

**REPUBLIQUE ALGERIENNE DEMOCRATIQUE ET
POPULAIRE MINISTÈRE DE L'ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR
ET DE LA
RECHERCHE SCIENTIFIQUE
ECOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'INFORMATIQUE**

Classes Préparatoires Intégrées (CPI)

2ème année PROJET N°2

Manuel d'utilisation de Edutainment

EQUIPE 17 :

1. CHETTAB Yacine (Chef d'équipe)
2. HAMOUDA Ilyes
3. MERSEL Lyes
4. GHODBANE Youcef Islam
5. MANAA Adem

Sous l'égide de nos respectueux encadreurs :

- Mme BOURAI SAFIA
- Mr BALLA AMAR

Introduction :

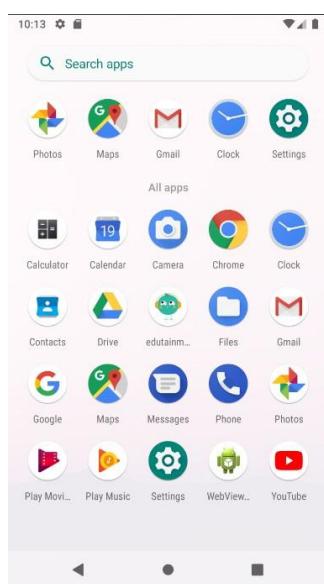
Edutainment est une application mobile pour un e- apprentissage amusant. Elle est destinée aux enfants âgés de 8 à 12 ans. Elle est de contenu diversifié et interactif.

Préambule :

Ce document sert à éclaircir les fonctionnalités principales de notre application. Commençant par la première utilisation.

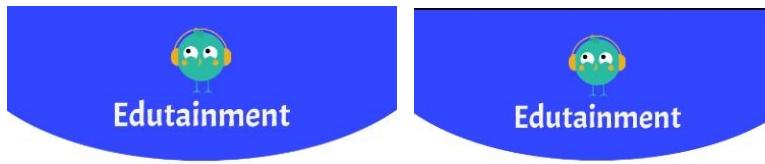
I. Première utilisation :

Une fois téléchargée sur l'appareil, l'utilisateur doit chercher l'application “Edutainment” dans l'écran des applications et cliquer sur son icon:



II. Authentification :

Après avoir fait ça, l'utilisateur clique sur “s’inscrire”, il sera redirigé vers la page “inscription” où remplir tous les champs et accepter la réglementation de l’application sont nécessaires pour créer un nouveau compte.



Nom 

Date de naissance 

Adresse email 

Mot de passe 

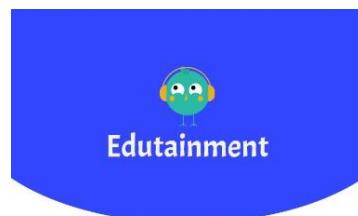
Confirmer mot de passe 

J'accepte la réglementation et je souhaite poursuivre

S'inscrire

You have an account? [S'identifier](#)
[Mot de passe oublié?](#)

Pour les prochaines utilisations, il suffira de se connecter en cliquant “s’identifier”, l’utilisateur sera redirigé vers la page “connexion” où il est censé faire entrer son adresse mail et son mot de passe afin d’effectuer cette opération.



 ly_chettab@esi.dz

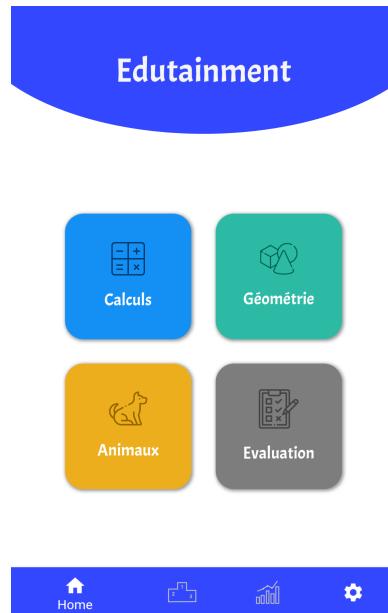


S'identifier

You don't have an account? [S'inscrire](#)
[Mot de passe oublié?](#)

III. Accueil :

Une fois que l'utilisateur est connecté , l'accueil s'affiche sur l'écran. Cette page contient les 4 domaines (jeux) offerts dans l'application :



i. Barre des taches :

Elle se trouve en bas de la page “Accueil” et contient 4 boutons:

- Le premier “home” mène à la page d'accueil.



- Le deuxième “Rang” mène à la page “Rang Mondial”.



- Le troisième “statistique” mène à la page “Statistiques”.

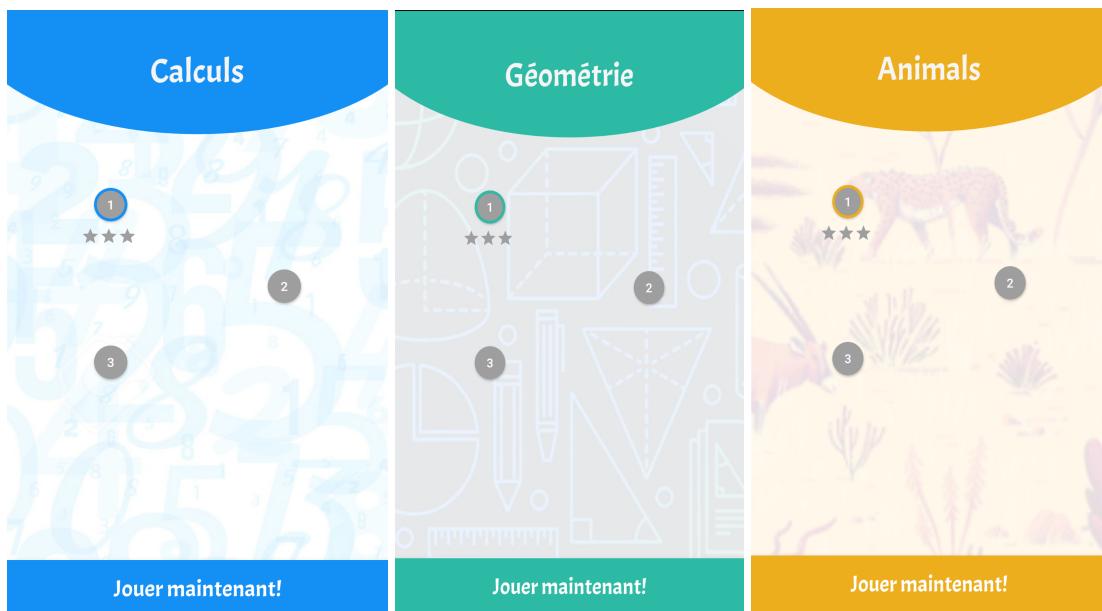


- Le quatrième “paramètres” mène à la page “Paramètres”.



ii.Les jeux :

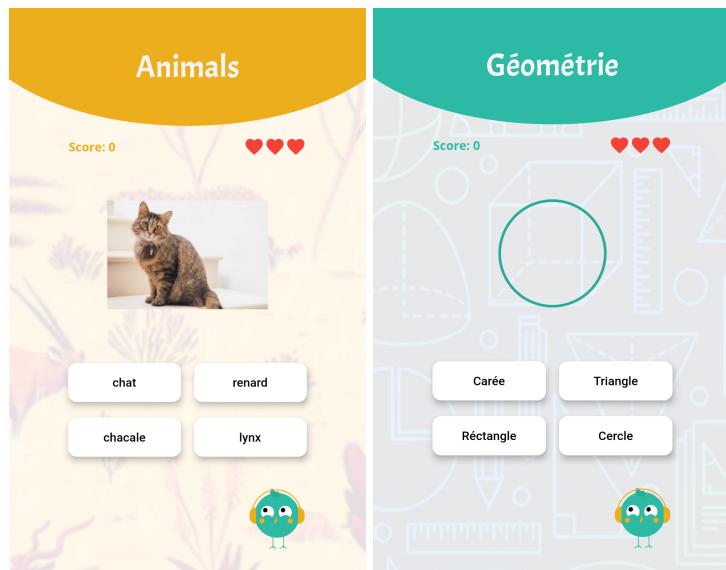
Les jeux proposés par l'application contiennent chacun 3 niveaux selon le degré de difficulté. Une fois un jeu est choisi, l'utilisateur sera redirigé vers la page “Road Map” où il choisira un niveau pour y jouer.



(Dans le cas du jeu Calculs) Après avoir choisi un niveau, les questions y appartenant seront affichées séquentiellement, ce sont des questions de calcul mental dont la réponse est la relation d'ordre entre le nombre en haut et celui en bas (trois possibilités : “<” pour “inférieur”, “=” pour “égal” et “>” pour “supérieur”) si l'utilisateur choisit la bonne réponse son score sera incrémenté, le niveau se termine après 30s.



(Dans le cas des jeux Animaux et Géométrie) Après avoir choisi un niveau, les questions y appartenant seront affichées séquentiellement, elles sont sous forme de QCM ou bien de réponse à saisir si l'utilisateur choisit/entre la bonne réponse son score sera incrémenté, sinon il perdra une tentative.



Le nombre d'étoiles et la liste des icons correct/faux qui apparaissent après avoir joué un niveau est une représentation graphique simplifiée pour donner à l'utilisateur une idée sur sa performance.



Dans le cas où l'utilisateur vient de terminer le niveau 1 ou 2, le bouton “jouer maintenant” mène vers le prochain niveau.

Jouer maintenant!

Dans le cas où l'utilisateur vient de terminer le niveau 3, le bouton “jouer maintenant” mène vers la page Fin jeu.

La page Fin jeu contient un message de félicitation et un bouton “Aller vers l'accueil qui mène, comme son nom l'indique, à la page d'accueil”.

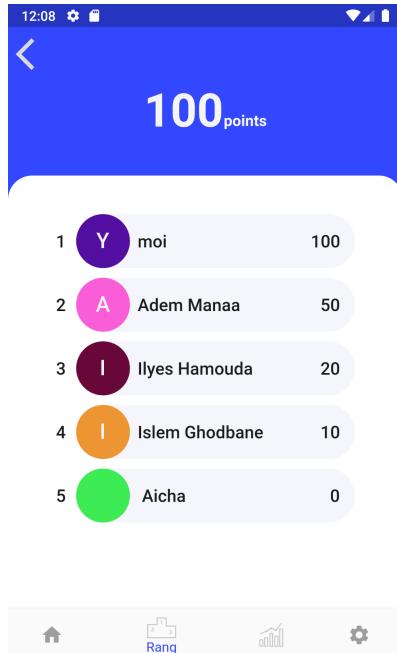


Félicitations

*Vous avez fini le jeu!
Les autres jeux vous attendent..*

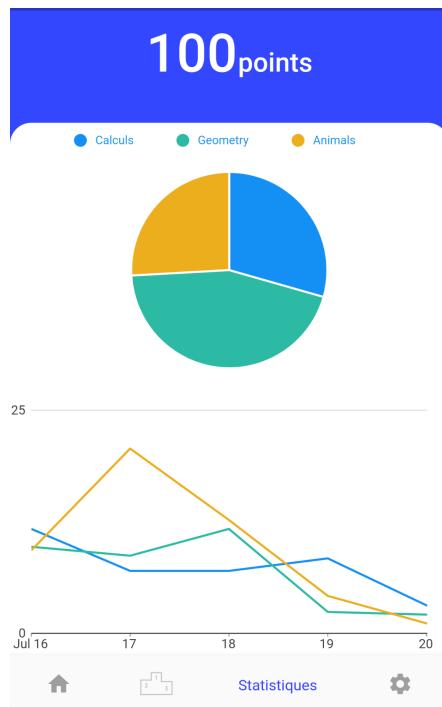
iii. Rang Mondial :

La page “Rang Mondial” affiche en haut le score total de l’utilisateur courant, puis une liste déroulante de tous les utilisateurs chacun avec son nom et son rang mondial. Nous tenons à préciser qu’au lieu du nom de l’utilisateur courant sera affiché “moi” (les noms et les scores des utilisateurs sont récupérés à partir de la base de données cloud).



VI. Statistics :

La page “Statistics” donne l’utilisateur un aperçu général sur son progrès dans le jeux aux cours du temps. Elle contient deux illustrations la première est un diagramme en camembert des points obtenues dans les différents domaines et le 2eme est un graphe de l’évolution du score en fonction du temps (jours) selon chaque domaine.



V. Paramètres :

La page “Paramètres” affiche en haut le nom de l’utilisateur, son adresse mail (récupérés à partir de la base de données cloud) puis des boutons permettant d’effectuer les opérations de la déconnexion ainsi que la suppression définitive du compte de l’utilisateur de la base de données des utilisateurs (la BDD cloud). Ces deux opérations (vu leur importance) nécessitent la confirmation de l’utilisateur, cela se fait en cliquant “ok” sur la fenêtre de dialogue qui lui sera affichée après avoir cliqué sur l’un des boutons de ces opérations. Les autres boutons sont verrouillés

