

Guide d'utilisation :

Application serveur (site internet)

Le client doit se rendre sur le site <http://alexandre.frantz57.free.fr/>.

The screenshot shows the 'Inscription' (Registration) page of the Telecom Nancy website. The page has a header with the 'UNIVERSITÉ DE LORRAINE' logo on the left and the 'TELECOM nancy' logo on the right. Below the logos is a navigation bar with four tabs: 'Accueil', 'Authentification', 'Inscription' (which is highlighted), and 'Télécharger'. The main content area is titled 'Inscrivez vous sur le site'. It contains three input fields: 'Identifiant :', 'Adresse mail :', and 'Mot de passe :'. The 'Identifiant' field has the placeholder text 'identifiant'. The 'Adresse mail' field has the placeholder text 'identifiant@exemple.fr'. The 'Mot de passe' field has placeholder text consisting of eight asterisks. To the right of each input field is a blue arrow pointing to it, with accompanying text: 'Entrez un identifiant' for the first, 'Entrez votre address mail' for the second, and 'Choisir un mode de passe' for the third. Below the input fields is a button labeled 'Inscription', which is circled in red. At the bottom of the page, there is a small copyright notice: 'Espace administrateur © Projet de Conception et Développement , année 2012 - 2013 réalisé par Alexandre Frantz, Richard Guerci, Fadoua Jemmail et Maxime Pallez.'

Inscription sur le site

Le client doit fournir un identifiant, une adresse mail et un mot de passe.

Le client reçoit un mail pour l'activation de son compte.

Le mail contient un lien, sur lequel le client doit cliquer, le serveur va le rediriger vers la page d'authentification.

The screenshot shows the 'Authentification' (Login) page of the Telecom Nancy website. The page has the same header and navigation bar as the registration page. The main content area is titled 'Authentifiez-vous à l'espace utilisateur'. It contains two input fields: 'Identifiant :', which has the placeholder text 'Entrez votre identifiant', and 'Mot de passe :', which has the placeholder text 'Entrez votre mot de passe'. To the right of each input field is a blue arrow pointing to it, with accompanying text: 'Entrez votre identifiant' for the first and 'Entrez votre mot de passe' for the second. Below the input fields is a button labeled 'Connexion', which is circled in blue. At the bottom of the page, there is a small copyright notice: 'Espace administrateur © Projet de Conception et Développement , année 2012 - 2013 réalisé par Alexandre Frantz, Richard Guerci, Fadoua Jemmail et Maxime Pallez.'

Connexion sur le site

Le client doit maintenant entrer son identifiant et son mot de passe afin d'accéder à son espace personnel.

Menu Social :

Etant connecté, en cliquant sur l'anglet « Social », le client peut :

- Effectuer une recherche pour trouver les amis inscrits sur le jeu afin de les défier et de leur envoyer des messages.
- Accéder à la liste des demandes d'ajout reçues
- Accéder à la liste des demandes envoyées
- Accéder à la liste d'amis

Sous le menu « Social », un entre anglet « Boite de réception » qui permet à l'utilisateur de lire les messages reçus de ses amis.

Menu Classement :

Le client peut accéder au classement global des joueurs de l'application, ainsi qu'au classement de ses amis.

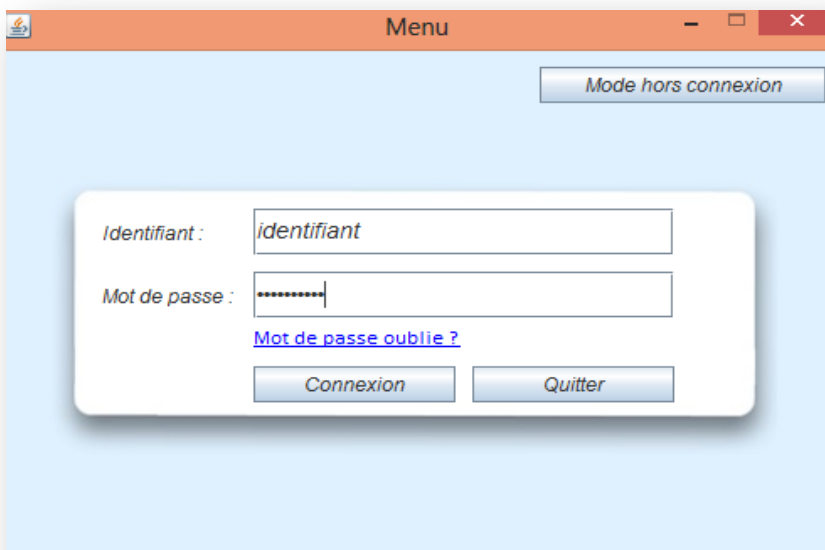
Menu Téléchargement :

Sous le menu téléchargement, le client peut télécharger le jeu pour pouvoir enfin jouer et défier les scores de ses amis.

Menu Déconnexion :

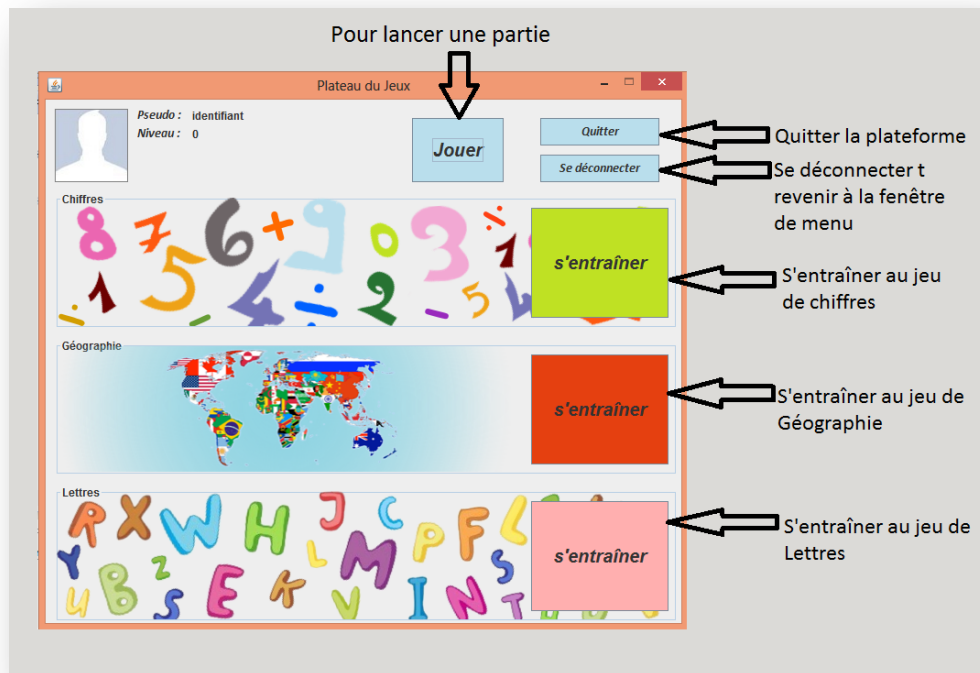
Le client se déconnecte et est redirigé sur la page d'accueil du site.

Application client (programme java)

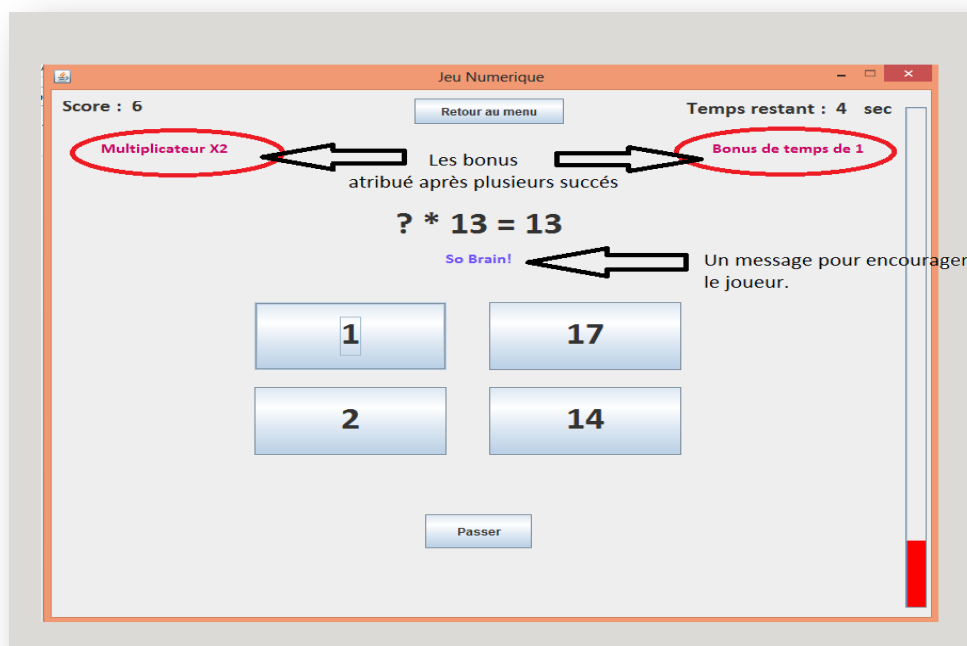


Le joueur a le choix entre jouer en mode sans connexion et le but sera juste pour s'entraîner. En se connectant – entrer l'identifiant et le mot de passe, il va pouvoir jouer des parties et sauvegarder ses scores

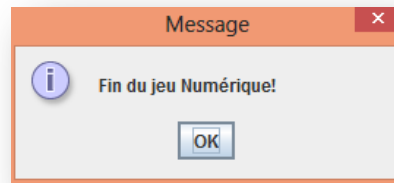
Mode « connecté » :



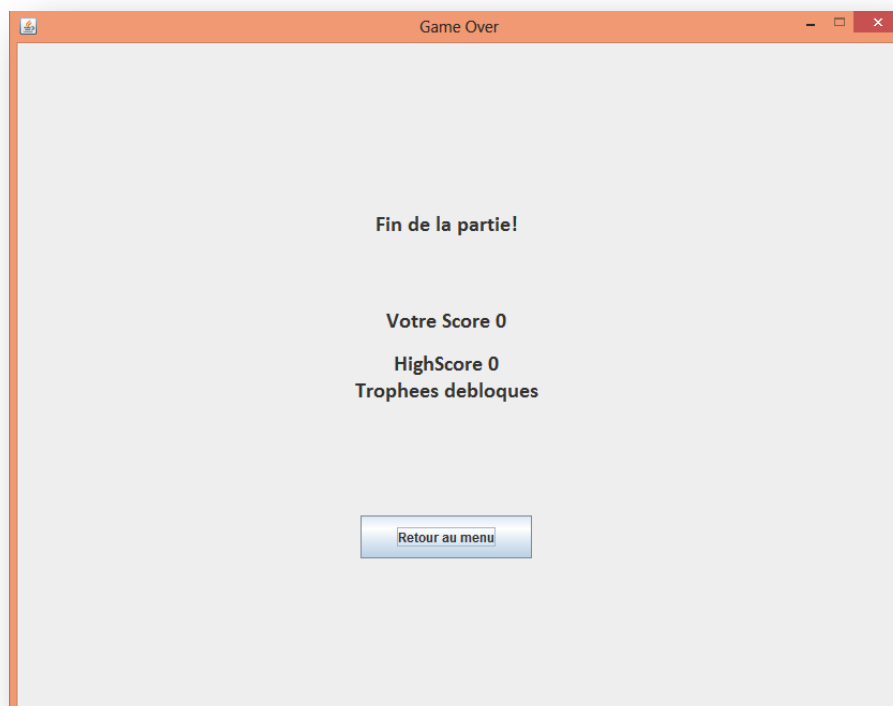
Quand le joueur clique sur le bouton « Jouer », le premier jeu « jeu de chiffre » se lance. Le joueur a 60 secondes pour répondre à un maximum d'équations.



A la fin du jeu de chiffres, une petite fenêtre de dialogue s'affiche.



De la même manière, les deux autres jeux s'enchaînent jusqu'à la fin de la partie. En ce moment, la fenêtre « Game Over » s'affiche avec le score réalisé, le highscore et les trophées débloqués.



Le joueur peut retourner au menu pour jouer une autre partie ou alors pour quitter. Il peut par la suite aller sur le site <http://alexandre.frantz57.free.fr/> pour regarder son classement et s'amuser à s'envoyer des messages avec ses amis.