

Check list animation d'un jeu de programmation JavaScript

Jeu: PACT
Version du 15 janvier 2019

URLs

La plateforme de jeu Wegas : wegas.albasim.ch
Informations générales sur AlbaSim : www.albasim.ch

Préparation

1. **Se connecter sur la plateforme de jeu wegas.albasim.ch**
Si nécessaire, se créer un compte utilisateur et envoyer un mail à albasim@heig-vd.ch pour obtenir les privilèges d'animateur sur ce compte.
2. **Se mettre en mode Animateur / Trainer** (menu du coin supérieur gauche)



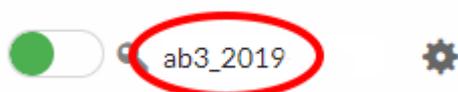
3. **Créer une nouvelle partie:**
 - 3.1. Cliquer sur "Créer une partie"



- 3.2. Entrer un nom pour cette partie, p.ex. l'année courante et l'identifiant de la classe qui va jouer.
 - 3.3. Sélectionner le scénario de jeu à la base de cette partie.
 - 3.4. Cliquer sur "Créer".
4. **Réglage fin de la partie:**
Pour la partie qui vient d'être créée, cliquer sur la roue crantée :



- 4.1. Paramètres de base : pour changer le nom de la partie ou simplifier la clé d'accès à communiquer aux élèves (contrainte: un message d'erreur peut surgir si la nouvelle clé est déjà utilisée sur la plateforme).



- 4.2. Réglages avancés : pour spécifier si le jeu doit être joué individuellement ou par équipes. Attention: ne pas partager le "lien direct comme invité", sinon les joueurs seront anonymes (guest) dans le tableau de bord.

5. Informations aux élèves:

- 5.1. Il faut un navigateur Web récent (Firefox, Google Chrome, Safari, Microsoft Edge). Si nécessaire, télécharger la dernière version.
- 5.2. L'élève doit se créer un compte utilisateur à l'adresse wegas.albasim.ch
- 5.3. Une fois connecté, l'élève doit cliquer sur "Rejoindre une partie", entrer la clé d'accès de la partie et cliquer sur le bouton "Rejoindre".
- 5.3.1. Si la partie est jouée individuellement, le jeu démarrera alors automatiquement.
- 5.3.2. Si la partie est réglée pour être jouée par équipes, la procédure est un peu plus compliquée. Une personne devra être désignée dans chaque équipe pour créer l'équipe en question en lui donnant un nom et un effectif. Tous les joueurs devront ensuite sélectionner à l'écran l'équipe qu'ils souhaitent rejoindre avant de pouvoir démarrer le jeu.

6. Ouvrir le tableau de bord de l'animateur (dashboard)

Pour voir quels élèves (ou quelles équipes) ont démarré le jeu.



7. Optionnel : interdire de recommencer la partie

Lorsque tous les élèves ont commencé leur partie, on peut bloquer l'accès, p.ex. pour leur interdire de recommencer la partie. Cela interdira à toute nouvelle personne de démarrer une partie, sans empêcher les joueurs déjà engagés de finir leur partie en cours. Pour cela, désactiver l'interrupteur à côté de la clé d'accès de la partie:



Tableau de bord (dashboard) de l'animateur

Le dashboard permet de suivre l'avancement des joueurs et de voir qui semble avoir des difficultés (un tri approximatif est possible en cliquant sur les flèches de l'entête). Dans la partie "impacts" on peut envoyer de la théorie supplémentaire à un joueur (ou à tous) et les empêcher d'avancer au-delà d'un certain niveau.

| | | Monitoring | | | | Impacts | | Actions | |
|---------|--|---------------|-------------|-----------------|--|------------|--|---------|--|
| Refresh | | Niveau actuel | Max atteint | Niveau autorisé | Évol. niveaux: n-2, n-1, n | Historique | | | |
| | Hans Muster > Details | 1.2 | 1.2 | 5.5 | Exceptions: - 0 1 Incomplets: - 0 0 Réussis: - 1 0 | | | | |
| | Mr. Root > Details | 1.2 | 1.2 | 5.5 | Exceptions: - 0 1 Incomplets: - 2 2 Réussis: - 1 0 | | | | |