

Apocalypse No-Code sur Landbot.io

Description du concept

Cet escape game a été entièrement conçu sur une plateforme de création de chatbot appelée [Landbot.io](https://landbot.io). L'histoire commence avec un codeur qui crée accidentellement une IA ayant pour mission d'effacer tous les autres outils no-code. Le concepteur, Fer Guirao, a créé cette escape room en 3 week-ends, en commençant par le script, puis en construisant l'expérience à l'aide de blocs sur la plateforme Landbot, et en terminant par des tests et des modifications. Il a utilisé différentes fonctionnalités de la plate-forme pour construire l'expérience :

- **Utilisation des mèmes :**

Une tâche appelée "bataille de mèmes" demande au joueur de trouver le bon mème qui correspond aux indices du chatbot. La fonction utilisée pour reconnaître les mèmes est un logiciel de reconnaissance d'image utilisant une API webhook, qui est intégrée à Landbot et rend cela possible même sans compétences en codage.

- **MCQ et personnalisation de la conception des messages :**

La plateforme permet de personnaliser le design du message, mais cette fonction nécessite un certain niveau de codage. La fonction MCQ permet au bot d'envoyer un message avec des boutons dans un format personnalisable. Les messages permettent l'intégration de différents types de contenus (images, vidéos, etc.).

- **Classement et suivi des joueurs :**

La plateforme permet de recueillir les données des utilisateurs, telles que leur nom, le nombre d'indices trouvés et leur classement dans le jeu. Cela permet de montrer aux joueurs combien de temps il leur a fallu pour terminer le jeu, combien d'indices ils ont demandé et leur score final.

Pourquoi est-ce pertinent pour enseigner les langues ?

Utilisation des chatbots dans l'éducation



Apocalypse No-Code sur Landbot.io

Le [projet Erasmus+ Mr. Winston](#) constitue une application possible de l'utilisation d'un chatbot, même s'il ne s'agit pas d'un jeu, mais plutôt d'une approche différente de l'apprentissage des langues.

Différents types de contenus

L'inspiration présentée va au-delà, en suggérant de créer un escape game basé sur un chatbot qui utilise des boutons ou des réponses spécifiques de l'utilisateur aux indices, énigmes et mini-jeux que vous intégrerez. Un chatbot permet d'intégrer différents types de contenus, ce qui en fait un outil intéressant pour entraîner les différentes compétences du joueur.

Accessibilité de la création de chatbots

En utilisant une plateforme de création de chatbot telle que [Landbot.io](#), [Chatfuel](#) ou [CocoHub](#), vous pourriez parvenir à une expérience de jeu dans laquelle les élèves résoudraient les énigmes en discutant simplement avec le bot et en cliquant sur ses boutons. Comme il est possible d'intégrer du texte, des boutons, des images, des sons, des vidéos, des liens externes, des emoji et des GIF, cette option est un excellent moyen de créer une expérience virtuelle très ludique pour vos élèves.

Référence complète

Jassova, B. (2020). Chatbot Escape Room Experience: How Did We Do it? | Landbot. [online] <https://landbot.io/>. Available at : <https://landbot.io/blog/chatbot-escape-room/> [Consulted 23 Feb. 2021].

