QUIZ NOTEBOOK · WEB APP

Manuel de démarrage de la web app

Concerne uniquement la web app Quiz Notebook dans le navigateur. Pro installé sur Windows est un produit distinct.

Révision candidate · 2026-10-25

Avant de commencer

Si vous avez déjà un accès

Ne rachetez pas. Connectez-vous avec l'adresse enregistrée pour cet accès. Vérifiez accès et échéance dans le service web. Utilisez vous-même le lien ou le code sur la page officielle. S'il manque, vérifiez adresse et date puis contactez le fournisseur.

Service web et accès →

Si vous débutez

Si vous débutez, essayez d'abord les fonctions de base enregistrées sur cet appareil. Vérifiez les conditions avant essai ou achat.

Mon espace d'étude →

Premier essai : une note et une carte

Créez un petit exercice neuf avant de modifier votre travail. Si les libellés diffèrent, vérifiez l'écran et arrêtez-vous.

Notes simples · Nouvelle note · Enregistrer

Créez une note simple avec titre et texte courts, enregistrez-la et vérifiez l'indication de sauvegarde.

Notes simples →

Relier à un jeu · Recto : question · Verso : réponse · Enregistrer la carte

Reliez la note à un jeu, vérifiez question et réponse puis enregistrez la carte dans un nouveau jeu d'essai. Conservez les jeux existants.

Mon espace d'étude · Afficher la réponse

Ouvrez le jeu d'essai dans l'espace d'étude, affichez la réponse et notez le résultat.

Mon espace d'étude →

Enregistrer et revenir dans le même navigateur

Notes et jeux de base restent dans ce navigateur sur cet appareil. Rouvrez le même profil et vérifiez les contenus. Exportez les sauvegardes avant effacement du navigateur ou changement d'appareil. Stockage local et synchronisation sont distincts.

Sauvegardes de notes et de jeux

La sauvegarde d’une note et celle d’un jeu sont deux fichiers. Conservez les deux si nécessaire. Le fichier de clé ne contient pas de jeu.

Notes simples: Sauvegarder la note

Mes jeux: Exporter une sauvegarde locale

Synchronisation privée des jeux choisis

Facultative : accès web valide, connexion, appareil enregistré et activé, clé conservée, activation pour chaque jeu. Les jeux ne sont pas tous téléversés automatiquement.

Paramètres et compte · Déverrouiller la synchronisation · Synchronisation privée

Le fichier de clé ne contient aucune carte. Sauvegarder la clé et exporter les jeux sont deux actions distinctes. Le fichier téléchargé est en clair : placez-le en lieu sûr.

Restaurer seulement si nécessaire

Sur un autre appareil, utilisez le compte d’origine et l’ancienne clé conservée. Une clé neuve n’ouvre pas les anciens jeux chiffrés. Import de note et chargement de jeux synchronisés sont distincts. Arrêtez-vous avant suppression ou écrasement.

Utilisez la même adresse e-mail, puis enregistrez et activez l’appareil.

Importez le .txt sauvegardé, ou collez toute la chaîne commençant par QN1-. Le fichier est lu uniquement dans ce navigateur.

Confirmez la conservation et déverrouillez. Une nouvelle clé ne peut pas ouvrir les anciens jeux.

Cliquez sur « Charger les jeux synchronisés ». La vérification se fait toutes les 30 secondes lorsque cette page est ouverte et l’appareil actif. Les modifications locales en conflit sont conservées pour comparaison.

L’opérateur ne peut pas retrouver ni remplacer la clé pour ouvrir les données existantes. Enregistrez-la depuis une autre page encore déverrouillée. Un jeu local lisible ou une sauvegarde du jeu peut être récupéré séparément. Sans clé ni copie lisible, les données chiffrées du serveur ne suffisent pas. Ne transmettez jamais la clé au support, à un chat ou à une IA.

Secrets et captures

Masquez e-mails, mots de passe, OTP, clés et données des élèves. Saisissez les codes sur la page officielle. Confirmez avant suppression, remise à zéro, écrasement ou paiement.

Signaler un blocage →