

# I\_Dés

Au lancement du programme, une fenêtre permet de choisir les paramètres du programme



- type d'accès : clics, survol, défilement
- durée de temporisation (pour le survol ou le défilement)
- nombre de dés à lancer
- son du gobelet
- vocalisation du chiffre tiré

Le programme affichera ensuite : le nombre de dés voulu et le type d'accès choisi.

Plusieurs de ces paramètres (accès, nombre de dés) peuvent être changés, au départ du programme, mais aussi en cours d'utilisation. Ils sont sauvegardés en fermant le programme, soit à partir de la fenêtre de départ, soit à partir de la fenêtre de jeu.

Un clic ou un clic simulé suivant le mode d'accès sur le gobelet « lance » le dé.

Le résultat s'affiche avec le dé, le chiffre et est vocalisé.

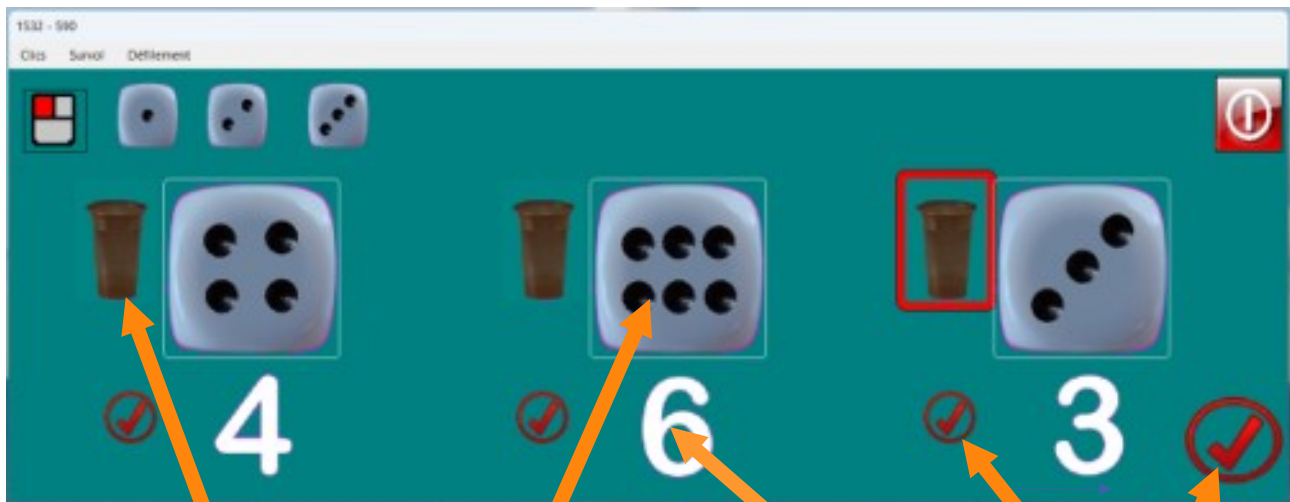
On peut rejouer en utilisant le gobelet, ou effacer avec la commande d'annulation : soit la commande propre au dé soit la commande générale en bas à droite de la fenêtre .



En mode survol, on voit un cadre s'élargir. Quand le cadre est au bout de sa course l'action est déclenchée. La durée de ce déplacement est réglée par la temporisation.

En mode défilement, la temporisation règle la durée de sélection entre deux champs cliquables.





Actions possibles :

sur les gobelets : lance  
les dés correspondants

sur les images de dés :  
vocalise le chiffre  
affiché

sur le chiffre :  
vocalise le  
chiffre affiché

efface les  
lancers de dés

En mode défilement

L'ordre des champs varie suivant d'un dé est visible ou pas.

(aucune vocalisation n'est déclenchée s'il n'y a pas de dé affiché, idem pour le chiffre)

Dans tous les cas l'arrêt du programme est déclenché par ce bouton  
Étant donné les variations de dimensions suivant le nombre de dés  
affichés, il est difficile de travailler en plein écran.



Vocalisations, observations

Pour entendre les résultats des lancers de dés, les sons, au format WAV, doivent être dans le répertoire du programme.

Ils ont été laissés « à l'extérieur » du programme afin de pouvoir en changer et les adapter par exemple à une voix familière. La voix utilisée est celle d'Hortense, voix par défaut dans Windows