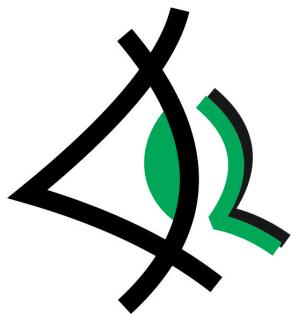


MANUEL UTILISATEUR



Application Mobile QRLudo



Table des matières

1	Présentation de l'application	2
2	Généralités	3
2.1	Démarrer l'application	3
2.2	Activer la détection	3
2.3	Désactiver la détection	4
2.4	Accéder aux options	4
2.5	Déetecter un code	5
3	Accessibilité	6
3.1	Options	6
3.1.1	Vitesse de la synthèse vocale	6
3.1.2	Language de la synthèse vocale	6
3.1.3	Délai avant réinitialisation	6
3.1.4	Durée de détection multiple	7
3.2	Mouvements	7
3.2.1	Balayage vers le haut	7
3.2.2	Balayage vers le bas	7
3.2.3	Double balayage vers le bas	7
3.2.4	Balayage vers la droite	7
3.2.5	Balayage vers la gauche	7
3.3	Signaux sonores	7

Chapitre 1

Présentation de l'application

QRLudo est une application mobile permettant d'analyser des QRCode et de les utiliser dans un cadre ludique et éducatif pour des jeunes mals-voyants et non-voyants. Pour cela, l'application met en place différentes fonctionnalités correspondant à l'accessibilité nécessaire aux utilisateurs.

Pour une utilisation complète de l'application et de ses possibilités, utilisez des QRCode créés par l'application bureau QRLudo-Generator.

L'objectif de ce manuel est d'expliquer de manière exhaustive comment l'application doit être utilisée et ses possibilités. Ce document est à l'intention des transcripteurs qui pourront alors expliquer l'application aux jeunes.

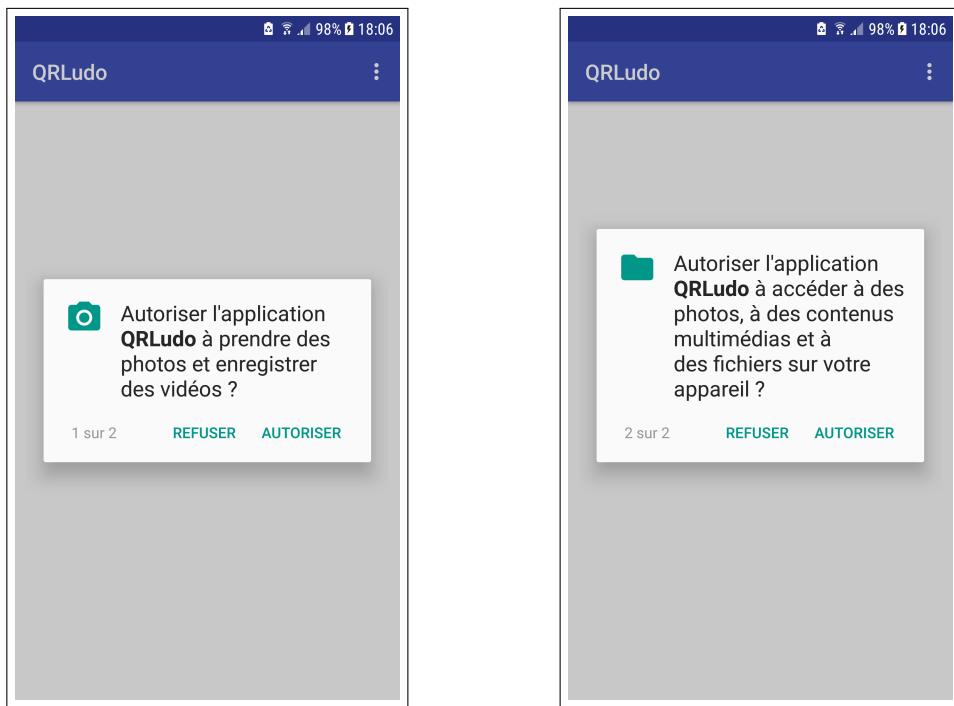
Chapitre 2

Généralités

2.1 Démarrer l'application

Pour démarrer l'application, il vous suffit de cliquer sur l'application "QRLudo" présent sur votre téléphone.

Au démarrage de l'application, une fenêtre va apparaître vous demandant tout d'abord une autorisation pour utiliser la caméra du téléphone puis une autorisation pour avoir accès aux fichiers de l'appareil comme montré sur les images suivantes. Il est impératif à l'utilisation de l'application de les accepter. Ces autorisations ne vous seront demandées qu'à la première utilisation de l'application.



Après avoir accepté les autorisations, l'application va alors charger pendant une durée variant entre une seconde et une dizaine de secondes, à la fin de laquelle la voix va dire "Application lancée". Il est nécessaire d'attendre la fin du chargement pour commencer à utiliser l'application.

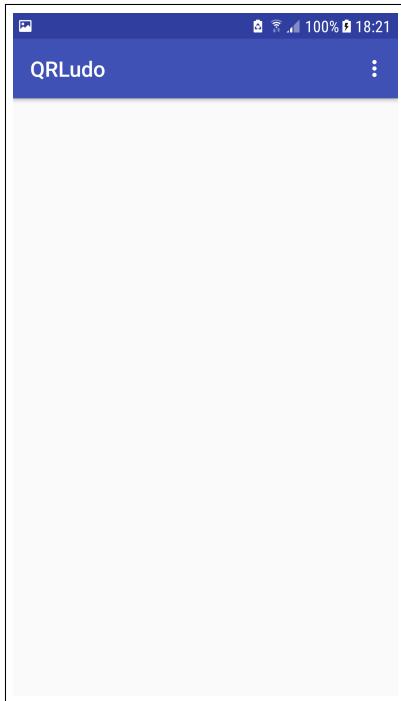
2.2 Activer la détection

Pour activer la détection, il faut que l'appareil ait l'écran dirigé vers le ciel. Lorsque cela est fait, la caméra sera alors affichée et vous pourrez commencer à détecter des QR Codes. Un indicateur sonore indiquera le lancement de la détection.



2.3 Désactiver la détection

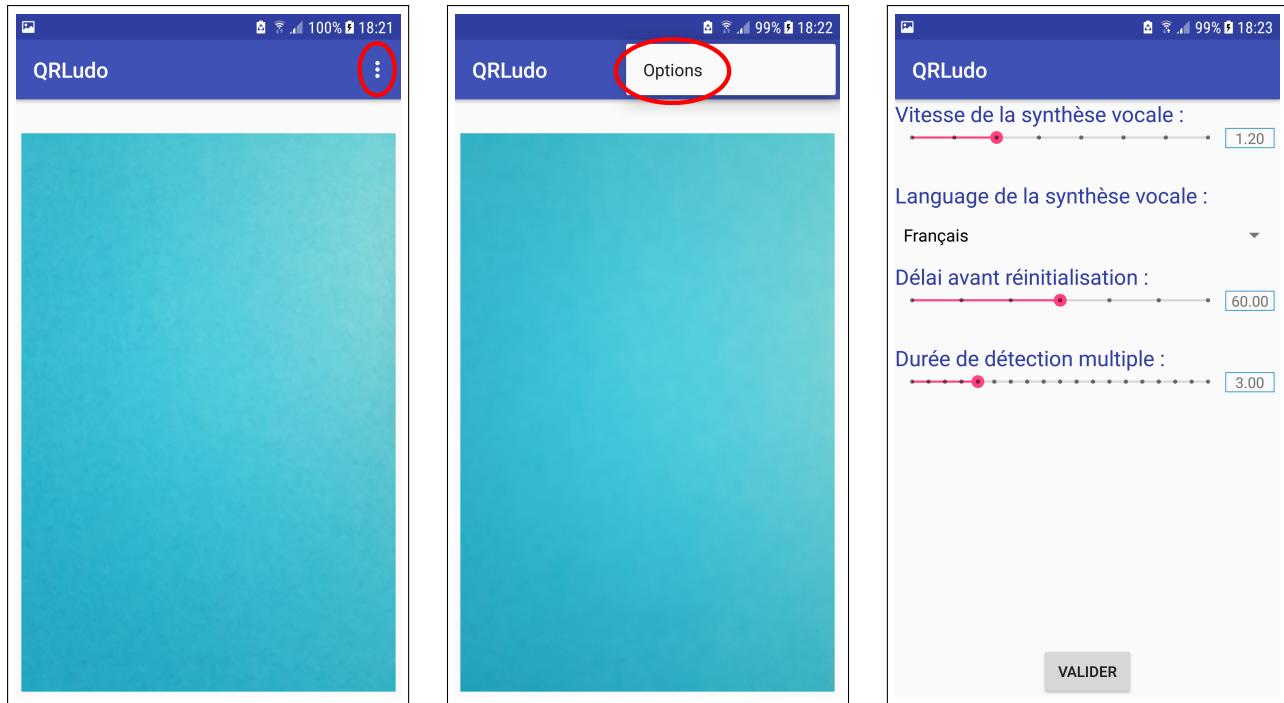
Pour désactiver la détection, il faut que l'appareil ait l'écran dirigé vers le sol. Lorsque cela est fait, la caméra va alors disparaître et il vous sera impossible de détecter un QRCode. Un indicateur sonore indiquera la désactivation de la détection.



2.4 Accéder aux options

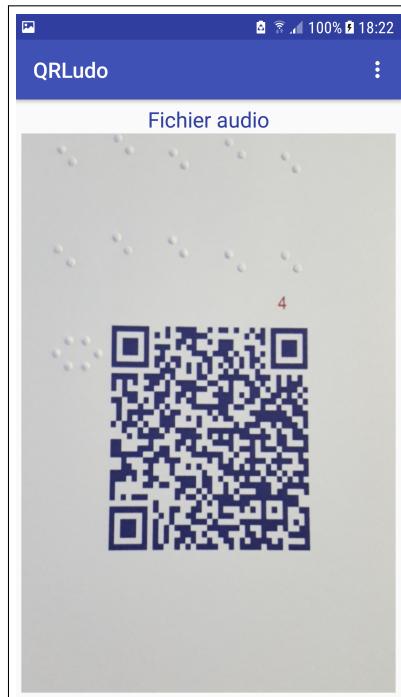
Pour accéder aux options de l'application, il suffit de cliquer sur les trois petits points verticaux situés en haut à droite de l'écran, puis de sélectionner "Options" dans le menu déroulant. Vous serez alors dirigé dans le menu des

options.



2.5 Déecter un code

Pour déecter un QRCode, il suffit de passer un QRCode devant la caméra du téléphone. Le QRCode sera alors automatiquement lu par l'application.



Chapitre 3

Accessibilité

3.1 Options

3.1.1 Vitesse de la synthèse vocale

La première option gère la vitesse de la synthèse vocale. Plus la valeur est haute, plus la voix va parler vite. Cette option est utile pour s'adapter à la capacité de compréhension de l'utilisateur.

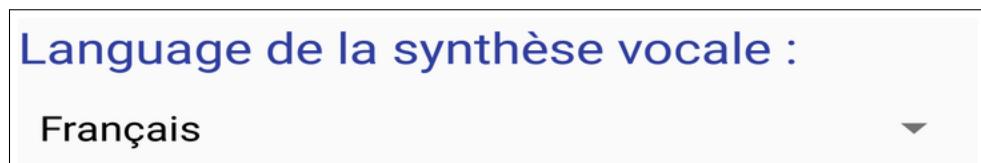
Pour modifier cette valeur, il suffit de faire glisser le curseur sur la ligne pour la faire augmenter ou baisser.



3.1.2 Language de la synthèse vocale

La deuxième option concerne la langue de la voix. Cette option est utile si jamais des exercices ludiques sont proposés dans une langue différente.

Pour changer la langue, il suffit d'appuyer sur la liste déroulante et sélectionner la langue souhaitée.



3.1.3 Délai avant réinitialisation

La troisième option concerne le délai avant lequel il est possible de réanalyser des QR Codes. Il est possible de ne pas attendre ce délai en faisant un mouvement vers le bas. Cela permet recommencer la détection à la fin du délai.

Pour se faire, il suffit de faire glisser le curseur le long de la ligne pour baisser ou augmenter la valeur.



3.1.4 Durée de détection multiple

La quatrième option concerne le délai pendant lequel il est possible d'analyser plusieurs QR Codes à la suite. Quand le délai est écoulé, il n'est plus possible d'analyser des codes et on passe en navigation.

Pour modifier cette valeur, il suffit de faire glisser le curseur le long de la ligne pour faire baisser ou augmenter la valeur



3.2 Mouvements

3.2.1 Balayage vers le haut

Le mouvement de balayage vers le haut permettra toujours de **répéter** le texte ou le son précédemment lu.

3.2.2 Balayage vers le bas

Le mouvement de balayage vers le bas permettra toujours d'**interrompre** le texte ou le son en cours de lecture..

3.2.3 Double balayage vers le bas

Si vous faites deux mouvements rapides de balayage vers le bas, cela lancera toujours une **nouvelle détection**.

3.2.4 Balayage vers la droite

Le balayage vers la gauche va seulement servir dans le cadre d'une détection multiple. Il va alors avoir deux comportements différents :

- Il va passer au code suivant et le lire.
- Si il est au dernier élément détecté de manière multiple, il va repasser en détection.

3.2.5 Balayage vers la gauche

Le balayage vers la droite va seulement servir dans le cadre d'une détection multiple. Il va alors avoir deux comportements différents :

- Il va passer au code précédent et le lire.
- Il va ne rien faire si il est au premier élément détecté.

3.3 Signaux sonores

Différents signaux sonores ont été mis en place pour permettre de notifier à l'utilisateur où il en est dans l'utilisation de l'application. Ces signaux sont tous différents et ils se manifesteront dans les cas suivants :

- Au démarrage de la détection
- À l'arrêt de la détection
- À l'interruption de la lecture
- À la lecture du dernier code en navigation
- À une tentative de mouvement de balayage vers la droite en étant au premier élément détecté