

# MMI'zz

**Quizz MMI - Autre projet**

# CAHIER DES CHARGES

**Fonctionnalité “A propos”** : contient des informations sur l'application et son utilisation, contient également le contexte de naissance de cette appli incluant le nom des développeurs.

**Fonctionnalité “Localisation”** : lorsque l'on affiche les scores totaux de tous les IUTs, une map est affichée où chaque Market pointe vers un IUT grâce à ses coordonnées GPS.

**Fonctionnalité “Envoi/Réception de données”** : permettre à un joueur de se connecter avec une nouvelle session. Il rentre donc son login et son mot de passe. Si son login est déjà pris, il est informé et doit le changer. Grâce aux choix du domaine et du niveau de difficulté, les questions s'affichent en fonction de ces choix. Chaque réponse, propose 4 réponses.

**Fonctionnalité “Partage sur les réseaux sociaux”** : lorsque l'utilisateur découvre son score, il peut le partager sur Twitter ainsi que le lien du site vitrine présentant l'application. Il peut également partager sur Facebook, mais seulement le lien de ce site.

## AVANCÉE DE LA RÉFLEXION

### PLANNING PRÉVISIONNEL

- **Séance 1** (22 février)
  - choix du sujet -> hésitation entre le Musée Fragonard et entre une projet créatif (quizz pour futur et actuel étudiant MMI)
  - mise en place de la réflexion sur le projet créatif : application pour les MMI
  - trouver un nom pour l'application
- **Séance 2** (1er mars) :
  - mise en place et création de la map regroupant tous les IUT avec un marker
  - ajouter au marker au clique une bulle d'information qui indique les points qui ont été cumulés par les
  - rédaction des questions pour chaque domaine (développement web + graphisme + production audiovisuelle \*si on a le temps et au cas où\*)
  - création de la base de données (entités)
- **Séance 3** (8 mars) :

- développement des relations entre les questions
- finir les questions /réponses
- début d'intégration des fonctionnalités de réception/envoi de données
- **Séance 4** (15 mars) :
  - fonctionnalités de réception/envoi de données
- **Séance 5** (22 mars) :
  - fonctionnalités de réception/envoi de données
  - finalisation de la mise en forme de l'application
- **Séance 6** (29 mars) :
  - tests et recette
  - création de la vidéo de démonstration (en motion design?)

## AVANCÉE

22/02

---

Application destinée à tous les MMI's de France (1ère et 2ème année)

- Choix de l'IUT (sous forme d'équipes) => liste des IUT en BDD, un select est requis pour la sélection de l'IUT de l'étudiant.
- Carte nationale permettant de consulter les scores globaux de chaque IUT ( somme des scores des étudiants inscrits dans l'équipe) => informations sur les IUTs (coordonnées GPS, nombre de points..) présents en BDD + utilisation de la géolocalisation
- Les utilisateurs peuvent partager leurs scores à la fin de leur quizz sur Twitter et/ou Facebook
- L'étudiant doit se trouver un pseudo pour pouvoir jouer et avoir un score final
- Choix du domaine dans lequel l'étudiant veut répondre aux questions :
  - Graphisme ?
  - Développement web ?
  - Production audio ?
  - Communication ?
  - Marketing ?
- Selon le domaine choisit, l'étudiant est redirigé vers le quizz en rapport avec son domaine. Les questions comportent 4 réponses dont qu'une seule n'est valide.
- A la fin de son quizz, l'étudiant découvre son score
- Son score est ajouté au score total de l'IUT

**Idée de nom :**

- MMI'zz

- MMI Howards

01/03

---

## Sujet : Quizz MMI

Léa TANDA - Félix DARRAUD - Circé GRAND

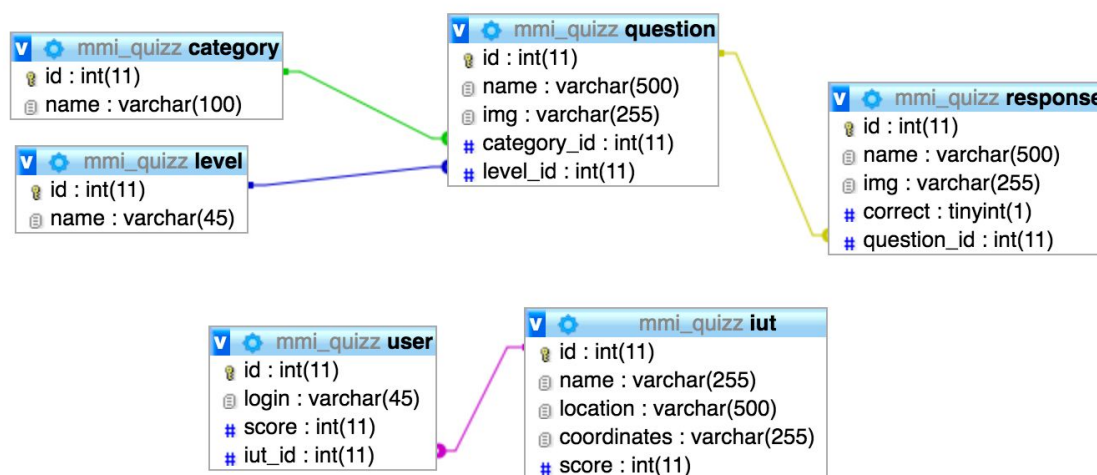
- Réflexion (Circé + Léa + Félix) + construction de la BDD (Léa)
  - Table : Level (id, name)
  - Table : Catégorie (id, name)
  - Table : Questions (id, name, level\_id, category\_id, img)
  - Table : Réponses (id, name, question\_id, img, correct)
  - Table : IUT (id, name, location, coordinates, score)
  - Table : User : (id, login, score, iut\_id)

=> 3 catégories de questions : développement, graphisme, audiovisuel

=> Par catégories, 3 niveaux de difficulté : facile, moyen, difficile

=> Par niveau de difficulté : 10 questions

=> Par question, 4 réponses, dont une possible



- Préparation des questions et des réponses dans le tableau suivant :

=>

[https://docs.google.com/spreadsheets/d/1fBUiCAwKL-EU0vg\\_xpMz2NAmiRAUWus1mwM1hLOZFWw/edit#gid=0](https://docs.google.com/spreadsheets/d/1fBUiCAwKL-EU0vg_xpMz2NAmiRAUWus1mwM1hLOZFWw/edit#gid=0)

(Circé)

- Structure de l'appli (Circé)
- Implantation de la map (Félix)
- Connexion à la BDD (Léa)

Si on a le temps :

- zoom sur l'IUT de la Map sélectionnée via le select
- changer la couleur selon l'IUT choisi

A FAIRE => Finir les questions et réponses, insérer les questions, réponses, iut dans la BDD

01/03

## Sujet : Quizz MMI

Léa TANDA - Félix DARRAUD - Circé GRAND

- Affichage du select d'IUT et choix → A FAIRE
- Création d'un login → A FAIRE
- Choix de la catégorie → FAIT (Léa)
- Affichage questions → FAIT (Léa)

08/03

---

- Définition d'une palette de couleur pour la création de l'application : (Circé + Léa + Félix)



## Fonts utilisée

Titre

**MONTSERRAT BOLD**

Texte basique

# Lato

## Structure de l'application :

- ouverture de l'appli sur la page index.html (logo + bouton "Jouer" + point d'interrogation pour le "A propos")
- Page "A propos"
- choix du user + choix de l'IUT
- choix de la catégorie
- choix du niveau de difficulté
- questions
- résultat personnelle + score de ton IUT + score des IUT + bouton de partage du résultat

=> 7 pages différentes

## Problèmes rencontrés :

- Impossible d'afficher les données de la BDD sur l'appli (incompréhension du framework AngularJS)

15/03

---

- Afin de présenter notre application, nous avons eu l'idée de créer un site vitrine, vous pouvez le retrouver à cette adresse (Circé) :

-> <http://circegrand.fr/etude/mmi/mmizz/>

15/03

---

- Création du login + Choix de l'IUT → FAIT(Léa)
- Affichage du score de l'user + de l'IUT en fin de partie → A FAIRE
- Mettre en vert/rouge la réponse choisie selon le choix → A FAIRE
- Intégration de l'application → A TERMINER (Circé)

22/03

---

- Affichage du score de l'user en fin de partie → FAIT(Circé)
- Intégration de la map → FAIT(Félix)
- Page à propos → FAIT(Circé)
- Intégration de l'application → A TERMINER
- Mettre en vert/rouge la réponse choisie selon le choix → A FAIRE
- Affichage du score de l'IUT en fin de partie → A FAIRE

29/03

---

### A FAIRE :

- Intégration de la map et du markers des IUT → FAIT(Félix + Léa)
- Affichage + Calcul du score de l'IUT → FAIT(Léa)
- Intégration de l'application → FAIT(Circé)
- Abandon de l'idée de Mettre en vert/rouge la réponse choisie selon le choix car trop simple pour l'utilisateur
- Croix ou "check" si la réponse est fausse/mauvaise et passage à la question suivante → FAIT(Léa)
- Partage sur les réseaux sociaux (Facebook : seulement le site vitrine de l'application & Twitter : partage sur score et du site vitrine) → FAIT(Circé)

## CONCEPT FINAL

L'application, MMI'zz est un jeu de quiz entre les différents IUT visant les étudiants en formation MMI. Chaque utilisateur se dispute avec les autres, en représentant son IUT mais aussi entre les différents membres de son IUT.

En arrivant sur l'application, l'utilisateur a soit la possibilité de "Jouer", soit la possibilité de voir les informations sur l'applications, soit une page "à propos", en choisissant le bouton "?". S'il choisit de jouer, il arrive sur une page d'inscription. L'utilisateur se log avec un login, et en choisissant son IUT. Si le login existe déjà, l'application l'en informe afin qu'il change. Une fois que tout est correct, il choisit parmi 3 domaines : développement, graphisme ou audiovisuel (seuls les questions en développement ont été faites pour le moment), puis parmi trois niveaux : facile, moyen, difficile. Ensuite, il accède une par une aux questions qui correspondent à ses choix et à quatre options de réponses. Il choisit la réponse qui lui convient le mieux : s'il a une bonne réponse, il aura un signe de validation vert, sinon une croix rouge. La question suivante arrive quelques micro secondes après son choix afin qu'il puisse avoir le temps de savoir si sa réponse est juste ou non. Il en va ainsi de suite pendant 10 questions, à la fin, l'utilisateur obtient son score personnel au quizz. Le score obtenu dépend du niveau choisit, une bonne réponse de niveau facile vaut un point, pour le niveau moyen, deux points et pour le niveau difficile trois points. Les réponses fausses ne sont pas notées négativement. Si il le veut, le joueur peut partager le site de présentation de l'appli sur Facebook et partager sur Twitter son score et le lien vers ce même site de présentation. L'utilisateur arrive ensuite sur la page contenant une carte avec les markers des différents IUT, puis en dessous une liste révélant les scores de chaque IUT. Si l'utilisateur choisit un IUT, il accédera alors à un résultat des scores de tous les utilisateurs d'un même IUT. On offre la possibilité au joueur de rejouer.