

---

*LAVENANT Jordan*

*BUT Informatique - 2024 2025*

*LUCIDOR Léo*

*MALLERON Daniel*

*PIGOUREAU Nathan*

# Manuel utilisateur

# Explore Game

**Application client**

**2024 - 2025**



Ce document a pour objectif de guider les utilisateurs dans la prise en main de l'application, en détaillant ses fonctionnalités, son utilisation étape par étape pour garantir une expérience optimale.

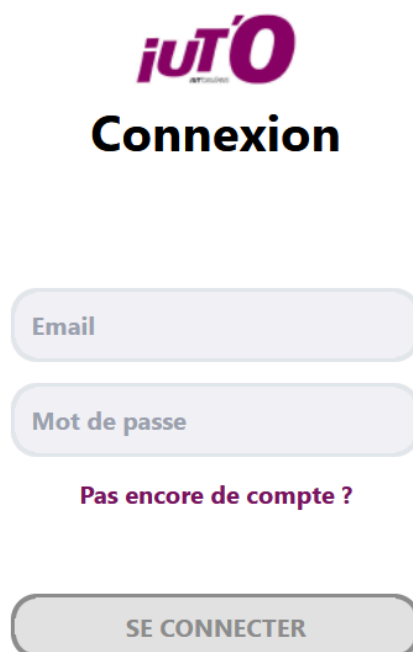
---

# Sommaire

<b>Sommaire.....</b>	<b>2</b>
<b>Liste des fonctionnalités actuelles.....</b>	<b>3</b>
Page d'authentification.....	3
Page d'inscription.....	4
Page profil.....	6
Burger Menu.....	7
Page d'accueil de l'application.....	9
Page d'accueil des filières.....	10
Carte interactive.....	11
Page question.....	12
Question ouverte.....	12
Question choix simple.....	13
Démarrer / Reprendre un scénario.....	14
Utilisation des indices.....	16
Progression dans le scénario.....	17
Page de découverte de lettre.....	18
Dialogue interactif.....	19
<b>Liste des fonctionnalités futures.....</b>	<b>20</b>
Page des avancements des scénarios.....	20
Minuteur et pénalités.....	20
Images.....	20
Types de questions.....	20
Page « Les BDE ».....	21
Page d'accueil.....	21
Éditer son profil.....	21
Trophées et succès.....	21

# Liste des fonctionnalités actuelles

## Page d'authentification

The image shows a login interface for 'iUT'O'. At the top is the 'iUT'O' logo in purple, with 'Association' written in small letters below it. Below the logo is the word 'Connexion' in a large, bold, black font. There are two input fields: the first is labeled 'Email' and the second is labeled 'Mot de passe'. Below these fields is a link that says 'Pas encore de compte ?' in purple. At the bottom is a large, rounded button labeled 'SE CONNECTER' in a light gray font.

La capture d'écran ci-dessus représente la **page de connexion** de l'application.

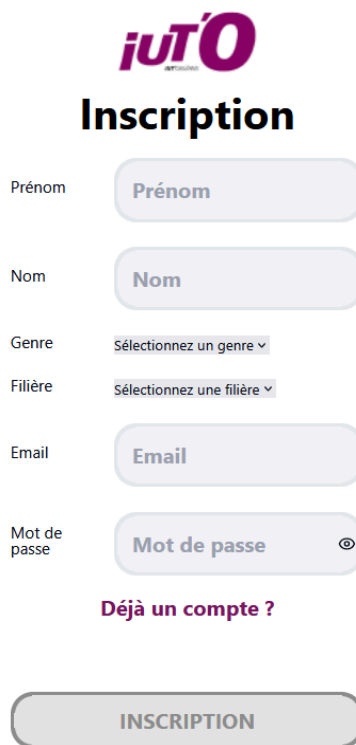
L'utilisateur arrive sur cette page lorsqu'il veut **se connecter** à l'application.

On peut retrouver le **champ de saisie "Email"**, qui permet de rentrer l'email du compte de l'utilisateur. Ce champ de saisie **n'accepte que les Email**, c'est à dire un texte qui contient au moins "@", et service de mail après celui-ci (ex: gmail.com).

On peut retrouver aussi le **champ de saisie "Mot de Passe"**, qui permet de rentrer le mot de passe du compte de l'utilisateur. Ce champ de saisie **doit contenir au moins 8 caractères**.

Il faudra ensuite après avoir rempli ces champs de saisie **appuyer** sur le bouton **"se connecter"**, pour que l'utilisateur lance la requête de connexion à la base de connexion en ligne. Une fois la connexion effectuée, l'utilisateur est **redirigé vers la page d'accueil** de l'application.

## Page d'inscription



The screenshot shows the registration page of the iUT'O application. At the top is the iUT'O logo, which consists of the text 'iUT'O' in a stylized purple font with 'APPLICATION' in smaller letters below it. Below the logo is the title 'Inscription' in a bold black font. The registration form includes several fields: 'Prénom' (First Name) with a light blue rounded rectangular input field; 'Nom' (Last Name) with a similar light blue rounded rectangular input field; 'Genre' (Gender) with a dropdown menu showing 'Sélectionnez un genre'; 'Filière' (Major) with a dropdown menu showing 'Sélectionnez une filière'; 'Email' with a light blue rounded rectangular input field; and 'Mot de passe' (Password) with a light blue rounded rectangular input field and a small eye icon to the right. Below these fields is a link that says 'Déjà un compte ?' in purple. At the bottom of the form is a large, light blue rounded rectangular button with the text 'INSCRIPTION' in black capital letters.

La capture d'écran ci-dessus représente la **page d'inscription** de l'application.

L'utilisateur arrive sur cette page lorsqu'il veut **s'inscrire** à l'application.

On peut retrouver le **champ de saisie "Prénom"**, qui permet de rentrer le prénom du compte de l'utilisateur.

On peut retrouver le **champ de saisie "Nom"**, qui permet de rentrer le prénom du compte de l'utilisateur.

On peut retrouver une **sélection de choix** pour sélectionner un **"Genre"**.

Genre Sélectionnez un genre ▼

Filière

Email

Mot de Mot de passe

Options du menu déroulant Genre:

- Sélectionnez un genre
- Homme
- Femme
- Autre

Cette sélection permet d'**en savoir plus sur l'utilisateur**, et peut être utilisée à des fins statistiques.

On peut retrouver une **sélection de choix** pour sélectionner un **“Filière”**.

Filière Sélectionnez une filière ▼

Email

Mot de Mot de passe

Options du menu déroulant Filière:

- Sélectionnez une filière
- INFO
- GEA
- GMP
- QLIO
- Chimie
- MT2E

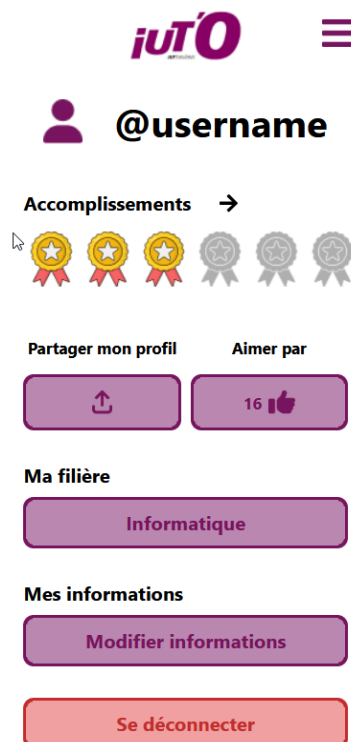
Cette sélection permet d'**en savoir plus sur l'utilisateur**, et peut être utilisée à des fins statistiques. Elle peut permettre de rediriger plus facilement l'utilisateur sur son premier **scénario**.

On peut retrouver le **champ de saisie “Email”**, qui permet de rentrer l'email du compte de l'utilisateur. Ce champ de saisie **n'accepte que les Email**, c'est à dire un texte qui contient au moins “@”, et service de mail après celui-ci (ex: gmail.com).

On peut retrouver aussi le **champ de saisie “Mot de Passe”**, qui permet de rentrer le mot de passe du compte de l'utilisateur. Ce champ de saisie **doit contenir au moins 8 caractères**.

Il faudra ensuite après avoir rempli ces champs de saisie **appuyer** sur le bouton **“Inscription”**, pour que l'utilisateur lance la requête d'inscription à la base d'inscription en ligne. Une fois l'inscription effectuée, l'utilisateur est **redirigé vers la page d'accueil** de l'application.

## Page profil



La capture d'écran ci-dessus représente la **page profil** de l'application.

L'utilisateur arrive sur cette page lorsqu'il veut **voir son profil**.

On peut retrouver le **prénom de l'utilisateur** représenté ici par **“@username”**.

On peut retrouver une section avec les **accomplissements obtenus les plus récents**. L'utilisateur peut **cliquer sur la flèche** afin de voir tous ses accomplissements obtenus, en cours d'obtention, ou encore ses prochains accomplissements.

On peut retrouver le bouton **“Partager mon profil”**, qui permet de **partager son profil**. Au clique, ce bouton va **générer un QRCode liée à un lien afin de pouvoir rediriger les autres utilisateurs** sur le profil de l'utilisateur connecté.

On peut retrouver le bouton “**Aimer Par**”, qui permet de **voir le nombre d'utilisateurs qui ont aimé le profil** de l'utilisateur connecté.

On peut retrouver une section qui **permet de voir sa filière**. La filière affichée sera celle choisie par l'utilisateur à la création de son compte, sauf changements de sa filière via la mise à jour de son compte.

On peut retrouver le bouton “**Modifier informations**”, qui permet de **se rediriger** vers une page dans laquelle nous pouvons **modifier les informations** de l'utilisateur.

On peut retrouver le bouton “**Se déconnecter**”, afin de **se déconnecter du compte** de l'utilisateur connecté. Cela nous redirige vers la page de connexion.

## Burger Menu



Le burger menu (menu de l'application), **se déroule au clique du bouton** représenté par les **trois traits horizontaux**, situé à droite de la capture d'écran.



La capture d'écran ci-dessus représente le **burger menu** de l'application. L'utilisateur peut **quitter le burger menu** en cliquant sur la **croix en haut à droite** de celui-ci.

On peut retrouver le bouton **“Accueil”**, qui permet de **rediriger l'utilisateur** vers la page d'accueil de l'application.

On peut retrouver le bouton **“Les filières”**, qui permet de **rediriger l'utilisateur** vers la page d'accueil des filières.

On peut retrouver le bouton **“Profil”**, qui permet de **rediriger l'utilisateur** vers la page de son profil.

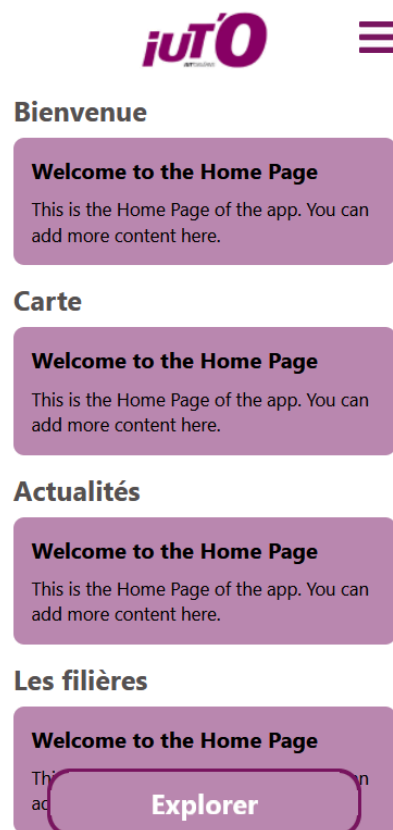
On peut retrouver le bouton **“Actualités”**, qui permet de **rediriger l'utilisateur** vers la page des actualités de l'iut et de l'université.

On peut retrouver le bouton **“Carte”**, qui permet de **rediriger l'utilisateur** vers la page de la carte de l'iut.



On peut retrouver le bouton **“Les BDE”**, qui permet de **rediriger l'utilisateur** vers la page des BDE.

## Page d'accueil de l'application

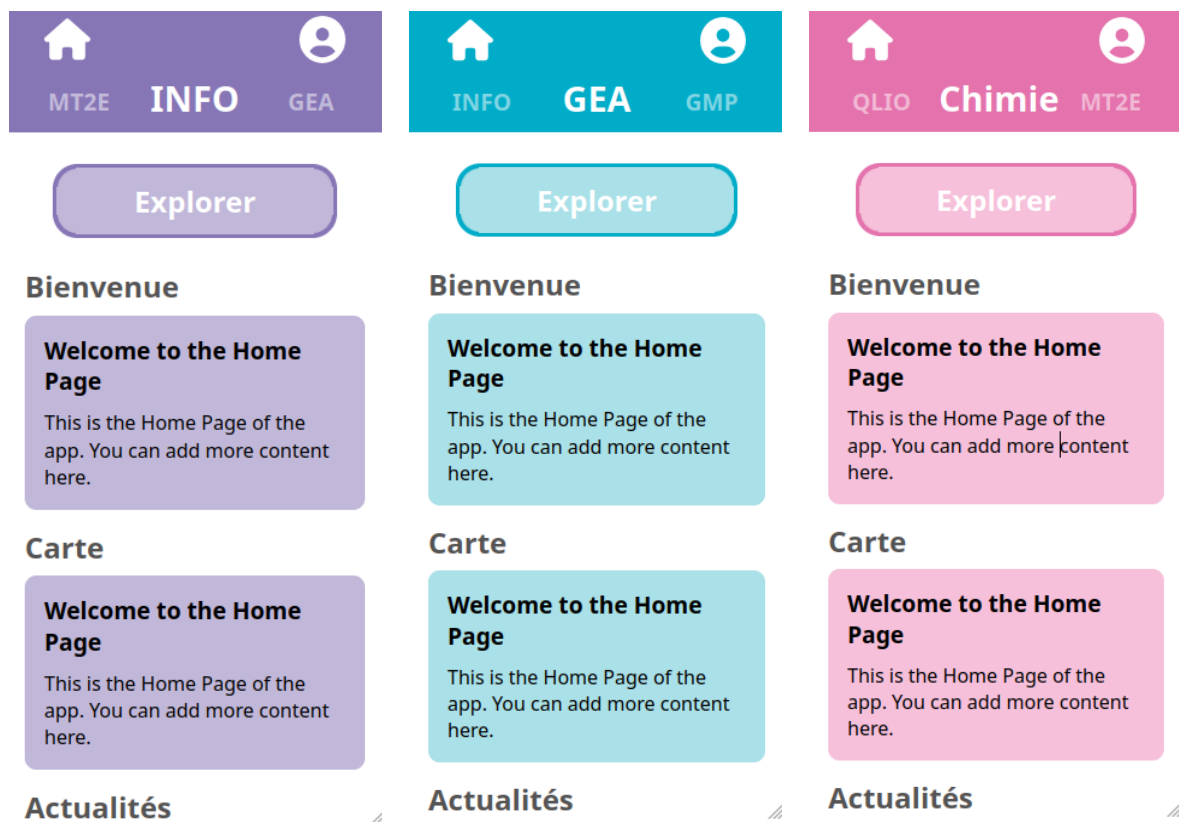


La capture d'écran ci-dessus représente la **page d'accueil** de l'application.

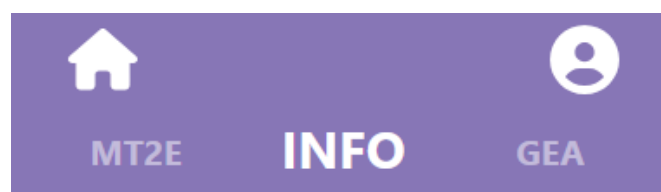
On peut y retrouver plusieurs sections d'informations comme **“Bienvenue”**, **“Carte”**, **“Actualités”**, ou encore **“Les filières”**.

On peut retrouver le bouton **“Explorer”**, qui permet de **rediriger l'utilisateur** vers la page d'accueil des filières.

## Page d'accueil des filières



La capture d'écran ci-dessus représente la **page d'accueil des filières** de l'application.



On peut retrouver dans le haut de page, un bouton “**Maison**”, qui permet de **retourner à la page d'accueil** de l'application ; et un bouton “**Profil**”, qui permet de rediriger l'utilisateur vers la **page de son profil**.

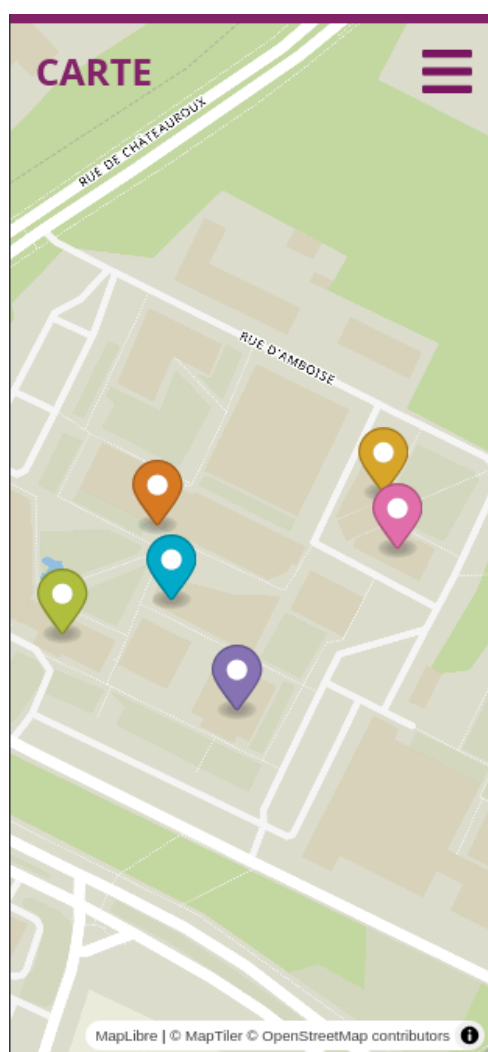
On peut aussi voir en dessous de ces boutons, des boutons permettant de **choisir son scénario**. En effet l'utilisateur peut **changer de scénario** au clique d'une autre filière, comme “MT2E” ou “GEA” montrer dans la capture ci-dessus. L'utilisateur peut aussi choisir les filières en **swippant vers la gauche ou la droite** afin de changer de scénario.

Explorer

De plus, on peut remarquer le bouton **“Explorer”** mis en avant pour l'utilisateur. Ce bouton permet de **lancer / reprendre un scénario** choisi préalablement par l'utilisateur.

On peut aussi retrouver dans cette page, plusieurs sections d'informations comme **“Bienvenue”**, **“Carte”**, **“Actualités”**, ou encore **“Les filières”**.

## Carte interactive















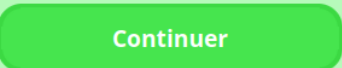
La capture ci-dessus représente la page de la carte interactive. Cette page est centrée sur l'IUT d'Orléans, et chaque repère représente, avec sa couleur, son département associé.

Le zoom de la carte est limité, afin de rester uniquement dans la zone de l'IUT d'Orléans, et ses environs (éventuels arrêts de tramway, bus).

L'utilisateur a la possibilité de **cliquer** sur chaque repère pour être **redirigé vers la page de département associé**.

## Page question

### Question ouverte

 BATIMENTS ADMINISTRATIF	 BATIMENTS ADMINISTRATIF	 BATIMENTS ADMINISTRATIF
		
Combien de radiateurs sont présents dans le hall géo-climatique ?	Combien de radiateurs sont présents dans le hall géo-climatique ?	Combien de radiateurs sont présents dans le hall géo-climatique ?
 5	 5	 9
	 <b>Correcte !</b> 	 <b>Incorrecte</b>  Bonne réponse : 5
		

Le champ de réponse de la question se situe au **centre de l'interface**. Vous pouvez ensuite valider votre sélection via le bouton inférieur "Valider", puis constater l'état de la réponse. **La bonne réponse sera affichée dans le conteneur inférieur** si votre réponse est incorrecte.

*NB : Ce type de question ne sera plus supporté par l'application, en raison de l'impertinence de ce type de question dans le cadre des activités de découverte des activités de l'IUT d'Orléans, et des contraintes techniques qu'elle apporte (développement d'algorithme détectant des fautes mineures et flexibilité des réponses apportées)*

## Question choix simple

Three screenshots of a "Question choix simple" interface are shown, each with the question "Dans quel bâtiment se trouve la cafétéria ?" and four options: Bâtiment CAP, Bâtiment GEO, Bâtiment A, and Bâtiment B.

- The first screenshot shows the question without any selection.
- The second screenshot shows "Bâtiment CAP" selected, indicated by a small circle.
- The third screenshot shows "Bâtiment GEO" selected, indicated by a small circle.

Below the screenshots are three buttons:

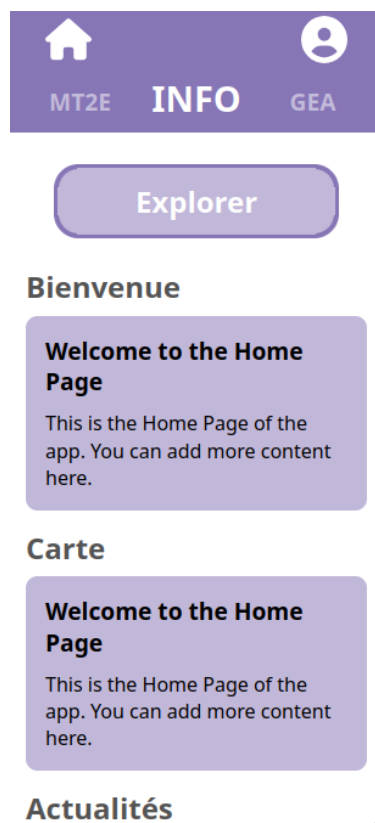
- A purple button labeled "Valider".
- A green button labeled "Continueur" (appearing after a correct answer).
- A red button labeled "Continueur" (appearing after an incorrect answer).

The red "Continueur" button also displays the message: "Incorrecte" and "Bonne réponse : Bâtiment CAP".


Ci-dessus, vous pouvez constater les interfaces relatives aux questions de type "Choix simples". Ces questions peuvent apparaître au fil de la progression d'un scénario, en fonction de la personnalisation de celui-ci par les gestionnaires de l'Explore Game.

Les possibilités de réponses sont affichées au **centre de l'interface**, et un cercle s'affiche à gauche de la réponse sélectionnée. Vous pouvez ensuite valider votre sélection via le bouton inférieur "Valider", puis constater l'état de la réponse. **La bonne réponse sera affichée dans le conteneur inférieur** si votre réponse est incorrecte.

## Démarrer / Reprendre un scénario



Afin de pouvoir démarrer un scénario il faut cliquer sur le bouton “Explorer”. Ce bouton lancera le scénario choisi, ici “INFO”. Si vous n’êtes pas connecté, l’application vous demandera de vous connecter avant de pouvoir lancer un scénario en vous redirigeant vers la page de connexion.

 You must be logged in to play a scenario.



## Connexion



Email

Mot de passe

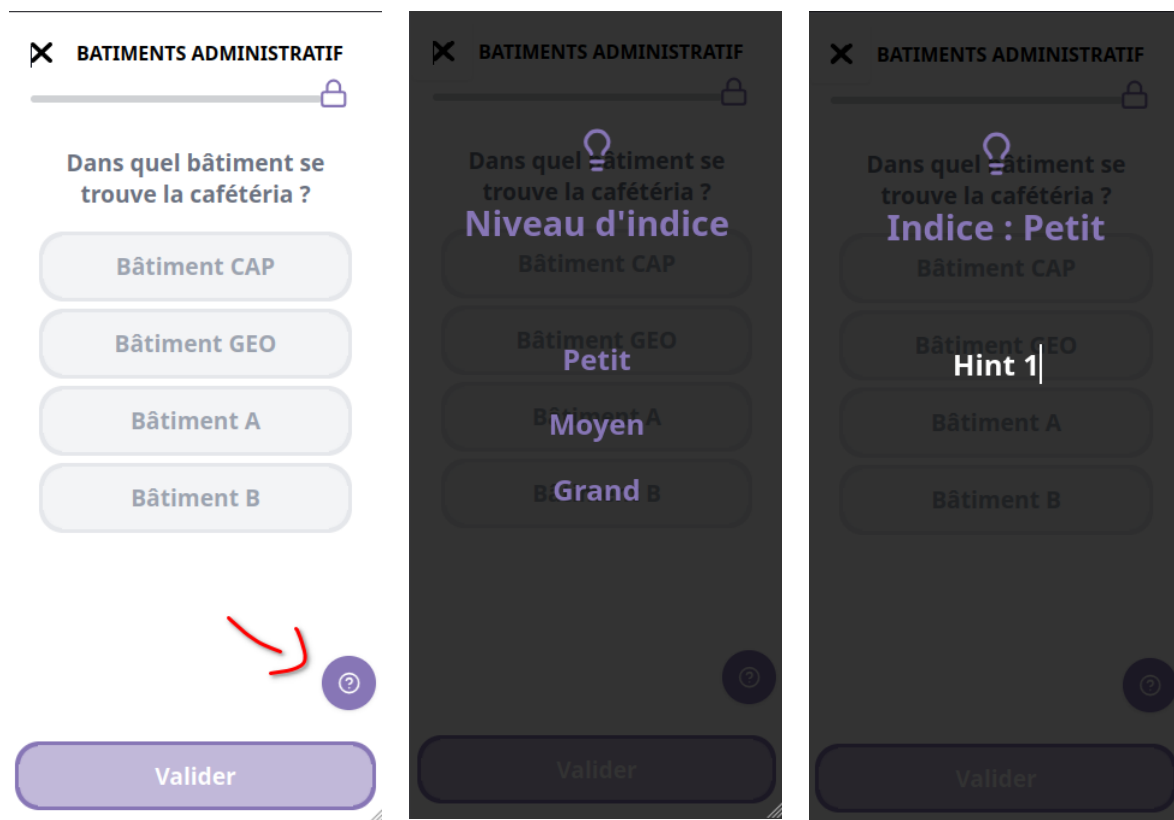
**Pas encore de compte ?**

SE CONNECTER

Une fois connecté, vous pourrez désormais lancer votre premier scénario. Si toutefois, vous lancez un scénario que vous avez déjà commencé précédemment, vous reprendrez votre progression dans ce scénario là.

En effet lorsque vous quittez un scénario, celui-ci sauvegarde sa progression (sauvegarde de toutes les questions et étapes déjà effectuées sur un scénario donnée). Lorsque vous voudrez reprendre ce scénario, il vous suffira donc de le relancer le scénario et de le continuer. Vous reprendrez votre scénario à la question où vous vous êtes arrêté.

## Utilisation des indices



Vous avez la possibilité pour chaque question d'utiliser 3 indices de niveaux différents pour vous aider. **L'icône “?” dans le coin inférieur droit** permet de dévoiler l'interface de choix de l'aide, vous pouvez ensuite **quitter l'interface via le bouton en haut à gauche**, ou sélectionner le type d'indice que vous souhaitez défausser, puis celle-ci vous affichera le contenu de l'indice (ici “Hint 1”).

Vous ne pouvez pas réutiliser un indice déjà défaussé, ni le re-consulter sur une même question.

L'attribution des indices pour chaque question se fait de manière intuitive et claire dans l'interface administrateur de gestion de l'Explore Game.



## Progression dans le scénario

×

BATIMENTS ADMINISTRATIF

Dans quel bâtiment se trouve la cafétéria ?

Bâtiment CAP

Bâtiment GEO

Bâtiment A

Bâtiment B

?

Valider

×

BATIMENTS ADMINISTRATIF

Qu'est-ce que Izly ?

Un système de paiement étudiant

Une application de transport

Un service bancaire

Un outil de gestion des emplois du temps

?

Valider

Lorsque l'utilisateur commence un scénario, il arrive sur la première question de la première étape. Ainsi la barre de progression est à son minimum :

×

BATIMENTS ADMINISTRATIF

Plus l'utilisateur aura répondu aux questions, plus la barre de progression sera grande. Ainsi par exemple sur un scénario avec une dizaine de questions, au bout de 3 questions la barre

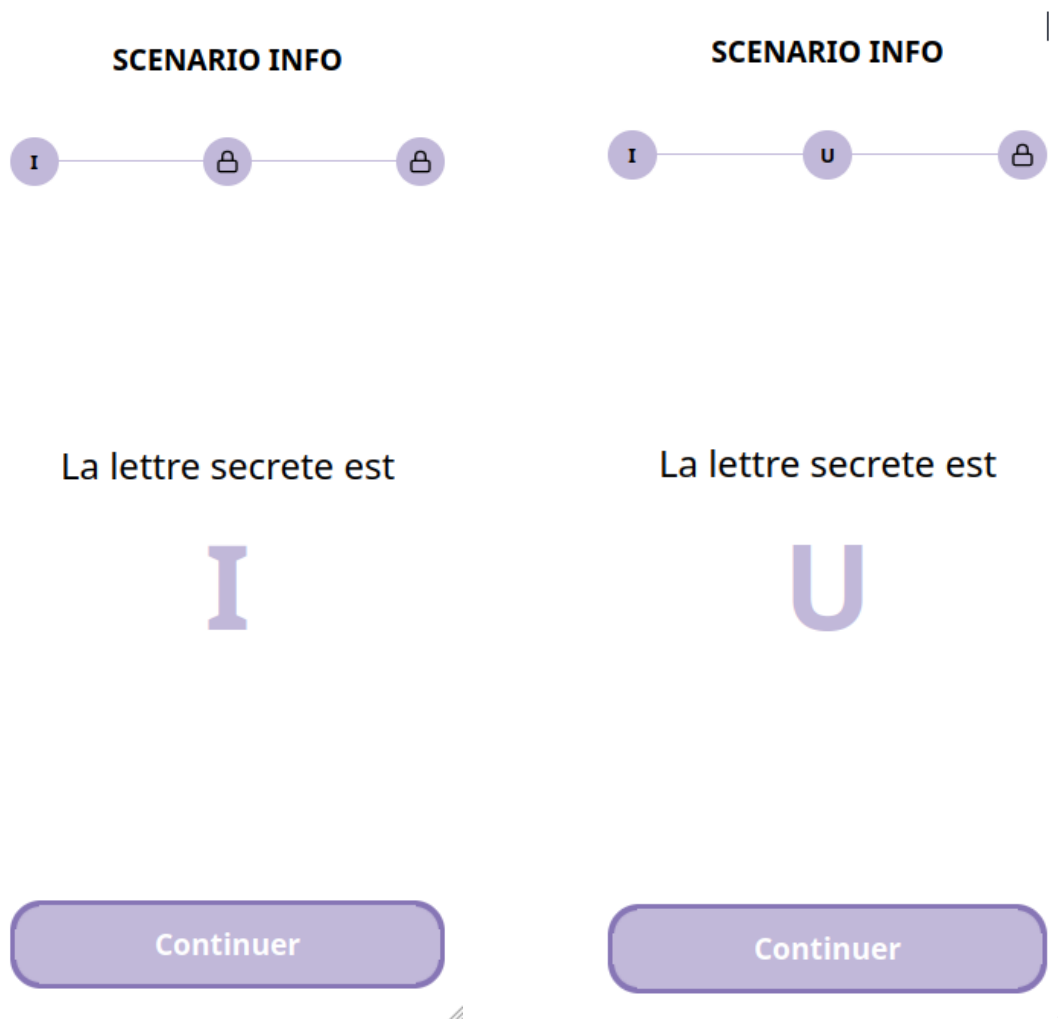
×

BATIMENTS ADMINISTRATIF

de progression pourrait ressembler à :

Une fois toutes les questions répondues, la barre de progression sera au bout, et ira toucher le cadenas.

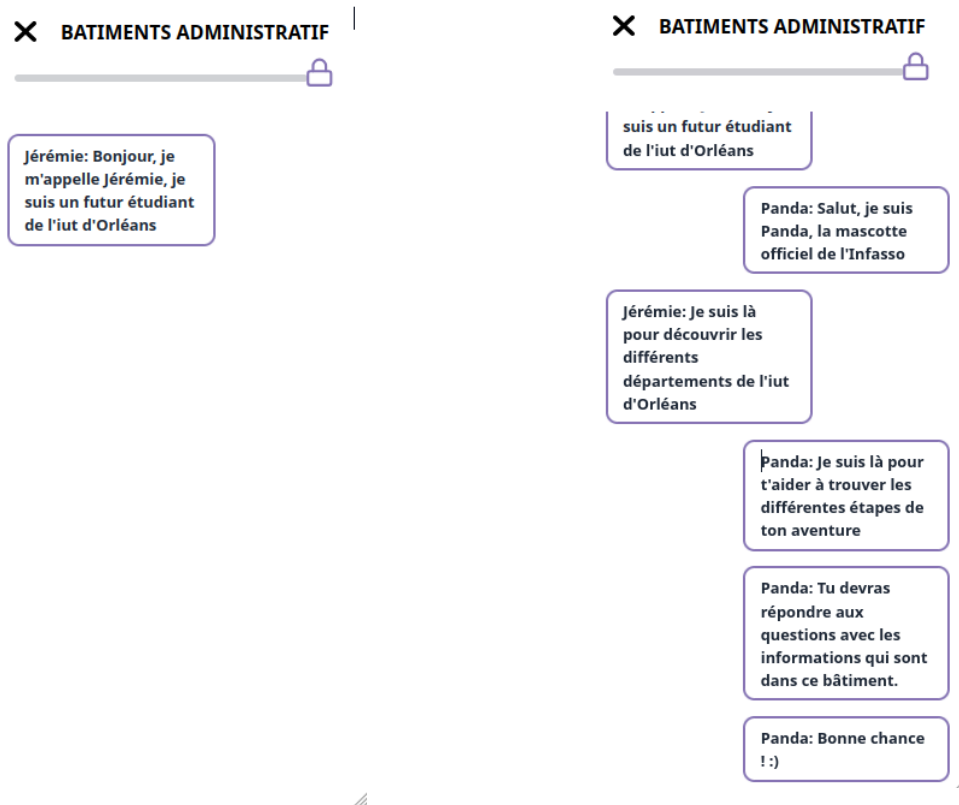
## Page de découverte de lettre



A chaque fin d'étape, l'utilisateur découvre une lettre, ce qui lui permet de pouvoir obtenir un mot à la fin du scénario lorsqu'il a fini toutes les étapes.

A chaque fin d'étape, l'utilisateur peut voir l'évolution de toutes les étapes du scénario avec les lettres déjà débloquées et les lettres encore à découvrir (avec les cadenas).

## Dialogue interactif



Le dialogue interactif se déclenche à certains moments clés d'un scénario (comme le début d'un scénario), afin de donner du contexte et une humanisation du scénario. Il décrit plusieurs personnes qui discutent entre elles afin de donner des informations clés sur le scénario qui attend l'utilisateur.

Afin de faire défiler les messages il faudra que l'utilisateur appuie sur l'écran pour faire avancer la conversation, jusqu'à la fin de celle-ci.

# Liste des fonctionnalités futures

## Page des avancements des scénarios

Cette page a pour mission de répertorier et d'afficher vos progressions sur les différents scénarios disponibles. Vous pourrez également reprendre un scénario en cours si vous ne l'avez pas terminé.

## Minuteur et pénalités

Le minuteur est un élément clé de la progression dans un scénario. Pour offrir un challenge supplémentaire, chaque scénario sera accompagné d'un minuteur d'une heure. Cela encourage les utilisateurs à terminer le scénario dans le temps imparti tout en ajoutant une dimension compétitive. En effet, les performances des étudiants seront classées en fonction du temps de résolution dans leur département.

Les pénalités, quant à elles, s'appliquent lorsque vous utilisez un indice. Le niveau de pénalité sera proportionnel à l'indice consommé et se traduira par une réduction du temps restant sur le minuteur (quelques secondes ou minutes en moins).

## Images

Nous prévoyons d'ajouter la possibilité d'afficher des images précédemment importées dans l'application de gestion de l'Explore Game (Core). Ces images pourront illustrer des questions ou des réponses, enrichissant ainsi l'expérience utilisateur.

## Types de questions

L'intégration de questions à choix multiples est actuellement en développement. L'affichage de ces questions sera similaire à celui des questions à choix unique, mais un label précisera que plusieurs réponses sont attendues

## Page « Les BDE »

La page « Les BDE », mentionnée dans le menu Burger, sera dédiée aux actualités des différents BDE des départements de l'IUT d'Orléans. Elle propose des informations sur les événements, les soirées et les activités organisées au sein des formations.

Cette page pourra être alimentée via l'interface Core par les parties prenantes.

## Page d'accueil

La page d'accueil répertorie toutes les actualités relatives à l'IUT d'Orléans ou à ses étudiants. Ces actualités seront alimentées de la même manière via l'interface Core par les parties prenantes ou le personnel de l'IUT.

## Éditer son profil

La page d'édition de profil permettra aux utilisateurs de modifier leur mot de passe. Cependant, cette fonctionnalité n'est pas encore opérationnelle.

## Trophées et succès

La page des trophées et succès sera consacrée à l'affichage des scénarios terminés et des autres réussites obtenues. Par exemple :

- Terminer un scénario en moins de 20 minutes.
- Obtenir 100 % de bonnes réponses sur un scénario.
- etc...

Cette page permettra aux utilisateurs de suivre leurs accomplissements et de se fixer de nouveaux objectifs.