

Manuel utilisateur

Application Android Rallye Miage Mulhouse

Sujet proposé par M. Maillot et M. Cordier

Xavier FREYBURGER, Jean-Marc GROSS, Thomas KIRBIHLER, Franck PARRA, Gauthier SCAMPINI,
Mickaël BRENOIT



SOMMAIRE

1. Règles du rallye	2
2. Installation du .apk.....	3
2.1. Préambule.....	3
2.2. Téléchargement de l'application	3
2.3. Sources inconnues	3
2.4. Installer l'application	3
3. Utilisation de l'application	4
3.1. Lancement de l'application	4
3.2. La vue principale	4
3.3. Ajouter un circuit	5
3.4. Suppression d'un circuit	6
3.5. Démarrer un circuit	7
4. Le Rallye	8
4.1. La liste des étapes.....	8
4.2. Description du lieu à trouver	9
4.2.1. Le GPS n'est pas activé	9
4.2.2. Le GPS est activé.....	10
4.3. La validation.....	11
4.3.1. La validation par GPS.....	11
4.3.2. La validation par questions	12
4.3.3. Le code de déverrouillage	13
4.3.4. Les indices	14
4.3.5. Changer d'étape	16
4.4. Les questions bonus	17
4.5. Terminer le rallye.....	19
4.6. Consultez votre parcours.....	20
5. Le circuit touristique	22
6. Quitter l'application	23

1. Règles du rallye

Définition tirée de Wikipédia :

« Une rallye est une compétition ludique ou sportive où les participants, éventuellement regroupés en équipes, doivent atteindre un objectif à l'aide d'indications qui leur permettent de franchir un certain nombre d'étapes.

Il peut prendre la forme d'une course, pouvant utiliser différents moyens de transport (à pied, à cheval, à vélo, en voiture, etc), pour rallier un lieu prédéfini via un itinéraire découpé en étapes. »

Etapas :

1. Révélation d'énigmes et d'indices
2. Trouver le lieu à partir de ces renseignements
3. Se rendre sur le lieu : validation par positionnement GPS (ou à défaut, par question), avec la possibilité de répondre à des questions bonus pour avoir plus de points.
4. Etape suivante débloquée

Recommandations :

Nous vous recommandons très fortement de **toujours** avoir activés :

- Le trafic de données (utilisé pour savoir la position des équipes et donc d'en faire un compte-rendu à la fin du rallye)
- Le positionnement GPS (utilisé pour trouver les lieux)

L'application n'est pas très gourmande en ressources, lors des tests, nous avons observé qu'elle n'excédait pas 5 Mo de téléchargement pour un rallye.

2. Installation du .apk

2.1. Préambule

Dans un premier temps, si vous possédez déjà l'application, veuillez la désinstaller. Pour ce faire, allez dans « Paramètres » suivi de « Applications » et recherchez l'application « Rallye Miage Mulhouse ». Cliquez dessus et choisissez l'option « Désinstaller ».

2.2. Téléchargement de l'application

L'application « Rallye Miage » peut se télécharger via le site qui lui est consacré : <http://www.rallye.miage.uha.fr/>. Vous trouverez en haut à droite un onglet nommé « Téléchargements », cliquez dessus. Il apparaîtra alors une liste où divers éléments peuvent être téléchargés, sélectionnez « Application android » pour télécharger l'application. Cette dernière se trouvera dans le dossier « Téléchargements » de votre Smartphone.

Ce dernier peut vous demander automatiquement d'installer l'application, lisez le paragraphe « 2.3. Sources inconnues ». Si l'option « sources inconnues » est déjà activée, veuillez procéder à l'installation, sinon veuillez lire le reste du document.

2.3. Sources inconnues

L'option « sources inconnues » est à ACTIVER impérativement pour pouvoir autoriser l'installation de l'application. Cette option est disponible dans « Paramètres » suivi de « Sécurité » pour les Smartphones ayant une version Android supérieure à 4.0.

2.4. Installer l'application

Il ne vous reste plus qu'à aller dans le dossier « Téléchargements » de votre Smartphone et de cliquer sur « ApplicationRallye.apk ». Il vous proposera alors de l'installer, il vous suffira d'accepter.

Une fois l'installation terminée, vous pouvez lancer l'application et commencer à jouer !

Remarque : Il se peut que votre téléphone ne permet pas cette opération (installation), vous pouvez télécharger un assistant d'installation tel que *AppInstaller*, téléchargeable sur le *Play Store*.

3. Utilisation de l'application

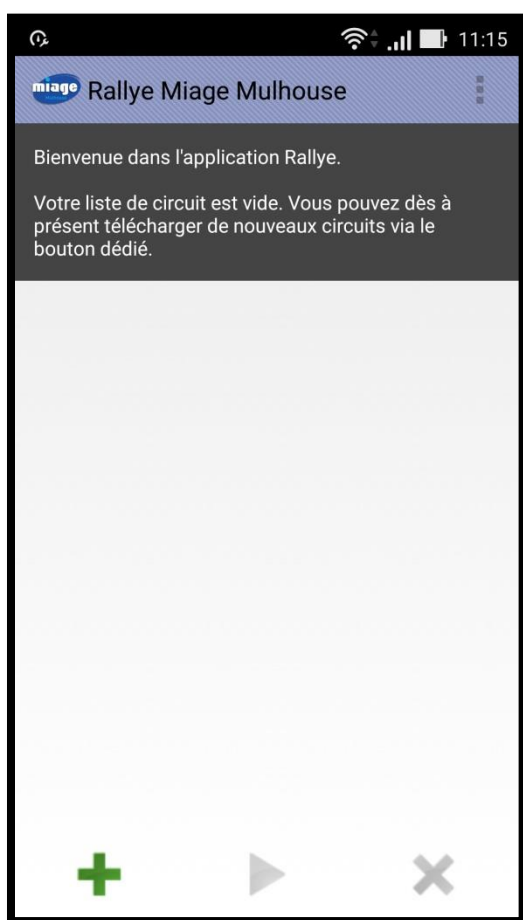
3.1. Lancement de l'application

Pour lancer l'application, il faut parcourir votre liste d'applications jusqu'à trouver l'application « Rallye Miage Mulhouse ». Il suffit alors de cliquer sur le bouton représenté ci-dessous pour que l'application se lance.





3.2. La vue principale


La vue principale de l'application est la suivante :




Cette vue contient la liste des circuits que vous voulez lancer. De base, cette liste est vide. Trois icônes de couleurs permettent d'interagir avec cette liste.

 Permet de lancer le circuit sélectionné. Cette option est désactivée si aucun circuit n'a été sélectionné.

 Permet d'ajouter un circuit dans la liste des circuits.

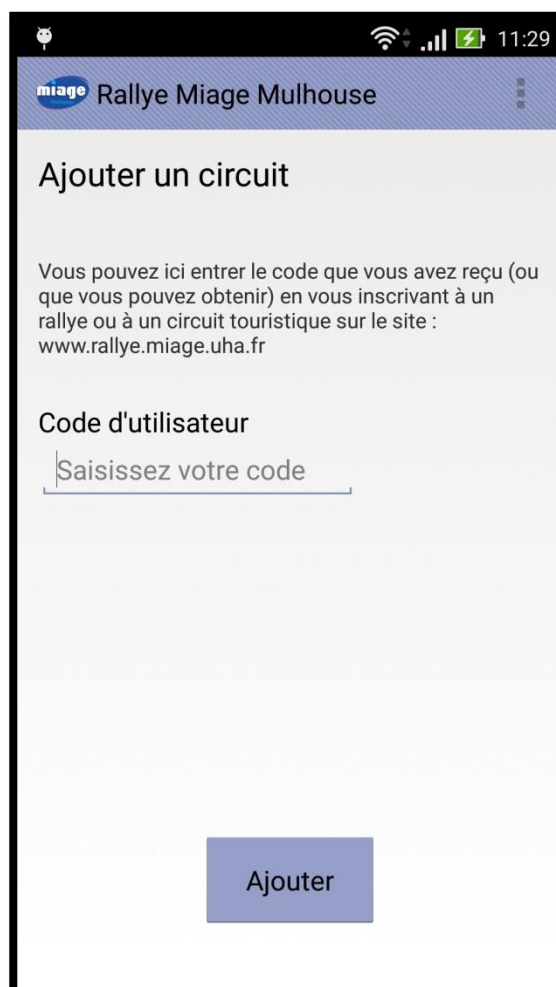
 Permet de supprimer un circuit sélectionné. Cette option est désactivée si aucun circuit n'est sélectionné.

3.3. Ajouter un circuit

Cette vue est affichée après un appui sur la touche .


Afin d'ajouter un circuit, il faut au préalable s'inscrire à un circuit sur le site <http://www.rallye.miage.uha.fr/> en indiquant le nom de votre équipe, votre adresse email et votre numéro de téléphone. Une fois ces informations renseignées, vous recevrez un email avec un récapitulatif de votre inscription, ainsi qu'un code utilisateur. Ce code unique comprend 5 caractères alphanumériques et est associé à une équipe pour un circuit. Cela veut dire que chaque utilisateur possède un code qui lui est lié, ne le partagez pas avec d'autres équipes !

Une fois le code à votre disposition, vous pouvez le rentrer dans la zone de texte dédiée, et appuyer sur "Ajouter", pour télécharger le circuit et le retrouver dans la liste des circuits de la page d'accueil. Si vous entrez un code d'un circuit déjà présent dans la liste, une boîte de dialogue vous proposera de l'écraser (vous perdrez tout avancement).



Remarque : Vous devez avoir un point d'accès à Internet pour utiliser cette fonctionnalité.

3.4. Suppression d'un circuit

Pour supprimer un circuit, il faut le sélectionner dans la liste de l'écran d'accueil de l'application, et appuyer sur la touche .

La suppression d'un circuit entraîne :

1. L'effacement de l'avancement de ce dernier.
2. L'effacement du circuit dans la liste.

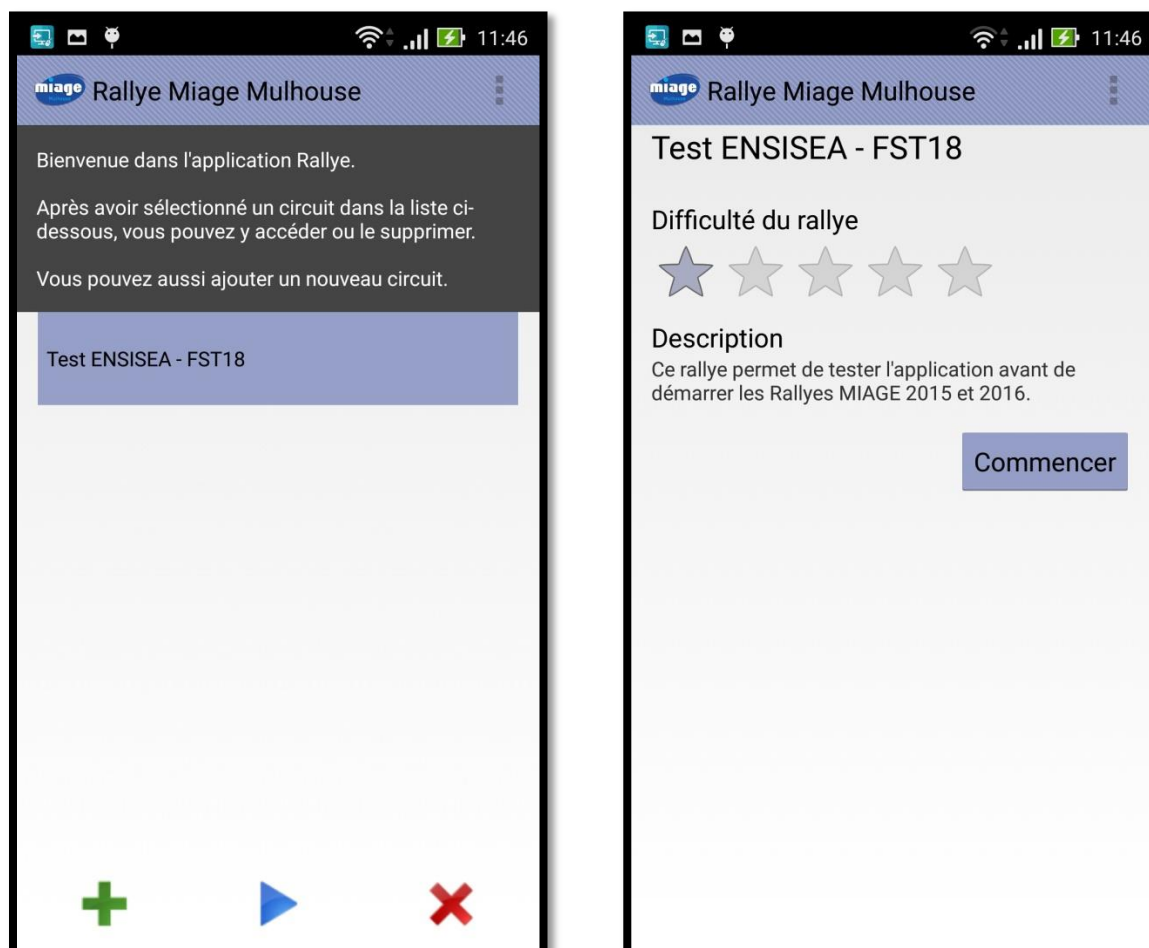
La suppression d'un circuit n'entraîne pas :

1. La désinscription de l'équipe au circuit.

En somme, si vous supprimez un circuit, ce circuit ne sera plus visible dans la liste, mais vous pourrez toujours le re-télécharger grâce au code correspondant. En revanche, toute votre progression sera perdue. Si vous souhaitez vous désinscrire d'un circuit, un lien prévu à cet effet est disponible via le mail récapitulatif que vous avez reçu lors de l'inscription.

3.5. Démarrer un circuit

Le lancement d'un circuit se fait via la page de d'accueil de l'application. Il faut sélectionner un circuit dans la liste et appuyer sur le bouton ▶. Cela affichera alors la page principale du circuit correspondant.






Le bouton « Commencer » permet de commencer le rallye, comme son nom l'indique, et vous emmènera directement à la liste des étapes.

Remarque : Il est possible de faire le circuit sans avoir à utiliser les données mobiles. Il est cependant recommandé de les activer car elles permettent aux organisateurs de voir votre position en temps réel.

4. Le Rallye

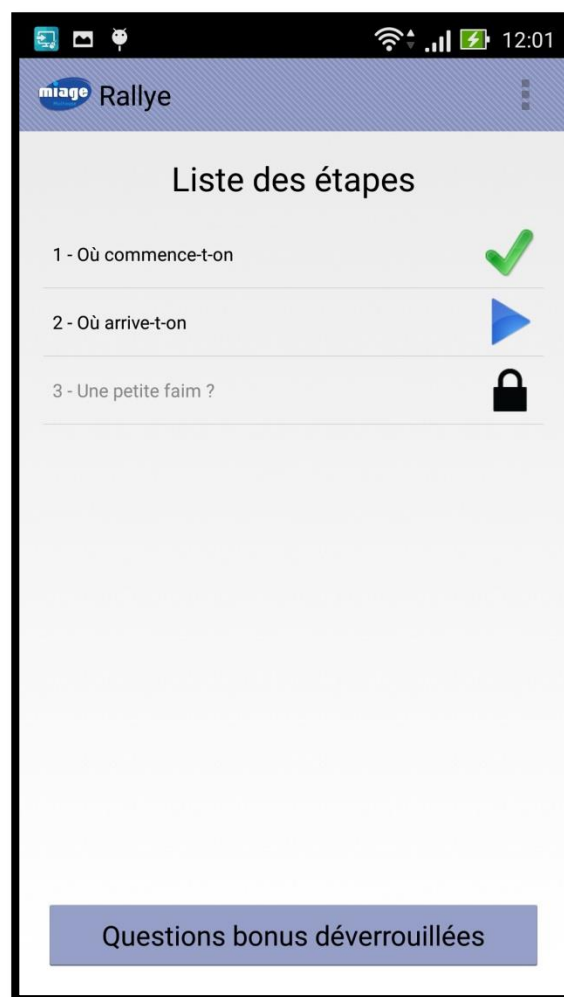
4.1. La liste des étapes

Cette vue affiche toutes les étapes du rallye. Un clic sur une étape déverrouillée permet d'accéder la page de cette étape. Pour déverrouiller une étape, il faut réussir l'étape précédente. De base, seule la première étape est déverrouillée.

-  Correspond à une étape validée.
-  Correspond à l'étape en cours.
-  Correspond à une étape verrouillée.

La validation d'une étape octroie un certain nombre de points à l'équipe.

Le bouton "Question bonus déverrouillées" apparaît dès lors qu'une étape est validée, si celle-ci propose des questions supplémentaires. Ces questions vous permettent d'engranger des points additionnels.



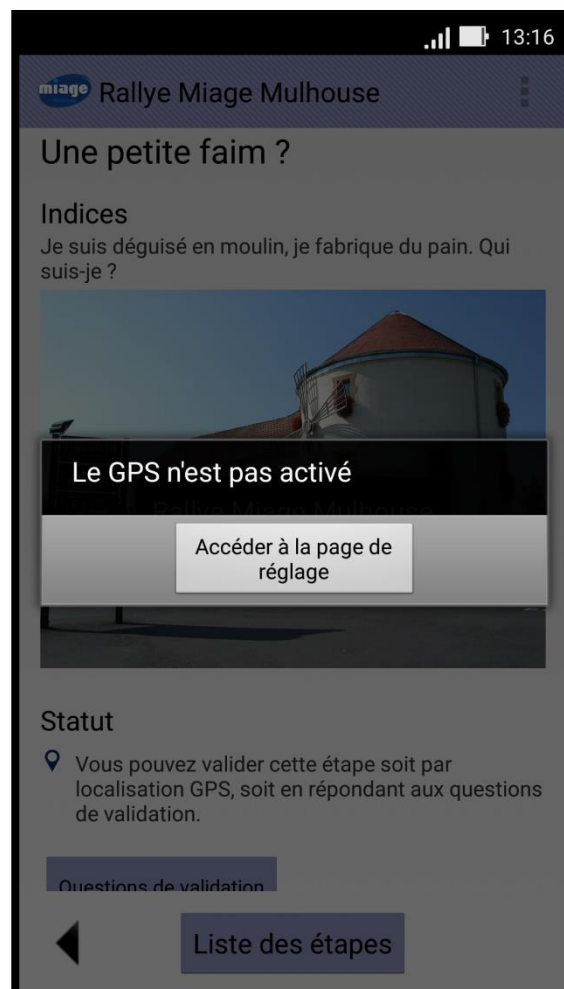
4.2. Description du lieu à trouver

4.2.1. Le GPS n'est pas activé

En cliquant sur une étape depuis la vue de la liste des étapes, il est possible que vous tombiez sur l'affichage représenté par l'image à droite.

Il est **OBLIGATOIRE** d'avoir la connexion GPS lors de la validation d'un lieu. En effet, c'est grâce à cela que nous savons si vous vous êtes bien rendu sur le lieu et l'avez validé.

Sachez que si vous cliquez sur « Accéder à la page de réglage », vous serez redirigé à la page « Paramètres » de votre GPS. C'est alors que vous l'activerez. Si vous ignorez cette fenêtre (donc vous n'activez pas le GPS), l'application ne vous le redemandera pas. Il faudra alors vous rendre manuellement à votre page « Paramètres » du Smartphone pour l'activer.



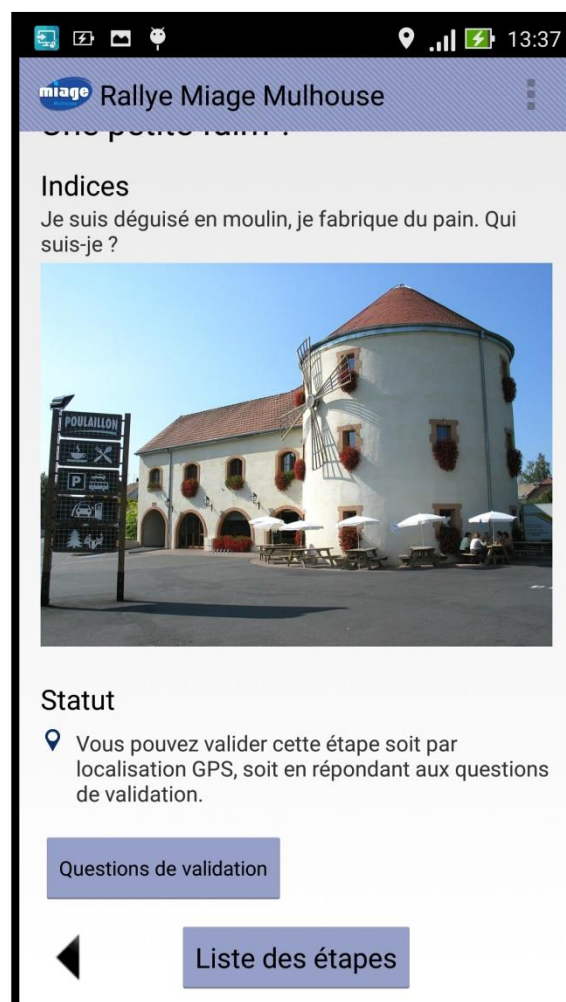
4.2.2. Le GPS est activé

En cliquant et en ayant le GPS d'activé, depuis la liste des étapes on accède à une page similaire à celle présentée ci-dessous.

Le bouton "Liste des étapes", permet de revenir à la liste des étapes. La zone de texte "Indices", vous fournit des renseignements permettant de trouver le lieu. Il s'agit généralement d'une petite énigme, d'une charade, etc. La plupart du temps, une image pourra venir compléter cet indice. Le titre pourra éventuellement fournir également un petit indice supplémentaire.

La validation d'une étape peut généralement se faire de deux manières : par GPS ou par question.

Dans la plupart des cas, les deux sont possibles, cependant, certaines étapes peuvent ne se faire qu'avec GPS ou qu'avec questions. Au moment de la validation, un message apparaît pour vous signaler que vous avez trouvé le bon lieu. Ceci débloquent les questions bonus liées à l'étape, et débloquent également l'étape suivante.



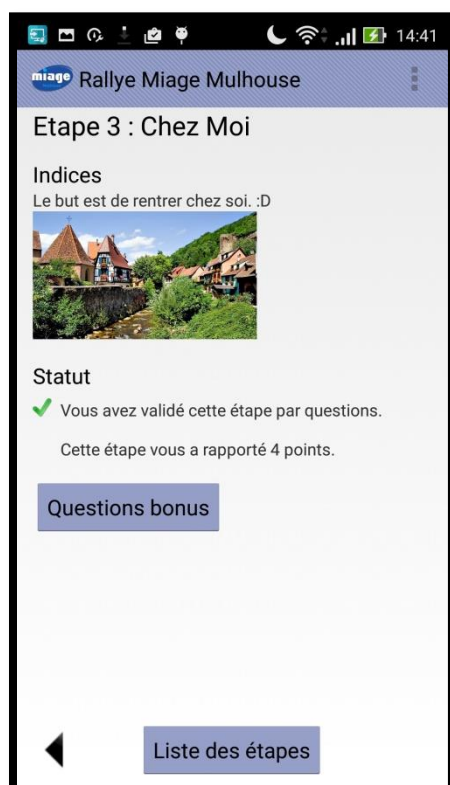
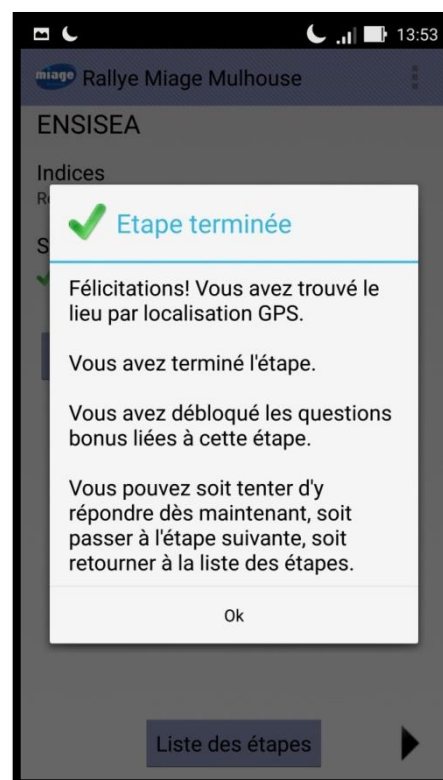
4.3. La validation

4.3.1. La validation par GPS

Sur la page d'une étape, le positionnement GPS est activé. Ainsi, dès lors que vous entrez dans la zone qui a été définie par les organisateurs comme étant le bon lieu, l'étape est validée automatiquement. Cette option reste également fonctionnelle même si le téléphone est en veille ou verrouillé.

Normalement, en étant sur n'importe quelle vue de l'application, la validation par GPS se fait. Si vous êtes sur une vue différente de la description du lieu, vous serez automatiquement lors de la validation, rediriger vers celle-ci.

Cependant, nous vous recommandons fortement de rester sur la vue de la description du lieu pour valider l'étape en cours.



Comme vous pouvez le voir sur cette image, lorsque une étape est validée par questions de validation ou par géolocalisation, le statut est mis à jour.

Une coche verte apparaît et vous indique comment cette étape a été validée. De plus, on affiche le nombre de points que cette étape vous a rapporté.

Remarque : Si jamais vous avez dévoilé des indices (voir partie 4.3.4), les points affichés sont bien entendu les points de l'étape dont est soustrait les points perdus par la révélation des indices.

4.3.2. La validation par questions

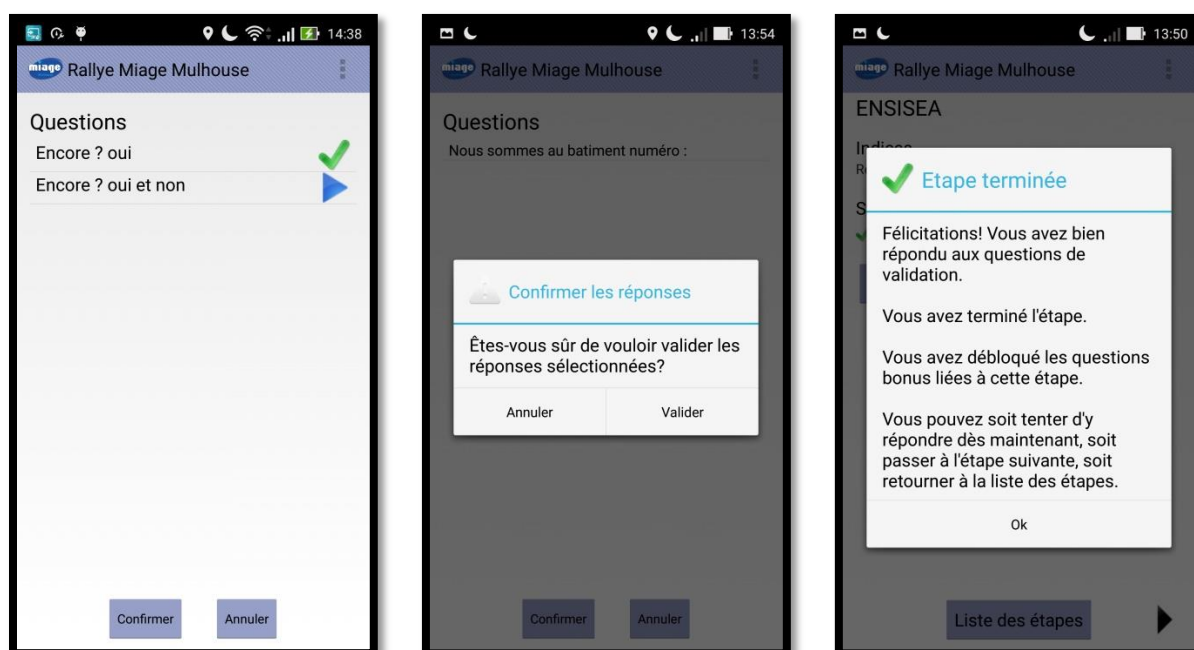
Le but de ces questions est de prouver que vous avez bien trouvé le bon lieu, en cas de problème avec l'option GPS de votre téléphone, ou dans le cas particulier où l'étape ne le permet pas. On ne peut bien sûr répondre à ces questions qu'en étant sur place. Ces questions sont accessibles via le bouton "Questions de validation" sur la vue d'une étape.

Les questions de validation peuvent prendre 3 formes : Question à réponse libre ; QCM à une seule bonne réponse ; QCM à plusieurs bonnes réponses.

En cas de QCM à plusieurs bonnes réponses, toutes les bonnes réponses doivent être cochées !

Une fois toutes vos réponses renseignées, vous pouvez valider vos réponses en appuyant sur le bouton "Confirmer".

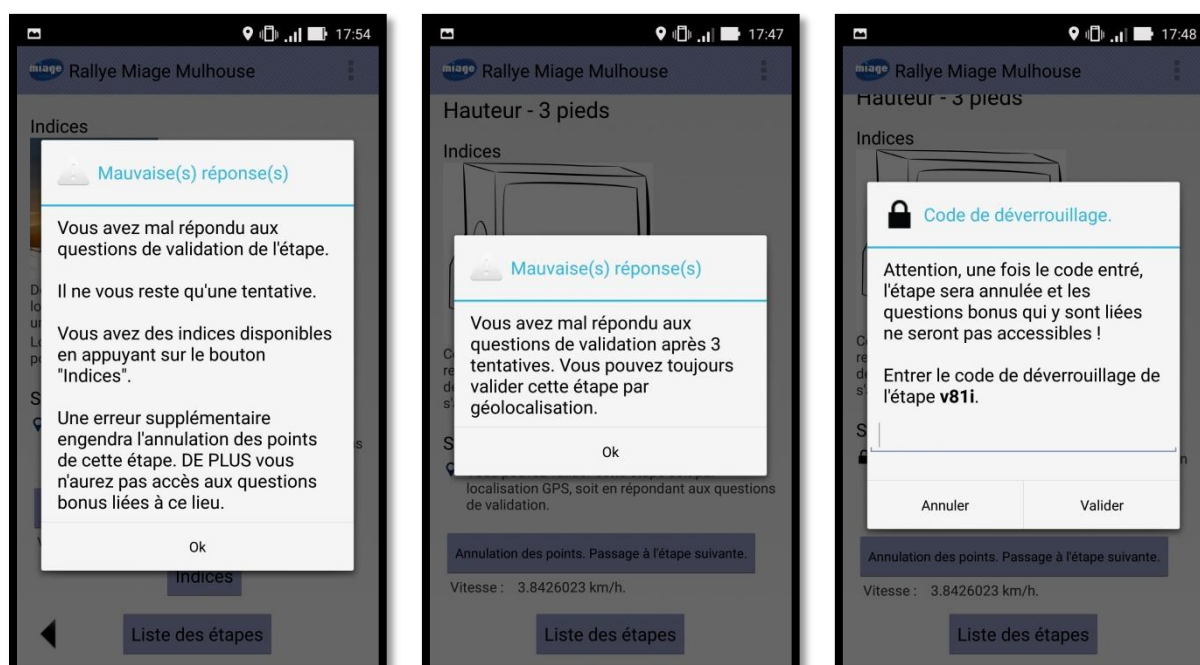
Remarque : Comme vous pouvez le voir sur la première image, la liste des questions propose un visuel simple à comprendre. Les questions disposant d'une coche verte sont les questions répondues tandis que les questions avec une flèche bleue sont celles qui n'ont pas encore de réponse(s).



4.3.3. Le code de déverrouillage

Attention, pour répondre aux questions de validation vous n'avez droit qu'à 3 essais ! En cas de deux erreurs successives, l'étape ne pourra plus être validée par questions de validation. Pour résumer, seule la validation GPS sera encore possible, si disponible. En cas contraire vous ne pourrez plus continuer le rallye, à moins d'entrer le code de déverrouillage de l'étape spécifié en **gras**. Dans ce cas, l'étape sera totalement invalidée : vous n'aurez pas les points de l'étape et les réponses aux questions bonus ne seront pas accessibles. Privilégiez la validation par GPS si disponible ou soyez sûrs des réponses que vous entrez.

Cherchez bien !

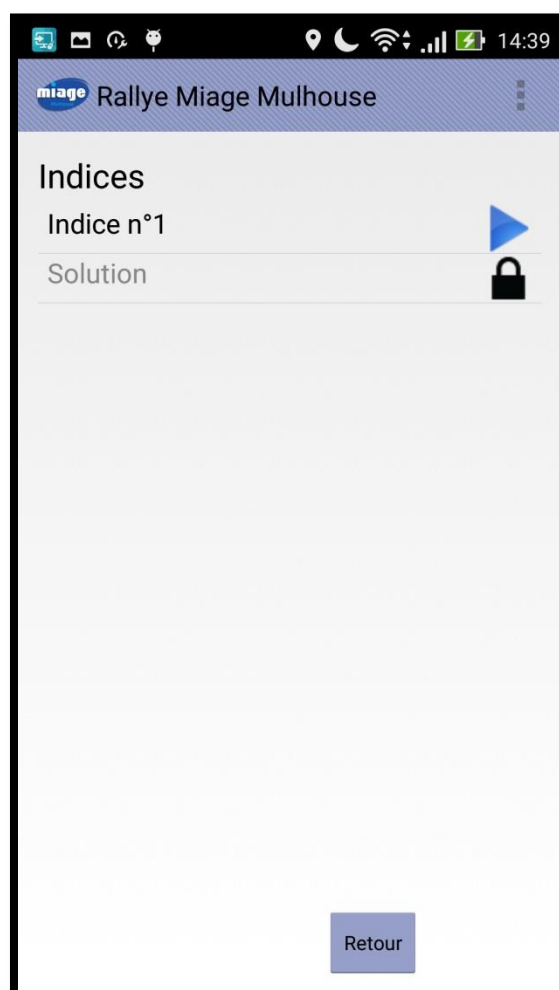


4.3.4. Les indices

Dans un premier temps il faut savoir qu'un lieu peut contenir ou non des indices selon le bon vouloir du/des rédacteurs du rallye. Si le lieu comporte des indices, un bouton « Indices » comme présenté sur l'image 1 sera présent en bas du bouton « Questions de validation ».

Lorsque vous cliquez dessus vous serez redirigé vers une liste d'indices. Comme pour les étapes, les indices sont accessibles dans un certain ordre. En effet, dans un premier temps, seul le premier indice a la possibilité d'être dévoilé d'où la présence de la flèche bleue ▶.

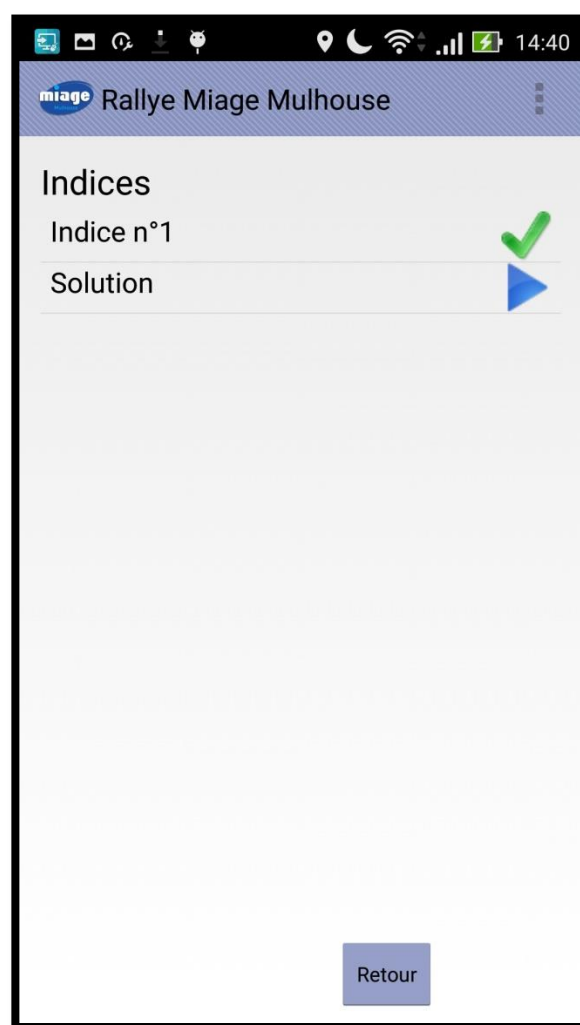
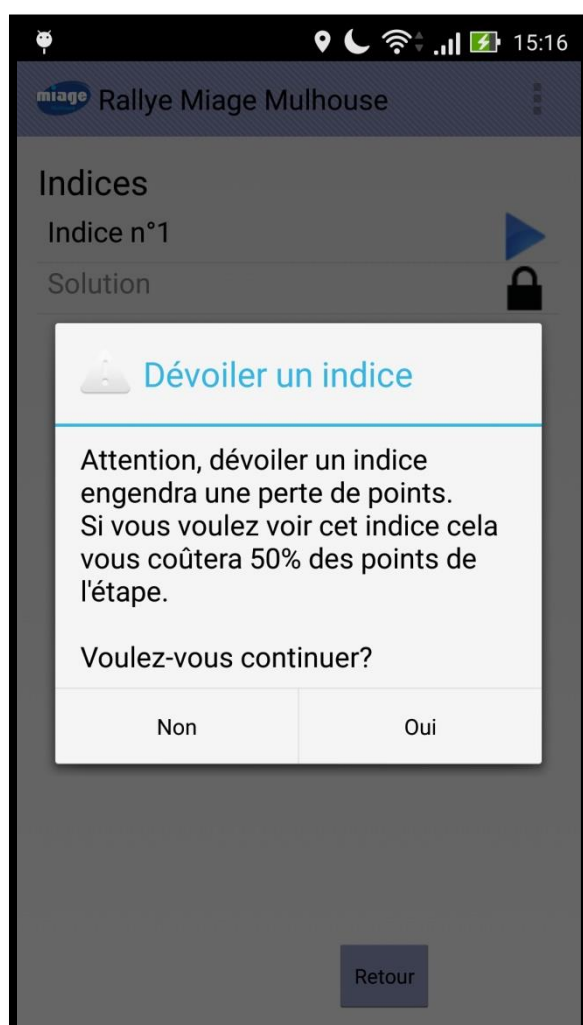
Les indices inaccessibles voient leurs libellés grisés et sont accompagnés d'une image représentant un cadenas 🔒.



Si nous cliquons sur un indice où l'image du cadenas est présente, un message s'affichera comme quoi vous ne pourrez pas accéder à cet indice sans avoir découvert le précédent. Dans le cas contraire, une fenêtre de dialogue s'affichera en vous prévenant que dévoiler un indice coûte un certain pourcentage des points de l'étape.

Le dernier indice est généralement la solution de l'étape. Mais **ATTENTION**, les rédacteurs du rallye peuvent être fourbes. En effet, dévoiler la solution vous amène à perdre tous les points **VOIRE** plus. Donc avant de dévoiler un indice ou la solution, cherchez bien !

Enfin, lorsqu'un indice est dévoilé, une coche verte apparaît à côté de celui-ci.



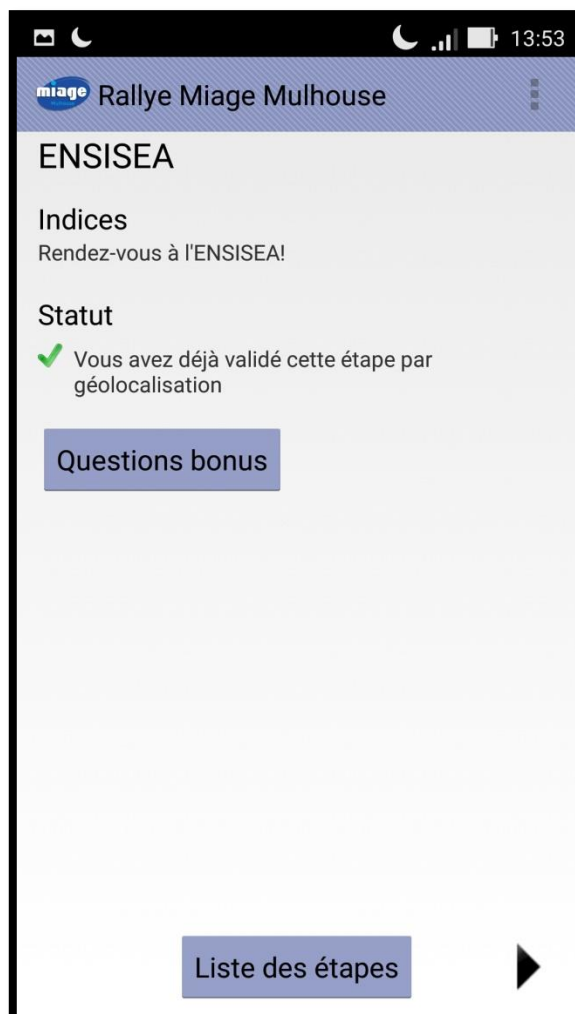
Remarque : si vous dévoilez la solution, contrairement à la validation par code de déverrouillage, vous aurez toujours accès aux questions bonus.

4.3.5. Changer d'étape

Le choix de l'étape peut se faire via la page affichant la liste des étapes. Mais, on peut également utiliser les flèches de navigation pour passer d'une étape à l'autre.

Vous pouvez voir aussi que le statut a été changé et vous dit comment l'étape a été validée.

Enfin, pour finir, vous pouvez voir le bouton « Questions bonus » qui est apparu après la validation de ce lieu.

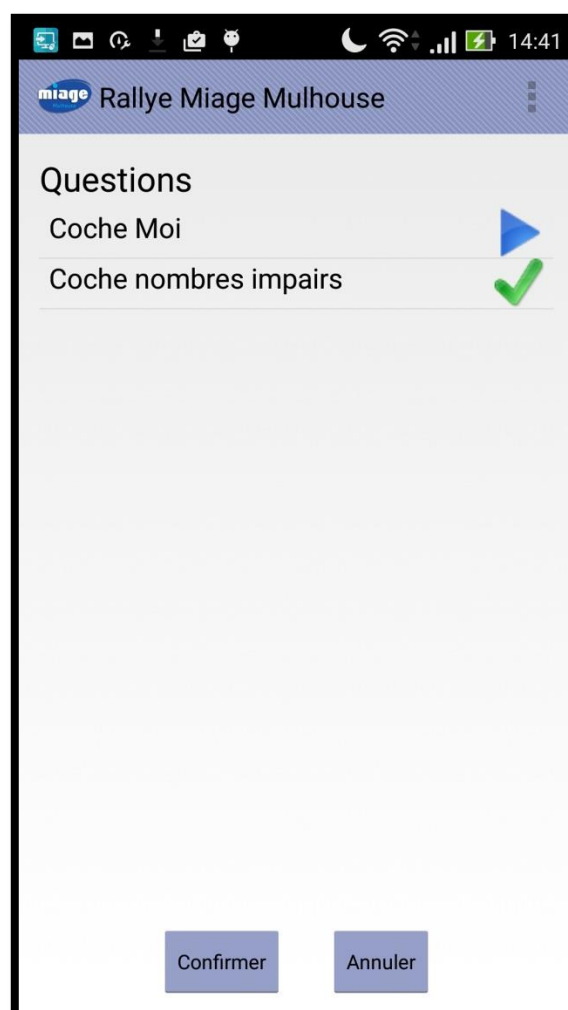


4.4. Les questions bonus

Pour répondre aux questions bonus, vous devez dans un premier temps valider l'étape en trouvant le lieu qui lui est associée. Ensuite, le bouton "Question bonus" apparaîtra afin de vous donner une possibilité de gagner plus de points en répondant à ces questions. Il est à noter que les questions dont l'intitulé est suivi d'une flèche bleue sont les questions pour lesquelles vous n'avez pas encore spécifié de réponse.

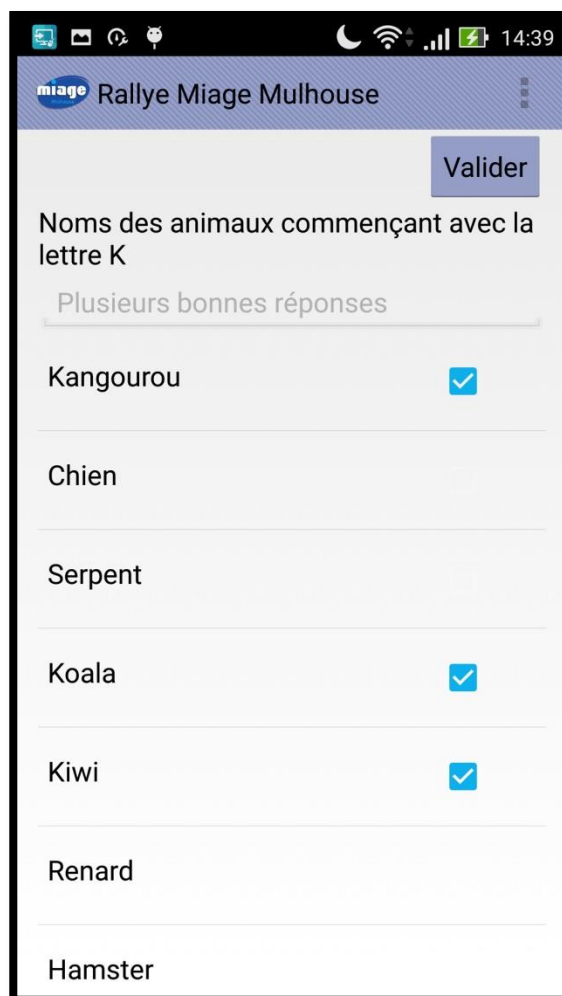
Très généralement, ces questions ont un lien direct avec les alentours du lieu dans lequel vous vous trouvez. Dans ce cas, nous vous conseillons de tenter d'y répondre sur place.

Parfois les questions peuvent-être plus indépendantes du lieu, et vous pourrez y répondre plus tard. Le bouton "Confirmer" enregistre les réponses, le bouton "Annuler" revient à la vue précédente.



Comme les questions de validation, ces questions peuvent prendre 3 formes : Question à réponse libre ; QCM à une seule bonne réponse ; QCM à plusieurs bonnes réponses.

Sur la page d'une question bonus, le bouton "Valider" permet d'enregistrer son choix de réponse. Ces réponses sont modifiables tout au long du rallye. Elles seront définitives lorsque vous aurez terminé toutes les étapes et que vous aurez appuyé sur le bouton "Terminer le rallye", dans la page listant les étapes.

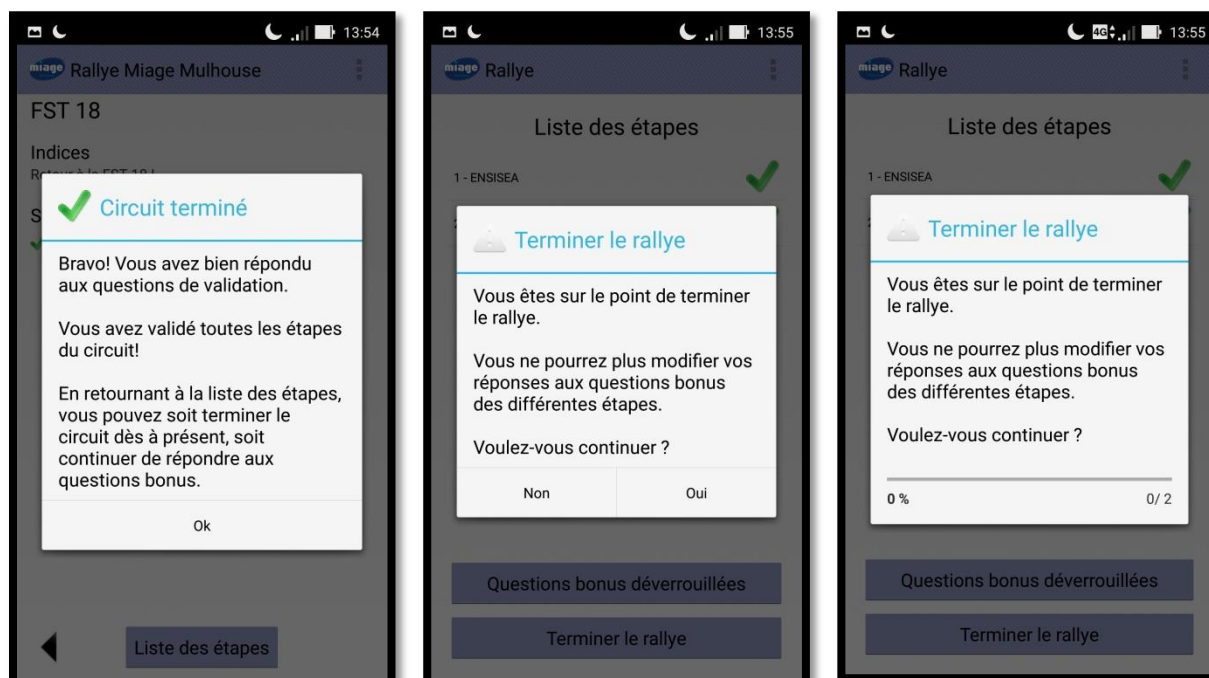


The screenshot shows the 'Rallye Miage Mulhouse' app interface. At the top, there's a status bar with various icons and the time 14:39. Below it, the app title 'miage Rallye Miage Mulhouse' is displayed. A 'Valider' button is in the top right corner. The main content area shows a question: 'Noms des animaux commençant avec la lettre K'. Below the question, there's a text input field containing 'Plusieurs bonnes réponses'. A list of animals follows: Kangourou (checked), Chien, Serpent, Koala (checked), Kiwi (checked), Renard, and Hamster. Each animal name is followed by a checkbox.

Noms des animaux commençant avec la lettre K	Statut
Kangourou	<input checked="" type="checkbox"/>
Chien	<input type="checkbox"/>
Serpent	<input type="checkbox"/>
Koala	<input checked="" type="checkbox"/>
Kiwi	<input checked="" type="checkbox"/>
Renard	<input type="checkbox"/>
Hamster	<input type="checkbox"/>

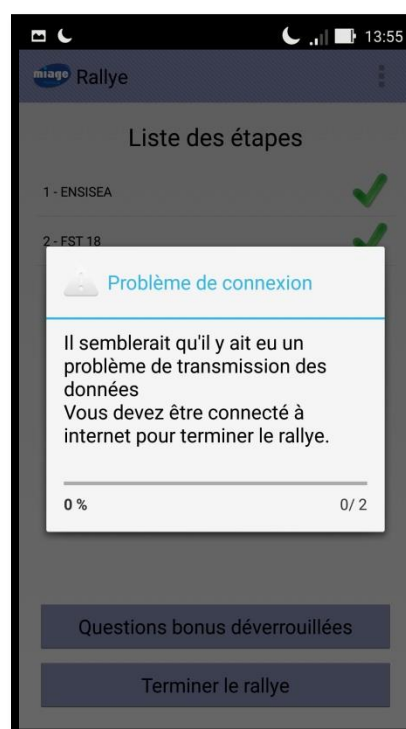
4.5. Terminer le rallye

Lorsque le dernier lieu est atteint, vous pouvez terminer le rallye en cliquant sur le bouton "Terminer le rallye" sur la vue de la liste des étapes. Une fenêtre de dialogue apparaîtra pour vous montrer la progression de l'envoi des données au serveur.



Si jamais vous avez oublié d'activer les données mobiles, la fenêtre vous le dira. Fermez-là, activez votre connexion internet et recliquez sur « Terminer le rallye »

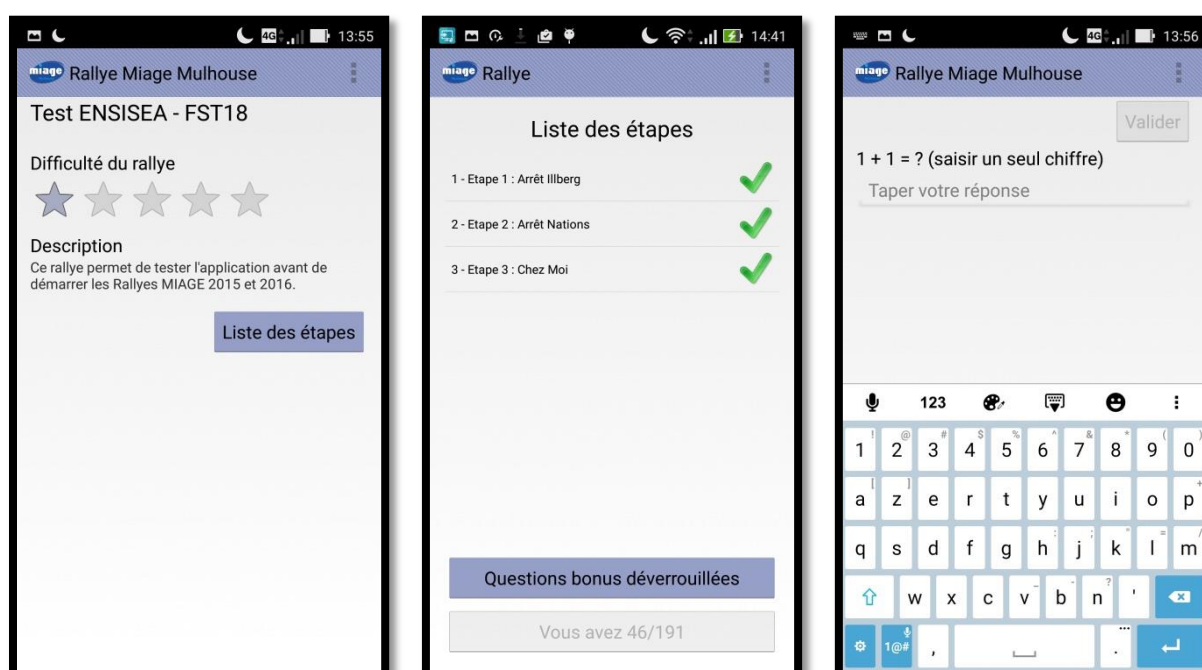
Remarque : Quand vous aurez terminé la dernière étape, n'oubliez pas de répondre aux dernières questions bonus s'il y en a, avant de cliquer sur "Terminer le rallye", car vous ne pourrez plus y répondre !



4.6. Consultez votre parcours



Une fois, le bouton « Terminer le rallye » cliqué et les données envoyées au serveur, l'application vous redirigera vers la vue en rapport avec la description du rallye. Il vous sera affiché un bouton « Liste des étapes », cliquez dessus.

Comme vous pouvez le voir, le bouton « Terminer le rallye » est remplacé par un bouton non cliquable qui vous précise les points que vous avez au long du rallye. Vous pouvez consulter les réponses aux questions bonus auxquelles vous avez répondues, mais vous ne pourrez pas les modifier.

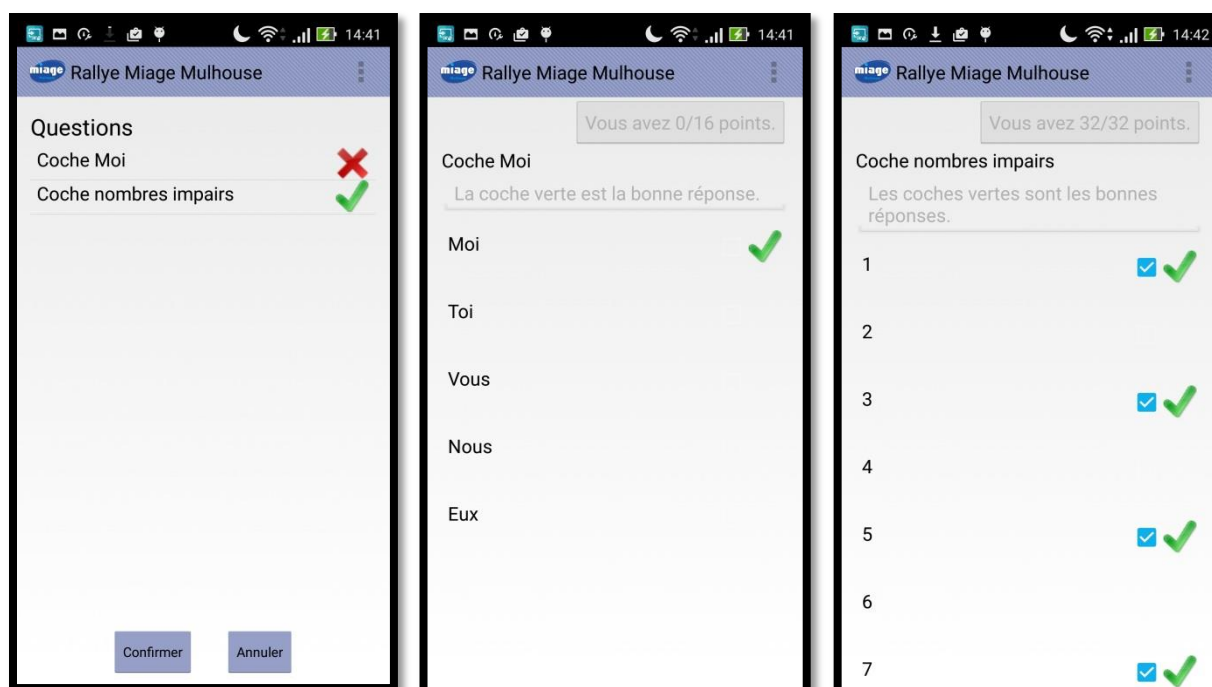


Manuel utilisateur

Dans cette dernière partie, nous allons vous parler de ce qui se passe lorsque vous accédez aux questions bonus pour consulter vos réponses.

Vous verrez que la liste des questions a été mise à jour de façon naturellement compréhensible. Les questions dotées d'une croix rouge  sont les questions dont la ou les réponses sont fausses et celles dotées d'une coche verte  où la ou les réponses sont justes.

Lorsque vous cliquez sur une question, vous serez amené vers ses réponses. La grande coche verte vous montre les réponses attendues tandis que les coches bleues (de plus petites tailles) vous montrent vos réponses. Enfin, le bouton « Valider » a été remplacé par un bouton désactivé et grisé avec le nombre de points que vous avez gagné ou non à cette question.



Enfin, rendez-vous au point de départ pour consulter vos résultats !

5. Le circuit touristique

Un circuit touristique est comparable à un rallye par le fait qu'il est constitué d'étapes. En revanche, il n'est pas question de compétition. Aucune validation n'est nécessaire et aucune question bonus n'est à déverrouiller, à la place il est possible de consulter des informations sur les lieux.

De base, toutes les étapes sont disponibles, et il est possible de les faire dans n'importe quel ordre.

6. Quitter l'application

Si vous avez terminé un rallye et vous voulez quitter l'application, faites donc, cette partie du manuel ne vous sera pas utile.

Pour les personnes qui ont un rallye en cours, le fait de vouloir quitter l'application (en appuyant successivement sur le bouton « retour » de votre Smartphone) va provoquer l'ouverture d'une fenêtre, comme l'image ci-contre.

En effet, quitter le rallye en cours va provoquer la désactivation du GPS et donc vous ne pourrez plus valider un lieu. De plus, si jamais vous êtes près d'un lieu et que vous décidez de relancer le GPS, rien ne garantira que ce dernier se repositionnera correctement.

C'est pourquoi il est préférable que vous ne quittiez pas l'application.

Si jamais vous souhaitez mettre l'application en second plan pour faire une recherche sur internet par exemple, nous vous conseillons d'appuyer sur le bouton « Home » de votre téléphone. Ce bouton est représenté le plus souvent par le dessin d'une maison.

