

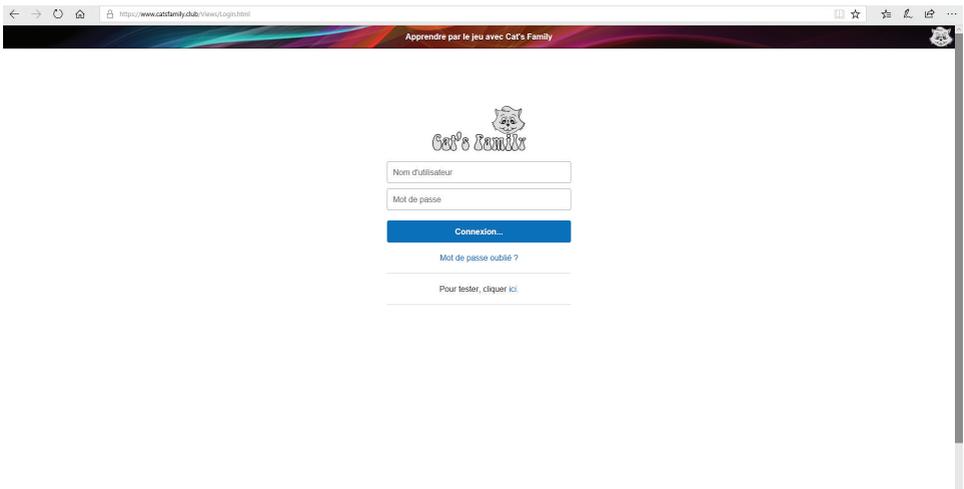
Manuel d'aide pour la plateforme Cat's Family

1) Première connexion.....	2
2) Page d'accueil Administrateur	5
3) Gestion des administrateurs	7
<i>a) Liste des administrateurs</i>	<i>7</i>
<i>b) Ajouter un administrateur</i>	<i>8</i>
<i>c) Modifier un administrateur</i>	<i>10</i>
<i>d) Supprimer un administrateur.....</i>	<i>11</i>
4) Gestion des joueurs	12
<i>a) Liste des joueurs.....</i>	<i>12</i>
<i>b) Ajouter un joueur</i>	<i>13</i>
<i>c) Modifier un joueur.....</i>	<i>15</i>
<i>d) Supprimer un joueur.....</i>	<i>16</i>
5) Gestion des groupes	17
<i>a) Liste des groupes</i>	<i>17</i>
<i>b) Ajouter un groupe</i>	<i>18</i>
<i>c) Modifier un groupe</i>	<i>20</i>
<i>d) Supprimer un groupe</i>	<i>21</i>
6) Jouer en tant qu'administrateur.....	22
7) Statistiques de l'administrateur	26
8) Statistiques des joueurs	28
9) Connexion en tant que Joueur	32
<i>a) Page d'accueil Joueur</i>	<i>32</i>
<i>b) Jouer en tant que joueur.....</i>	<i>33</i>
<i>c) Statistiques du joueur.....</i>	<i>33</i>

Besoin d'aide : envoyez un email à contact@catsfamily.net.

1) Première connexion

- Ouvrir un navigateur internet (Google Chrome, Mozilla Firefox, Microsoft Edge, Safari...) et taper l'adresse dans la barre d'adresse www.catsfamily.club, la page de connexion s'affiche.
- Entrer son identifiant dans la case avec «Nom d'utilisateur» écrit en grisé. Il s'agit souvent de son prénom et de son nom (sans accent).
- Entrer le mot de passe temporaire (envoyé par la plateforme) dans la case «Mot de passe».
- Cliquer sur le bouton **Connexion** pour accéder à la plateforme.



Lien Mot de passe oublié ? : si l'utilisateur ne se souvient plus de son mot de passe, il clique sur ce lien ; il doit ensuite entrer son nom d'utilisateur (le login) et son adresse email, puis cliquer sur Réinitialiser le mot de passe.



The screenshot shows the 'Cat's Family' logo at the top, which includes a small cat illustration. Below the logo are two text input fields: the first is labeled 'Nom d'utilisateur' and the second is labeled 'Adresse eMail'. At the bottom of the form is a blue button with the text 'Réinitialiser le mot de passe'.

Un mail est envoyé avec un mot de passe temporaire et l'utilisateur pourra entrer ce nouveau mot de passe pour accéder à la plateforme.

Bonjour,

Suite à votre demande de réinitialisation de mot de passe pour votre compte, veuillez trouver ci-dessous un mot de passe temporaire :

A votre première connexion avec ce mot de passe, il vous sera demandé de le changer.

Cordialement,

L'équipe Cat's Family.

Si un joueur veut tester la plateforme sans abonnement :
Cliquez sur le mot «**ici**» de la phrase «Pour tester, cliquez ici.» Cela permet de rentrer en tant que joueur (mais pas administrateur) et tester une douzaine de jeux différents.

Page du changement du mot de passe temporaire

Apprendre par le jeu avec Cat's Family 



Nom d'utilisateur

Ancien mot de passe

Choisissez un mot de passe

Confirmer le mot de passe

Quand un administrateur se connecte la première fois, avec un mot de passé généré par la plateforme ou créé par un autre administrateur, il lui est proposé de changer son mot de passe.

Il faut donc remplir les 4 cases suivantes :

- Entrer son identifiant dans la case avec «Nom d'utilisateur».
- Entrer le mot de passe temporaire envoyé par la plateforme, dans la case «Ancien mot de passe».
- Entrer un nouveau mot de passe dans la case «Choisissez un mot de passe», et le même dans la case «Confirmer le mot de passe».

Puis cliquer sur le bouton **Connexion....**

2) Page d'accueil Administrateur

Quand l'utilisateur-administrateur s'est connecté, il arrive à la page d'accueil.

Bienvenue sur notre plateforme de jeux éducatifs.

Nous proposons des jeux en ligne du CP au collège, principalement en français et mathématiques. Plusieurs univers graphiques sont disponibles pour les quiz.

Cliquez sur le bouton Menu en haut à gauche pour afficher la barre de menu pour la gestion des joueurs, groupes, statistiques, ou tout simplement pour jouer.

Découvrez notre gamme de jeux de cartes et manuels photocopiables sur notre site www.catsfamily.net

Voici notre dernière nouveauté, ainsi qu'une nouvelle édition de La pêche aux mots : La Ronde des émotions et La pêche aux mots.

Découvrez également nos meilleures ventes :
Ne mange pas la consigne, Ne mange pas la consigne I, Circus, prix Educa Flip 2016, et Nume Cat's 1 - Les énigmes mathématiques, médaille d'or du Concours Lépine.

Contenus et jeux ©2018 - Cat's Family - Montlès-Mépiès - Licence utilisateur
Plateforme ©2018 Nicolas GAILLET

Le bouton du menu est en haut dans le bandeau coloré, tout à gauche. Il suffit de cliquer dessus pour le dérouler.



En haut à droite, il y a les informations sur la licence : date d'expiration, nombre d'administrateurs créés, nombre de joueurs créés, nombre de groupes créés.

Vos informations de licence...

Expire le :
8 févr. 2019

Admin(s) : /12

Joueur(s) : /04

Groupe(s) : 0

Un texte d'accueil est affiché, ainsi que les derniers jeux édités par Cat's Family, ainsi que les meilleures ventes.

En bas de la page, un bandeau gris est affiché, avec un lien vers le site internet de Cat's Family, les mentions légales, la licence utilisateur (document pdf), le mail du programmeur de la plateforme de gestion.

Après avoir cliqué sur le mot «Menu», le menu complet apparaît dans une colonne à gauche :

The screenshot shows the website interface. At the top, there is a navigation bar with a 'Menu' button and the text 'Apprendre par le jeu avec Cat's Family'. Below this, a sidebar menu is open, listing various options: 'Fermer le menu', 'Déconnexion', 'Clémence Martin', 'Accueil', 'Administrateurs', 'Groupes', 'Joueurs', 'Statistiques', 'Jouer', and 'Mes statistiques'. Each item has a small icon and a right-pointing arrow. To the right of the menu, there is a section titled 'Vos informations de licence...' which displays user details: 'Expire le 8 fév. 2019', 'Admin(s) : 1/2', 'Joueur(s) : 0/4', and 'Groupe(s) : 0'. Below the menu, there are three book covers: 'Le pécheur et le poisson', 'Circus', and 'Nume Cat's'. At the bottom of the page, there is a footer with the text 'Contenus et jeux ©2018 | Cat's Family - Mentions légales - Licence utilisateur' and 'Plateforme ©2018 Nicolas GABLET'.

On y trouve :

- **Fermer le menu** (cliquer sur le texte ou la croix pour fermer le menu).
- **Déconnexion** (cliquer pour se déconnecter du site).
- Son nom d'utilisateur
- **Accueil** (accès à la page d'accueil)
- **Administrateurs** (accès aux administrateurs de la licence).
- **Groupes** (accès aux groupes de la licence).
- **Joueurs** (accès aux joueurs de la licence).
- **Statistiques** (accès aux statistiques des joueurs de la licence).
- **Jouer** (accès aux jeux pour l'administrateur).
- **Mes statistiques** (accès à ses propres statistiques).

3) Gestion des administrateurs

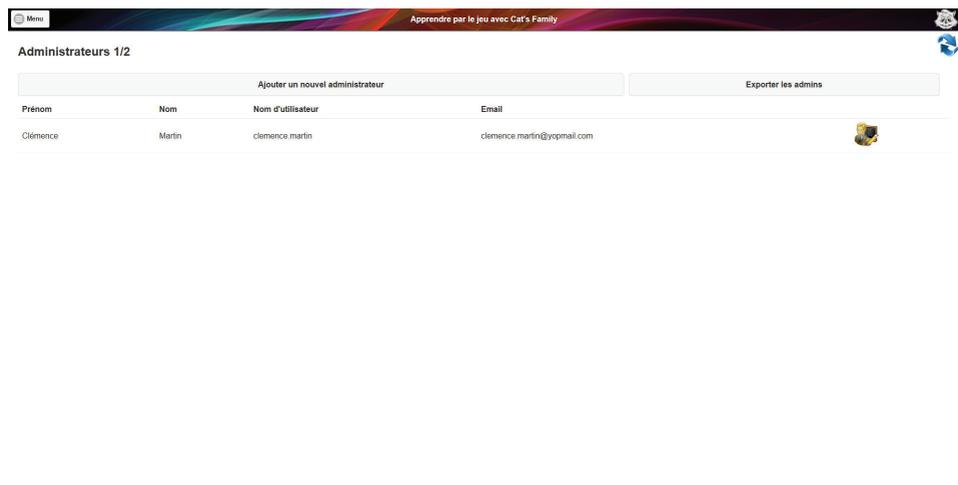
a) Liste des administrateurs

Cliquer sur **Menu** puis sur le bouton **Administrateurs**. La page des administrateurs s'affiche.

2 boutons sont proposés :

- **Ajouter un nouvel administrateur**
- **Exporter les admins** (on pourra imprimer la liste sur un document pdf sauvegardé sur l'ordinateur avec le bouton **Exporter les admins** puis en cliquant sur **Enregistrer**).

En-dessous, la liste s'affiche avec les prénoms et noms des administrateurs pour cette licence et les noms d'utilisateur (appelés aussi «login») et les adresses email, mais pas les mots de passe. En cas d'oubli de mot de passe, suivre le processus de récupération du mot de passe.



A droite, dans les lignes des administrateurs, 2 boutons-icônes peuvent être visibles :



: Modifier un administrateur



: Supprimer un administrateur

Remarques :

- Un administrateur ne peut pas se supprimer, uniquement se modifier (prénom, nom, mot de passe, email).
- Également, le premier administrateur créé de la licence ne peut être supprimé, pour des raisons de sécurité.

b) Ajouter un administrateur

Cliquer sur le bouton **Ajouter un nouvel administrateur**.

Ajouter un nouvel administrateur

La page Ajouter un administrateur s'affiche.

Menu Apprendre par le jeu avec Caf's Family

Ajouter un administrateur

Prénom :

Nom :

Email :

Mot de passe :

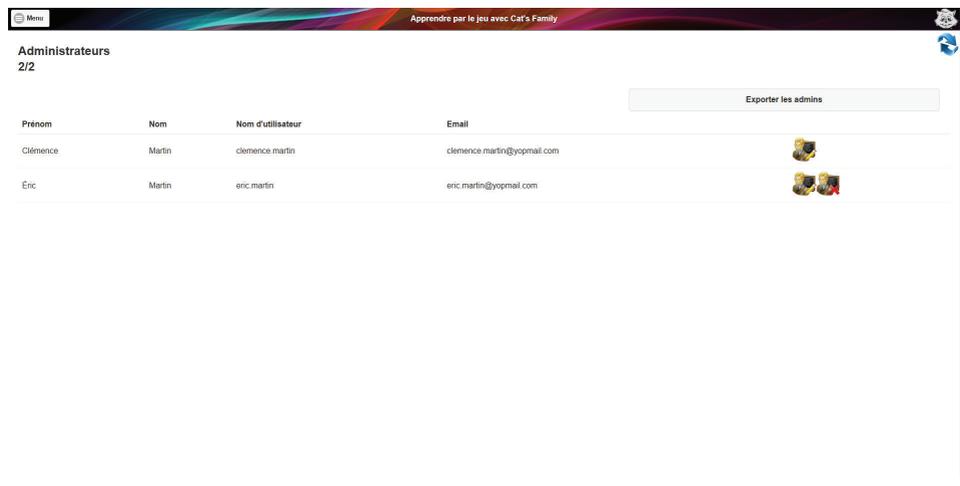
Enregistrer

Entrer les informations liées à l'administrateur : prénom, nom de famille, email, mot de passe temporaire, puis cliquer sur le bouton **Enregistrer** pour valider.

Le nom d'utilisateur (login) est créé automatiquement : prénom.nom s'il n'y a pas d'autre utilisateur avec les mêmes prénom et nom, ou prénom.nom2 s'il y en a déjà 1...

Attention : un nom d'utilisateur n'a ni chiffre, ni accent.
Ainsi : pour **Éric Martin**, ce sera eric.martin le login.

Après l'ajout d'un administrateur, on revient sur la page des administrateurs, avec la liste mise à jour.



Prénom	Nom	Nom d'utilisateur	Email
Clémence	Martin	clemence.martin	clemence.martin@yopmail.com
Éric	Martin	eric.martin	eric.martin@yopmail.com

Une fois que le nombre maximum de joueurs est créé, le bouton **Ajouter un nouvel administrateur** n'est plus visible.

c) Modifier un administrateur

Depuis la page Administrateurs, cliquer sur l'icône avec l'admin et le crayon, dans la ligne de l'administrateur concerné.



La page Modifier un administrateur s'affiche.

Menu Apprendre par le jeu avec Caf's Family

Modifier un administrateur

Prénom *	<input type="text" value="Eric"/>
Nom *	<input type="text" value="Martin"/>
Email *	<input type="text" value="eric.martin@yopmail.com"/>
Mot de passe *	<input type="password"/>

Enregistrer

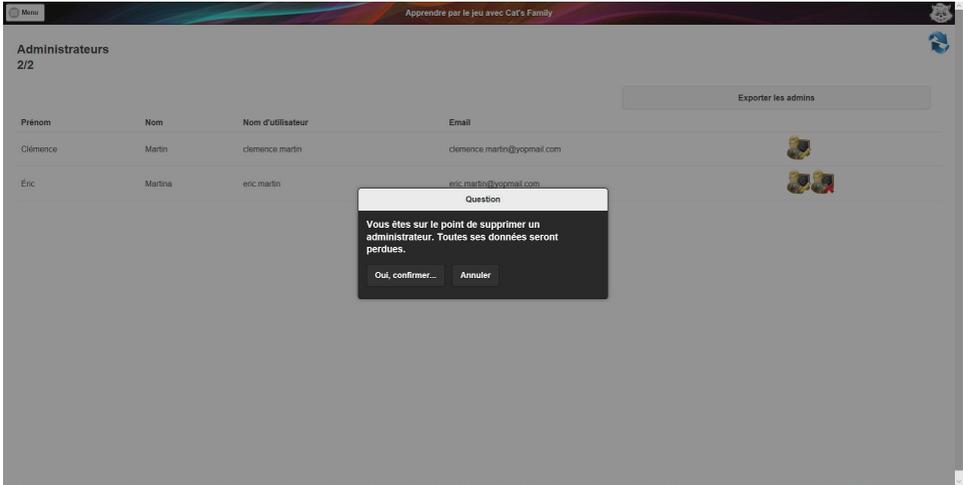
Les informations sont affichées pour l'administrateur : prénom, nom de famille, email, mot de passe. On peut ne pas tout modifier, uniquement ce dont on a besoin.

Effectuer les modifications voulues puis cliquer sur le bouton **Enregistrer** pour sauvegarder les modifications.

On revient alors sur la page de la gestion des administrateurs.

d) Supprimer un administrateur

Depuis la page Administrateurs, cliquer sur l'icône avec l'admin et la croix rouge, dans la ligne de l'administrateur concerné.



Un calque grisé s'affiche devant la page des administrateurs avec une fenêtre noire et grise avec le texte suivant :

«Question»

«Vous êtes sur le point de supprimer un administrateur. Toutes ses données seront perdues.»

2 boutons sont proposés : **Oui, confirmer...** ou **Annuler**.

Attention, cette opération est irréversible.

Cliquer sur le bouton de son choix.

Si c'est **Oui, confirmer...**, la page des administrateurs s'affiche avec un administrateur de moins, celui qui vient d'être supprimé.

4) Gestion des joueurs

a) Liste des joueurs

Cliquer sur **Menu** puis sur le bouton **Joueurs**. La page des joueurs s'affiche.

2 boutons sont proposés :

- **Ajouter un nouveau joueur**
- **Exporter les joueurs** (on pourra imprimer la liste sur un document pdf sauvegardé sur l'ordinateur avec le bouton **Exporter les joueurs** puis en cliquant sur **Enregistrer**).

En-dessous, la liste s'affiche avec les prénoms, les noms et les dates de naissances (si complétées) des joueurs pour cette licence, les noms d'utilisateur (appelés aussi «login») et les adresses email, mais pas les mots de passe. En cas d'oubli de mot de passe de la part d'un joueur, l'administrateur modifie ce joueur et met un nouveau mot de passe, qu'il indique au joueur.

Ajouter un nouveau joueur		Exporter les joueurs		
Prénom	Nom	Date de naissance	Nom d'utilisateur	Email
Lucie	Martin	31/10/2008	lucie.martin	
Rémi	Martin	03/05/2005	remi.martin	

A droite, dans les lignes des joueurs, 2 boutons-icônes peuvent être visibles :



: Modifier un joueur



: Supprimer un joueur

Remarques :

- Si une date de naissance ou une adresse email n'a pas été complétée lors de l'ajout du joueur, l'espace de ces données sera vide pour ce joueur.

Tous les joueurs peuvent être modifiés ou supprimés par n'importe quel administrateur.

b) Ajouter un joueur

Cliquer sur le bouton **Ajouter un nouveau joueur**.

Ajouter un nouveau joueur

La page Ajouter un joueur s'affiche.

Menu Apprendre par le jeu avec Caf's Family

Ajouter un joueur

Prénom :

Nom :

Email :

Mot de passe :

Date de naissance :

Enregistrer

Entrer les informations liées au joueur : prénom, nom de famille, email (non indispensable), mot de passe temporaire, date de naissance (jj/MM/aaaa, parfois écrit dd/MM/yyyy) puis cliquer sur le bouton **Enregistrer** pour valider.

Le nom d'utilisateur (login) est créé automatiquement : prénom.nom s'il n'y a pas d'autre utilisateur avec les mêmes prénom et nom, ou prénom.nom2 s'il y en a déjà 1...

Attention : un nom d'utilisateur n'a ni chiffre, ni accent.
Ainsi : pour Rémi Martin, ce sera remi.martin le login.

Après l'ajout d'un joueur, on revient sur la page des joueurs, avec la liste mise à jour.

Une fois que le nombre maximum de joueurs est créé, le bouton **Ajouter un nouveau joueur** n'est plus visible.

Menu Apprendre par le jeu avec Cal's Family

Joueurs 3/4

Ajouter un nouveau joueur Exporter les joueurs

Prénom	Nom	Date de naissance	Nom d'utilisateur	Email
Ainaud	Martin		ainaud.martin	
Lucie	Martin	31/10/2008	lucie.martin	
Rémi	Martin	03/05/2005	remi.martin	

c) Modifier un joueur

Depuis la page Joueurs, cliquer sur l'icône avec le joueur et le crayon, dans la ligne du joueur concerné. La page Modifier un joueur s'affiche.



Menu Apprendre par le jeu avec Cal's Family

Modifier un joueur

Prénom :	<input type="text" value="Arnaud"/>
Nom :	<input type="text" value="Martin"/>
Email :	<input type="text"/>
Mot de passe :	<input type="password"/>
Date de naissance :	<input type="text" value="dd/MM/yyyy"/>

Enregistrer

Les informations sont affichées pour le joueur : prénom, nom de famille, email, mot de passe, date de naissance. On peut ne pas tout modifier, uniquement ce dont on a besoin.

Effectuer les modifications voulues puis cliquer sur le bouton **Enregistrer** pour sauvegarder les modifications.

On revient alors sur la page de la gestion des joueurs.

d) Supprimer un joueur

Depuis la page Joueurs, cliquer sur l'icône avec le joueur et la croix rouge, dans la ligne du joueur concerné.



The screenshot shows a web interface for managing players. At the top, there is a navigation bar with a 'Menu' button and the text 'Apprendre par le jeu avec Cal's Family'. Below this, the page title is 'Joueurs' with a sub-header '3/4'. There are two buttons: 'Ajouter un nouveau joueur' and 'Exporter les joueurs'. A table lists three players:

Prénom	Nom	Date de naissance	Nom d'utilisateur	Email
Arnaud	Martin		arnaud.martin	
Lucie	Martin	31/10/2008	lucie.martin	
Rémi	Martin	03/05/2005		

A modal dialog box is displayed in the center with the following text:

Question
Vous êtes sur le point de supprimer un joueur.
Toutes ses données seront perdues.

Buttons:

Un calque grisé s'affiche devant la page des joueurs avec une fenêtre noire et grise avec le texte suivant :

«Question»

«Vous êtes sur le point de supprimer un joueur. Toutes ses données seront perdues.»

2 boutons sont proposés : **Oui, confirmer...** ou **Annuler**.

Attention, cette opération est irréversible.

Cliquer sur le bouton de son choix.

Si c'est **Oui, confirmer...**, la page des joueurs s'affiche avec un joueur de moins, celui qui vient d'être supprimé.

5) Gestion des groupes

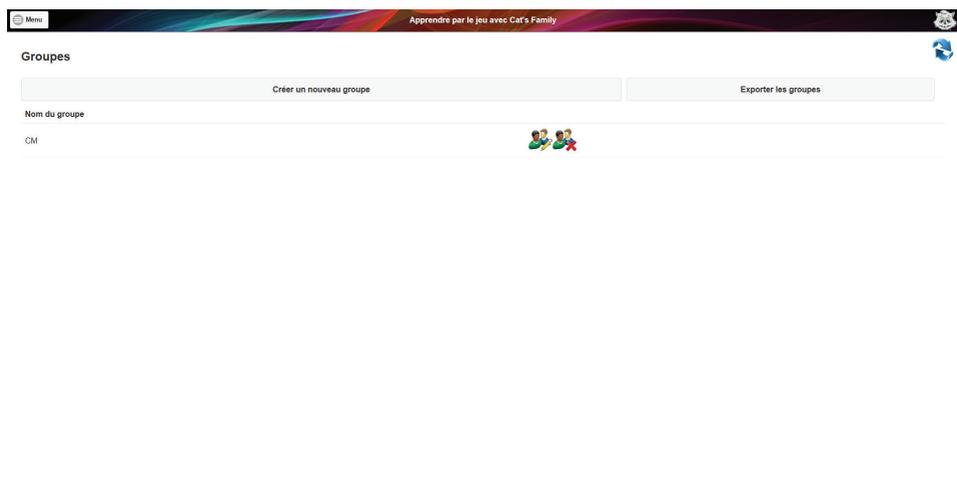
a) Liste des groupes

Cliquer sur **Menu** puis sur le bouton **Groupes**. La page des groupes s'affiche.

2 boutons sont proposés :

- **Créer un nouveau groupe**
- **Exporter les groupes** (on pourra imprimer la liste sur un document pdf sauvegardé sur l'ordinateur avec le bouton **Exporter les groupes** puis en cliquant sur **Enregistrer**).

En-dessous, la liste s'affiche avec le nom des groupes déjà créés.



A droite, dans les lignes des groupes, 2 boutons-icônes peuvent être visibles :



: Modifier un groupe



: Supprimer un groupe

Remarque :

Tous les groupes peuvent être modifiés ou supprimés par n'importe quel administrateur.

b) Créer un nouveau groupe

Cliquer sur le bouton **Créer un nouveau groupe**.

Créer un nouveau groupe

La page Ajouter un groupe s'affiche.

Menu Apprendre par le jeu avec Caf's Family

Ajouter un groupe

Nom du groupe *

Enregistrer

Membres :

Entrer l'information liée au groupe (nom de ce groupe) puis cliquer sur le bouton **Enregistrer** pour valider.

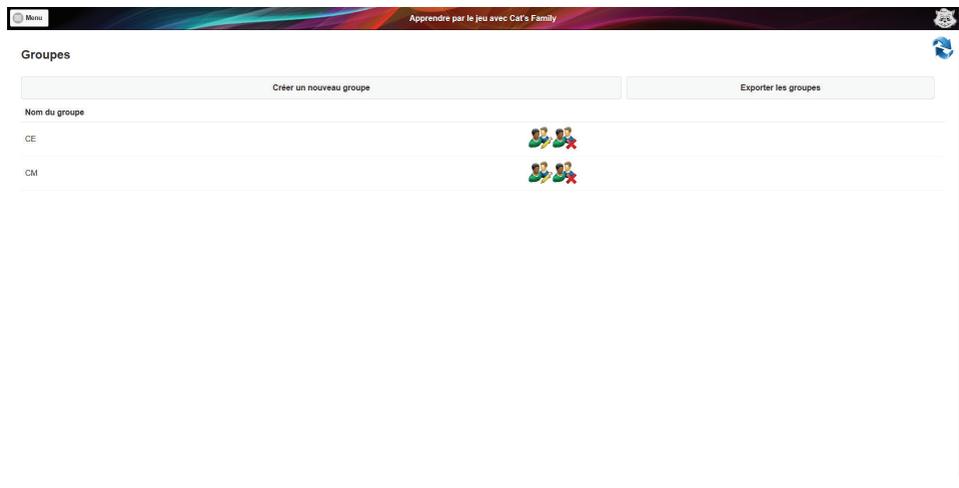
Remarques :

- un nom de groupe peut avoir des chiffres et des accents.

- un groupe doit être créé avant qu'on puisse y mettre des joueurs.

Après l'ajout d'un groupe, on revient sur la page des groupes, avec la liste mise à jour.

Il n'y a pas de nombre maximum de groupes.



c) Modifier un groupe

Depuis la page Groupes, cliquer sur l'icône avec le groupe et le crayon, dans la ligne du groupe concerné. La page Modifier un groupe s'affiche.



Le nom du groupe est affiché, il peut être modifié.

Également, une icône est en-dessous du bouton Enregistrer. Elle permet d'ajouter des joueurs dans ce groupe, qui deviendront les membres de ce groupe



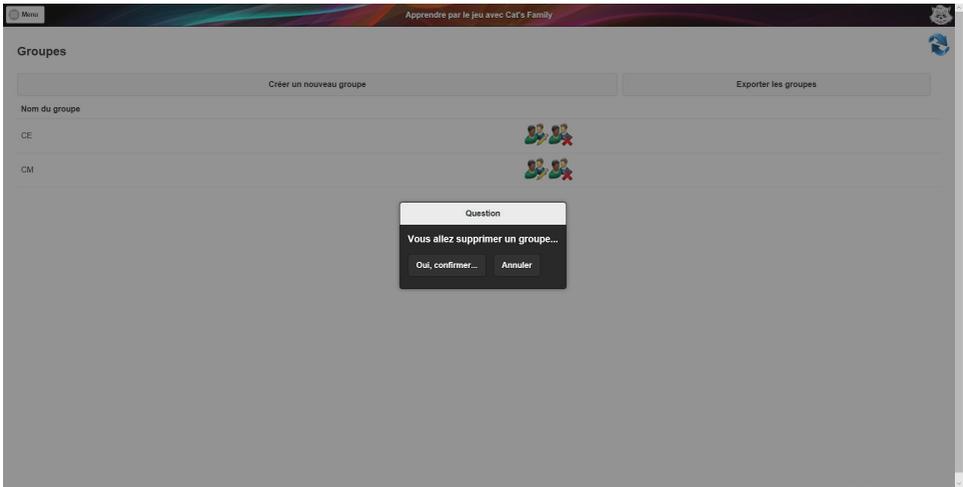
Ensuite, il y a la liste des membres avec l'icône supprimer, qui permet de supprimer un joueur de ce groupe.



Effectuer les modifications voulues puis cliquer sur le bouton **Enregistrer** pour sauvegarder les modifications. On revient alors sur la page de la gestion des groupes.

d) Supprimer un groupe

Depuis la page Groupes, cliquer sur l'icône avec le groupe et la croix rouge, dans la ligne du groupe concerné.



Un calque grisé s'affiche devant la page des joueurs avec une fenêtre noire et grise avec le texte suivant :

«Question»

«Vous allez supprimer un groupe.»

2 boutons sont proposés : **Oui, confirmer...** ou **Annuler**.

Attention, cette opération est irréversible.

Cliquer sur le bouton de son choix.

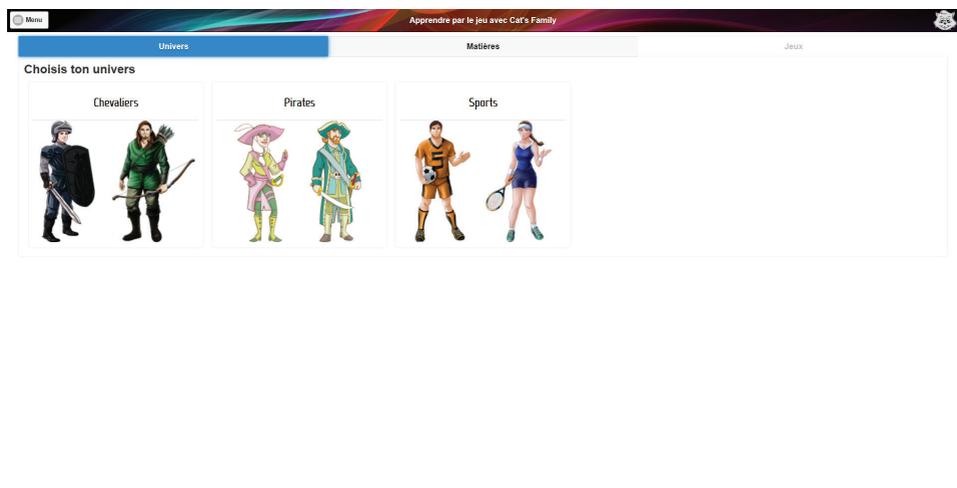
Si c'est **Oui, confirmer...**, la page des groupes s'affiche avec un groupe de moins, celui qui vient d'être supprimé.

5) Jouer en tant qu'administrateur

L'écran est le même pour un joueur ou un administrateur.

Cliquer sur **Menu** puis sur le bouton **Jouer**.

La page des univers s'affiche avec en texte «Choisis ton univers». Plusieurs univers sont proposés (image et nom).



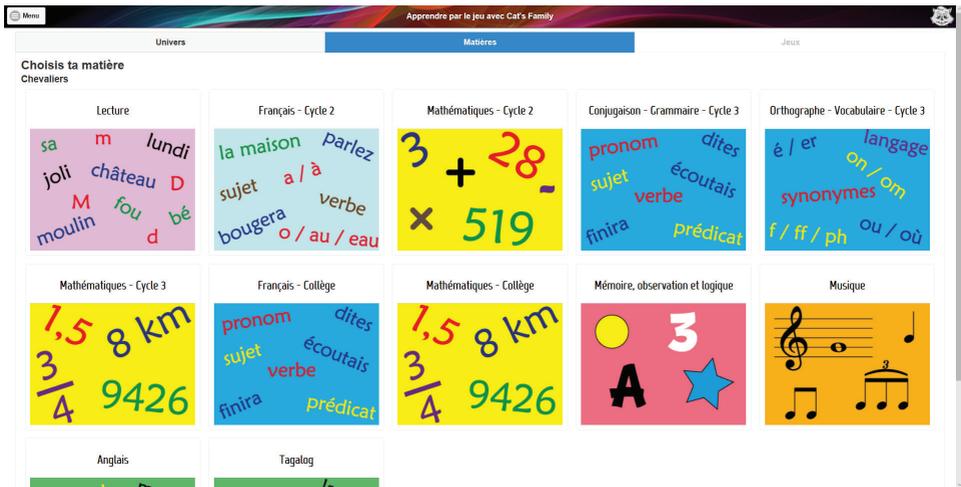
Cliquer sur le nom ou l'image de l'univers avec lequel on veut jouer (chevaliers, pirates, sports).

La page des matières s'affiche, avec en texte «Choisis ta matière», et en-dessous, l'univers sélectionné.

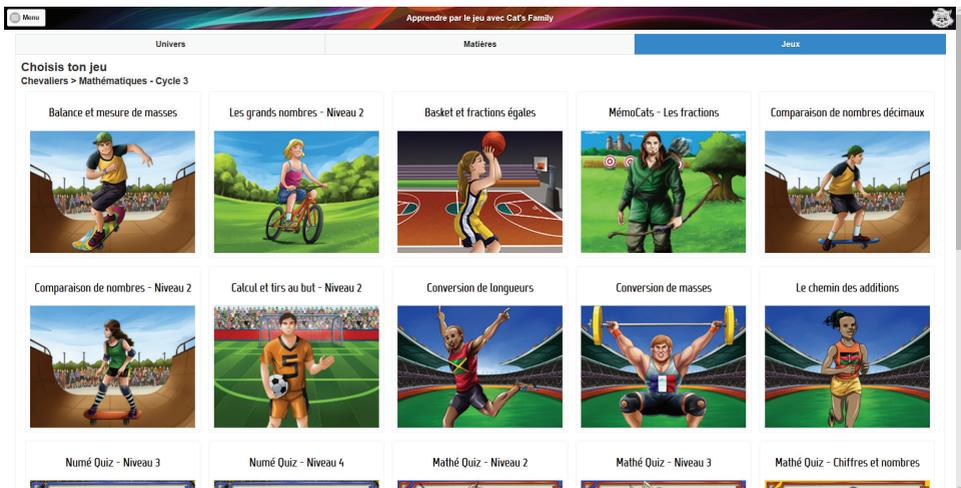
Par matière, on entend une matière avec ou sans niveau.

Par exemple :

- «Lecture» est pour tous niveaux, de 5 ans à l'âge adulte.
- «Français - Cycle 2» est pour les enfants de 6 à 8 ans.
- «Français - Conjugaison - Grammaire - Cycle 3» est pour les enfants de 8-9 à 11 ans et ne vise que ces thèmes en français.
- «Français - Collège» est pour les collégiens et adultes.



Cliquer sur le nom ou l'image de la matière avec laquelle on veut jouer.



La page s'affiche, avec l'univers demandé (Chevaliers) si le jeu est multi-univers, ou un univers fixé si le jeu n'a pas tous les univers.

Cliquer sur le nom ou l'image du jeu auquel on veut jouer.

Le jeu sélectionné se charge (visualisation des pourcentages de chargement du jeu) puis le jeu apparaît.

Il y a toujours le bandeau en haut, avec à gauche le bouton **Menu**, et à droite le bouton **Quitter**, pour changer de jeu et revenir à la page précédente avec les différents jeux.



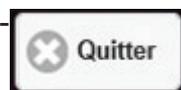
Pour chaque jeu, le bouton **Règles** permet de lire la règle de ce jeu. Le bouton rond et jaune (en bas à gauche) permet de jouer avec ou sans son.

La majorité des jeux ont plusieurs paramètres : niveau, type de lettres, rapidité de réponse, type de défi...

Par défaut, des paramètres sont sélectionnés (fond jaune derrière le texte).

Cliquer sur le bouton **Jouer** du jeu pour lancer la partie avec les paramètres choisis.

On peut toujours quitter une partie en cours en cliquant sur le bouton **Quitter** en haut à droite.



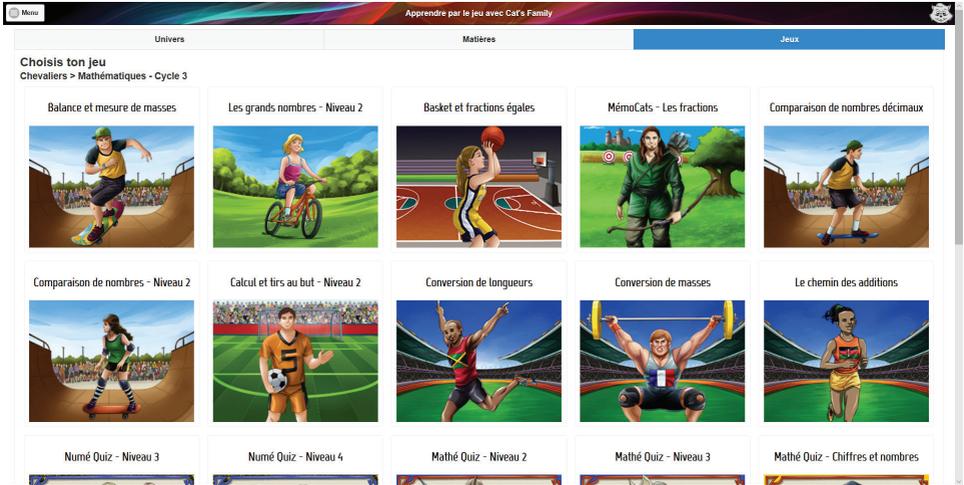
Dans les statistiques, cela sera indiqué par un tiret «-» (partie commencée et non terminée).

Remarque : Si on clique sur **Quitter** quand on est sur la page d'accueil d'un jeu, cela n'est pas vu dans les statistiques.

À la fin de la partie, on peut :

- soit cliquer sur le bouton du jeu **Rejouer** pour faire une nouvelle partie (en changeant les paramètres si besoin)
- soit quitter le jeu en cliquant sur le bouton **Quitter** (en haut à droite).

Dans ce cas, on revient sur la page des jeux.



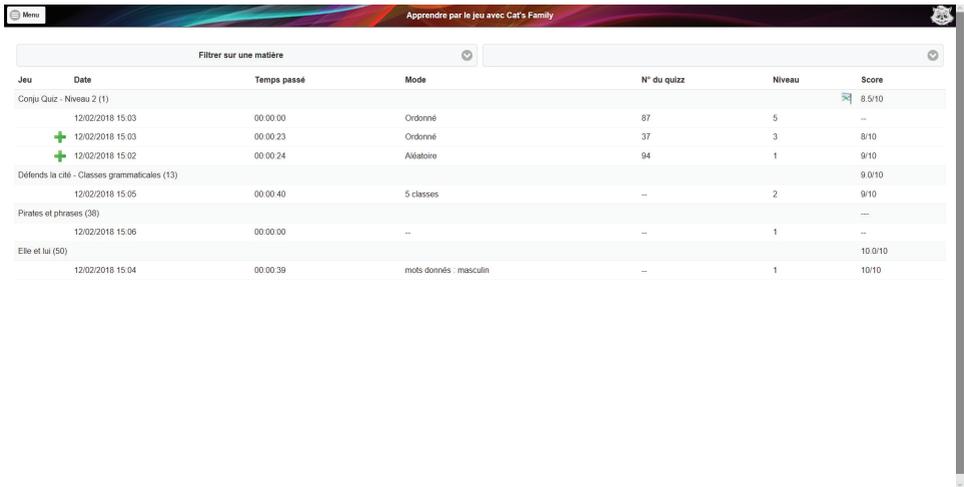
On peut facilement changer de matière ou d'univers, en cliquant sur le bouton **Univers** ou le bouton **Matières**.



5) Statistiques de l'administrateur

Cliquer sur **Menu** puis sur le bouton **Mes statistiques**.

La page de ses propres statistiques s'affiche, avec toutes les parties jouées.



Jeu	Date	Temps passé	Mode	N° du quizz	Niveau	Score
Conçu Quiz - Niveau 2 (1)						
	12/02/2018 15:03	00:00:00	Ordonné	87	5	--
+	12/02/2018 15:03	00:00:23	Ordonné	37	3	8/10
+	12/02/2018 15:02	00:00:24	Aléatoire	94	1	9/10
Défends la cité - Classes grammaticales (13)						
	12/02/2018 15:05	00:00:40	5 classes	--	2	9/10
Pirates et phrases (38)						
	12/02/2018 15:06	00:00:00	--	--	1	--
Elle et lui (50)						
	12/02/2018 15:04	00:00:39	mots donnés - masculin	--	1	10/10

On peut ensuite filtrer par matière puis par jeu.

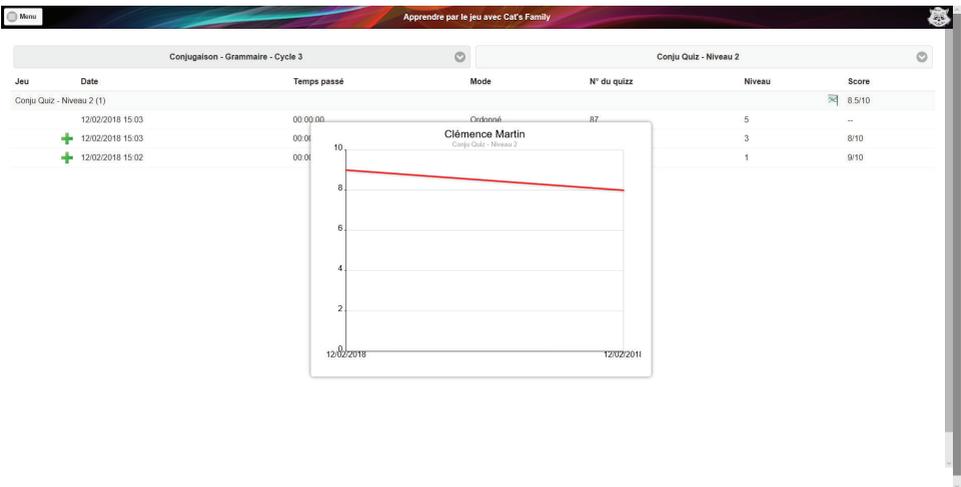
Pour les paramètres des statistiques, il y a le nom du jeu, la date, le temps passé, les options (si options), le n° du quizz (si quizz), le niveau et le score.

A partir de 2 parties jouées sur un jeu, on peut voir le graphique de ses scores pour un même jeu.

Menu Apprendre par le jeu avec Caï's Family

Conjugaison - Grammaire - Cycle 3				Conju Quiz - Niveau 2		
Jeu	Date	Temps passé	Mode	N° du quizz	Niveau	Score
Conju Quiz - Niveau 2 (1)						
	12/02/2018 15:03	00:00:00	Ordonné	87	5	--
+	12/02/2018 15:03	00:00:23	Ordonné	37	3	8/10
					Question numéro	Réponse
					7	Imparfait
					9	Imparfait
+	12/02/2018 15:02	00:00:24	Aléatoire	94	1	9/10
					Question numéro	Réponse
					9	Imparfait

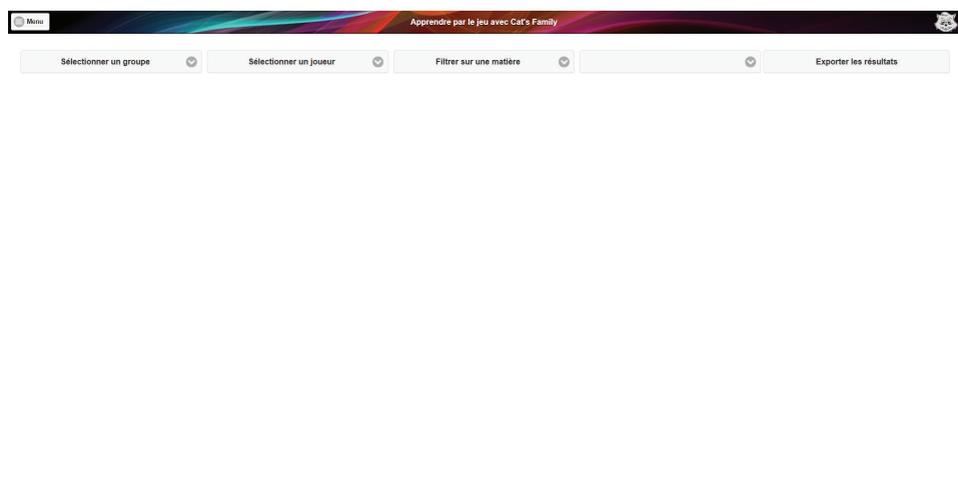
A partir de 2 parties jouées sur un jeu, on peut voir le graphique de ses scores pour un même jeu.



5) Statistiques des joueurs

Cliquer sur **Menu** puis sur le bouton **Statistiques**.

La page des statistiques de tous les joueurs de la licence s'affiche, avec une barre de boutons : **Sélectionner un groupe**, **Sélectionner un joueur**, **Filtrer sur une matière**, **Filtrer sur un jeu** (le texte ne s'affiche que lorsqu'on a sélectionné une matière), **Exporter les résultats**.



Sélectionner d'abord un groupe en cliquant sur le bouton **Sélectionner un groupe**, puis sur l'un des groupes.

Les statistiques s'affichent pour ce groupe, avec en premier le score moyen du groupe pour les jeux joués puis les statistiques de chaque joueur.

CM	Sélectionner un joueur	Filter sur une matière		Exporter les résultats			
Jeu				Moyenne			
Défends la cité - Classes grammaticales				8.8/10			
Comparaison de nombres décimaux				8.0/10			
Calcul et tirs au but - Niveau 2				10.0/10			
Conju Quiz - Les infinitifs				10.0/10			
Joueur	Jeu	Date	Temps passé	Mode	N° du quizz	Niveau	Score
Arnaud Martin	Défends la cité - Classes grammaticales (13)						
		15/02/2018 09:55	00:00:39	5 classes	--	2	7/10
		15/02/2018 09:54	00:00:39	3 classes	--	1	9/10
	Comparaison de nombres décimaux (87)						
		15/02/2018 10:35	00:00:40	croissant	--	1	8/10
		Calcul et tirs au but - Niveau 2 (70)					
		15/02/2018 09:58	00:00:43	+	--	2	10/10
Rémi Martin	Les chemins des conjugaisons (12)						
		14/02/2018 18:18	00:00:00	groupe : 1 , temps : présent	--	1	--
	Défends la cité - Classes grammaticales (13)						
		14/02/2018 18:13	00:01:04	3 classes	--	1	10/10
		14/02/2018 18:12	00:01:43	3 classes	--	1	9/10
		Conju Quiz - Les infinitifs (52)					

Sélectionner ensuite un joueur en cliquant sur le bouton **Sélectionner un joueur**, puis sur l'un des joueurs (joueurs rangés par ordre alphabétique pour le nom de famille). Les statistiques s'affichent pour ce joueur, classées par jeu.

CM	Rémi Martin	Filter sur une matière		Exporter les résultats		
Jeu	Date	Temps passé	Mode	N° du quizz	Niveau	Score
Les chemins des conjugaisons (12)						
	14/02/2018 18:18	00:00:00	groupe : 1 , temps : présent	--	1	--
Défends la cité - Classes grammaticales (13)						
	14/02/2018 18:13	00:01:04	3 classes	--	1	10/10
	14/02/2018 18:12	00:01:43	3 classes	--	1	9/10
Conju Quiz - Les infinitifs (52)						
	14/02/2018 18:15	00:02:02	Aléatoire	41	1	10/10
Calcul et tirs au but - Niveau 2 (70)						
	14/02/2018 18:10	00:00:00	+	--	3	--
	14/02/2018 18:09	00:00:00	+	--	3	--
	14/02/2018 18:07	00:02:03	+	--	2	10/10
	14/02/2018 18:05	00:01:32	+	--	1	10/10

Sélectionner ensuite une matière en cliquant sur le bouton **Filtrer sur une matière**, puis sur l'une des matières. Les statistiques s'affichent pour le joueur et sur cette matière, classées par jeu.

Apprendre par le jeu avec Cal's Family

Menu

CM: Remi Martin, Conjugaison - Grammaire - Cycle 3, Filtrer sur un jeu, Exporter les résultats

Jeu	Date	Temps passé	Mode	N° du quizz	Niveau	Score
Les chemins des conjugaisons (12)						
	14/02/2018 18:18	00:00:00	groupe : 1 ; temps : présent	--	1	--
Défends la cité - Classes grammaticales (13)						
	14/02/2018 18:13	00:01:04	3 classes	--	1	10/10
	14/02/2018 18:12	00:01:43	3 classes	--	1	9/10
Conju Quiz - Les infinitifs (52)						
	14/02/2018 18:15	00:02:02	Aléatoire	41	1	10/10

Sélectionner enfin un jeu en cliquant sur le bouton **Filtrer sur un jeu**, puis sur l'un des jeux de cette matière. Les statistiques s'affichent pour le joueur, sur cette matière, et sur ce jeu, classées par ordre anti-chronologique.

Apprendre par le jeu avec Cal's Family

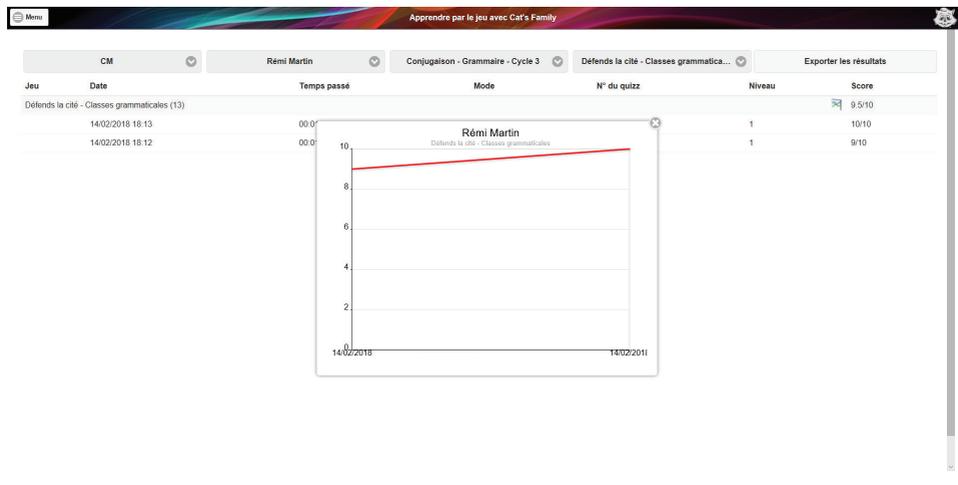
Menu

CM: Remi Martin, Conjugaison - Grammaire - Cycle 3, Défends la cité - Classes grammaticales, Exporter les résultats

Jeu	Date	Temps passé	Mode	N° du quizz	Niveau	Score
Défends la cité - Classes grammaticales (13)						
	14/02/2018 18:13	00:01:04	3 classes	--	1	10/10
	14/02/2018 18:12	00:01:43	3 classes	--	1	9/10

Pour les paramètres des statistiques, il y a le nom du jeu, la date, le temps passé, le mode ou les options, le n° du quiz (si quiz), le niveau et le score.

A partir de 2 parties jouées sur un jeu, on peut voir le graphique de l'évolution des scores pour un même jeu.



Le dernier bouton **Exporter les résultats** permet d'exporter les résultats d'un joueur, d'une matière pour un joueur ou d'un jeu pour un joueur.

Il permet également d'exporter les résultats pour une matière ou un jeu et tous les joueurs.

On pourra imprimer la liste sur un document pdf sauvegardé sur l'ordinateur avec le bouton **Exporter les résultats** puis en cliquant sur **Enregistrer**).

2) Connexion en tant que joueur

a) Page d'accueil du joueur

Quand l'utilisateur-joueur s'est connecté, il arrive à la page d'accueil.



Menu

Apprendre par le jeu avec Cat's Family

Bienvenue sur notre plateforme de jeux éducatifs.

Nous proposons des jeux en ligne du CP au collège, principalement en français et mathématiques.

Appuie sur le bouton Menu en haut à gauche pour afficher la barre de menu pour jouer, voir tes statistiques ou te déconnecter.

Pour jouer, tu choisis d'abord ton univers graphique (chevaliers, pirates, sport), puis la matière, et enfin le jeu.

- Les quiz proposent les 3 univers, les autres jeux ne sont disponibles qu'avec un seul univers.
- Pour sortir du jeu, appuie sur le bouton Quitter en haut à droite et tu reviens sur la page des Jeux.

Pour voir tes statistiques, appuie sur Menu puis Mes statistiques :

- tu as les statistiques de tous les jeux, avec maximum 5 lignes par jeu.

Si tu appuies sur "Filtrer sur une matière", tu n'auras plus que les jeux de la matière sélectionnée.

- Les statistiques sont triées par date.
- Tu trouveras selon les jeux le niveau, le mode (ou une option), le temps mis pour jouer, le n° du quiz...

Contenu et jeux ©2018 Cat's Family - Mentions légales - Licence utilisateur
Plateforme ©2018 Nicolas GAJLET

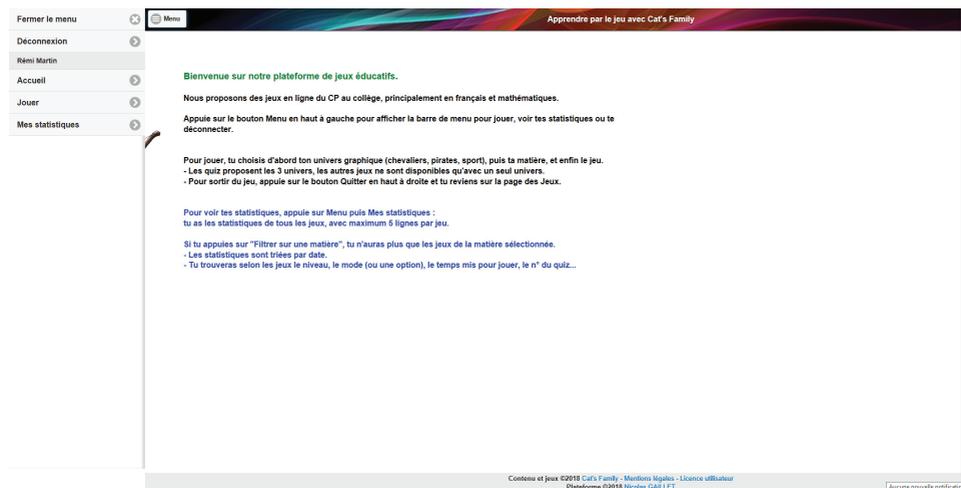
Le bouton du menu est en haut dans le bandeau coloré, tout à gauche. Il suffit de cliquer dessus pour le dérouler.



Un texte d'accueil est affiché pour expliquer le fonctionnement de la plateforme et du menu.

En bas de la page, un bandeau gris est affiché, avec un lien vers le site internet de Cat's Family, les mentions légales, la licence utilisateur (document pdf), le mail du programmeur de la plateforme de gestion.

Après avoir cliqué sur le mot «Menu», le menu complet apparaît dans une colonne à gauche :



On y trouve :

- **Fermer le menu** (cliquer sur le texte ou la croix pour fermer le menu).
- **Déconnexion** (cliquer pour se déconnecter du site).
- Son nom d'utilisateur
- **Accueil** (accès à la page d'accueil)
- **Jouer** (accès aux jeux pour le joueur).
- **Mes statistiques** (accès aux statistiques du joueur).

b) Jouer en tant que joueur

Les écrans sont identiques à ceux de l'administrateur, se référer donc au paragraphe 6, page 22.

c) Statistiques du joueur

Les écrans sont identiques à ceux de l'administrateur, se référer donc au paragraphe 7, page 26.