

Apprendre le Japonais

Scénarios d'utilisation - IHM React



Étudiants :

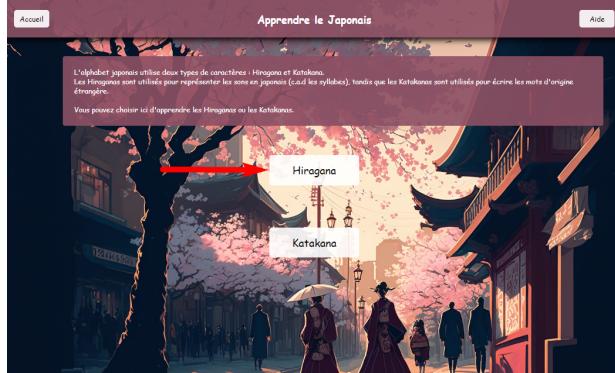
Jordan Celia, Ruffieux Mathis

Sommaire

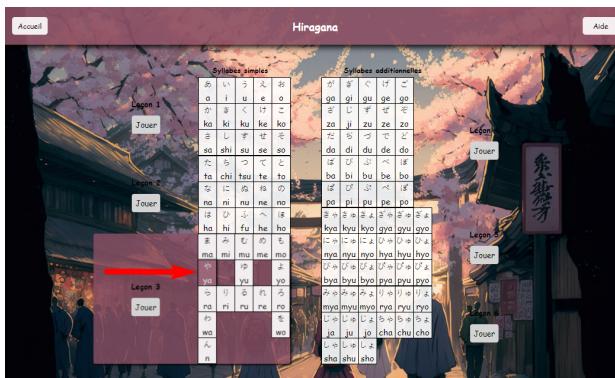
Scénario 1 : Apprendre les hiraganas	3
Scénario 2 : Apprendre les katakanas	4
Scénario 3 : L'utilisateur est perdu et se rend sur la page d'Aide	5
Scénario 4 : Apprendre la leçon 1 en Hiragana et jouer (jusqu'au bout) en difficulté facile	5
Scénario 5 : Apprendre la leçon 2 en Hiragana et jouer (pas jusqu'au bout) en difficulté normale	7
Scénario 6 : Apprendre la leçon 11 en Hiragana et jouer (jusqu'au bout et rejoue) en difficulté difficile	9

Scénario 1 : Apprendre les hiraganas

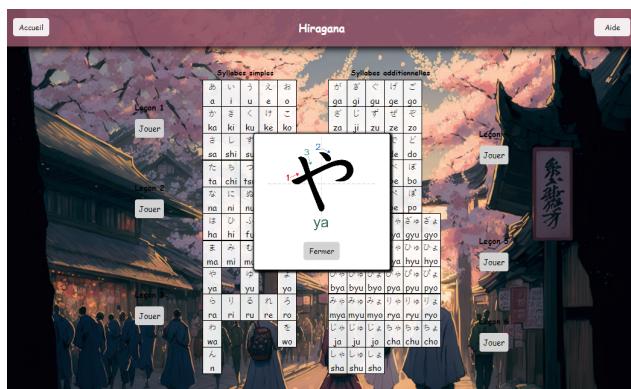
Depuis la page d'accueil, l'utilisateur clique sur Hiragana



Puis il clique sur un caractère, par exemple "ya"



Le caractère s'affiche pour le mémoriser. L'utilisateur peut alors s'entraîner à l'écrire.



Ensuite il clique sur un autre caractère pour le mémoriser aussi.

Scénario 2 : Apprendre les katakanas

Depuis la page d'accueil, l'utilisateur clique sur Katakana



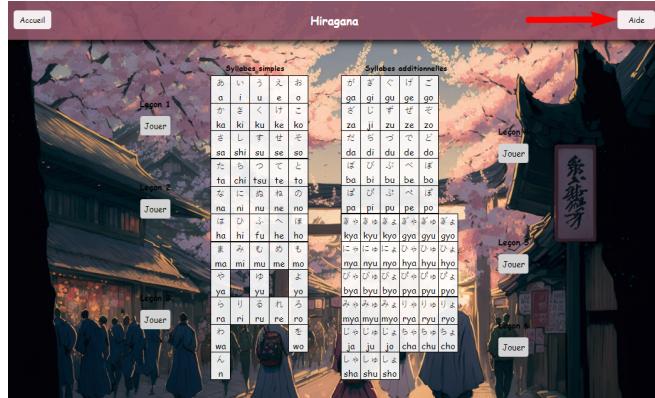
De la même façon, il clique sur un caractère pour l'apprendre, par exemple "bo"

Le caractère s'affiche et il peut s'entraîner à l'écrire pour le mémoriser.

Ensuite il clique sur d'autres caractères en katakanas pour les apprendre.

Scénario 3 : L'utilisateur est perdu et se rend sur la page d'Aide

Depuis n'importe quelle page du site, l'utilisateur clique sur le bouton "Aide" pour obtenir des informations sur cette page.

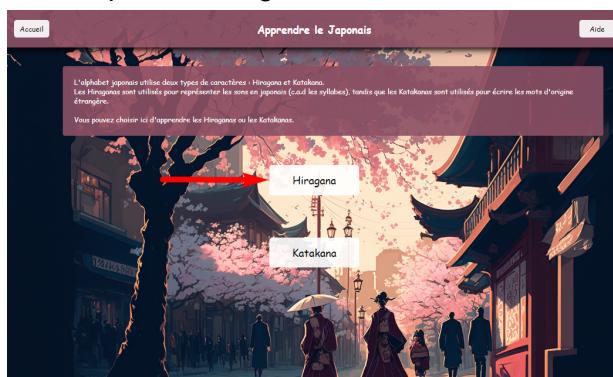


Il se rend alors sur la page d'aide dédiée et y lit des informations.

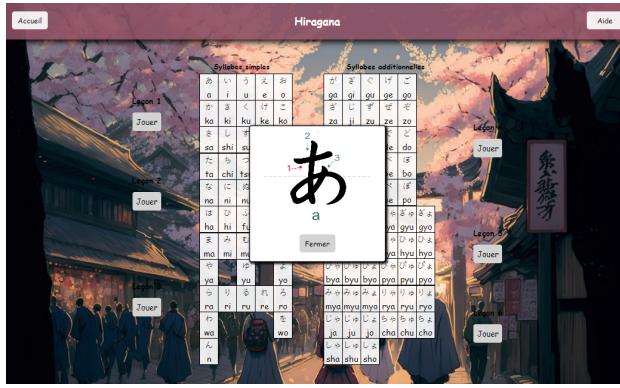


Scénario 4 : Apprendre la leçon 1 en Hiragana et jouer (jusqu'au bout) en difficulté facile

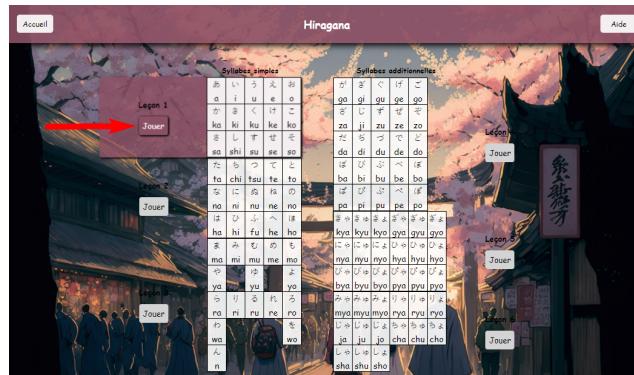
Depuis le menu l'utilisateur clique sur Hiragana



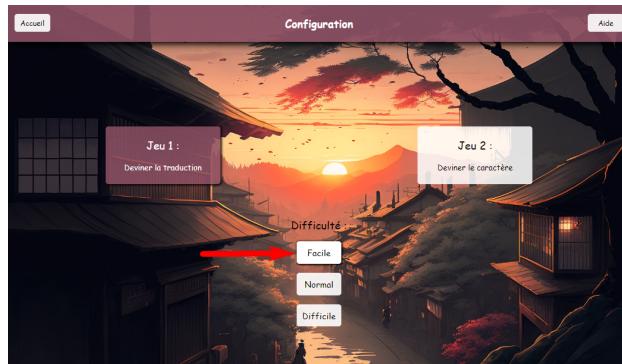
Il apprend ensuite la première leçon en cliquant sur les caractères un par un.



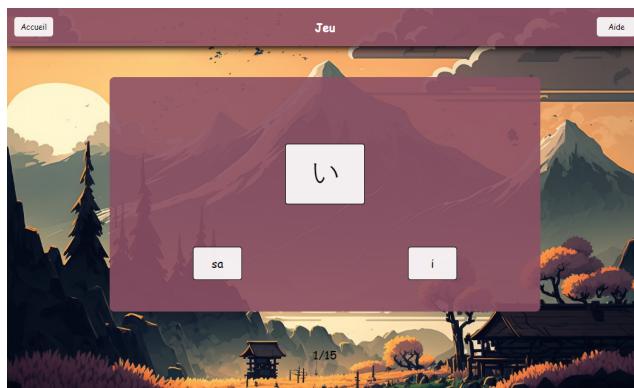
Ensuite, il clique sur le bouton Jouer de cette leçon



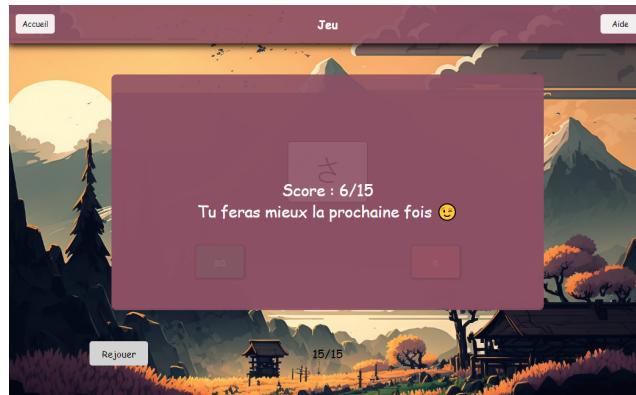
Arrivé sur la page de configuration, il sélectionne le jeu 1 et décide de jouer en mode facile



Il arrive alors sur la page du jeu avec des caractères tirés au hasard et sélectionne l'une des deux réponses

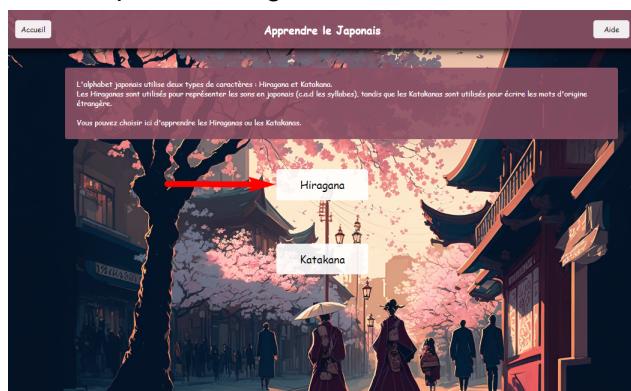


Il joue jusqu'à la fin (15 caractères pour la leçon 1) et obtient un score

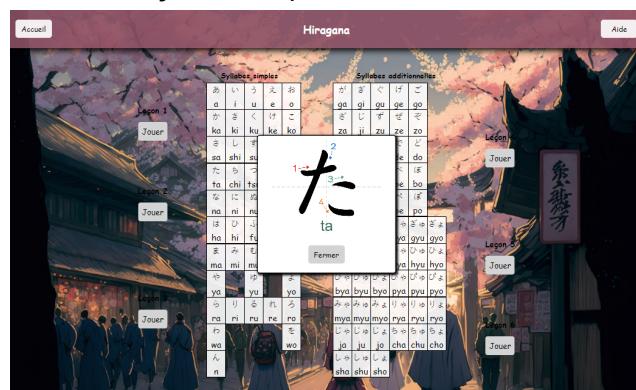


Scénario 5 : Apprendre la leçon 2 en Hiragana et jouer (pas jusqu'au bout) en difficulté normale

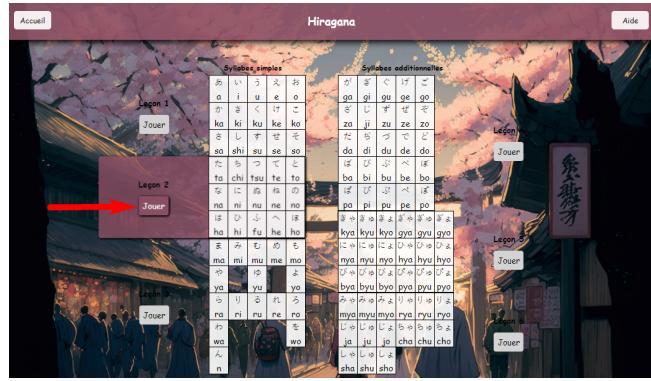
Depuis le menu l'utilisateur clique sur Hiragana



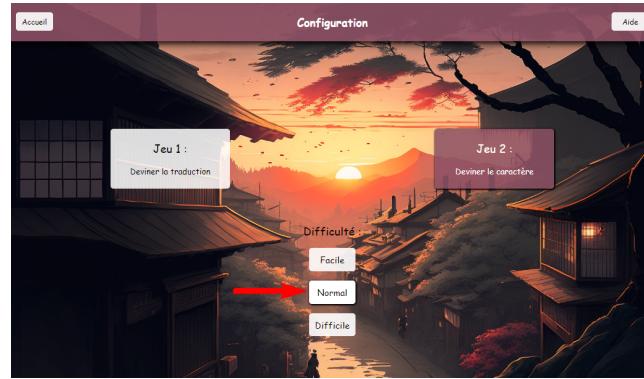
Il apprend ensuite la deuxième leçon en cliquant sur les caractères un par un.



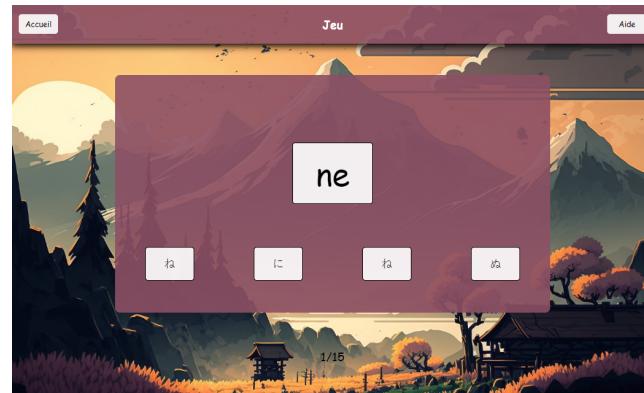
Puis il clique sur le bouton Jouer de la leçon 2 pour s'entraîner



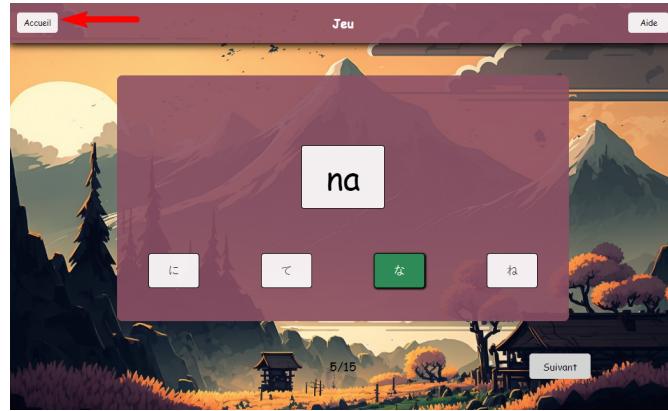
Sur la page de configuration, il choisit le deuxième jeu en difficulté normale



Il arrive sur la page de jeu et choisit parmi les 4 réponses proposées



Au bout de quelques réponses, il en a marre et décide de retourner à l'accueil sans aller jusqu'au bout.



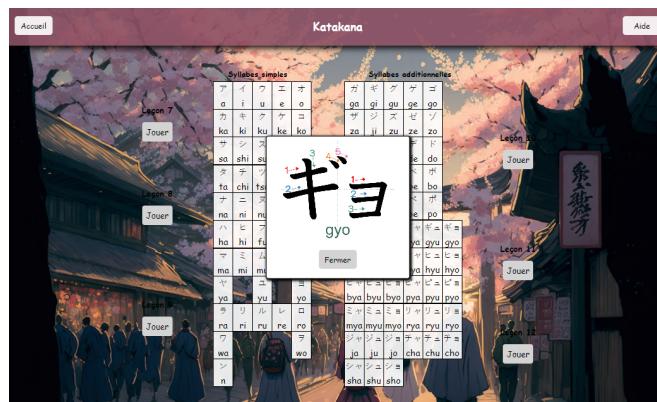
Son score ne sera pas affiché.

Scénario 6 : Apprendre la leçon 11 en Hiragana et jouer (jusqu'au bout et rejoue) en difficulté difficile

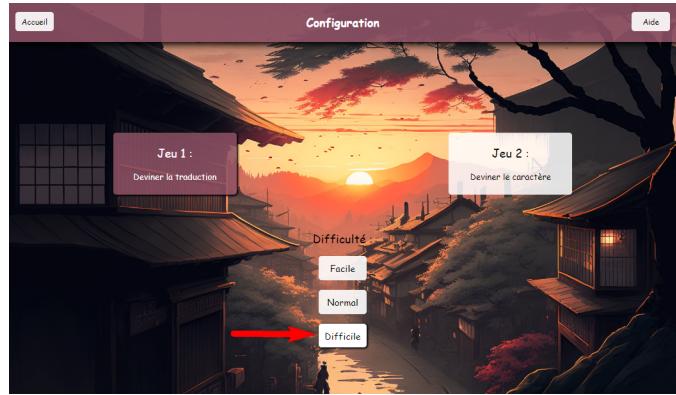
Depuis la page d'accueil, l'utilisateur clique sur Katakana



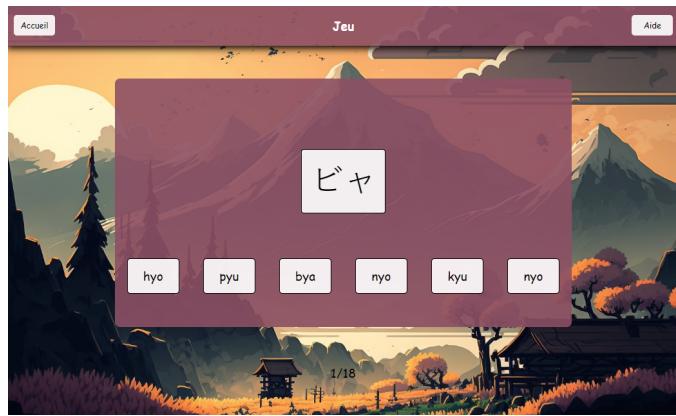
Il mémorise la leçon 11 en cliquant sur les caractères un par un



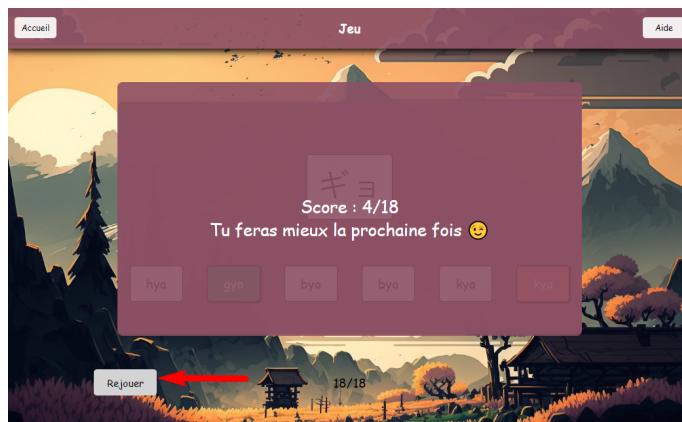
Ensuite il clique sur Jouer et choisit le jeu 1 en difficulté difficile



Sur la page du jeu, il choisit une réponse entre 6 possibilités



Il va jusqu'au bout du jeu, mais n'ayant pas un bon score, il décide de rejouer



Après avoir rejoué plusieurs fois, il obtient un score parfait et décide de s'arrêter là.

