

Table des matières

Introduction	2
Accès et Prérequis.....	2
Plateformes Compatibles	2
Installation	2
Authentification	3
Création de Compte.....	3
Connexion	3
Mode Invité.....	3
Tableau de Bord	3
Vue d'accueil.....	3
Configuration de Partie.....	3
Déroulement d'une Partie	4
Gestion du Temps	4
Structure des Manches	4
Fin de Manche et Victoire	4
Espace Utilisateur	5
Règles du Jeu	5
Technologie et Architecture	5
Assistance et Maintenance	5

Introduction

Time's Hub est une application mobile d'animation et de divertissement inspirée du jeu Time's Up. Elle permet à plusieurs équipes de s'affronter en faisant deviner des mots dans un temps imparti. Ce document fournit les instructions détaillées pour utiliser efficacement l'application.

Accès et Prérequis

Plateformes Compatibles

- **Android / iOS** : Installation via fichier APK/TestFlight ou stores
- **Web** : (version test uniquement)

Installation

- Cloner le projet : `git clone ...`

- Installer les dépendances : npm install
- Lancer : npm start

Authentification

Création de Compte

- Remplir les champs : **Nom, Adresse Email, Mot de Passe**
- Valider avec *"Créer un compte"*

Connexion

- Saisir l'email et le mot de passe
- Appuyer sur *"Se connecter"*

Mode Invité

- Possibilité de jouer sans compte en sélectionnant *"Mode hors ligne"*

Tableau de Bord

Vue d'accueil



- Logo de l'application sur fond animé
- Bouton principal *"Jouer"* pour configurer une partie
- Icône "!" pour accéder aux règles
- Accès au **profil utilisateur** via l'icône en haut à droite

Configuration de Partie

- **Nombre d'équipes** : valeur numérique à saisir
- **Choix du thème** : 5 mots maximum (facultatif)
- **Mode prédéfini** : active le générateur de mots standard
- **Confirmation** : envoie les données et lance la partie

Déroulement d'une Partie

Interface Utilisateur

- **Bandeau supérieur :**
 - Nom de l'équipe active
 - Manche actuelle (1, 2 ou 3)s
 - Chronomètre (30 secondes)
- **Carte de mot :**
 - Affichage du mot à deviner
 - Badge indiquant le nombre de mots restants
- **Actions :**
 - Bouton  *Passer*
 - Bouton  *Valider* (attribue un point à l'équipe)

Gestion du Temps

- Chronomètre déclenché automatiquement
- Passage à l'équipe suivante si temps écoulé

Structure des Manches

1. **Libre** : toute description est permise (hors racine du mot)
2. **Mot unique** : un seul mot décrit la carte
3. **Mime** : interdiction de parler, gestuelle uniquement

Fin de Manche et Victoire

Modal Fin de Manche

- Affichage des scores cumulés
- Bouton "*Manche suivante*"

Modal Fin de Jeu

- Nom de l'équipe gagnante avec score
- Animation festive (confettis, feu d'artifice)
- Option de retour à l'accueil

Espace Utilisateur

Accès au Profil

- Disponible via l'icône "Profil"
- Affiche :
 - **Nom**
 - **Email**
 - **Historique des parties** : thème, score gagnant, date, nombre d'équipes

Déconnexion

- Bouton *Se déconnecter* avec retour automatique à l'écran de connexion

Règles du Jeu

Accessible via le bouton "!" ou dans l'écran d'accueil.

- Description du but
- Règles des 3 manches
- Conditions de victoire

Technologie et Architecture

- **Frontend** : React Native (Expo)
- **Backend** : Node.js + Express
- **Base de données** : MongoDB Atlas
- **Génération de mots** : OpenAI (GPT ou Gemini via API REST)
- **Stockage de session** : AsyncStorage local

Assistance et Maintenance

Bonnes pratiques

- Vérifier votre connexion
- Lancer les mises à jour Expo si disponibles
- Redémarrer l'application en cas de gel ou décalage

Signalement de bugs

- Utiliser la console de développement ou les journaux Expo
- Contacter le support développement via GitHub ou canal de support interne

Merci d'avoir choisi Time's Hub.

Pour toute remarque ou retour, contactez notre équipe via la plateforme officielle.