

Scénario

Auteurs : Poncy Jonathan, Éric Ramat

Date de création : 24 novembre 2012

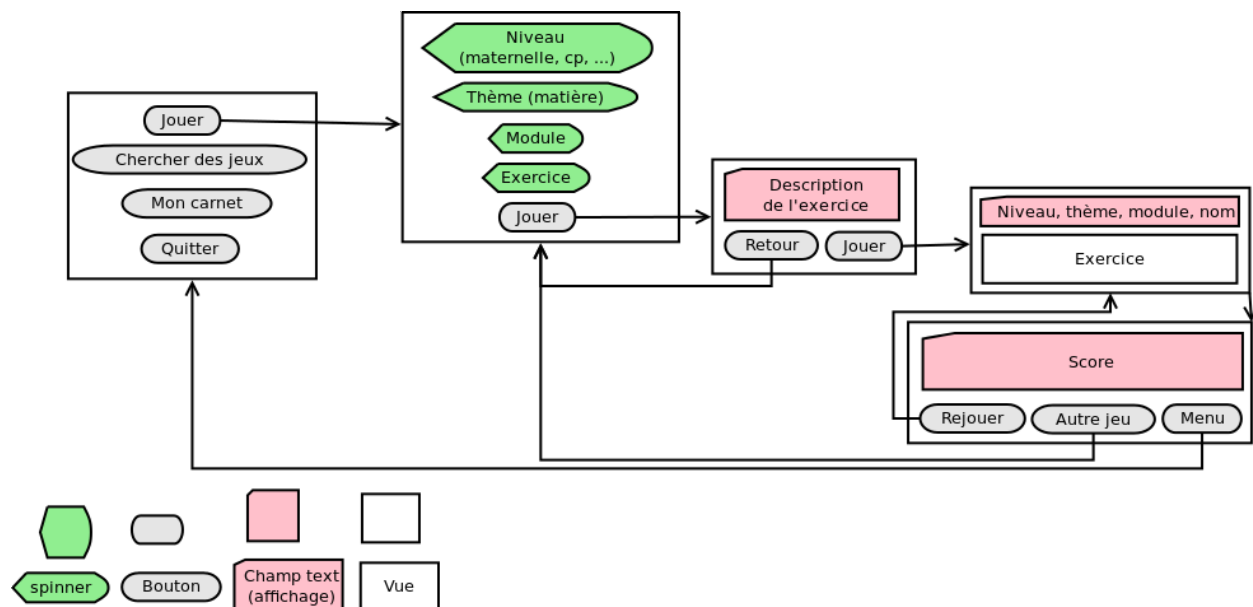
Date de dernière modification : 25 novembre 2012

1 - Scénario de jeu

1.1 - Représentation graphique

L'image ci-dessous représente le scénario type d'une session. Les fenêtres correspondent donc aux différents écrans que l'utilisateur verra au fur et à mesure. Les flèches indiquent donc un changement d'écran après l'appui sur un bouton.

Ce dessin a été réalisé avec [Dia](#).



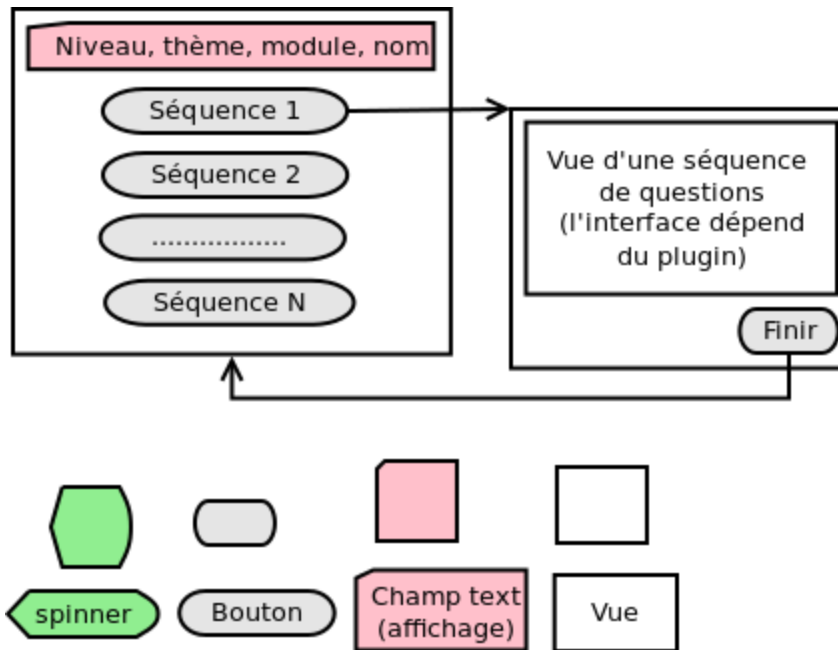
1.2 - Exercice (plugin)

De manière générale, la vue de démarrage d'un exercice est une liste des séquences de questions proposées. Cette vue doit être normalisée. Les vues des questions sont en revanche presque totalement libres (le design graphique doit être standardisé). Un plugin est basé sur la

[proposition de Stéphane Legrand](#). C'est le plugin qui "dira" que l'exercice est fini en donnant le score (à l'aide d'outils fournis dans une classe mère "ExerciceGenerique").

Tout plugin doit fournir :

- son niveau
- son thème
- son module
- son nom ou son indice d'exercice
- la description de l'exercice (sous quelle forme ? dans la version flash, cette description est complexe = images+ texte -> peut être carrément une vue)
- une méthode d'initialisation (init)
- une méthode d'accès au score de l'exercice ou d'une séquence
- une méthode de démarrage d'une séquence
- une méthode de démarrage d'une question
- une méthode de terminaison (finish)



Question 1 : est-ce qu'un utilisateur peut revenir sur un exercice non terminé ? si oui, doit-on fournir la liste des séquences réalisées avec leur score.

Question 2 : qu'est qu'un score ? une note sur 10 associée à chaque séquence de questions ? attention, certains exercices peuvent être constitués que d'une seule séquence. Le score d'un exercice est-il la moyenne des notes des séquences ?

Question 3 : il faut un diagramme de séquence (UML) qui définit le dialogue entre l'application et le plugin. C'est l'application qui pilote les différentes phases de traitement du plugin. Il est probablement qu'il faille une communication bidirectionnelle. Lorsqu'une séquence ou qu'une question est finie, il faut passer à la suivante. On a besoin de points de synchronisation entre l'application et les éléments d'un exercice (en gros, le plugin doit dire quand certaines phases sont finies). Ces points de synchro sont peut être simplement l'attente d'un retour d'une activité

au sens Android. Dans ce cas, tous les éléments d'un exercice (liste des séquences, questions, ...) sont des activités pilotés par l'application.

Question 4 : le passage automatique ou manuel d'une séquence à une autre pourrait être un paramètre de l'application ?

1.3 - Chercher des exercices (action du bouton)

Ce bouton provoquera l'affichage du catalogue des exercices (nécessite donc un accès à internet).

1.4 - Mon carnet (action du bouton)

Évaluation générale de la progression de l'utilisateur (écran de statistiques diverses à définir).