Documentation utilisateur projet JAVA MVC:

Système d'apprentissage des langues

Ce document explique point par point l'utilisation de l'application (système d'apprentissage de langues).

Avant toute chose, il faut lancer l'application (faire un **run** du projet). Pour ce faire, trois méthodes sont possibles :

- Double cliquer sur le script de compilation joint au projet
- Lancer le script de compilation
- Clic droit sur le projet, puis run as puis cliqué sur java application

Si cette tâche est bien effectuée, la page d'accueil de l'application est lancée.

Nota : Des messages sur la console sont affichés sur la console permettent à l'utilisateur de savoir quel menu il a sélection ou si son clic a été bien pris en compte

Page d'accueil de l'application

Cinq choix sont disponibles pour l'utilisateur : créer de compte, connexion à un compte, connexion anonyme, quitter définitivement l'application ou consulter la liste de l'application.



Etant donné que l'application vient d'être lancée, aucun utilisateur n'existe pour l'instant, on doit créer un compte ou effectuer une connexion anonyme pour faire un exercice.

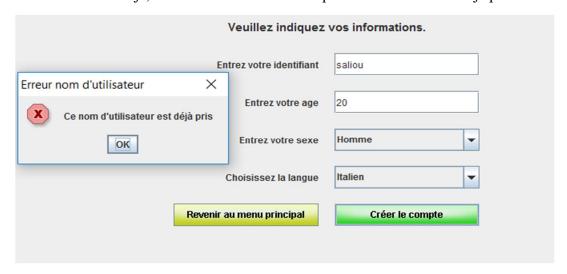
Créer un compte

Pour créer un compte cliquer sur le bouton créer un compte, on accèdera à la page de création de compte. A partir de la page de création de compte, il faut impérativement renseigner son identifiant, son âge, son sexe et sa langue et de cliquer sur le bouton **créer le compte.** Si l'identifiant n'est pas déjà choisi le compte est créé.



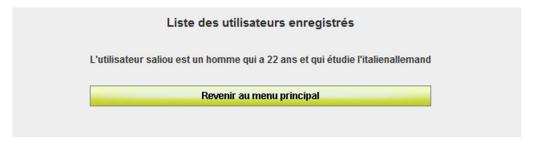
Après clique sur créer le compte une fenêtre intitulé fin de création de compte s'affiche, l'utilisateur choisit soit de se connecter directement ou revenir à la page d'accueil.

Si l'utilisateur existe déjà, on informe à l'utilisateur que cet identifiant est déjà pris.

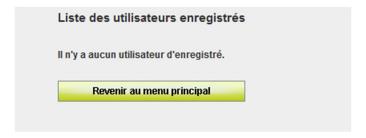


Liste de tous les utilisateurs

Le compte qui vient d'être créé est enregistré dans la liste de tous les utilisateurs. Pour consulter la liste des utilisateurs, à partir de la page d'accueil cliquer sur liste de tous les utilisateurs :



Si aucun utilisateur n'existe, comme par exemple au lancement de l'application on affiche un **texte informatif** à l'utilisateur.



Connexion à son compte

Pour se connecter à son compte il suffit de cliquer sur le bouton se **connecter** et de renseigner son **identifiant** de compte.



Si l'identifiant renseigné n'existe pas, une fenêtre informe à l'utilisateur que cet identifiant n'existe pas encore.



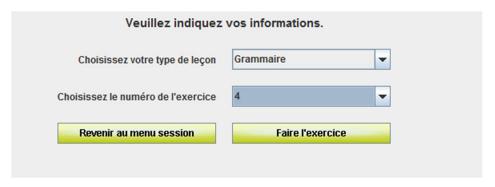
Si l'identifiant est correcte, on accède sur la page menu session.



A présent on peut faire un exercice, consulter son historique, mettre à jour son profil ou se déconnecter.

Faire un exercice

Pour se faire un exercice, cliquer sur le bouton faire un exercice, choisir la leçon correspondante et l'exercice que l'on souhaite faire (ceci a été réalisé avec JComboBox impossible donc de choisir une valeur inexistante) et de valider (bouton faire l'exercice).



Historique

A partir du moment où un exercice a été fait l'historique est consultable. Sont enregistré la date, la durée puis le nombre d'exercice fait et enfin le numéro de l'exercice, la leçon et la langue.

Pour accéder à l'historique, à partir du menu session, cliquer sur le bouton historique :



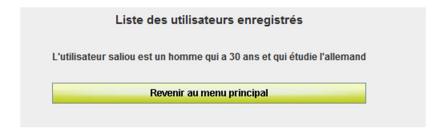
Mettre à jour profil

Dans le menu, on peut aussi mettre à jour son profil (toutes les informations du profil peuvent être mises à jour sauf l'identifiant). Pour mettre à jour son profil, cliquer sur le bouton mis à jour, renseigner les nouvelles informations et cliquer sur mettre à jour le profil.

Pour accéder à l'historique, à partir du menu session, cliquer sur le bouton mettre à jour votre profil :



A présent le profil est mis à jour. On peut consulter les changer à partir du menu principal en cliquant sur liste de tous les utilisateurs :



Déconnexion

On se déconnecte de son compte et on revient au menu principal.

Connexion anonyme

A partir de la page d'accueil, cliquer sur connexion anonyme la page ci-dessous s'affiche :



L'application permet à un utilisateur anonyme d'accéder à une session et de faire des exercices (sans enregistrer ses données personnelles). Là aussi l'application permet à l'utilisateur de quitter la session en cours revenir au menu principal.

Quitter l'application

En cliquant dessus, on quitte définitivement le programme.