**Liste de fonctionnalités du projet Boîte de connaissances (the knowledge box)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Fonctionnalités | Détails | Explication |
| **En amont du projet** |  |  |
| Création d’éléments sur SDL |  |  |
|  | Création d’une entrée de textes | Une zone pour que l’utilisateur puissent saisir des textes, visible sur une seule ligne |
|  | Création d’une boîte de textes | C’est une boîte dont l’utilisateur pourra saisir des textes via le clavier, il peut entrer, supprimer et modifier les caractères. |
|  | Création d’une sélection d’options | C’est une zone dont il y a une valeur de base.  Lorsque l’utilisateur cliquera dessus, plusieurs options seront visibles et sélectionnables. Utile pour le filtrage de recherche. |
| **Page d’accueil** |  |  |
|  | Choix du rôle | A la première page, l’utilisateur pourra choisir entre 2 boutons |
|  | Bouton « Play in the box » | Lorsque l’utilisateur cliquera sur le bouton « Play in the Box », il pourra accéder au menu spécifique pour jouer des listes de cartes ou à sélectionner d’autres boîtes. |
|  | Bouton « Create in the box » | Lorsque l’utilisateur cliquera sur le bouton « Create in the Box », il accèdera au menu pour concevoir des éléments qui sont soit d’autres boîtes, soit des listes de cartes. Il y a plusieurs boutons de modifications disponibles. |
| **Play in the box** |  |  |
| La boîte en mode Play |  |  |
|  | Organisation sous forme de tableaux (carré) | La boîte est une fenêtre qui a une forme carrée. |
|  | Taille limitée d’éléments dans la boîte | Définit dès l’ouverture de l’application, par la configuration |
|  | La barre de recherche | Il y a une barre de recherche permettant de filtrer les éléments voulus. |
|  | Personnalisation du thème d’une boîte ou d’un élément | Changement de couleur |
|  | Le nombre d’élément | L’utilisateur peut apercevoir les informations du nombre d’éléments dans une boîte. Si la boîte est vide, il sera informé |
| La liste de cartes en mode Play |  |  |
|  | Personnalisation des cartes | On peut définir la couleur de la liste de cartes |
|  | Organisation sera sous forme d’un paquet | 2 piles, une contenant une pile avec des cartes non validés et une autre avec des cartes validées. |
|  | Bouton lancer la partie | Un bouton permet de tirer la première carte et ainsi de lancer la partie. |
|  | Piocher une carte | Une carte non validée sera piochée aléatoirement dans la pile concernée. |
|  | Petite animation en début de partie | Montrer que la liste se mélange. |
|  | Bouton quitter la liste | Ce bouton permet à l’utilisateur de quitter la liste à n’importe quel moment. |
| La Carte en mode Play |  |  |
|  | Le contenu d’une carte | Une carte contient en recto sa question, et en verso sa réponse. |
|  | Le recto d’une carte | L’utilisateur doit cliquer sur « voir réponse », lorsqu’il est en vue recto d’une carte |
|  | Le verso d’une carte | L’utilisateur doit cliquer sur « valider » ou « non valider » lorsqu’il est en vue verso d’une carte |
|  | Validation d’une carte partie 1 | Lorsque l’utilisateur clique sur « valider » lorsqu’il est en vue carte verso, l’application indique quand est-ce que la carte validée sera disponible et quitte la carte. |
|  | Validation d’une carte partie 2 | La carte validée ne sera plus disponible jusqu’à un temps donné. |
|  | Le temps d’indisponibilité d’une carte validée | Le temps d’indisponibilité dépend de la courbe de Ebbinghaus. Plus la carte a été validée, plus le temps d’indisponibilité sera allongé. |
| **Create in the box** |  |  |
| La boîte |  |  |
|  | Une sidebar pour effectuer des actions | Dans la sidebar, il y a les boutons pour : créer, changer, supprimer un ou plusieurs éléments (soit une boîte, soit une liste), ou simplement naviguer dans cette boîte pour accéder à d’autres éléments. |
|  | Création d’un élément | Tout d’abord il faut choisir si c’est une boîte ou une liste de carte. Ensuite, la création d’un élément se fera de la manière d’un formulaire. |
|  | Changer un élément | En activant le bouton changer, il est possible de changer les informations d’une liste de cartes ou d’une boîte en sélectionnant l’élément concerné. |
|  | Supprimer un élément | En activant le bouton supprimer, il est possible de supprimer un ou plusieurs éléments. Une confirmation sera demandée avant que la suppression soit définitive. |
| La liste |  |  |
|  | Sidebar pour la liste | Une sidebar permettra de faire plusieurs actions :  -créer une ou plusieurs cartes  -supprimer une ou plusieurs cartes  -modifier la carte  -initialiser la ou les cartes |
|  | Organisation de la liste de cartes | Quand on clique sur la liste, toutes les cartes s’affichent |
|  | Création d’un certain nombre de cartes partie 1 | Lorsqu’il n’y a pas encore de carte dans la liste, il y a un bouton création de cartes qui permet d’abord de définir le nombre de carte dans la liste concernée. |
|  | Création d’un certain nombre de cartes partie 2 | Un formulaire se défilera par carte et le bouton suivant permet de passer à la prochaine carte. |
|  | Création d’un certain nombre de cartes partie 2 | Lorsque toutes les cartes définies au début auront été créées, le bouton suivant deviendra terminé. Ce nouveau bouton mettra fin à la création de la liste de cartes et revenir à la liste. |
|  | Modification de la liste de cartes | Après la création, il y a plusieurs boutons qui prennent la place de l’ancienne :  -Ajouter des cartes  -Modifier une carte  -Supprimer une carte  -Puis un bouton valider |
|  | Ajout des cartes | Cette action est la même que la création de carte, à part que la ou les cartes s’ajoutent avec les autres. |
|  | Supprimer une carte | Après activation du bouton supprimer, chaque sélection d’une carte pourra être supprimer après avoir confirmation. |
|  | Modification de la carte | La modification de la carte ouvre une fenêtre pour changer sa valeur. |
| La carte |  |  |
|  | Organisation de la fenêtre pour la carte | Un formulaire apparait avec en bas des boutons sauvegarder, suivant et quitter. |
|  | Fenêtre de la modification de la carte partie 1 | Au niveau du formulaire, il contient les valeurs actuelles de la carte sélectionnées. L’utilisateur peut les modifiées |
|  | Fenêtre de la modification de la carte partie 2 | Après avoir modifier les valeurs de la carte, il suffit de cliquer sur le bouton sauvegarder. Il est possible de cliquer sur suivant pour modifier une autre carte. |
|  | Fenêtre de la modification de la carte partie 3 | Pour revenir à la liste de cartes, il suffit de cliquer sur le bouton quitter. |
| **Stat** |  |  |
|  | Graphe | L’utilisateur pourra voir ses stats via une courbe qui représente le nombre de cartes validées en fonction du temps. |
|  | Les informations | Dans cette fenêtre de stat, il est possible de voir le nombre de cartes, listes et boîtes créées et leurs caractéristiques. |
|  |  |  |