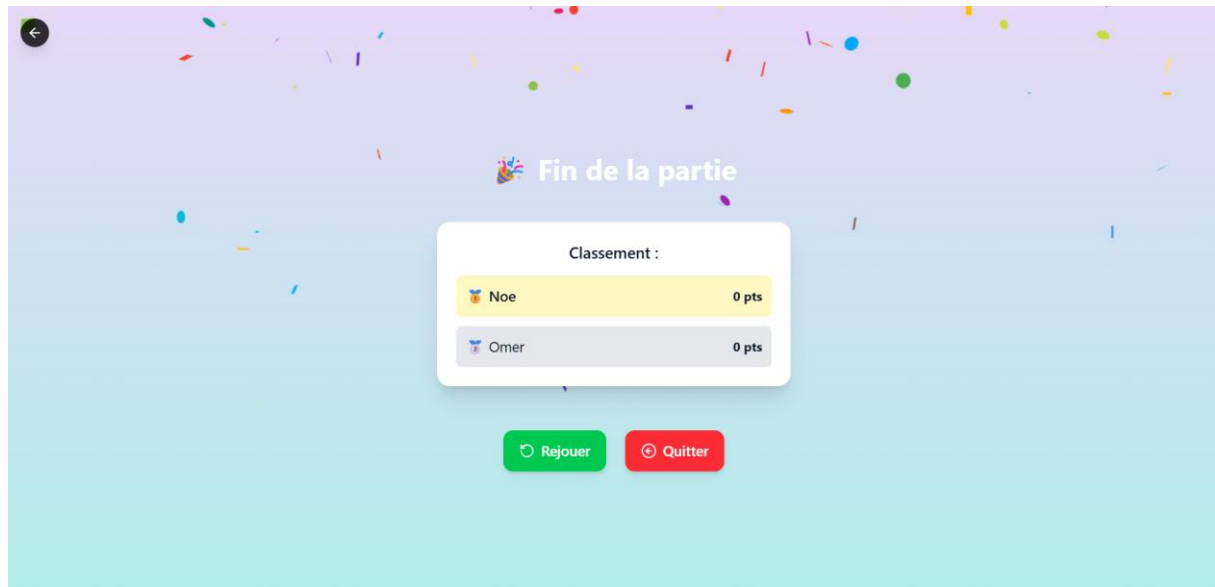
Une fois la réponse mise ou choisie, il suffit de vérifier la réponse, si elle est bonne cela rajoute un point à la personne qui a répondu.

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

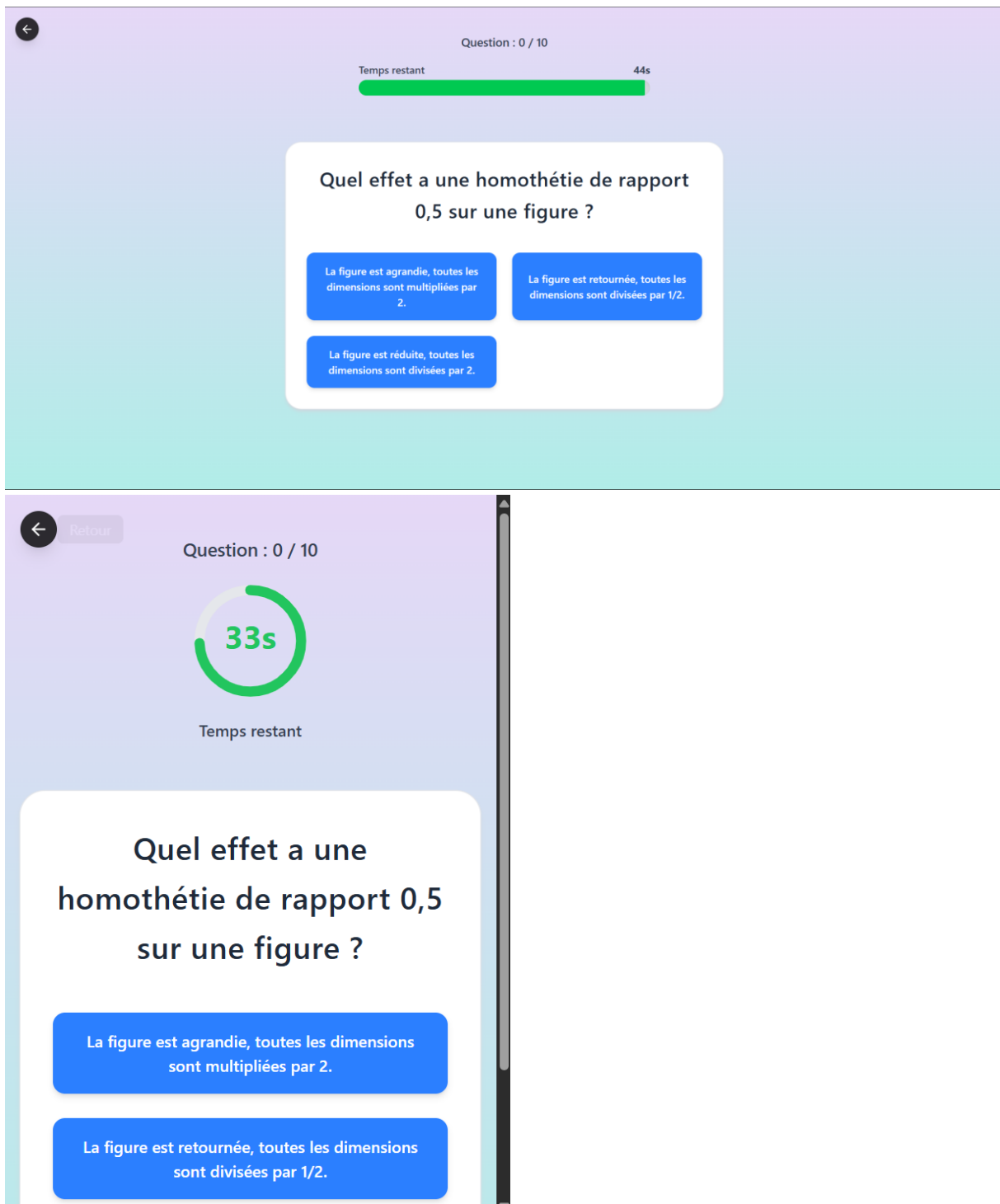
JOUER : FIN DE JEU

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

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



MODE ENTRAINEMENT :



Dans cette page l'utilisateur va pouvoir s'entraîner aux différentes questions. Une question aléatoire va être tirée, 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.