

# Pavage d'images

Comme son prédécesseur «pavage de couleurs», ce programme est un jeu d'observation dont le but est de reproduire un modèle de pavés d'images.

Parmi les objectifs possibles: sensibiliser de jeunes utilisateurs aux manipulations avec des images (observer, sélectionner...) qui pourront servir pour d'autres types d'applications: communications avec des pictos par exemple.



Le modèle d'images à reproduire est en haut à gauche de la fenêtre du jeu. Pour mettre une image au même emplacement que dans le modèle, on procède par **échanges de places entre deux images**:

1. on sélectionne une première image,
2. puis une seconde,
3. et les deux images intervertissent leur places.
4. Si l'un ou l'autre, ou les deux, sont alors sur le bon emplacement un message «OK» dans l'image le signale. (*on ne peut plus sélectionner cette image*)
5. La partie se termine quand toutes les images sont à la bonne place, un applaudissement salue cette réussite.
6. On peut rejouer



## Les options de fonctionnement:

Les options:

- **voix**: oui/non, met en fonction ou arrête la synthèse vocale avec la voix par défaut de Windows
- **son**: oui/non
- **accès**: clic/survol avec déclenchement temporisé. Cette commande est accessible en mode survol, même si le programme est en mode clic. Ceci permet de changer de mode d'accès même si l'utilisateur ne peut cliquer.
- **encore**: c'est ce bouton qui relance le jeu après modification d'option: augmenter ou diminuer le nombre d'images pour jouer par exemple
- **img**: le bouton qui accède à la gestion des listes, des images dans les listes. Ce bouton n'est pas accessible en mode survol, il ne fonctionne qu'avec un **clic droit** (il est réservé à l'usage de l'accompagnant)



Remarque : une nouvelle partie est lancée chaque fois qu'on change le nombre d'images du jeu.

## Occupation de l'écran

Le programme peut fonctionner en mode fenêtre ou bien en plein écran.

## Modifier les images du jeu



Avec un clic droit, le bouton «Img» dans la fenêtre du jeu ouvre la fenêtre ci-contre. Le programme fonctionne avec les images contenues dans le répertoire « images » . Si on veut d'autres images situées ailleurs, il faut aller les chercher et les recopier là.

Il est recommandé d'utiliser au moins 10 images dans une liste.

La taille des images est libre mais il est conseillé d'utiliser des images plutôt carrées et pas trop grandes. Les images [ARASAAC](#) sont très pratiques pour cet usage.

Les images choisies sont enregistrées dans des listes qui doivent se trouver dans le répertoire du programme.

En cliquant sur le nom de la liste au milieu de l'écran, les images de celle-ci sont affichées.

### Ajouter des images à une liste

Pour **ajouter** une image à la liste choisie on clique dans la liste de gauche. Une zone de saisie permet de faire une recherche dans les noms des images.

### Enlever des images de la liste

Pour enlever une image de la liste choisie, on clique sur cette image dans la liste de droite.

### Changer de liste, jouer avec différentes listes

Pour changer la liste des images avec laquelle on joue, on clique sur son nom dans la liste au centre de la fenêtre.

Les images de celle-ci sont affichées à droite.

On peut éventuellement ajouter ou enlever des images à ce stade.

On termine ce changement en cliquant sur le bouton « Sauve la liste choisie »

Le programme se relance automatiquement avec les images de cette liste choisie.

### Gérer les listes

Au centre de la fenêtre se trouvent les commandes qui gèrent les listes.



Une liste affiche le nom des listes d'images disponibles contenues dans le répertoire du programme.

Un bouton permet de créer une nouvelle liste, à partir des images existantes, en les ajoutant comme images de cette liste.

### Créer une nouvelle liste



Un clic sur la commande ouvre un dialogue où le programme demande le nom de la nouvelle liste.

Le nom de cette nouvelle liste commencera toujours par « liste-images..... » exemple : je crée une nouvelle liste. Je lui donne le nom de « poissons » par exemple.

La liste s'appellera « liste-images-poissons.txt »

A la création de cette nouvelle liste, celle-ci est vide, il faut impérativement y ajouter des images à partir de la liste de gauche.

Quand on aura rempli la liste, le bouton « Sauve la liste en cours » sauvera la liste « liste-images-poissons.txt ».

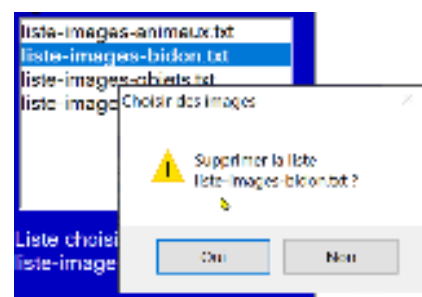
Et le programme sera automatiquement lancé avec les images de cette nouvelle liste.

### Supprimer une liste

Un **clic droit** dans une des listes disponibles déclenche le processus de suppression de la liste choisie.

Si on confirme la suppression, la liste est effacée dans le répertoire du programme.

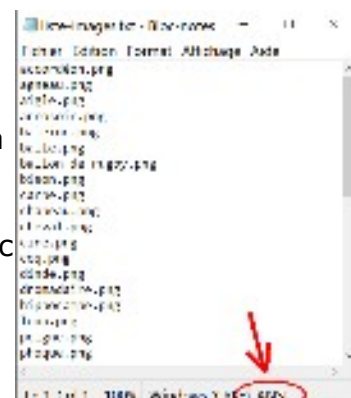
*Cette démarche est définitive.*



### Gérer les listes directement

Bien entendu, vous pouvez aussi, si vous êtes sûr de ce que vous faites, ajouter, modifier, supprimer des listes à la main, par l'Explorateur de Windows et le Bloc Notes de Windows, à condition de bien enregistrer le texte au format ANSI et non UTF8 (voir en bas de la fenêtre de Bloc Notes)

Le risque est d'avoir des images manquantes si leur nom comporte des accents : **ciré** n'est pas le même nom que **cire** pour l'ordinateur.



### **«J'ai effacé par erreur toutes les listes d'images ...»**

Il suffit d'ouvrir le Bloc Notes et de recopier le nom de deux images contenues dans le répertoire «images». Cela suffira pour recréer une liste de départ et relancer le programme et reconstruire les listes du jeu. (bon courage!)



Il est quelquefois plus facile de modifier la liste en mode texte plutôt que d'utiliser le programme.

### **Listes proposées par défaut**

Trois listes prêtes sont proposées par défaut :

- liste-images.txt : elle contient toutes les images du répertoire « images »
- liste-images-animaux.txt : une sélection des images d'animaux
- liste-images-objets : une sélection des images d'objets

Pour vous entraîner, vous pouvez par exemple créer une nouvelle liste-images »liste-images-poissons.txt » par exemple avec les images proposées.

### **Rappel**

Si vous souhaitez ajouter des images dans les répertoire « images » vous devez les recopier depuis leur emplacement d'origine