



Projet Long : RevEasy Manuel d'utilisateur



Iteration 3

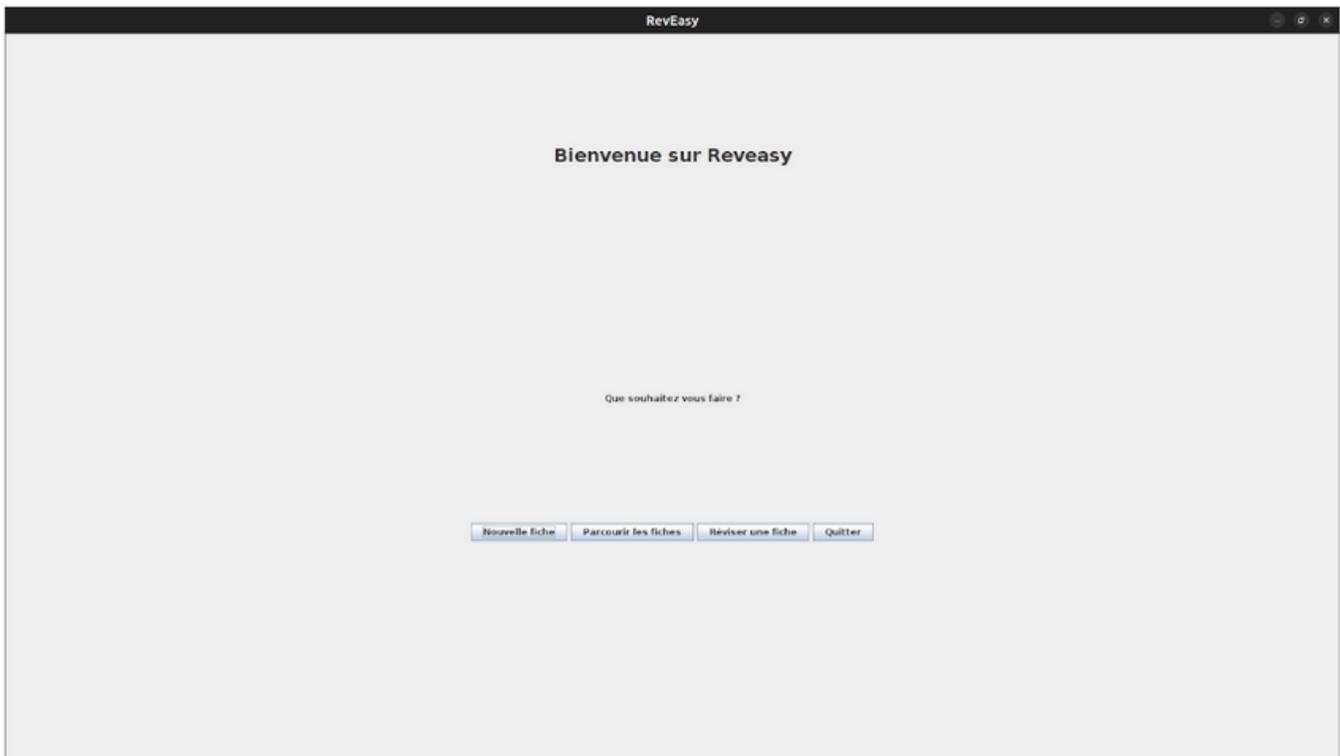
Manuel d'utilisateur

1 Introduction

Ce document permet à l'utilisateur de savoir utiliser le programme délivré et comment afficher les interfaces utilisateurs. A l'heure actuelle, notre projet n'est pas abouti ce qui signifie qu'on ne peut pas réellement l'utiliser comme il le doit car plusieurs fonctionnalités sont manquantes, nous allons vous présenter dans le paragraphe suivant comment utiliser le programme fournit sur gitlab et ce qu'il permet d'afficher.

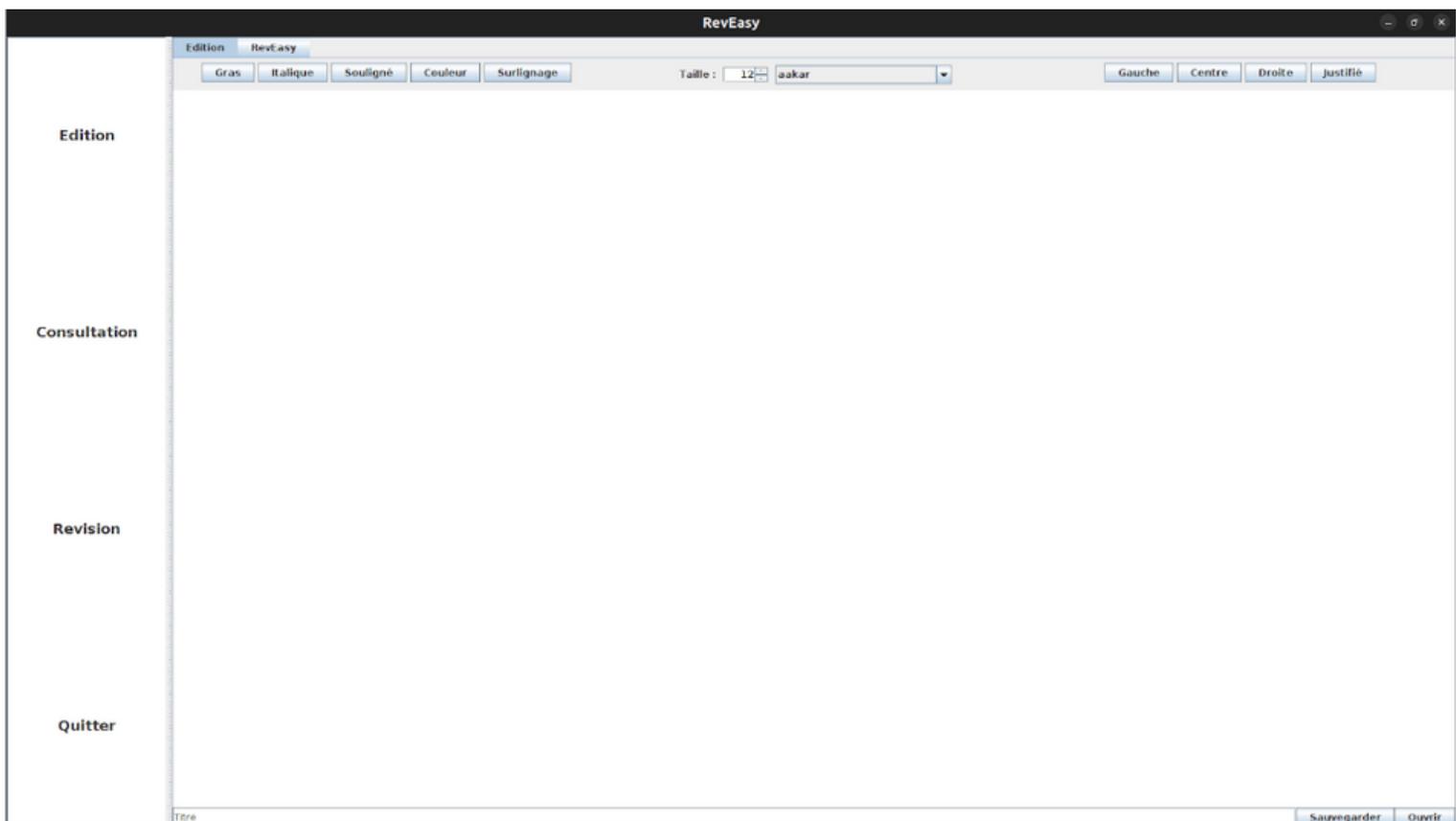
2 Utilisation

Au lancement, une fenêtre d'accueil se lance :



Il est possible d'accéder à l'application, soit en créant une nouvelle fiche, soit pour parcourir les fiches déjà existantes, créées à l'utilisation précédente. Il est aussi possible de déjà quitter l'application, à l'aide du bouton quitter.

En cliquant sur le bouton Nouvelle fiche, on arrive sur l'application :



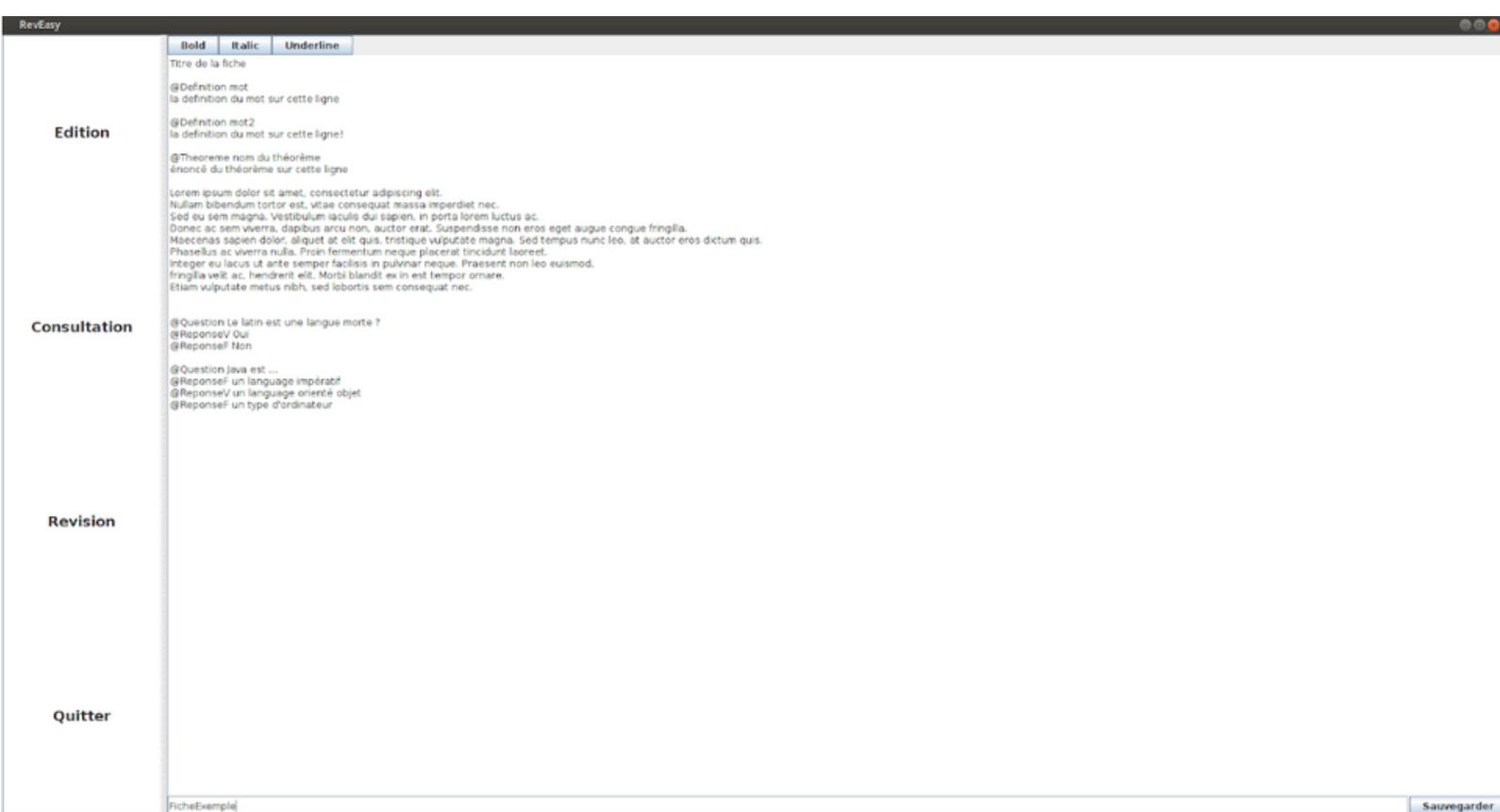
Cette page correspond à l'édition de fiche, pour l'instant uniquement de nouvelles fiches. On peut observer en haut de l'onglet 5 boutons qui permettent une certaine mise en forme du texte : lorsqu'ils sont cliqués activent le mode de mise en forme, et l'appliquent au texte qui est sélectionné. En particulier, les boutons Couleur et Surlignage ouvrent une fenêtre pour sélectionner la couleur choisie, qui est directement appliquée au texte. Pour la taille et la police d'écriture, on doit d'abord sélectionner le texte pour lui appliquer le changement.

On dispose de 3 autres boutons, qui permettent d'ajouter à la fiche des définitions, théorèmes et QCM. Les boutons théorème et définition ouvrent une fenêtre pour faciliter l'ajout à la fiche.

On peut donner un nom à notre fiche, et la sauvegarder grâce au bouton sauvegarder. Actuellement, les fiches sont sauvegardées à la racine de l'utilisateur, dans le dossier Reveasy/Fiches, que l'application crée si nécessaire. Et il y a un bouton ouvrir, qui permet de reprendre l'édition d'une fiche sauvegardée précédemment.

Sur la gauche, on observe un menu latéral, qui permet de naviguer parmi les différentes pages de l'application.

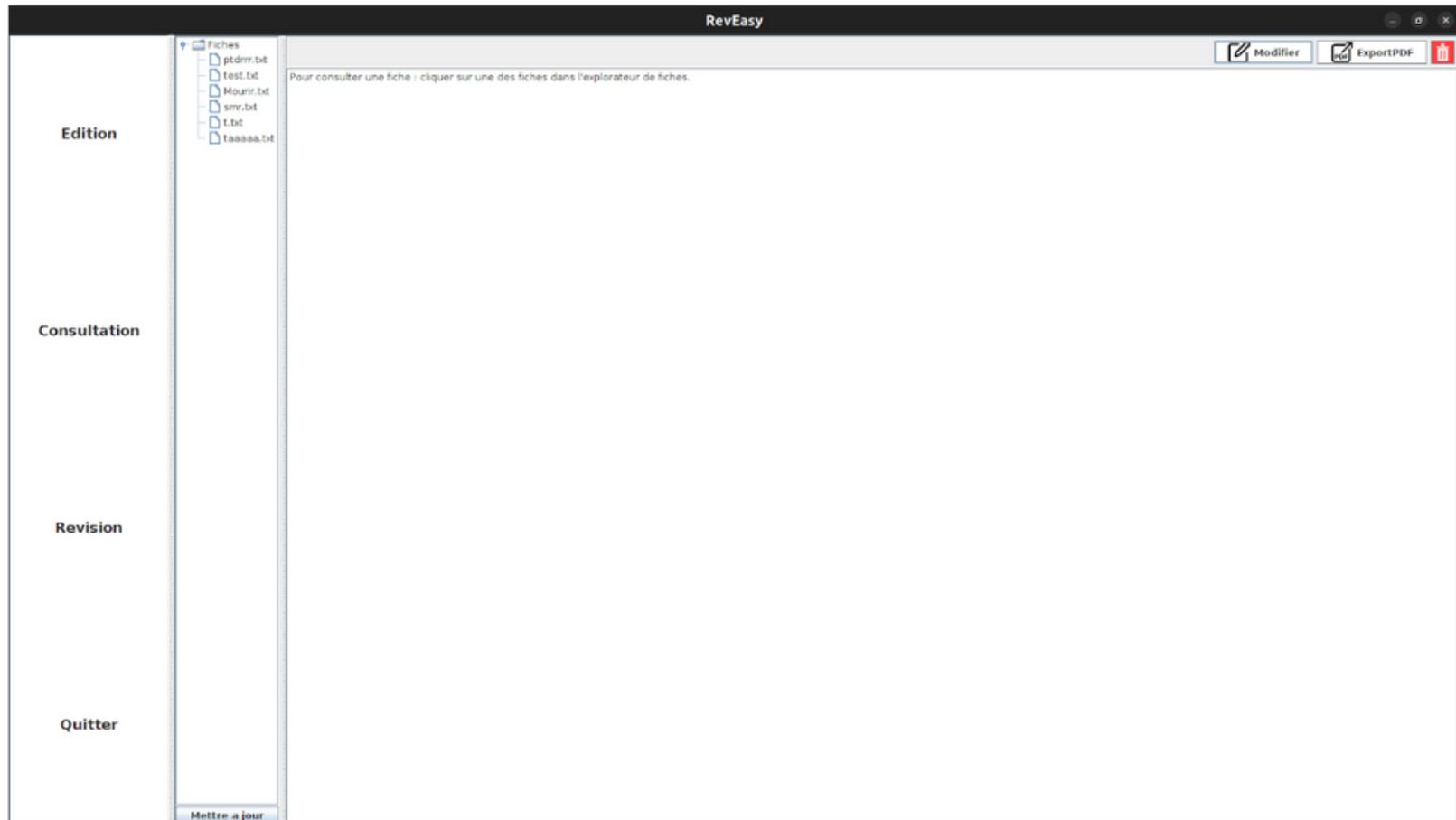
Il existe un système de balise, pour aider à concevoir la fiche, et créer des quizzes qui ne sont pas générés automatiquement. Considérons un exemple de fiches qui servira aussi à présenter les différentes balises disponibles :



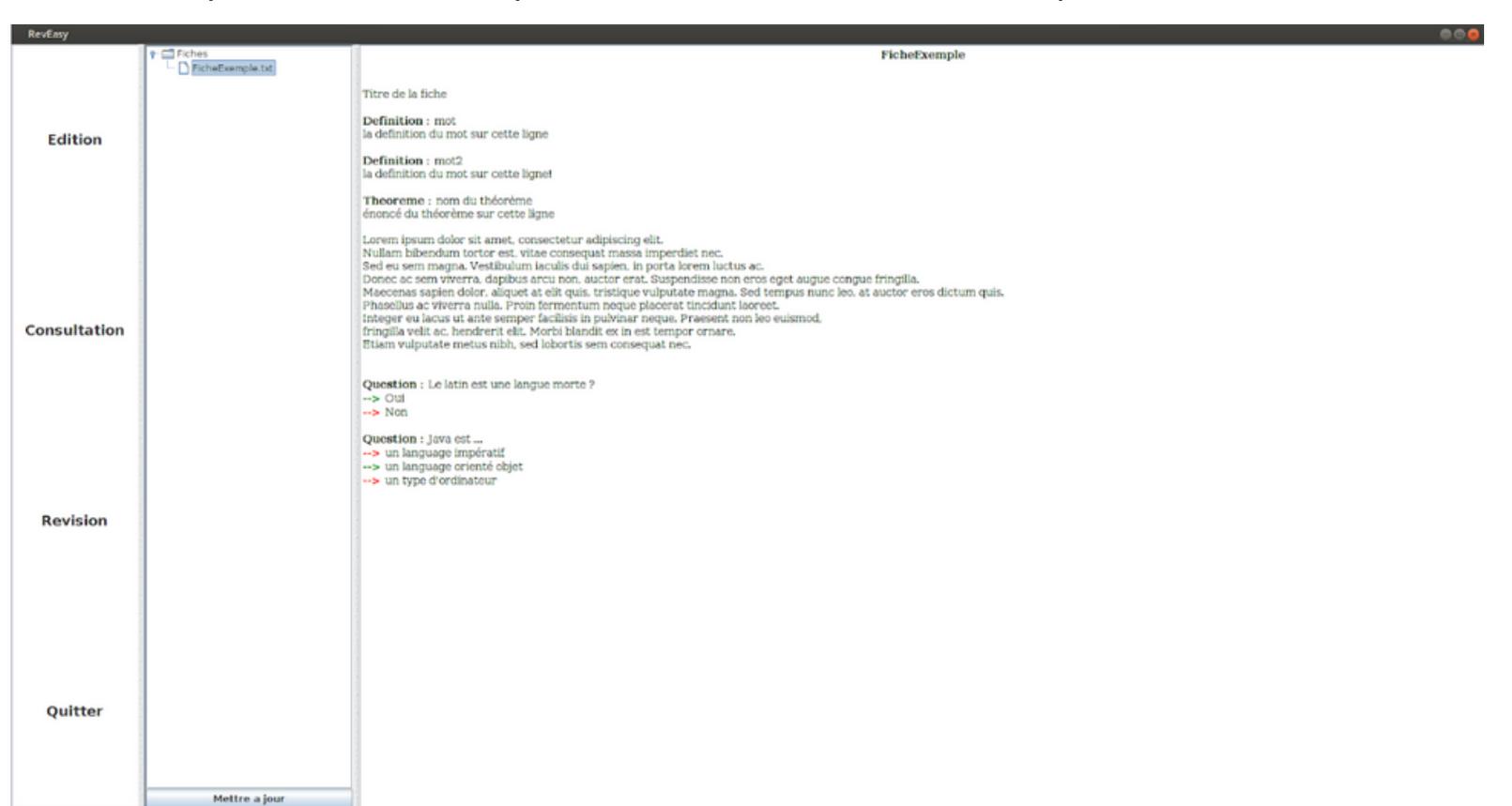
On observe pour l'instant les balises :

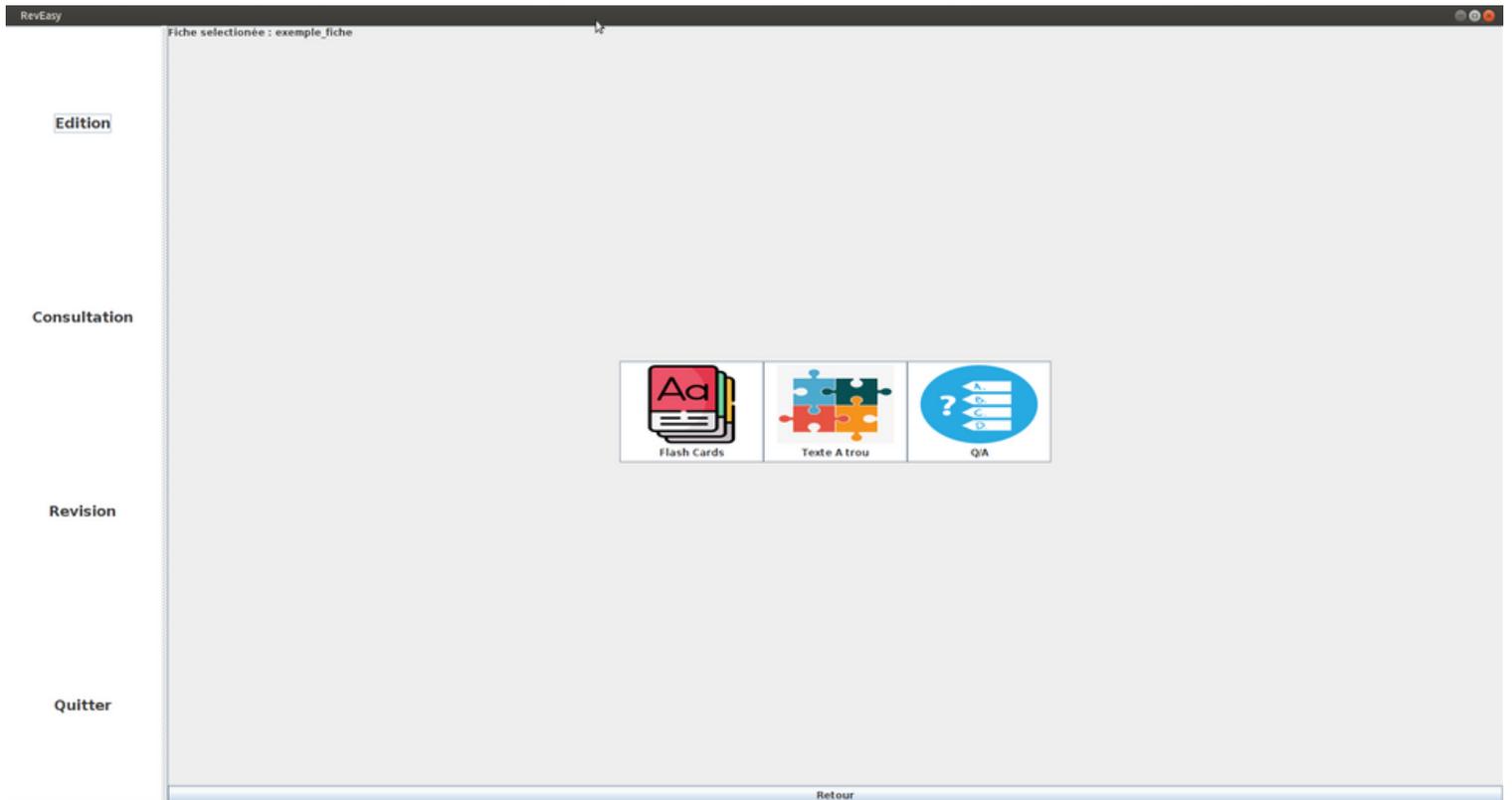
- `@Definition` pour écrire une définition, on écrit le nom associé à la définition à la suite avec un espace après la balise. Puis on écrit la définition en elle-même après un retour à la ligne.
- `@Theoreme` pour écrire un théorème, même formatage que pour une définition.
- `@Question` pour écrire une question, avec un espace après la balise. Doit être suivi des balises suivantes :
- `@ReponseV`, bonne réponse à la question, avec un espace après la balise.
- `@ReponseF`, mauvaise réponse à la question, avec un espace après la balise.

Lorsque l'on passe à la page Consultation, on arrive sur la page suivante :



On peut consulter nos fiches en cliquant sur les fiches de la structure arborescente. On observe la présence de boutons, qui permettent d'éditer la fiche sur laquelle on a cliqué, de la supprimer ou de l'exporter en PDF. On peut observer notre fiche exemple :





Où l'on a en haut la fiche sélectionnée actuellement, trois boutons pour choisir le type de test que l'on souhaite utiliser pour réviser et un bouton pour retourner à la sélection de fiche. Si notre fiche ne permet pas l'utilisation de l'un de ces tests, lorsque l'on clique sur le bouton correspondant, un message d'erreur va s'afficher.

Par exemple, si vous sélectionnez une fiche qui ne contient aucun théorème, lorsque vous cliquez sur le bouton "Flash Cards" pour lancer le test des cartes à retourner, un message d'erreur s'affichera pour indiquer que la liste des théorèmes est vide.

Flash Cards

Définir la taille du cache. est la taille du cache. La valeur 0 indique qu'il n'y a pas de cache. La valeur par défaut est 10.

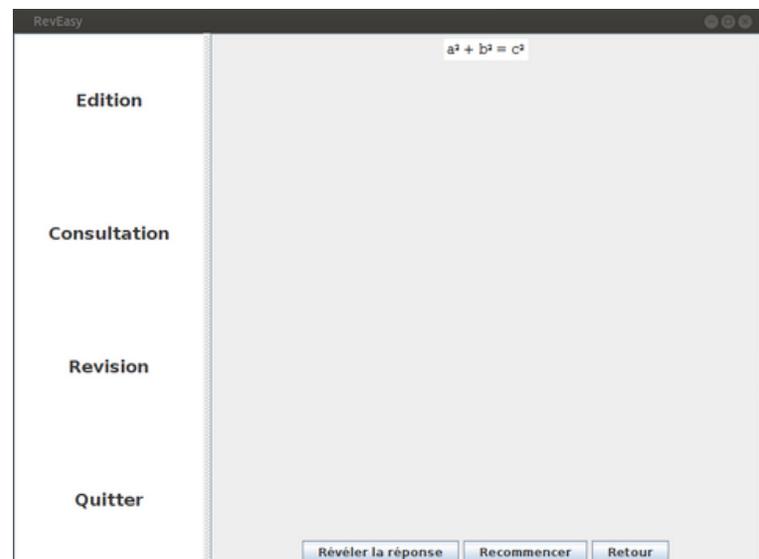
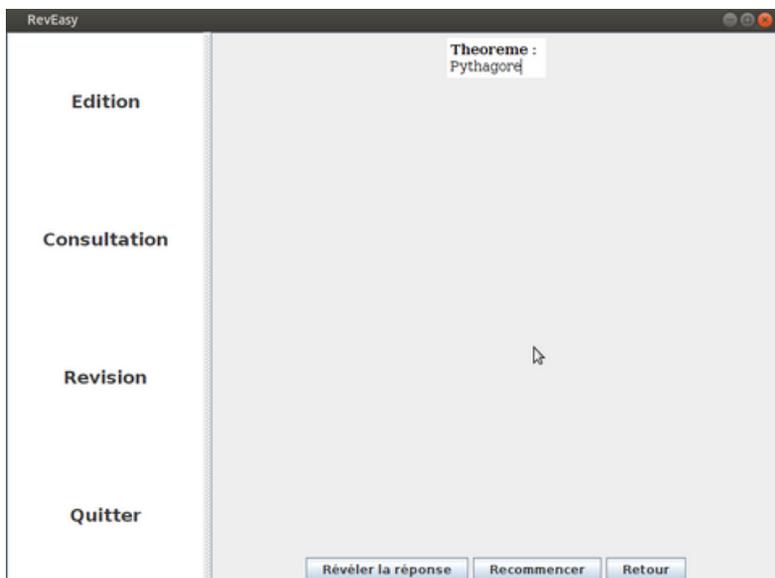
3

Les jeux de Revision

Les arguments de la ligne de commande proposeront les options suivantes. Ces options peuvent apparaître dans n'importe quel ordre. La même option peut apparaître plusieurs fois. C'est alors sa dernière apparition qui donne sa valeur. Voici les options :

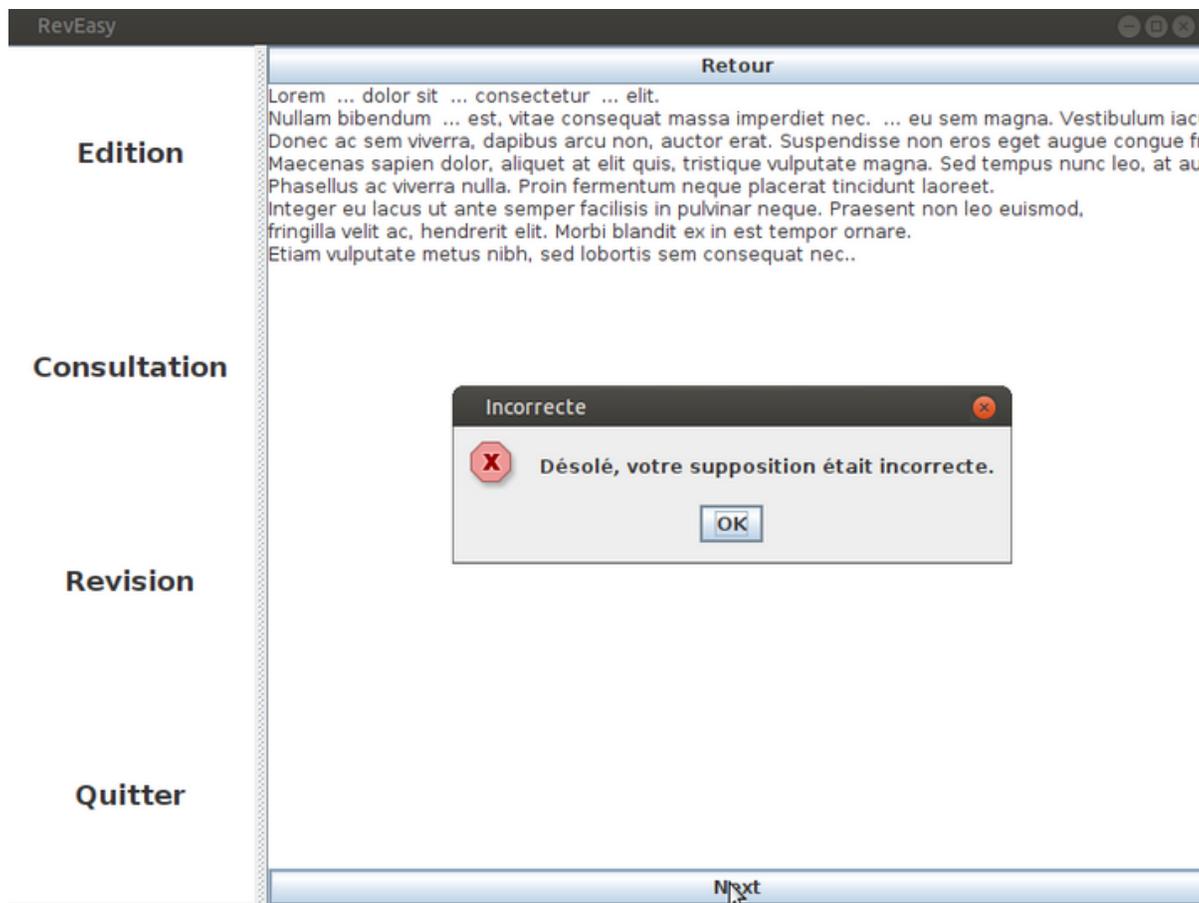
FlashCards

- Affiche une fenêtre contextuelle pour choisir si vous souhaitez réviser les théorèmes ou les définitions.
- Si la liste des théorèmes ou des définitions est vide, affiche un message d'erreur.
- Sinon, affiche une carte flash avec le premier théorème ou la première définition.
- Vous pouvez cliquer sur le bouton "Révéler la réponse" pour afficher la réponse.
- Vous pouvez cliquer sur le bouton "Théorème suivant" ou "Définition suivante" pour passer à la carte suivante.
- Si vous atteignez la fin de la liste, le bouton devient "Recommencer".
- Vous pouvez cliquer sur le bouton "Retour" pour revenir à la sélection de la fiche.



Texte à Trous

- Vérifie si la révision d'un texte à trous est possible pour la fiche sélectionnée.
- Si ce n'est pas possible, affiche un message d'erreur.
- Sinon, affiche le texte à trous avec les espaces vides.
- Vous pouvez écrire le texte dans l'espace vide et cliquer sur le bouton "Valider" pour vérifier vos réponses.
- Le programme vous indiquera si vos réponses sont correctes ou non.
- Vous pouvez cliquer sur le bouton "Retour" pour revenir à la sélection de la fiche.



Q&A

- Affiche les questions et réponses associées à la fiche sélectionnée.
- Vous pouvez cliquer sur chaque question pour afficher la réponse correspondante.
- Vous pouvez cliquer sur le bouton "Retour" pour revenir à la sélection de la fiche.

