

Tutoriel

EnigmApp



Etape 1 Création du compte

The screenshot shows the EnigmApp website header with navigation links: Accueil, Nous Contacter, Se connecter, and Jeux/Parcours. The main content area features a 'Login' form with input fields for 'E-mail' and 'Mot de passe', a 'Se connecter' button, a 'Rester connecté' checkbox, and two links: 'J'ai oublié mon mot de passe' and 'Créer un compte'. A blue callout box with an arrow points to the 'Créer un compte' link, containing the text 'Cliquez sur « créer mon compte »'.

Accueil Nous Contacter **EnigmApp** Se connecter Jeux/Parcours

Login

E-mail

Mot de passe

Se connecter

Rester connecté

[J'ai oublié mon mot de passe](#)
[Créer un compte](#)

Cliquez sur
« créer mon compte »

Etape 1 Création du compte



Accueil Nous Contacter **EnigmApp** Se connecter Jeux/Parcours

Créer un compte

Compte Gratuit	Compte Professionnel
<ul style="list-style-type: none">• Accès limité à l'interface de création.• Création de parcours illimitée.• Un seul parcours en ligne à la fois.• Publication en mode privé uniquement.• Accès complet aux statistiques de vos parcours.• Possibilité de rendre un parcours public en le proposant à EnigmApp.	<ul style="list-style-type: none">• Accès complet à l'interface de création.• Création de parcours illimitée.• Jusqu'à 5 parcours publiés en même temps.• Publication en mode privé et public.• Accès complet aux statistiques de vos parcours.• Tous vos parcours à la disposition du public en un seul clic. <p>Pour connaître nos tarifs et nos offres, contactez-nous.</p>

[Je m'inscris gratuitement](#)

Choisissez le compte gratuit, suffisant pour une utilisation pédagogique.

Etape 1 Création du compte

Information du profil utilisateur

Complétez les champs obligatoire : email, nom, prénom, mot de passe, confirmation du mot de passe et pseudo

E-mail : tuto_enigmapp@yopmail.cc

Nom Durand

Prénom Sophie

Mot de passe *****

Confirmation du mot de passe *****

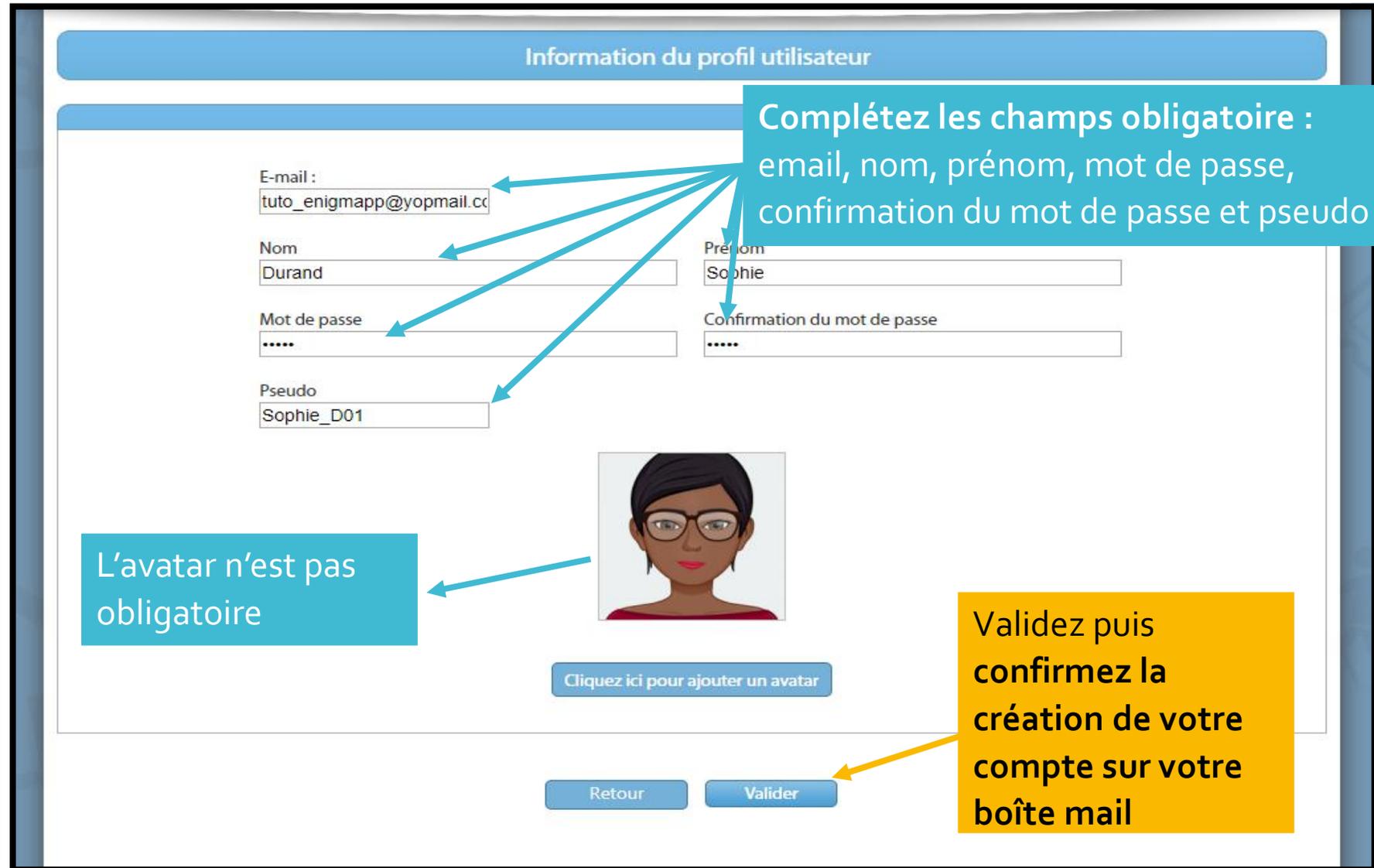
Pseudo Sophie_D01

L'avatar n'est pas obligatoire

Cliquez ici pour ajouter un avatar

Retour Valider

Validez puis confirmez la création de votre compte sur votre boîte mail

The image shows a web form for creating a user profile. The form is titled "Information du profil utilisateur" and contains several input fields: "E-mail" (filled with "tuto_enigmapp@yopmail.cc"), "Nom" (filled with "Durand"), "Prénom" (filled with "Sophie"), "Mot de passe" (filled with "*****"), "Confirmation du mot de passe" (filled with "*****"), and "Pseudo" (filled with "Sophie_D01"). There is a placeholder for an avatar, which is currently empty, with a button below it that says "Cliquez ici pour ajouter un avatar". At the bottom of the form are two buttons: "Retour" and "Valider". Annotations in blue and yellow boxes provide instructions: a blue box points to the email, name, first name, password, and confirmation fields, stating "Complétez les champs obligatoire : email, nom, prénom, mot de passe, confirmation du mot de passe et pseudo"; another blue box points to the avatar placeholder, stating "L'avatar n'est pas obligatoire"; and a yellow box points to the "Valider" button, stating "Validez puis confirmez la création de votre compte sur votre boîte mail".

Étape 2

Téléchargez l'application

Avant de commencer à créer votre jeu de piste, téléchargez l'application...

Sur Apple store



EnigmApp
Eutech SSII
Gratuit

Sur Google Play



EnigmApp
Eutech SSII - The Software Fact
PEGI 3
Cette application est compa

Cela vous permettra de le visualiser au fur et à mesure de votre travail

Etape 3 Connexion à votre compte

Accueil Nous Contacter **EnigmApp** Se connecter Jeux/Parcours

Login

E-mail
tuto_enigmapp@yopmail.com

Mot de passe
....

Se connecter

Rester connecté

[J'ai oublié mon mot de passe](#)
[Créer un compte](#)

Une fois votre compte validé, connectez-vous à l'aide de vos identifiants

Vous arrivez ici dans votre tableau de bord

Etape 4 Création de votre jeu de piste/chasse au trésor

Accueil Nous Contacter **EnigmApp** Ma page Jeux/Parcours

Bienvenue, Sophie_D01

Vous voulez rendre vos créations accessibles à tous les utilisateurs d'EnigmApp ?
Il vous suffit de cliquer sur le bouton **Proposer ce parcours** !

Mes jeux

+
Création d'un parcours

Faites glisser un jeu ici pour le supprimer

Mon profil

Nom : Durand
Prénom : Sophie
E-mail : tuto_enigmapp@yopmail.com

+
Modifier
Ma bibliothèque
Se déconnecter

Actualités

Cliquez ici pour commencer la création de votre parcours

Ici, vous pourrez personnaliser la charte graphique de votre jeu

Étape 5 Personnalisation de votre jeu

Nous Contacter

EnigmApp

Ma page Jeux/Pa

Éditer un parcours

Choisissez ou personnaliser votre charte

Les thèmes

Aperçu

Aperçu d'un énoncé ou liste d'une fiche info.

Bouton

Personnaliser

Retour Sauvegarder

Pour commencer, cliquez sur le bouton « personnaliser »

Vous accédez à un menu plus complet dont voici la 1^{ère} partie

Etape 5 Personnalisation de votre jeu

Éditer un parcours

Choisissez ou personnaliser votre charte

Les thèmes



Personnaliser

Votre Narrateur



Ajoutez le votre

Motif de fond du jeu



Choisissez l'apparence de votre jeu.
ou
Envoyez votre propre motif de fond (.png, .gif, .jpg)
(la dimension la plus grande sera réduite à 800 pixels ou conservée si moins grande)

[Cliquez ici pour importer une image](#)

Cochez cette case pour répéter le motif, sinon il sera étiré

Vos changements
apparaissent sur ces
écrans de smartphone

Choisissez votre
personnage.
Vous pouvez aussi
importer le vôtre,

Choisissez votre
fond d'écran ou
importez le vôtre,

2^{ème} partie de la personnalisation

Etape 5 Personnalisation de votre jeu

The screenshot shows two main sections for customization:

- Personnalisation avancée (Buttons):** Displays a grid of button preview thumbnails in various colors (red, black, blue, green, brown, grey). Below the grid, there are instructions: "Choisissez l'apparence des boutons. ou Envoyez votre propre bouton (.png, .gif, .jpg) (l'image sera réduite à 340x125 ou conservée si moins grande)". A button labeled "Cliquez ici pour insérer une image" is present. Below that, there is a color selection tool for "Couleur du texte des boutons".
- Fond des consignes et fiches info (Backgrounds):** Displays a grid of background preview thumbnails with different textures and colors. Below the grid, there are instructions: "Choisissez l'apparence du fond des consignes et fiches info. ou Envoyez votre propre fond (.png, .gif, .jpg) (l'image sera réduite à 480x360 ou conservée si moins grande)". A button labeled "Cliquez ici pour insérer une image" is present. Below that, there is a color selection tool for "Couleur du texte des consignes et fiches info".

At the bottom of the interface, there are two buttons: "Retour" and "Sauvegarder".

Choisissez le thème de votre bouton. Vous pouvez aussi ajouter une image.

Choisissez le thème où apparaîtront vos textes et consignes.

Choisissez ici la couleur de vos textes.

Cliquez sur sauvegarder

Vos changements apparaissent sur ces écrans de smartphone



Vous arrivez maintenant sur l'éditeur de contenu de votre parcours

Ici se trouve le code de votre parcours. Il faudra le rentrer dans votre tablette/smartphone afin de pouvoir le visualiser.

Etape 6

Ajout du contenu de votre jeu

Choisissez d'enregistrer votre parcours en « Public-Privé » afin de pouvoir le visualiser sur votre tablette/smartphone

Créez et modifiez votre jeu à volonté

Tuto Enigmapp

 Code : 0509G7T9 Modifier la description

Charte du jeu	Modifier
Introduction	Modifier
+ Nouvelle étape	Créer
Conclusion	Modifier

Faites glisser une étape ici pour la supprimer 

Mes fiches informatives

+ Nouvelle fiche Créer

Enregistrer comme Publié-Privé

Retour Sauvegarder Sauvegarder et quitter

Ajouter une introduction : ce sont les premières paroles que prononcera votre personnage.

Pour ajouter une étape : appuyer sur créer ou + nouvelle étape

Ajouter une conclusion : ce sont les premières paroles que prononcera votre personnage.

Pour supprimer une étape : glissez la dans cette zone

Les fiches sont des informations supplémentaires que vous pouvez ajouter. Même principe que pour les étapes : appuyer sur créer ou +Nouvelle fiche

Vous pouvez commencer par l'introduction

Etape 6 Ajout du contenu de votre jeu

Attention, à chaque fois que vous faites « entrer », le logiciel considère que c'est une autre bulle. Les joueurs devront donc faire suivant pour accéder aux informations.

Éditer un parcours

Introduction

Bonjour, vous venez de rejoindre le tutoriel Enigmapp

Amusez-vous bien!

Insertion d'image Insertion de vidéo Insertion de lien URL ou fiche infos

Nombre de bulles : 2 [Aperçu des bulles](#)

Retour Sauvegarder Sauvegarder et quitter

SAUVEGARDEZ et restez sur la page
SAUVEGARDEZ et QUITTEZ la page

Etape 6
Ajout du
contenu de
votre jeu

Éditer une étape

Image de fond de l'étape



Choisissez une image de fond parmi celles proposées ci-dessus.
Ou envoyez votre propre fond (.png, .gif, .jpg)
(taille idéale de l'image : 460x540, réduite si plus grande)

Cliquez ici pour insérer une image

Faites glisser un fond ici pour le supprimer 

Titre de l'étape

Etape 1 : la cours du lycée

Insérez une image

Ajoutez un titre d'image

Puis poursuivre par la création de vos étapes

Etape 6 Ajout du contenu de votre jeu

Voulez-vous ajouter un mini-jeu pour cette étape ?

Oui Non

Vous pouvez décider
d'ajouter des mini-jeux
à chaque étape!

Consigne

Nombre de bulles : 0

Aperçu des bulles

Rédigez ici la
question/consigne
pour le jeu.

Mini-Jeu

Question Image cliquable Puzzle Géolocalisation NFC QRCode

Difficulté

1

Choisissez votre
mini-jeu

Puis poursuivre par la création de vos étapes

Indices

Vous pouvez rentrer jusqu'à 3 indices que le joueur pourra demander en cas de besoin

Insérez ici le premier indice

Insérez ici le second indice

Insérez ici le troisième indice

Ajoutez des indices si vous le souhaitez,

Écran réponse

Nombre de bulles : 0

Aperçu des bulles

Ajoutez une phrase de commentaire qui sera dite par le personnage lorsque le jeu sera réussi,

Etape 6

Ajout du contenu de votre jeu

Retour

Sauvegarder

Sauvegarder et quitter

Le résultat en image



Le résultat en image



Le résultat en image

