



DOSSIER D'INSTALLATION SERVEUR JENLAB et applications associées

Responsable :

Contributeurs

LIUM – Marc Lecomte

Ce document constitue un livrable projet JEN.lab retenu par l'ANR pour financement dans le cadre de l'appel à projets Apprentissage 2013.

Historique des versions

Version 1.0 Septembre 2018 version livrée le 8 octobre 2018



Sommaire

1	Installation du serveur Moodle	3
1.1	Opérations à réaliser sur la connexion réseau du serveur.....	3
1.2	Opérations à réaliser sur Moodle.....	3
1.3	Paramétrages des applications	4
2	Composition de l'image du serveur.....	4
3	Les JEN.....	5
3.1	Rearth Mission 3	5
3.2	Rearth Mission 6	7
3.3	Insectophagia	8
3.4	Programme d'administration de Rearth.....	9

1 Installation du serveur Moodle

Sous VMplayer monter la machine virtuelle à l'aide du fichier "jenlab-generic.ovf", c'est un fichier VMware.

Ajouter la machine virtuelle à votre réseau.

Ce serveur Moodle doit être paramétré pour intégrer votre réseau.

1.1 Opérations à réaliser sur la connexion réseau du serveur

Le système d'exploitation est Debian GNU/Linux 8 (64-bit)

Compte : **root** mot de passe : **jenlab**

Vous devez éditer le fichier **/etc/network/interfaces** pour modifier les paramètres de l'interface réseau du serveur.

Remarque :

insectophagia.apk et RearthM6_2018a.exe ne sont pas paramétrables, ils tentent d'accéder au serveur nommé jenlab.iut-laval.univ-lemans.fr

Si vous envisagez d'utiliser ces logiciels, vous devez faire en sorte que votre serveur DNS associe jenlab.iut-laval.univ-lemans.fr à l'adresse IP de votre instance de serveur.

1.2 Opérations à réaliser sur Moodle

Compte : **root** mot de passe : **jenlab**

Éditer le fichier **/var/www/moodle/config.php** et modifier **\$CFG->wwwroot** pour que cette variable indique le nom de domaine de votre serveur ou l'adresse IP du serveur si vous ne disposez pas de nom de domaine.

Puis à partir d'un navigateur lancer le script

[http://\[nom-de-votre-propre-serveur\]/admin/tool/replace/index.php](http://[nom-de-votre-propre-serveur]/admin/tool/replace/index.php)

Après l'invite de connexion (compte : **admin** mot de passe : **admin**) s'affiche le formulaire "**Rechercher et remplacer du texte dans toute la base de données**"

Renseigner l'ancienne URL <http://jenlab.iut-laval.univ-lemans.fr> puis la nouvelle URL de votre site.

Cocher "**je comprends les risques de cette opération**" puis appuyer sur le bouton [**oui, allons-y !**]

Revenez en mode console et relancer le serveur web.

1.3 Paramétrages des applications

RearthAdminer

Exécutable java, offre une administration du jeu Rearth, il doit être présent sur un poste d'enseignant. Ce logiciel est paramétrable via le fichier param.ini (domainName =)

RearthM3_2018c

Exécutable PC qui doit être présent sur les postes des joueurs de Rearth Mission 3.
dans Data/ConnexionWS.ini (host=)

RearthM6_2018a

Exécutable PC qui doit être présent sur les postes des joueurs de Rearth Mission 6.

Ce programme n'est pas paramétrable.

Il accède aux services web du serveur <http://jenlab.iut-laval.univ-lemans.fr>, vous ne pouvez l'utiliser que si vous paramétrez votre DNS pour que ce nom pointe vers votre serveur.

RearthM6\Pole de Recherche

Il s'agit d'une application Web disponible sur le serveur au niveau du répertoire /var/www/moodle/recherche/

Son paramétrage se fait en lançant la commande sur le serveur (ssh)

./remplace.sh

<http://jenlab.iut-laval.univ-lemans.fr>

http://nouvelle_adresse

Insectophagia.apk

Application android (tablette et téléphone) permettant la saisie des scores.

Ce programme n'est pas paramétrable.

Il accède aux services web du serveur <http://jenlab.iut-laval.univ-lemans.fr>, vous ne pouvez l'utiliser que si vous paramétrez votre DNS pour que ce nom pointe vers votre serveur.

2 Composition de l'image du serveur

L'image du serveur comprend :

- Un serveur apache 2.0
- Une base de données MySQL 5.5.47-0+deb8u1
- Une installation de Moodle version 3.0.2+

Moodle porte les espaces cours utilisés lors des expérimentations :

- 12 instances du jeu Rearth
- 10 instances du jeu Insectophagia
- 1 Foire aux questions

Ainsi que les comptes des enseignants ayant participé à ces expérimentations.

- Insectophagia
- Rearth Mission 3
- Rearth Mission 6

Elle contient les plugins développés dans le cadre du projet JenLab

- Insectophagia Saisie rapide
- Scores Insectophagia
- Web service JenLab
- Web service JenLab for Game Master

Elle porte aussi une application Web (Pole de recherche de rearth M6) dans le répertoire /var/www/moodle/recherche/

Lors du démarrage de la machine virtuelle, le serveur web est démarré, et vous pouvez directement accéder à la plateforme Moodle.

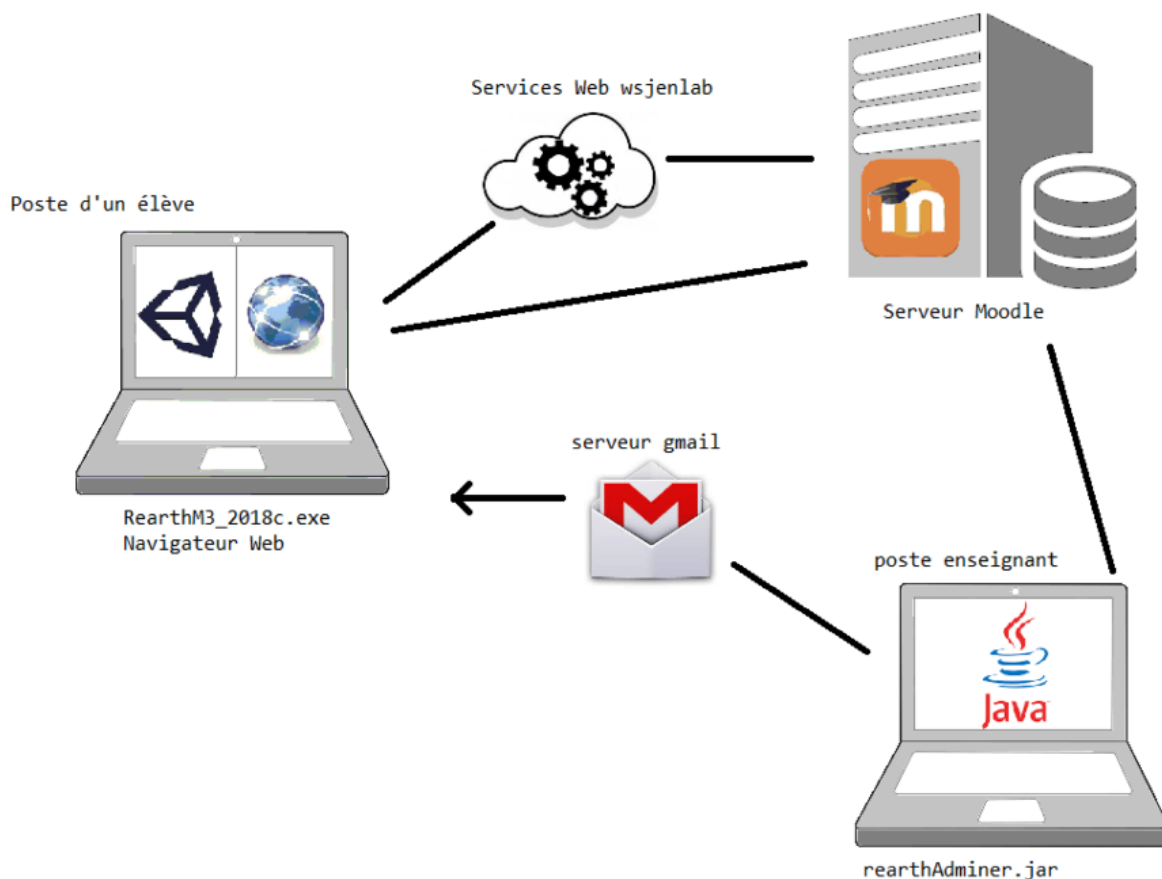
Sous Moodle vous disposez d'un compte **admin** ayant pour mot de passe : **admin**

3 Les JEN

3.1 Rearth Mission 3

Nécessite l'installation de l'image du serveur virtuel

L'installation sur chaque poste étudiant de RearthM3 et de rearthAdminer.jar sur le poste enseignant.



Détails des opérations

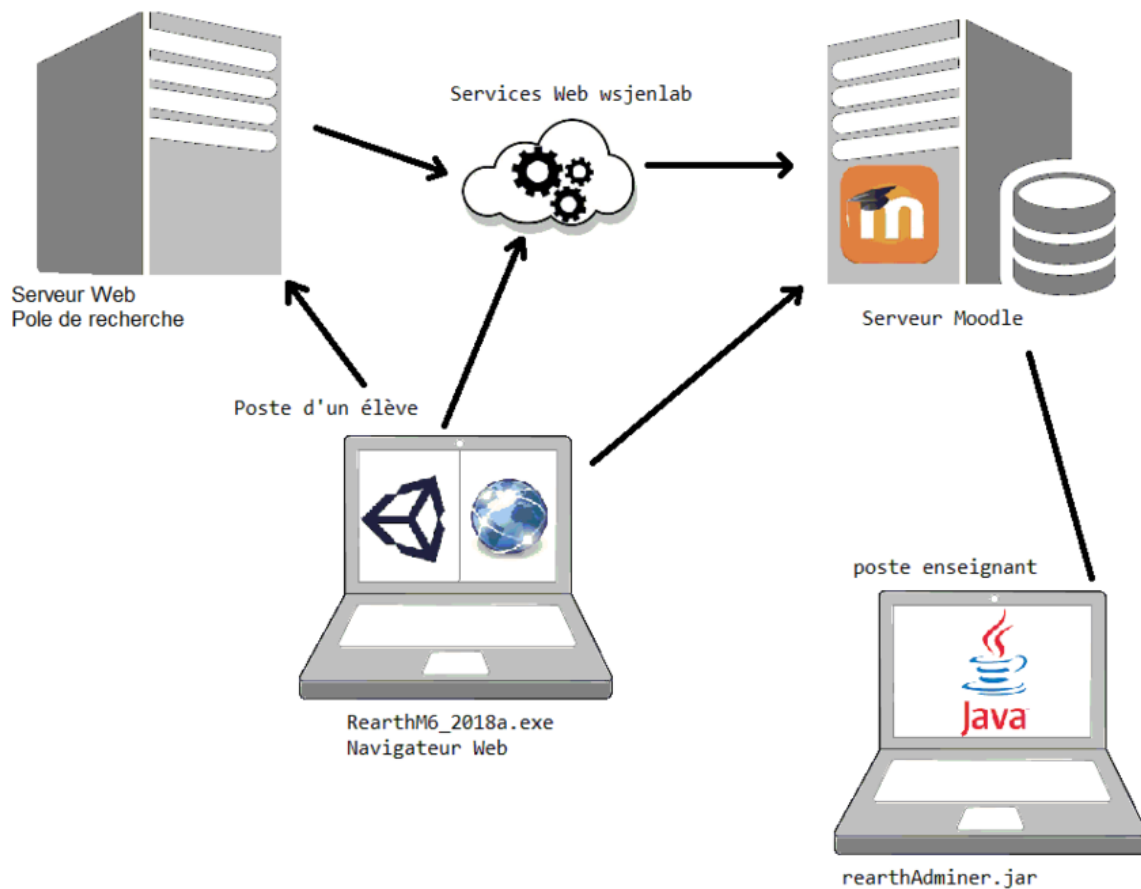
1. L'enseignant prépare l'espace de jeu sous Moodle.
2. L'enseignant recueille la liste des élèves (noms, prénoms, adresse mails) pour la génération du fichier d'intégration dans Moodle
3. L'enseignant intègre le fichier sous Moodle
4. L'enseignant envoie les mails d'invitation à se connecter à la plateforme à l'ensemble des participants.
5. L'enseignant lance l'initialisation des parties de la mission 3.

Pour les deux premières séances

6. Chaque étudiant explore son terrain sous Unity.
7. L'enseignant lance la procédure de mail des 'robots sonde'
8. L'enseignant envoie les mails d'informations
Pour le débat sur le choix du terrain
9. L'enseignant génère le fichier Excell des données récoltées
10. Les étudiants votent sur la plateforme leur terrain préféré

Aucun pré-requis sur l'espace cours.

3.2 Rearth Mission 6



Par défaut l'application pole de recherche est placée sur le même serveur que Moodle, mais vous pouvez la placer sur un autre serveur.

L'enseignant initialise les parties pour la mission 6 à partir de rearthAdminer.

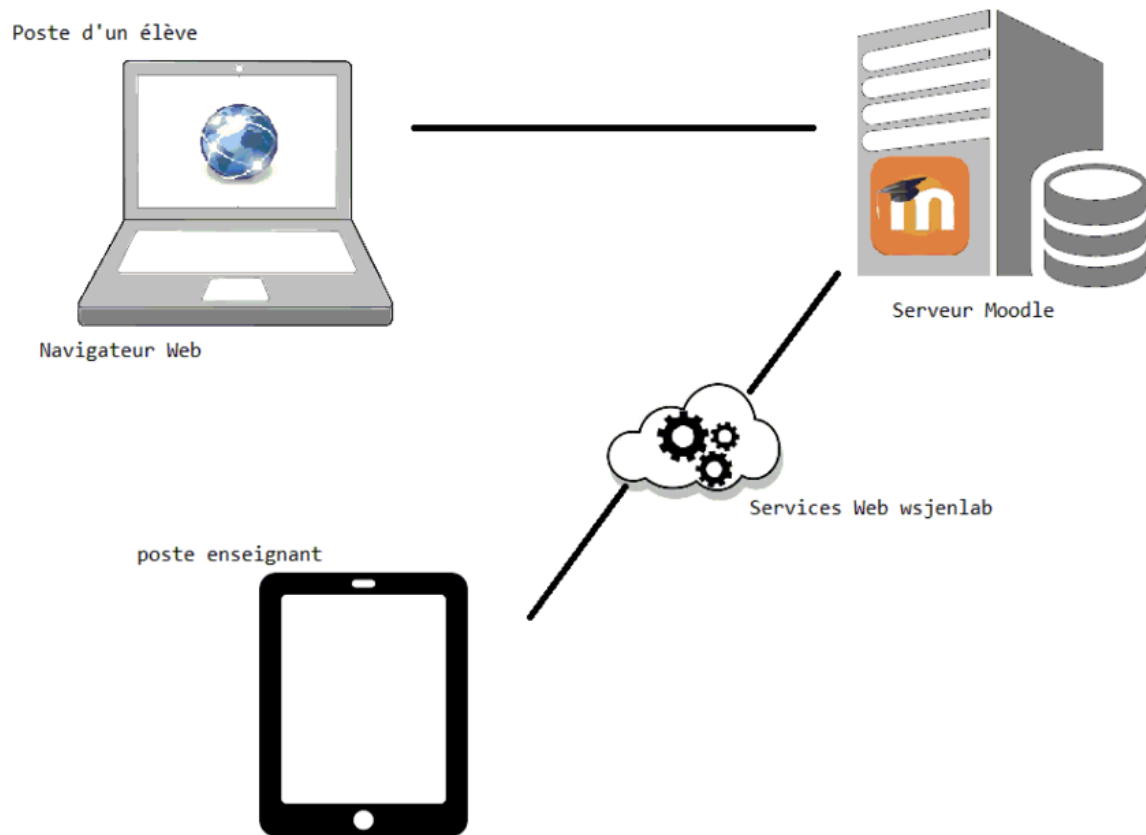
Les joueurs peuvent

- placer des bâtiments dans RearthM6
- s'adresser au pole de recherche pour passer des brevets
- faire évoluer leur colonies dans RearthM6

Le serveur Moodle est utilisé pour lier les applications et permet de contrôler l'évolution des ressources de chaque joueur.

Les brevets peuvent être passés sous Moodle si l'enseignant le désire.

3.3 Insectophagia



Détails des opérations

1. L'enseignant paramètre son espace cours (formalise le déroulé du jeu)
2. L'enseignant inscrit l'ensemble des étudiants (via un fichier Excell en mode admin)
3. Les étudiants suivent le déroulement du jeu
4. Les enseignants notent les groupes via l'application tablette de saisie de score

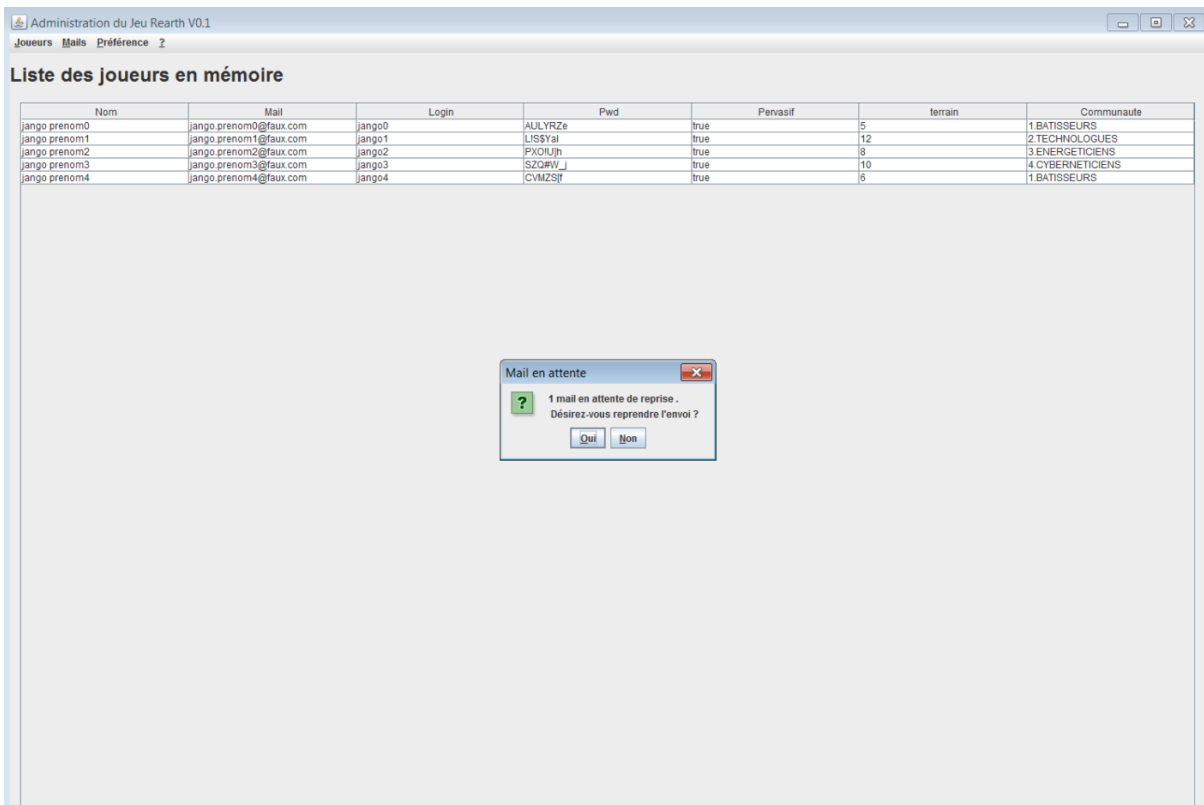
Pré requis sur le cours

L'espace cours doit comporter 4 devoirs nommés : euro_test, soc_test, eco_test, env_test

L'espace cours doit définir les 30 badges du jeu.

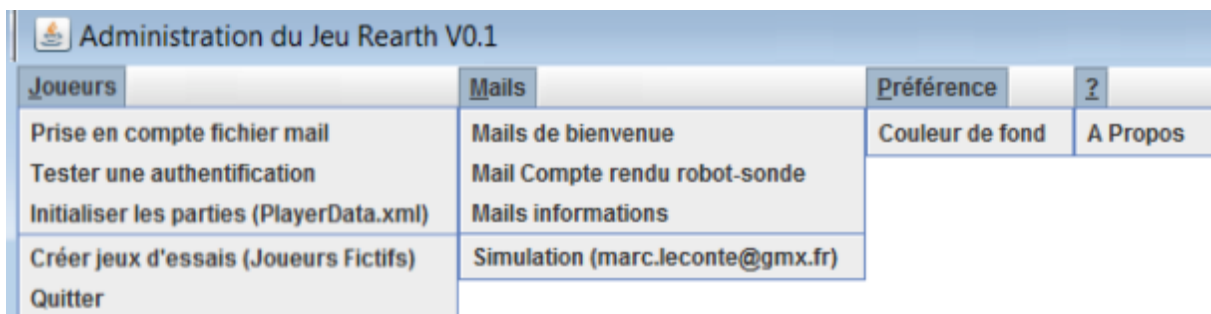
3.4 Programme d'administration de Rearth

Ce programme rassemble les procédures créées en 2016, dans un seul logiciel disposant d'une interface graphique.



Version du 17/02/2017

Menus



Joueurs / Prise en compte fichier mail

Permet la transformation d'un fichier csv (séparateur ,) contenant les noms des joueurs et leur adresse mail en fichier de prise en compte Moodle.

Format du fichier importation issue des lycées :

- *champs 0 : Nom complet (nom suivi du prénom),
- *champs 1 : adresse mail
- ~champs 2 : pervasif peut être rempli à 'oui'
- *champs 3 : le groupe PremierGroupe/
champs 4 : la guilde de rattachement de 1 à 4 (1.BATISSEURS
2.TECHNOLOGUES
3.ENERGETICIENS 4.CYBERNETICIENS)
- champs 5 : le numéro du terrain 1 a 15
- champs 6 : le matricule (login)
- champs 7 : le mot de passe

Tout champs suivant est ignoré.

* champs obligatoire

~ au moins un élève par groupe porte l'information pour le groupe.

Les communautés sont attribuées de façon équitable par ensemble pervasif et non pervasif

Les élèves peuvent être pré positionné dans une guilde.

Le matricule sera systématiquement remplacé.

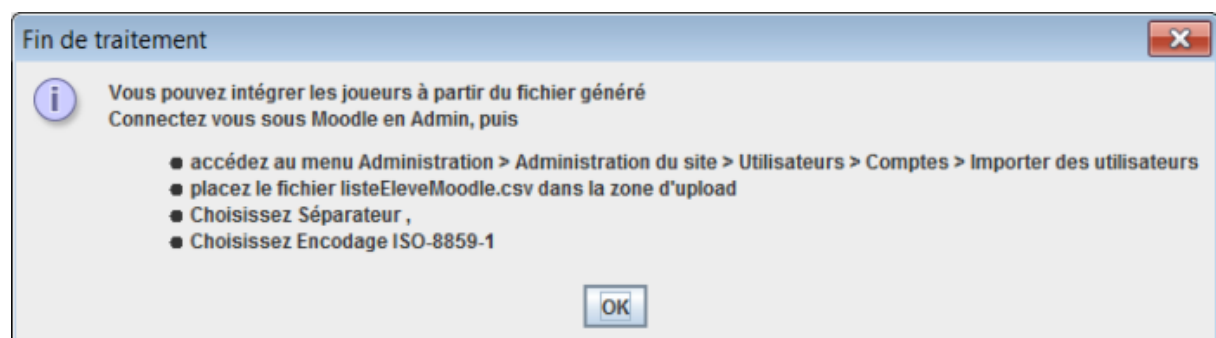
Le groupe, champs numéro 3, n'est pas pris en compte pour l'association joueur espace cours, mais le champs pervasif permet de dissocier les espace cours. Au lieu de simplement oui/non on renseigne le numéro de cours à la suite du booléen (ouiX / nonX) respectivement pour désigner les espaces cours commençant par rearth_pX et rearth_npX

Le fichier comporte une ligne de titre (le nom des titres n'est pas pris en compte dans l'importation)

Exemple

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K
1	Nom	adresse mail	pervasif	groupe	communaute	Terrain	Matricule	Mot de passe	Nv Mdp	Email substitution	Nv Matricule
2	JALLET Axel	axel.jallet@gmx.fr	oui	PremierGroupe	1	10	toto	toto			
3	WONEAGAIN Kevin	kevinscoot44117@yahoo.fr		PremierGroupe							
4	LEBRETON Quentin	lebretonquentin1@gmail.com	non	DeuxiemeGroupe							
5	MISIAK Roman	romanmisiak44@gmail.com		DeuxiemeGroupe							
6	DE JESUS Erwan	Erwan.de.jesus@gmail.com		DeuxiemeGroupe							
7	DERUYTER Valentin	valentin.deruyter@gmail.com		DeuxiemeGroupe							
8	GLAIS Corentin	Corentin.glais@gmail.com		DeuxiemeGroupe							
9	HEMON Tino	hmontino@yahoo.fr	oui2	TroisiemeGroupe							
10	CADIOU Tugdual	tugdual.cadiou@gmail.com		TroisiemeGroupe							
11	Matthieu Barrier	matth.barr@icloud.com		TroisiemeGroupe							
12	Maxime Desnoyers	maxime.desnoyers@live.fr		TroisiemeGroupe							
13											
14											

Le message suivant annonce la fin du traitement



Le fichier généré se nomme : [listeEleveMoodle.csv](#)

Les fichiers [refNonPervasif.csv](#), [refPervasif.csv](#) sont destinés aux enseignants.

Réglage importation :

plateforme Jen

Accueil ► Administration du site ► Utilisateurs ► Comptes ► Importation d'utilisateurs Activer l'édition des blocs

Navigation

Administration

Marque-pages administrateur

Importation d'utilisateurs ?

▼ Déposer

Fichier* Choisir un fichier...

Vous pouvez glisser des fichiers ici pour les ajouter.

Séparateur CSV
Encodage ISO-8859-1
Rangées de prévisualisation 10

Importation d'utilisateurs

Ce formulaire comprend des champs requis, marqués *.

Séparateur ',' et Encodage : **ISO-8859-1**

Joueurs / Tester une authentification

Une fois les joueurs intégrés sous Moodle, vous pouvez tester l'authentification d'un joueurs

Test d'authentification de joueur

Authentification de :

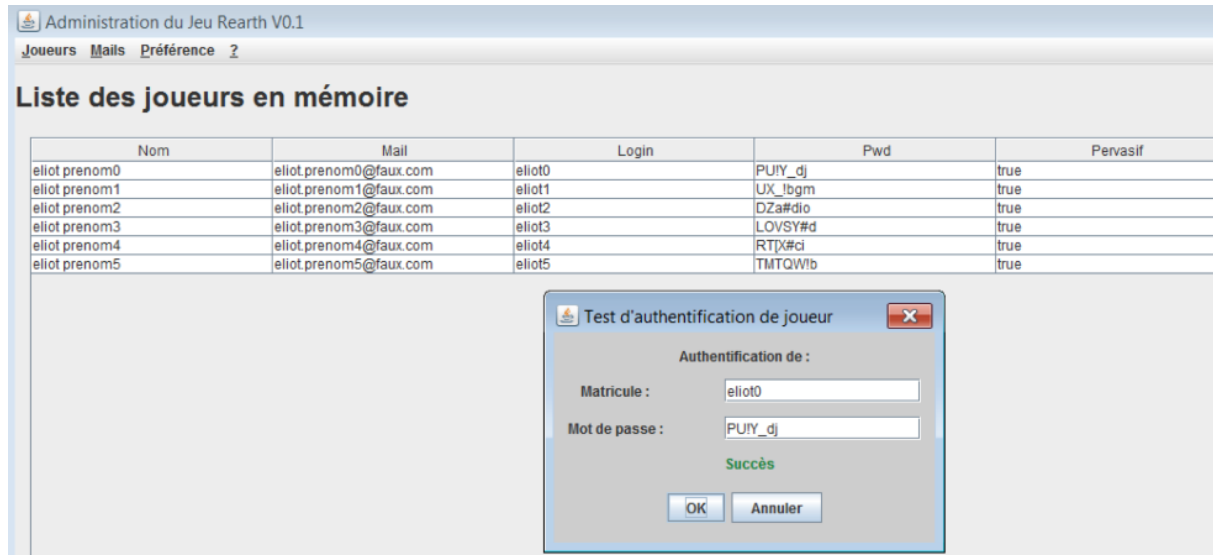
Matricule :

Mot de passe :

...

OK Annuler

Après l'appui sur [OK] vous aurez le retour « Succès » ou « Échecs ». Cela permet aussi de tester l'usage des services Web.



The screenshot shows a web application window titled "Administration du Jeu Rearth V0.1". At the top, there are navigation links: "Joueurs", "Mails", and "Préférence 2". The main content area is titled "Liste des joueurs en mémoire" and contains a table with the following data:

Nom	Mail	Login	Pwd	Pervasif
eliot prenom0	eliot.prenom0@faux.com	eliot0	PUYI_dj	true
eliot prenom1	eliot.prenom1@faux.com	eliot1	UX_ibgm	true
eliot prenom2	eliot.prenom2@faux.com	eliot2	DZa#dio	true
eliot prenom3	eliot.prenom3@faux.com	eliot3	LOVSY#d	true
eliot prenom4	eliot.prenom4@faux.com	eliot4	RTX#ci	true
eliot prenom5	eliot.prenom5@faux.com	eliot5	TMTQW!b	true

Overlaid on the bottom right of the table is a dialog box titled "Test d'authentification de joueur". It contains the following fields and text:

- Authentication de :
- Matricule : eliot0
- Mot de passe : PUYI_dj
- Succès
- Buttons: OK, Annuler

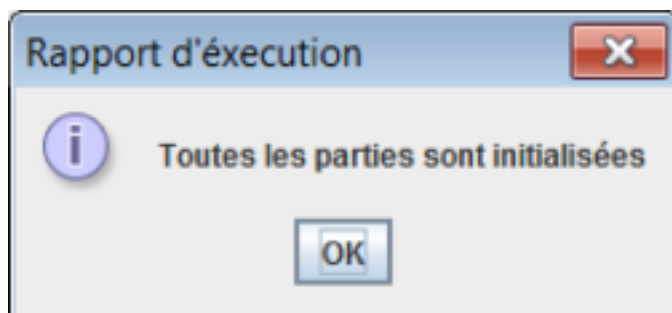
Joueurs / Initialiser les parties (PlayerData.xml)

Après l'ajout des joueurs il est nécessaire d'initialiser les parties avant le début du jeu.

L'ensemble des joueurs se voit attribuer un fichier PlayerData.xml dans Moodle

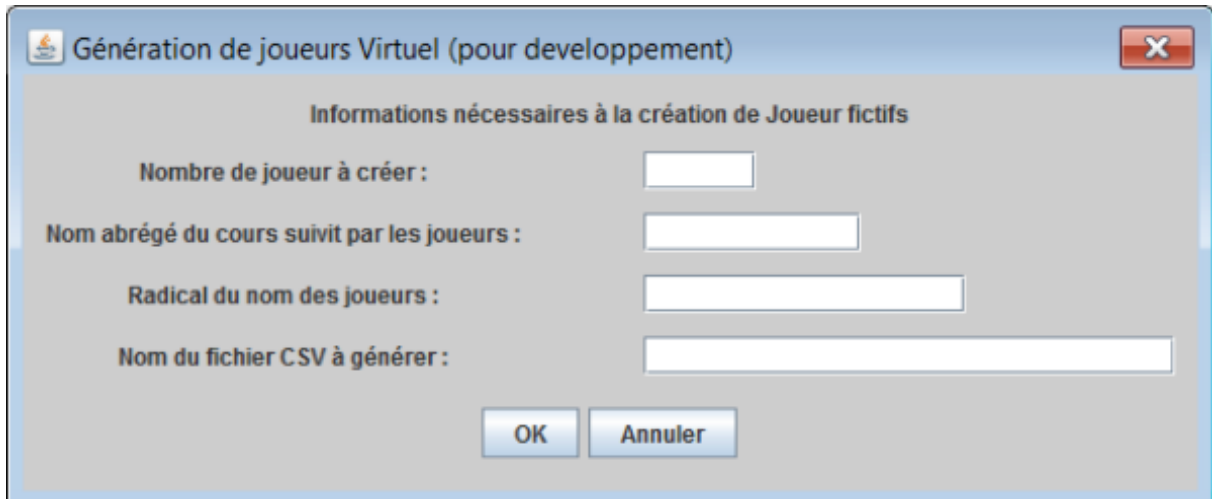
Attention ne doit pas être utilisé après le démarrage du jeu, cette opération replace la partie des joueurs dans leur état initiale par écrasement.

Le message portant le rapport d'exécution s'affiche à la fin du traitement :



Joueurs / Créer jeux d'essais (joueurs fictifs)

Uniquement destiner à la création de joueurs pour les développeurs.



The screenshot shows a dialog box titled "Génération de joueurs Virtuel (pour developpement)". The main heading inside is "Informations nécessaires à la création de Joueur fictifs". There are four input fields: "Nombre de joueur à créer :", "Nom abrégé du cours suivi par les joueurs :", "Radical du nom des joueurs :", and "Nom du fichier CSV à générer :". At the bottom, there are two buttons: "OK" and "Annuler".

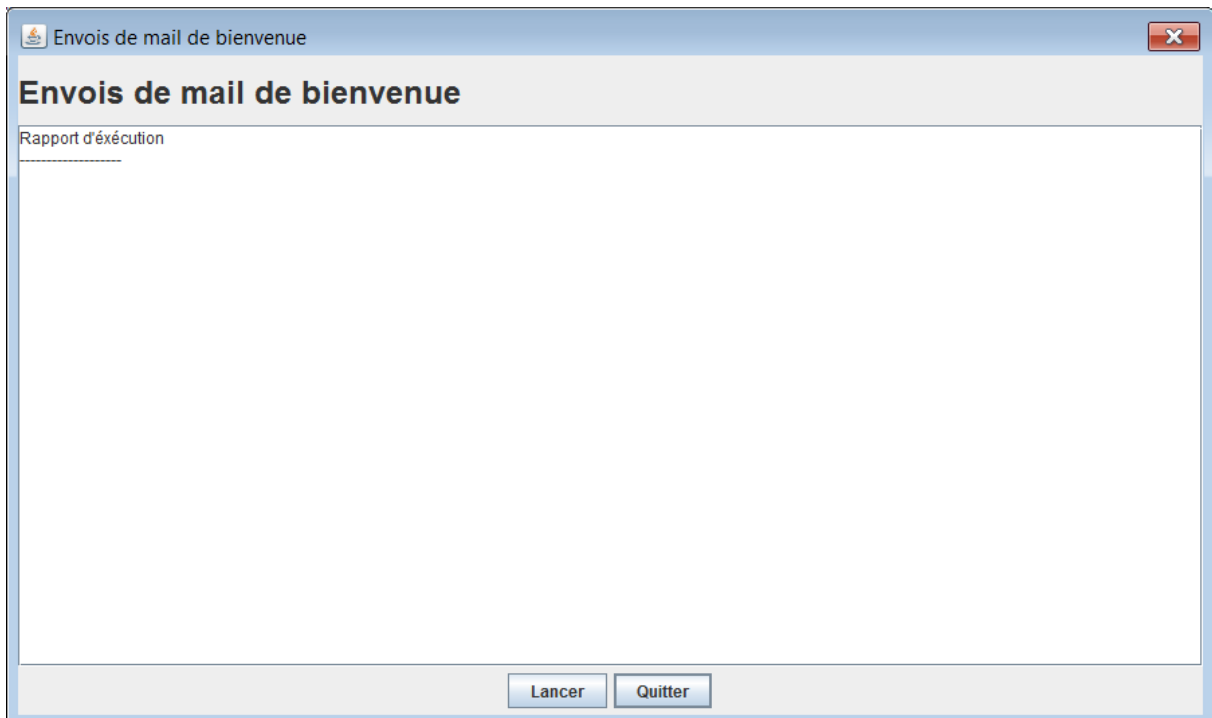
Joueurs / Quitter

Quitte l'application.

Mails / Mails de bienvenue

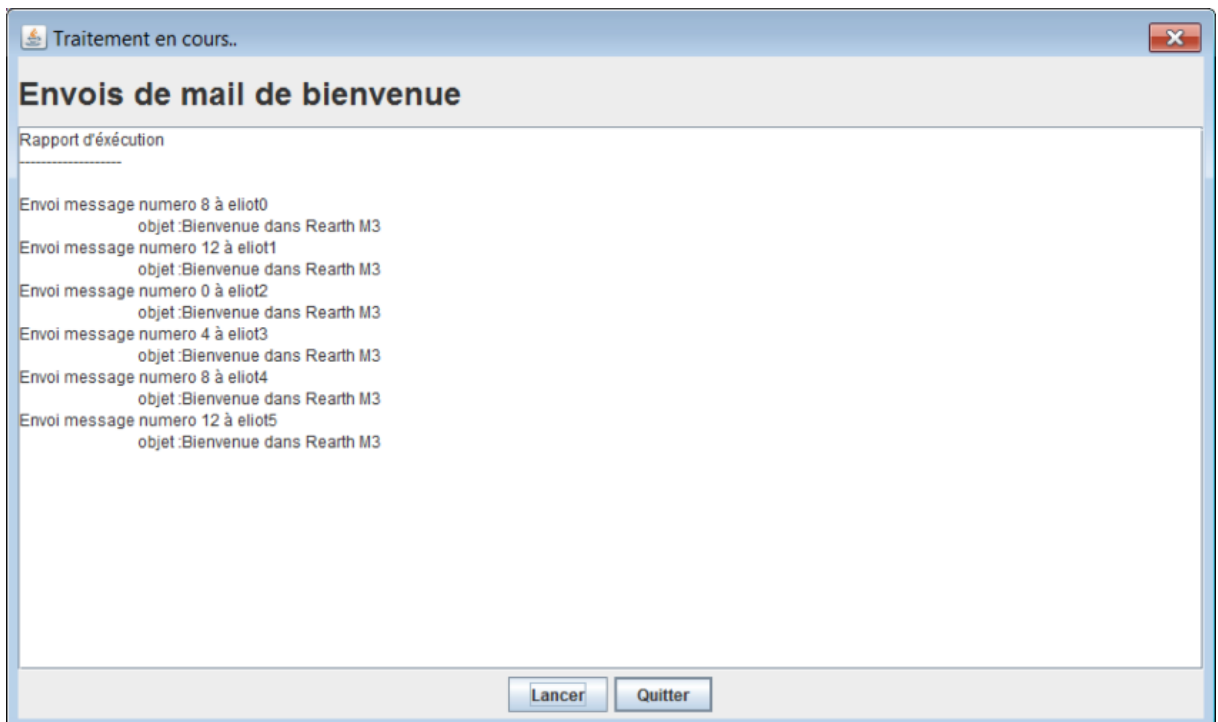
Avant toutes opérations sur les mails, vérifier si vous êtes en simulation ou en réel ! (dernier item du menu Mails).

Lance l'envoi des mails de bienvenue aux joueurs, le message leur fournit leur mot de passe et l'adresse de la plateforme.



The screenshot shows a dialog box titled "Envois de mail de bienvenue". The main heading inside is "Envois de mail de bienvenue". Below the heading is a section labeled "Rapport d'exécution" with a large empty text area. At the bottom, there are two buttons: "Lancer" and "Quitter".

Rien ne se passe tant que vous ne cliquez pas sur le bouton [Lancer]



Le rapport affiche le numéro de message envoyé, son destinataire ainsi que l'objet du message.

Les messages sont contenu dans le fichier : news.properties

Pour établir la correspondance numéro de message et message, il faut ranger les messages par guildes.

```

1 BATISSEURS_1=Objet : Bienvenue dans Rearth M3\nBonjour Matricule %playerId,\n\nV
2 BATISSEURS_2=Objet : Conseils de bâtisseurs\nBonsoir,\n\nS sans ouvrage et sans bâ
3 BATISSEURS_3=Objet : Conseils de bâtisseurs\nExtraits du discours de réveil de m
4 BATISSEURS_4=Objet : Rearth M3 Message de la Guilde.\nBonjour\n\nLa Guilde des B
5 TECHNOLOGUES_1=Objet : Bienvenue dans Rearth M3\nBonjour Matricule %playerId,\n\
6 TECHNOLOGUES_2=Objet : Conseils de technologues\nBonsoir,\n\nSi nous voulons rec
7 TECHNOLOGUES_3=Objet : Conseils de technologues\nExtrait du livre : «La technolo
8 TECHNOLOGUES_4=Objet : Rearth M3 Message de la Guilde.\nBonjour\n\nLa Guilde des
9 ENERGETICIENS_1=Objet : Bienvenue dans Rearth M3\nBonjour Matricule %playerId,\n
10 ENERGETICIENS_2=Objet : Conseils d'énergéticiens\nBonsoir,\n\nS sans énergie, le d
11 ENERGETICIENS_3=Objet : Conseils d'énergéticiens\nExtrait du compte rendu du com
12 ENERGETICIENS_4=Objet : Rearth M3 Message de la Guilde.\nBonjour\n\nLa Guilde de
13 CYBERNETICIENS_1=Objet : Bienvenue dans Rearth M3\nBonjour Matricule %playerId,\
14 CYBERNETICIENS_2=Objet : Conseils de cybernéticiens\nBonsoir,\n\nPour éviter de
15 CYBERNETICIENS_3=Objet : Conseils de cybernéticiens\nExtrait du mémoire : « Hypo
16 CYBERNETICIENS_4=Objet : Rearth M3 Message de la Guilde.\nBonjour\n\nLa Guilde d

```

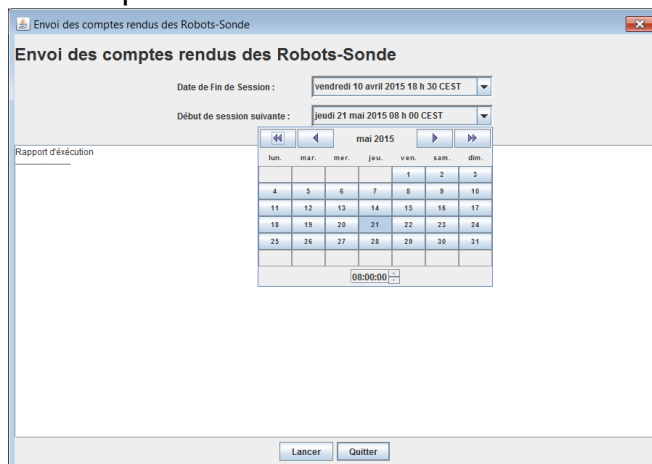
Mails / Mail Compte rendu robot-sonde

Ces mails doivent être lancés après les séances 2 et 3. Ils exploitent les données de sorte à déterminer quand le robot sonde envoie son mail, et la nature du mail.

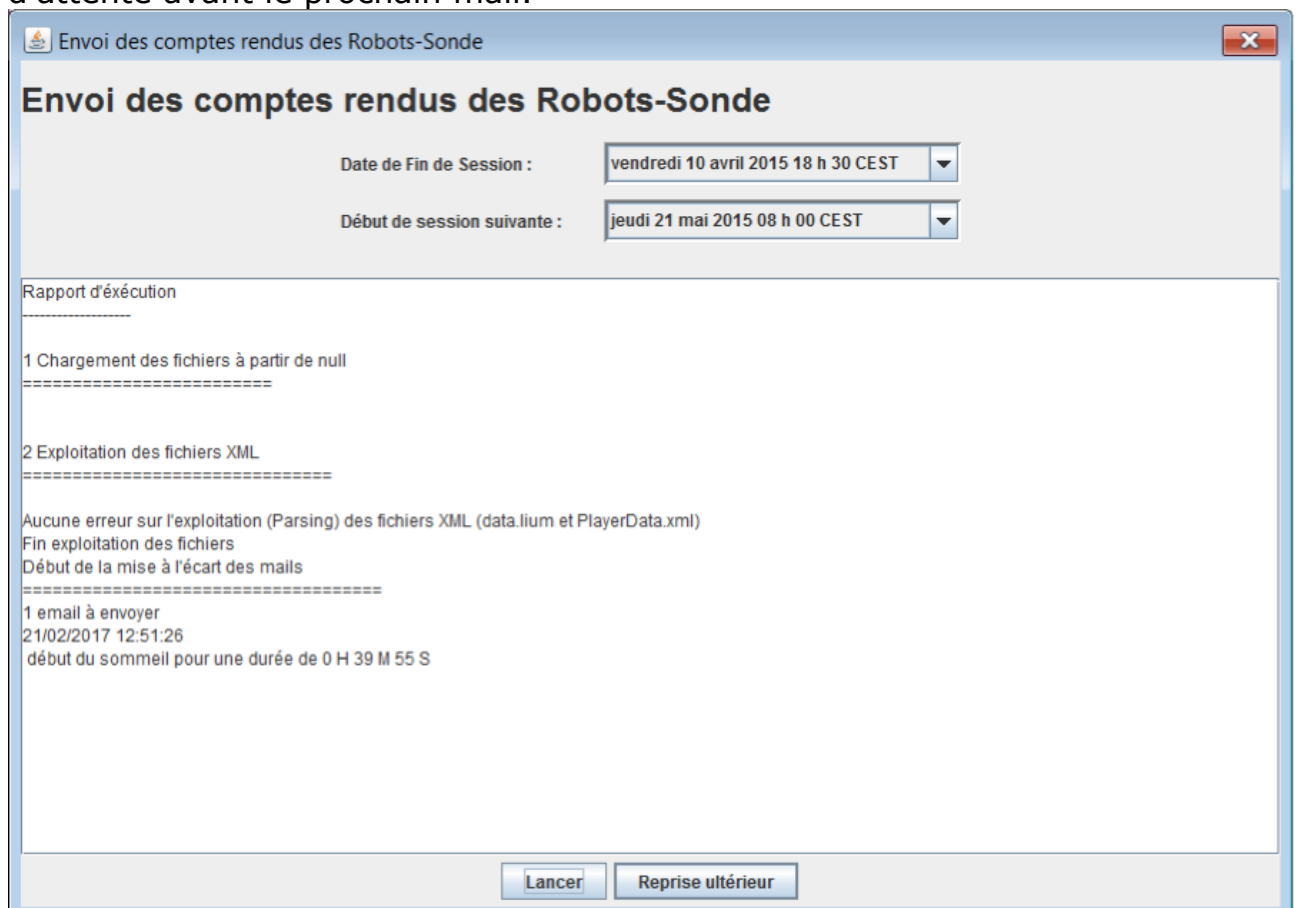
Le traitement nécessite la date de fin de session et la date de début de session suivante. Les mails étant envoyés que lorsque le robot sonde aura terminé l'exécution de son programme, on détermine quand l'envoi doit avoir lieu à partir de la date de fin de session indiquée.

Pour un traitement normale on indique l'heure à laquelle on lance le programme.

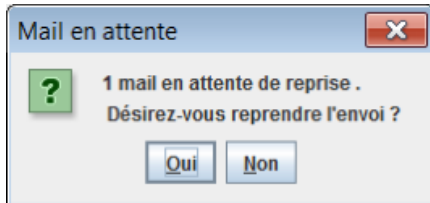
La date de début de séance suivante, supprime tout mails qui devrait être lancé après cette date.



Une fois lancé le traitement vous informe des mails lancés et du temps d'attente avant le prochain mail.



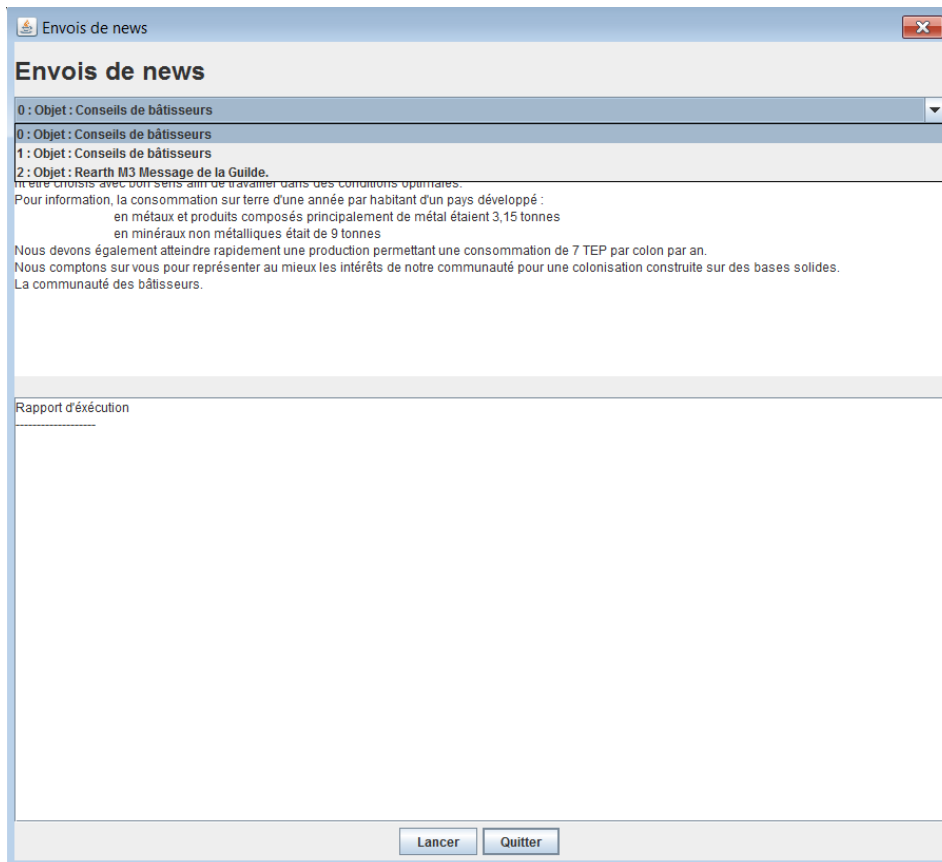
Vous pouvez arrêter l'exécution en appuyant sur le bouton [Reprise ultérieure]. Au redémarrage du programme vous aurez alors la possibilité de reprendre l'envoi de mail, le temps écoulé depuis le dernier arrêt d'envoi est pris en compte.



Remarque : seuls les joueurs pervasifs reçoivent les mail de compte rendu du robot-sonde.

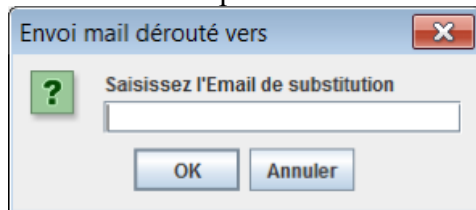
Mails / Mails informations

Entre 2 séances il est possible d'envoyer des mails aux joueurs (pervasif ou non). L'écran vous permet de sélectionner le type de mail à envoyer en présentant les mails de la communauté des Bâtisseurs. Vous sélectionnez l'objet du message, ce qui présente le corps du message à envoyer. Puis cliquez sur le bouton [Lancer]. Évidemment les mails seront de la communauté du destinataire.



Mails / Simulation (adresse) – Réel

Ce menu permet de paramétrer l'adresse de simulation ou l'envoi vers l'adresse réel des destinataires. Cliquer sur ce menu pour basculer entre Réel et Simulation. A chaque retour en simulation vous pouvez modifier l'adresse vers laquelle les mails seront dérivés.



Préférence / Couleur de fond

Permet de modifier la couleur de fond de l'application

?/ A Propos

Renseigne sur la version logiciel.

Version du 27/02/2017

Les améliorations suivantes sont ajoutées.

-Dans le fond d'écran l'ajout d'une sélection du groupe à traiter, les différents groupes n'ayant pas obligatoirement cours en même temps.

Administration du Jeu Rearth V0.2

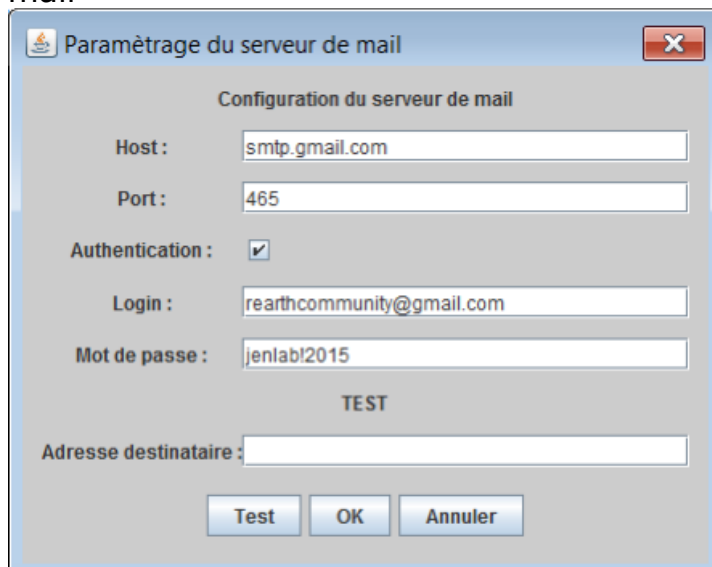
Joueurs Mails Export Excell Préférence 2

Liste des joueurs en mémoire

Groupe : Tous

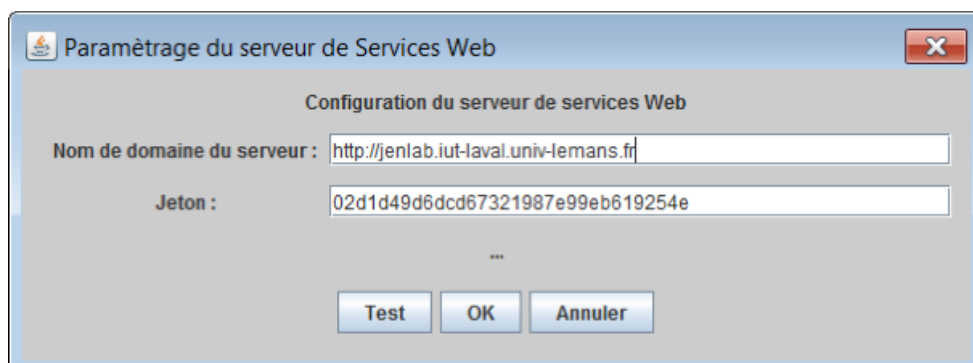
Nom	Mail	Login		Pervasif	terrain	Communaute
LEBRETON Quentin	lebretonquentin1@gmail.com	a212	a_XUeXg	false	13	1.BATISSEURS
HAUYE Quentin	hauye.quentin@outlook.fr	8e73	iUNbFRg	false	7	2.TECHNOLOGUES
RIVIERE Matthias	matthias.riviere27@gmail.c.	02ad	nbVt#j	false	15	3.ENERGETICIENS
LE BAS Nicolas	anakin.nico@live.fr	7851	xS\$Sj\$	false	12	4.CYBERNETICIENS
LE CHENADEC Laurie	laurie.lcndc@gmail.com	f769	cXMa#UQ	false	6	1.BATISSEURS
CORNET JÃ©mie	jeremiecornet14@gmail.com	aa8c	IRMZMUQ	false	2	2.TECHNOLOGUES
MISIAK Roman	romannisiak44@gmail.com	e522	RYVTHUT	false	1	3.ENERGETICIENS
DE JESUS Erwan	Erwan.de.jesus@gmail.com	a867	w4afPi	false	9	4.CYBERNETICIENS
DERUYTER Valentin	valentin.deruyter@gmail.com	4fd6	d_JUNWj	false	3	1.BATISSEURS
GLAIS Corentin	Corentin.glais@gmail.com	31ed	l1j\$5lb	false	8	2.TECHNOLOGUES
Jango Fett1	Jango1.Fett@star.wars	3e5b	d-U#jCq	false	14	1.BATISSEURS
Jango Fett2	Jango2.Fett@star.wars	9802	g-Q#W_n	false	10	2.TECHNOLOGUES
Jango Fett3	Jango3.Fett@star.wars	a8c6	p_R_XSp	false	11	3.ENERGETICIENS
Jango Fett4	Jango4.Fett@star.wars	e220	v5LYRZk	false	5	4.CYBERNETICIENS
Jango Fett5	Jango5.Fett@star.wars	ff50	a4KXQYk	false	4	1.BATISSEURS
JALLET Axel	axel.jallet@gmx.fr	fbfb	GISMtBR	true	2	2.TECHNOLOGUES
LEVILLOUX Alex	alex.lev44@hotmail.fr	d2e4	PKVObdV	true	4	3.ENERGETICIENS
LUNEAU Amelie	luneauamelie11@gmail.com	e926	T#g9WSg	true	12	4.CYBERNETICIENS
DOUSSET Benjamin	benjamin.dousset@outoo...	94d1	EORW#NZ	true	7	1.BATISSEURS
BESSE Simon	simsb@hotmail.fr	fbca	G_UY_Nx	true	6	2.TECHNOLOGUES
HEGRON Vincent	vincenthegron@laposte.net	d279	RilaxVa	true	13	3.ENERGETICIENS
MOUILLE Vincent	junkelb44@gmail.com	b7cc	VxcYYSW	true	8	4.CYBERNETICIENS
TEMPLIER Maeliss	maelissstemplier@gmail.com	13a9	CbvZa#h	true	15	1.BATISSEURS
VANRYSEL Axel	vanaxel@live.com	2d3e	laLYLcP	true	5	2.TECHNOLOGUES
VERRIERE Romain	romain.verriere44@gmail.c.	1e72	Rc\$#RZ_x	true	11	3.ENERGETICIENS
WONEAGAIN Kevin	kevinscoot44117@yahoo.fr	e591	VZTeXjB	true	9	4.CYBERNETICIENS
Jango Fett6	Jango6.Fett@star.wars	dfd2	l:Q#W_r	true	10	2.TECHNOLOGUES
Jango Fett7	Jango7.Fett@star.wars	9174	Q3JWPXI	true	3	3.ENERGETICIENS
Jango Fett8	Jango8.Fett@star.wars	5442	V1HUNVk	true	1	4.CYBERNETICIENS
Jango Fett9	Jango9.Fett@star.wars	5674	D-U#jcy	true	14	1.BATISSEURS
robin enault-freret	robin-freret@live.fr	76bc	ndaT\$%#	false	12	3.ENERGETICIENS
Souryan Dubois	souryan.dubois@gmail.com	b739	wgcfmU	false	14	4.CYBERNETICIENS
ThÃ©o gillot	thegillot2@hotmail.fr	854b	aIPWQOQ	false	2	1.BATISSEURS
Virgile Jallon	vivi.jallon@gmail.com	b7fb	kdWdWhX	false	8	2.TECHNOLOGUES
LEBREDONCHEL AngÃ©li...	alebredonchel@gmail.com	653c	qLWPMjP	false	5	3.ENERGETICIENS
LE CADRE Robin	robin44lecadre@gmail.com	d350	t_1OV[m	false	7	4.CYBERNETICIENS
LHERITIER Yoann	lheritieri@gmail.com	d0bd	dUCQ#Rj	false	3	1.BATISSEURS
LOMBARD Mael	Lombard.Mael@gmail.com	a2b4	l8jYNN#	false	6	2.TECHNOLOGUES
LUCAS MichaÃ©l	micklucas@orange.fr	6cad	nb#X\$aj	false	15	3.ENERGETICIENS
LYSENKOV Mikhail	micha.lysenkov@laposte.net	157c	tjYSXQj	false	10	4.CYBERNETICIENS
PAGEGIE LÃ©o	leo.pagegie@gmail.com	a9c6	bVOYdZK	false	4	1.BATISSEURS
PARDON Youri	youripardon@gmail.com	d8a2	lh#daX_	false	9	2.TECHNOLOGUES
PERRIGOT BenoÃ©t	perrigot.benoit@hotmail.fr	6239	naVcc2X	false	11	3.ENERGETICIENS
PERRIN Nicolas	perrinnico44@gmail.com	1f73	uWLYYPU	false	1	4.CYBERNETICIENS
PHILIPPE Matthieu	matthieuphilippe@aol.com	4661	f\$Tgg!l	false	13	1.BATISSEURS
HEMON Tino	hmontino@yahoo.fr	cf44	BSXZY_T	true	5	1.BATISSEURS
CADIOU Tugdual	tugdual.cadiou@gmail.com	8b5f	HjNKIH	true	1	2.TECHNOLOGUES
Alan Herot	alanherot@gmail.com	39cf	MMXMTQ	true	6	3.ENERGETICIENS
alexandre gicquel	alexandre.gicquel44@lapo...	f77b	WJUNaJW	true	3	4.CYBERNETICIENS
anthony gonnelt	anthony.gonnelt83@gmail.c.	a2a8	DR_eYS_	true	11	1.BATISSEURS
Antony GIRAUD	giraud.antony1@laposte.net	92d6	L#dviY	true	15	2.TECHNOLOGUES

-Paramétrage du serveur de mail Menu Préférence / Configurer serveur de mail



Après le test vérifier sur la boîte mail destinataire que vous avez reçu le mail de test. Vous pouvez aussi vérifier l'envoi sur la boîte mail de l'expéditeur.

-Paramétrage du serveur de service web Menu Préférence / Configurer serveur de Services Web



Le jeton correspond au jeton de Moodle.

-Génération du fichier Excell de contenant l'ensemble des ressources des terrains des joueurs. Cette opération s'accompagne de la génération du fichier DonneesCalculees.csv stocké dans la table avatar de chaque joueurs. Ce fichier est utilisé par l'application Unity pour le survol des zones. Menu Export Excell / Fichier Données Récoltées XLSAprès l'exécution vous obtenez le fichier « DonneesRecoltees.xls » que vous pouvez placer en tant que ressource dans Moodle. **Attention cette opération génère aussi le fichier DonneesCalculees.csv au sein de Moodle à destination de l'application Rearth. Lorsque ce fichier est généré les joueurs accèdent à une présentation global des terrains.**

-Réalisation d'un suivi des traitements réalisés, pour éviter de refaire les mêmes traitements sur les mêmes populations. Un filtre est placé sur les traitements de sorte à ne présenter que les traitements significatifs et leur résultat (En cours, Succès , Échecs)

Date	Message	Etat
27/02/2017 16:25	Demarrage du programme	SUCCES
27/02/2017 10:47	génération du fichier Excell	SUCCES
27/02/2017 10:47	Demarrage du programme	SUCCES
27/02/2017 09:44	Envoi des mails compte rendu pour tous les joueurs (pervasif)	SUCCES
27/02/2017 09:44	Demarrage du programme	SUCCES
25/02/2017 07:36	Envoi des mails compte rendu pour tous les joueurs (pervasif)	SUCCES
25/02/2017 07:35	Demarrage du programme	SUCCES
24/02/2017 12:25	Envoi des mails compte rendu pour tous les joueurs (pervasif)	SUCCES
24/02/2017 12:25	Demarrage du programme	SUCCES
24/02/2017 11:17	génération du fichier Excell	SUCCES
24/02/2017 11:17	Demarrage du programme	SUCCES
24/02/2017 10:51	Envoi des mails compte rendu pour tous les joueurs (pervasif)	SUCCES
24/02/2017 10:51	Demarrage du programme	SUCCES
24/02/2017 10:36	Envoi des mails compte rendu pour tous les joueurs (pervasif)	ECHEC
24/02/2017 10:35	Demarrage du programme	SUCCES
23/02/2017 18:32	Prise en compte du fichier mail élève	SUCCES
23/02/2017 18:32	Demarrage du programme	SUCCES
23/02/2017 18:30	Prise en compte du fichier mail élève	ECHEC
23/02/2017 18:30	Demarrage du programme	SUCCES
23/02/2017 18:29	Prise en compte du fichier mail élève	ECHEC
23/02/2017 18:29	Demarrage du programme	SUCCES
23/02/2017 18:28	Prise en compte du fichier mail élève	ECHEC
23/02/2017 18:27	Demarrage du programme	SUCCES
23/02/2017 15:10	génération du fichier Excell	SUCCES
23/02/2017 15:10	Demarrage du programme	SUCCES

Le journal est réalisé à partir du fichier « rearthAdminer.log », il est possible de supprimer ce fichier pour partir d'un journal vierge. Le journal ne fera pas apparaître les sessions qui ne réalisent aucun traitement sur les joueurs. Sont surlignées en rouges les lignes en échecs, en vert les traitements réussis, et les traitements non terminés ne sont pas surlignés.