



GUIDE D'UTILISATION

Mars 2020



TABLE DES MATIÈRES

PRÉSENTATION.....	3
ACCÈS À L'APPLICATION.....	3
CONNEXION.....	3
MENU PRINCIPAL.....	4
PARCOURS.....	5
DÉPLACEMENT DANS LE PARCOURS.....	6
ÉLÉMENT DU PARCOURS.....	6
COMMENCER UNE ACTIVITÉ.....	7



PRÉSENTATION

App.101, c'est un jeu numérique d'apprentissage (JNA) qui pratique le français par le contact avec la culture québécoise. L'application fait des parcours de jeu et de découverte pour la francisation.

Au moment de rédiger ce guide, une version prototype est proposée.

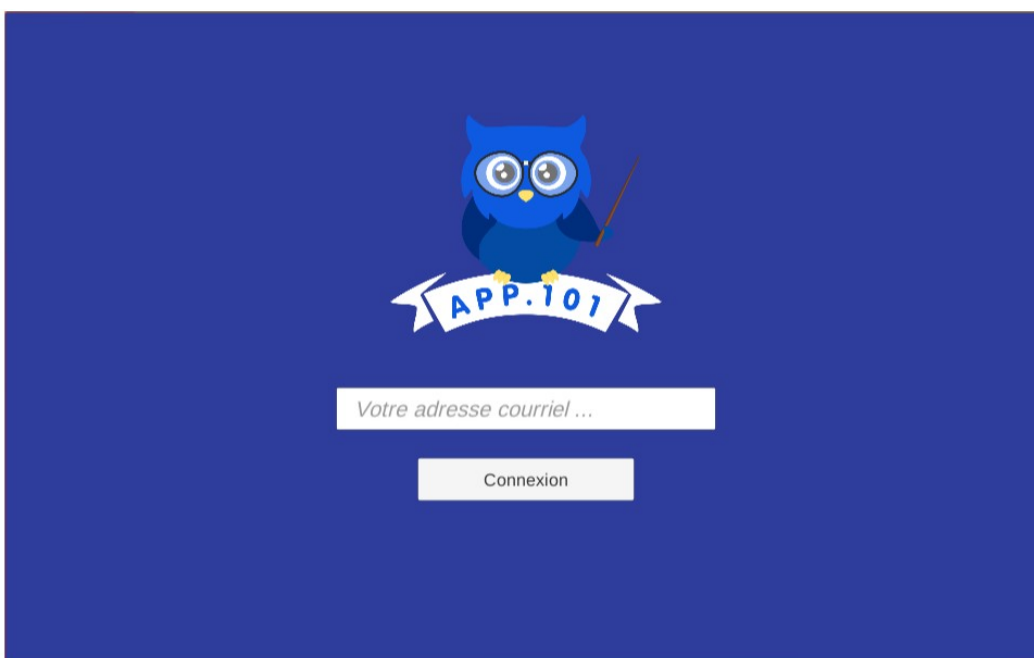
ACCÈS À L'APPLICATION

L'application est disponible pour Windows, Linux, Mac et Android à partir du site <https://app101.quebec/>. Pour ces versions, elle vient dans un dossier compressé, qu'il faut donc extraire sur le poste de travail. Un fichier débutant par *App101_0.5* est l'exécutable à démarrer.

Une version web est disponible au <https://app101.quebec/proto/>.

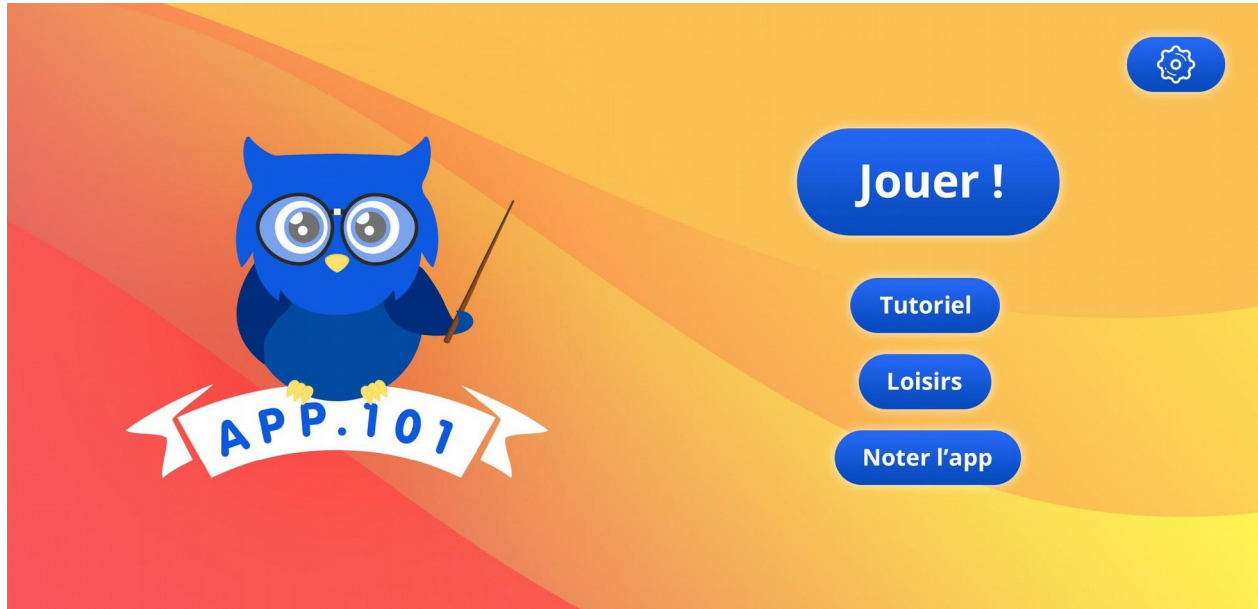
CONNEXION

Pour accéder au jeu, il faut se connecter, sans mot de passe. Pour que l'identité soit unique, nous suggérons la saisie de l'adresse courriel. L'identifiant permet de sauvegarder la progression.





MENU PRINCIPAL



Bouton	Interaction
Jouer !	Amène à l'écran Parcours
Tutoriel	NON DISPONIBLE
Loisirs	Amène à l'écran Loisirs – INCOMPLET
Noter l'app	NON DISPONIBLE
	NON DISPONIBLE

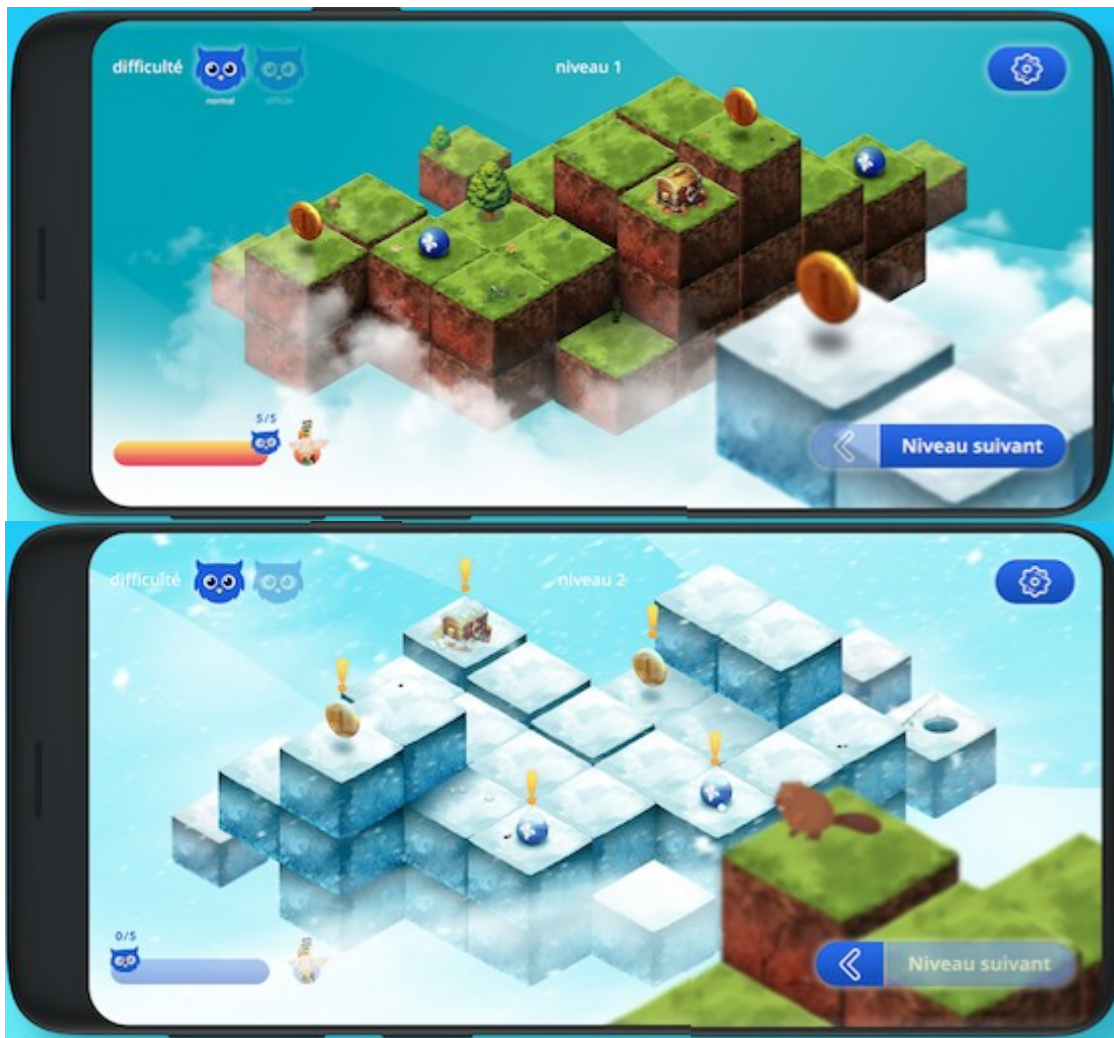


PARCOURS

Le parcours est une série d'étapes ayant une valeur en termes de points. L'accumulation de points se fait en participant aux différentes étapes.




Afin de passer au niveau suivant, les **activités pédagogiques** () du niveau en cours doivent toutes être complétées. Afin de déverrouiller une **activité bonus** () , un nombre de points suffisant doit avoir été amassé. Les pièces () représentent les **questions rapides**.

Un parcours est composé à la base de six (6) activités thématiques, de six (6) questions à point rapides et de deux (2) **étapes du totem**. Dans ce prototype, le parcours est divisé en trois niveaux distincts.





DÉPLACEMENT DANS LE PARCOURS

Lorsque les activités () du niveau sont toutes complétées, le bouton  est activé et il est possible alors de cliquer dessus pour aller au niveau suivant, et vers le niveau précédent en cliquant sur la flèche de navigation ()

ÉLÉMENT DU PARCOURS

Élément visuel	Signification	Interaction (clic)	Condition d'activation
	La barre de progression indique le nombre d'activités + questions rapides complétées du niveau courant.	Aucune.	Se modifie lorsqu'une activité / question du niveau courant est complétée.
	La bulle bleue indique une activité pédagogique.	Ouverture de l'écran de contexte d'activité.	
	Le coffre indique une activité bonus.	Ouverture de l'écran de contexte d'activité.	
	La pièce indique une question rapide.	Ouverture de l'écran de contexte de question rapide.	
	Le point d'exclamation jaune indique une activité qui peut être faite.	Démarrer une activité.	Le nombre de points du joueur doit être suffisant.
	Le point d'exclamation rouge indique une activité qui ne peut pas être faite.	Aucune.	
	Le Totem indique que l'étape du totem est disponible (si actif).	Aucune.	
	Le bouton engrenage permet de modifier les paramètres. NON-DISPONIBLE	Aucune.	
	L'indicateur du hibou à lunettes permet de changer la difficulté. NON-DISPONIBLE	Aucune.	
	Le bouton suivant permet d'aller à l'écran du niveau suivant.	Passer au niveau suivant.	Toutes les activités pédagogiques du niveau en cours sont complétées
	Le bouton précédent permet d'aller à l'écran du niveau précédent.	Ouverture de l'écran du niveau précédent.	




Quand une **activité pédagogique** ou une **question rapide** est complétée, le point d'exclamation situé au-dessus disparaît.

Lorsque le nombre de points cumulés est suffisant pour déverrouiller une **question rapide** ou une **activité bonus**, le point d'exclamation passe du rouge au jaune.

COMMENCER UNE ACTIVITÉ

Quand une activité ayant un **point d'exclamation jaune** est cliquée, le contexte de l'activité s'affiche.



L'écran d'activité est séparé en deux. Le contenu est affiché dans la colonne de gauche et la question, dans la colonne de droite. Fermer l'écran () permet de revenir au parcours.



Pour une activité, il y a quatre écrans, ou un seul si c'est une **question rapide**.



À la fin de l'activité, un bouton « Voir des loisirs » permet d'accéder à des ressources en ligne liées au contenu qui a fait l'objet de l'activité.

