

Intrus

Ce programme fonctionne sous Windows. Il utilise la voix de synthèse fournie par défaut.

«Intrus» est un programme basé sur la logique: il faut trouver le ou les intrus dans une collection. Les intrus peuvent être de nature très différentes suivant ce qu'on a choisi de construire comme jeu.

Exemples :

1. trouver l'animal qui n'est pas un oiseau
2. trouver les oiseaux parmi ces animaux
3. trouver les mots qui commencent pas «on»
4. trouver le château qui n'est pas un château fort
5. etc ...

Accessibilité

Par défaut, toutes les actions de ce programme peuvent être déclenchées par un clic de souris, ou en mode survol temporisé (la temporisation est affichée dans le bas des fenêtres)

Au départ



La première fenêtre du programme permet de choisir parmi les options possibles, avant de jouer:

- voix: utilisation de la voix de synthèse oui/non
- sons: illustration sonore ok/erreur

Le maintien de la souris sur le bouton permet de changer l'option, le maintien sur «ok» ou «quitter» déclenche l'action.

Choisir un jeu

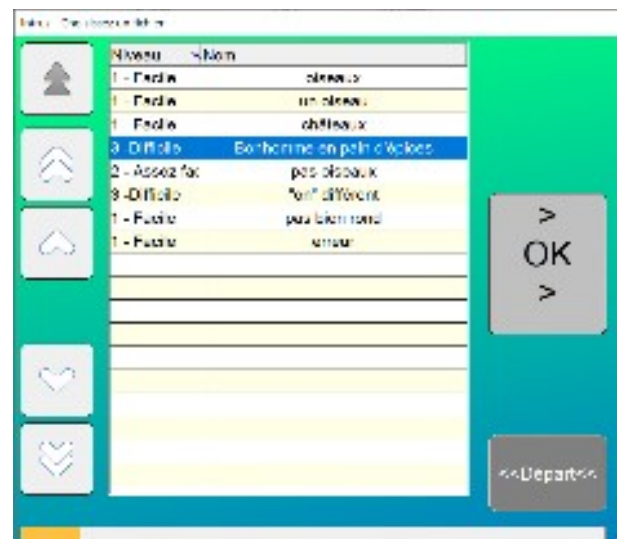
Sélectionner un jeu dans la liste peut se faire

- en déplaçant la souris sur la liste
- en se déplaçant dans la liste en utilisant les flèches à gauche de la fenêtre

La sélection pour jouer se fait:

- soit par un clic dans la liste
- soit en cliquant sur le bouton «OK»
- soit en validant le choix du bouton «OK» survolé par la temporisation

Le bouton «<<Départ<<» revient à la fenêtre de départ (pour changer une option par exemple)



La fenêtre de jeu



La fenêtre du jeu peut être agrandie sur tout l'écran.

Les images sont disposées différemment dans la fenêtre suivant leur nombre.

Dans cette version du 26 décembre 2023, les légendes sous les images reprennent le nom de l'image (sans extension)

Un jeu peut comprendre un seul ou plusieurs intrus.

Si la voix de synthèse est en fonction:

- la consigne du jeu (en haut de la fenêtre) est lue avant de jouer
- les actions comme le nombre des intrus à trouver, la réussite sont commentées. Ses commentaires sont répétés en bas de la fenêtre (zone en jaune)

Si les sons sont en fonction:

- le choix d'une bonne ou d'une mauvaise réponse est accompagné d'un signal sonore

Lorsque le ou les intrus ont été trouvés, on peut:

- soit utiliser le bouton «Encore». Les images sont redistribuées et on peut continuer à jouer avec la même série.
- soit utiliser le bouton «Nouveau» qui permet de revenir à la fenêtre précédente pour choisir un autre jeu.
- soit «Quitter» le programme.

Organisation

Dans le répertoire «elements» on trouve:

- toutes les images utilisées dans les jeux (formats acceptés BMP,JPG,PNG,GIF)
- le fichier «intrus.dat» qui contient la description de tous les jeux (en texte)

Dans la version du 2 décembre 2023 le programme compagnon qui permet la fabrication des jeux n'est pas encore programmé, mais le fichier «intrus.dat» est un fichier en mode texte (format ANSI) qui peut être modifié manuellement.

Le programme « Compagnon » du jeu « Intrus »



Ce programme permet la manipulation des jeux contenus dans le fichier « intrus.dat ». Il fonctionne avec des clics de souris.

Dans sa fenêtre on trouve principalement :

- la liste des jeux contenus dans le fichier « intrus.dat », sous forme d'une ligne par jeu : avec l'indication du niveau à choisir (1,2,3), le titre, la consigne
- des boutons de commande pour créer (+) un nouveau jeu, supprimer (-) le jeu sélectionné dans la liste, des flèches pour changer la place d'un jeu dans l'ordre de la liste

Quand on sélectionne la ligne d'un jeu, les images de ce jeu sont affichées dans la partie droite de la fenêtre. Les images ne sont pas forcément dans l'ordre de l'affichage dans le jeu, puisque les images sont mélangées avant de jouer.

Un clic gauche sur une image permet de la changer, d'en ajouter une s'il n'y en a pas.

Si l'image n'est pas dans le répertoire « elements » du programme, elle sera copiée au bon emplacement.

Un clic droit sur une image permet de la supprimer du fichier, après demande de confirmation. (remarque : elle n'est pas effacée du disque)

Un clic sur l'étiquette du nom de l'image transforme cette image en intrus possible (le nom de l'image devient rouge, et il est précédé d'une *)

Si l'image est déjà un intrus possible, un second clic sur l'étiquette du nom supprime cet intrus.

Les autres boutons sont explicites :

- Charge le fichier
- Sauver le fichier
- Quitter le programme