

P.P.3

Présentation - Objet

Petit Phraseur 3, PP3 pour les familiers.

Ce programme est directement issu de son prédécesseur "Petit Phraseur".

Petit Phraseur (1) est plutôt orienté vers la communication, PP3 est orienté vers l'écriture de textes.

Il garde des caractéristiques communes comme l'usage de grandes lettres à l'écran, de claviers définis sur mesure, d'un dictionnaire prédictif et évolutif, d'un accès par survol temporisé, et des aides par une voix de synthèse.

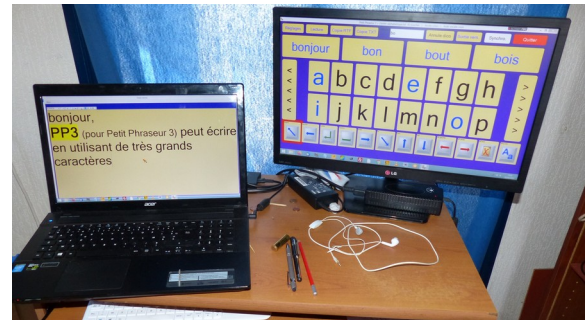
Il a été modifié d'après Petit Phraseur pour essayer d'apporter une réponse à des personnes atteintes de l'Ataxie de Friedreich en France

PP3 est donc un clavier à l'écran qui envoie des lettres, des mots

- soit dans une fenêtre de texte, interne au programme,
- soit dans des applications externes : traitements de texte par exemple.

La taille du programme à l'écran est variable suivant les besoins de l'utilisateur.

Il peut occuper environ un quart d'un écran ordinaire, jusqu'à occuper tout l'écran, en utilisant un second écran pour avoir des affichages agrandis au maximum.



Les fenêtres du programme (clavier, texte interne) s'ouvrent avec la même disposition et les mêmes dimensions qu'à leur fermeture.

On peut ainsi conserver une disposition préférée.

Les claviers affichés peuvent être différents : alphabétique, azerty, ejarin ... ou bien complètement définis suivant les besoins de l'utilisateur.



Dans la fenêtre du programme on trouve, du haut vers le bas :

- une zone de commandes
- 4 emplacements pour les mots trouvés dans le dictionnaire
- une zone avec 48 lettres ou signes, par groupes de 16 à la fois, répartis sur 3 "pages"
- à droite et à gauche, les commandes pour changer les pages du clavier affiché
- en bas d'écran une zone de commandes de déplacements et d'effacements dans le texte produit



Lancement du programme : les sorties inscrites dans les réglages

Le programme va charger

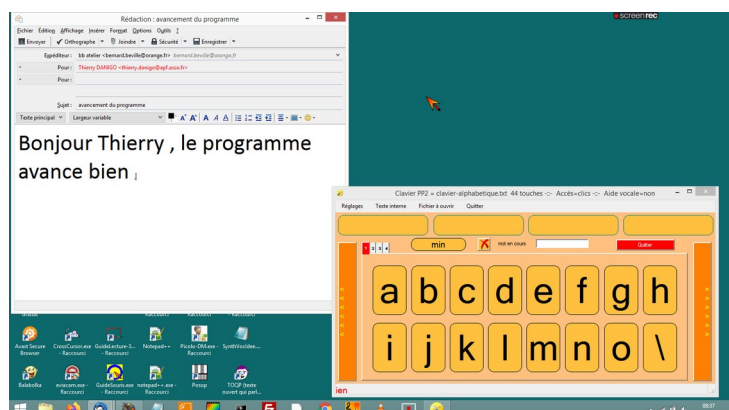
- le clavier inscrit dans les réglages
- le dictionnaire ("dico-PP3.txt")

1- Ensuite, si la sortie prévue dans les réglages en premier choix est le "**texte interne**", le programme ouvre la fenêtre du "texte interne", et on peut commencer à écrire ou à charger un fichier existant dans cette fenêtre.

2 - Si la sortie prévue dans les réglages est un **fichier dans l'ordinateur**, ou un **programme exécutable** le programme va lancer ce programme ou bien ouvrir le fichier demandé et va synchroniser ce fichier ouvert avec le programme pour pouvoir écrire dedans.

L'application externe avec laquelle PP3 va se synchroniser, peut être tout programme contenu dans l'ordinateur de l'utilisateur, susceptible d'accueillir du texte.

Ci contre exemple avec le logiciel de messagerie Thunderbird.



"Taper" du texte

Les lettres du clavier apparaissent sur 3 "pages" au maximum.

On change de page en utilisant les grands boutons à gauche et à droite de la fenêtre



Quand on choisit des lettres (au clic, ou au survol, ou avec le matériel adapté), une recherche des mots commençant par ces lettres est lancée.

Cette recherche est visible par les mots trouvés affichés en haut de la fenêtre.

Le choix d'un des mots affichés déclenche son écriture dans l'application cible. Si aucun mot n'est trouvé, la touche "espace" en bas d'écran, déclenchera son écriture, et éventuellement son ajout au dictionnaire si celui-ci est déclaré "ouvert" dans les réglages.

L'utilisation "normale" d'un clavier est d'écrire des lettres, mais on peut aussi mettre des **raccourcis** dans le dictionnaire. Un raccourci est une combinaison de deux ou trois lettres improbables qui peuvent déclencher directement le choix d'une longue phrase, voire d'un chapitre entier, utile pour communiquer un besoin sans écrire un long texte.

Exemple : les lettres "**jb**" peuvent déclencher le message

"S'il vous plaît j'ai besoin d'une aide urgente, merci !"

ou bien : "**ms**"

"Je vous remercie de votre visite qui m'a fait très plaisir"

Le dictionnaire peut comprendre ainsi toutes sortes de raccourcis dont l'utilisateur peut avoir besoin.

Le clavier peut aussi comprendre deux caractères spéciaux : **✖** et **#** , qui vont lancer directement des fichiers sonores qui peuvent servir d'alarmes ou de message vocal d'appel.

Ces fichiers, qui peuvent être des textes enregistrés avec un micro s'appellent obligatoirement "alarme.wav" et "alarme2.wav".

Ils sont au format WAV qui est le format standard des fichiers sons de Windows. (les fichiers MP3 ne fonctionnent pas)

Les claviers

Un clavier, pour le programme, est une simple ligne de texte de 48 lettres ou signes au maximum.

Le nom d'un clavier commence toujours par le mot "clavier" ... et a pour extension ".txt".

Plusieurs claviers sont donnés en exemples dans la distribution du programme.

Dans la fenêtre des réglages, on peut appeler un clavier existant si on veut le modifier.

Il suffit d'enlever, d'ajouter, de changer de place, les lettres du clavier affiché.

On peut créer un nouveau clavier en lui donnant un autre nom, avec d'autres dispositions de lettres ou de signes.



Le même signe peut être en double dans le clavier si on veut le retrouver sur plusieurs pages de l'onglet du clavier dans le programme.

Conseil : si vous avez utilisé des versions antérieures, il n'est plus nécessaire de mettre dans votre clavier les signes "_" et "\" qui correspondent à "espace" et "entrée", qui ont été remplacées par deux touches plus accessibles en bas d'écran.

L'ordre des signes dans cette chaîne de caractères déterminera l'ordre d'affichage des lignes de caractères à l'écran, par groupes de 16 répartis sur 3 pages.

La ligne d'entrée du clavier dans la fenêtre des réglages n'accepte pas plus des 48 caractères autorisés par le programme.



Un clavier peut comprendre moins de 48 signes, les cases vides de lettres ou de signes seront ignorées.

Un changement de clavier en cours d'utilisation est possible en utilisant la commande "Réglages" du Menu.

Les signes spéciaux des claviers

- **"⌘", "#"** On trouve ces symboles sur un clavier AZERTY. Ces symboles spéciaux, ne font pas partie des alphabets ordinaires. Ils déclenchent l'appel d'un fichier sonore. Il servent de signal d'alarme ou de bouton d'appel d'urgence par exemple.
Le fichier son peut être une **phrase** d'appel **enregistrée avec un micro**. Les fichiers sonores d'appel doivent être nommés obligatoirement **"alarme.wav"** et **"alarme2.wav"**

Dans la version précédente de Petit Phraseur, plusieurs signes correspondaient à des fonctions particulières :

- **"_"** (souligné) correspond à la touche espace d'un clavier. Un espace est automatiquement ajouté dans le texte après l'ajout d'un mot choisi dans le dictionnaire. **Si le dictionnaire est ouvert** et si ce mot écrit n'existe pas dans le dictionnaire, l'appui sur cette touche permet de l'ajouter en quittant le programme.
- **"\"** ce signe du clavier ajoute un retour à la ligne dans un texte. C'est la touche "ENTREE". Une touche "Entrée" existe aussi dans la page 4 des commandes. Si l'application visée est par exemple le gestionnaire de fichiers, cette touche, combinée aux touches de déplacement, peut servir par exemple à lancer un programme(à réserver aux virtuoses)

Ces deux signes sont maintenant remplacés par les touches "Entrée" et "espace" des commandes en bas de l'écran.

Majuscules minuscules

Les noms propres peuvent être inscrits avec leurs majuscules dans le dictionnaire.

Les mots avec majuscules contenus dans les raccourcis sont affichés tels quels.

Lettres accentuées

La recherche dans le dictionnaire ne tient pas compte des lettres accentuées.

On n'est donc pas obligé de mettre les lettres accentuées dans les touches de clavier, mais c'est recommandé, même si le mot "éléphant" peut être trouvé en tapant "eleph...".

La touche "e" cherchera les "é", "è", "ê", mais "é" ne trouvera pas les "e"

Les caractères spéciaux, les caractères diacritiques

Les lettres accentuées ordinaires ne posent pas de problème.

Par contre les lettres avec accent circonflexe posent des problèmes quand on les envoie dans les applications externes. (êê seront inscrites comme eao)

En utilisant la sortie vers le texte interne, ces lettres peuvent parfaitement figurer dans un clavier et utilisées normalement.

Les textes écrits dans la fenêtre de texte interne sont au format RTF, qui peut se copier et se récupérer, avec les mises en forme, dans un traitement de texte.

Le dictionnaire

Ce dictionnaire comprend environ 20 000 mots ou expressions, avec un classement par ordre de fréquence d'utilisation (les nombres à gauche des lignes).

Plusieurs dictionnaires sont fournis en exemples, classés ou non par ordre de fréquence, à choisir suivant les besoins. Le dictionnaire utilisé par le programme est celui qui se nomme "**dico-clavierPP3.txt**".

Ce dictionnaire est un texte simple, qu'on lire et éditer avec le plus simple des traitements de texte : le Bloc Notes de Windows.

Chaque ligne comprend :

un chiffre qui correspond au nombre de fois où le mot a été utilisé. plus ce chiffre est petit, plus le mot sera classé parmi les mots les plus utilisés. Il sera donc trouvé plus rapidement.

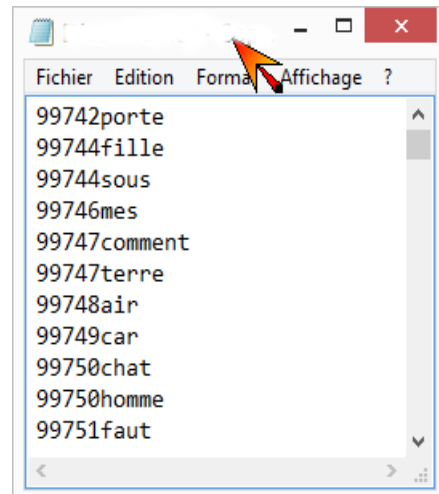
Un nouveau mot entré ressemblera à :

99999déconfinement

en rouge son classement au départ : 99999

(ou bien un autre plus petit si on juge que le mot est couramment utilisable)

en bleu le mot lui même



Les raccourcis

On peut non seulement ajouter des mots, mais aussi des combinaisons de lettres improbables qui déclencheront la recherche et le choix d'une expression complète, qui peut être un texte un peu long.

Le principe est le suivant :

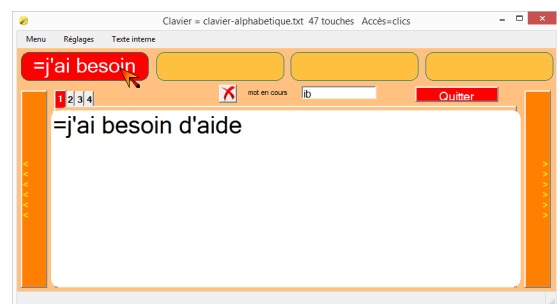
Une ligne de raccourci comprend 3 parties :

999992jtf=**j'ai très faim**

- En **rouge** la fréquence,
- en **bleu** le code de raccourci en lettres (ou chiffres ...),
- le signe =,
- en **vert** l'expression qui sera affichée

La création des raccourcis est donc simple à créer, à condition de choisir un code de raccourci qui soit de préférence différent du début d'un mot d'un dictionnaire. Des exemples

- 99500jba=j'ai besoin d'une aide
- 99999jbau=j'ai besoin d'une aide urgente
- 99999jsf=j'ai soif
- 99600jmap= je m'appelle Christian ...

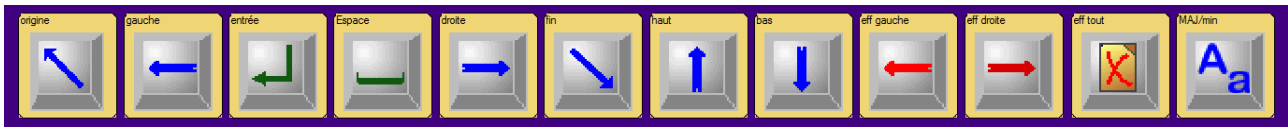


Le contenu des raccourcis, trop long pour être affiché dans les boutons, est affiché en grand dans une fenêtre spéciale, visible et lue au survol du bouton correspondant. Il peut être ajouté au texte comme les autres mots trouvés dans le dictionnaire.

Utilisation des commandes de déplacement ou d'effacement

Ces commandes se trouvent en bas d'écran.

Ce sont : des flèches de déplacement (gauche, droite, haut, bas), et des commandes d'effacement partiel, vers la gauche ou vers la droite.



Attention :

La correction au milieu d'un texte déjà écrit fausse les recherches dans le dictionnaire.

La recherche dans le dictionnaire n'est valide qu'à partir d'un mot dont on commence la frappe.

Exemple

On a écrit : "En ce beau mois de mai les jardins sont en fl ..."

On s'aperçoit de l'erreur sur le mot "jardons" au lieu de "jardins". On recule jusqu'au mot "jard", on efface le "o" et on ajoute le "i".

Les touches de déplacement et d'effacement ont annulé la recherche, et quand on tape le "i", la recherche se fait à partir de cette lettre ce qui peut faire des surprises....

Heureusement, il y a une touche pour annuler cette recherche inappropriée.

Les lettres du mot en cours sur lesquelles se fera la recherche sont visibles en haut de la fenêtre du programme.



Lire du texte

La commande "Lecture" fonctionne différemment suivant qu'on utilise le texte interne ou une application externe.

Lire le texte interne

Aucun souci, cette lecture est immédiate en utilisant la commande "Lecture"

Si l'utilisateur peut sélectionner du texte avec la souris ou le clavier dans le texte interne, cette **sélection** sera lue avec la voix de synthèse

Lire le texte dans une autre application

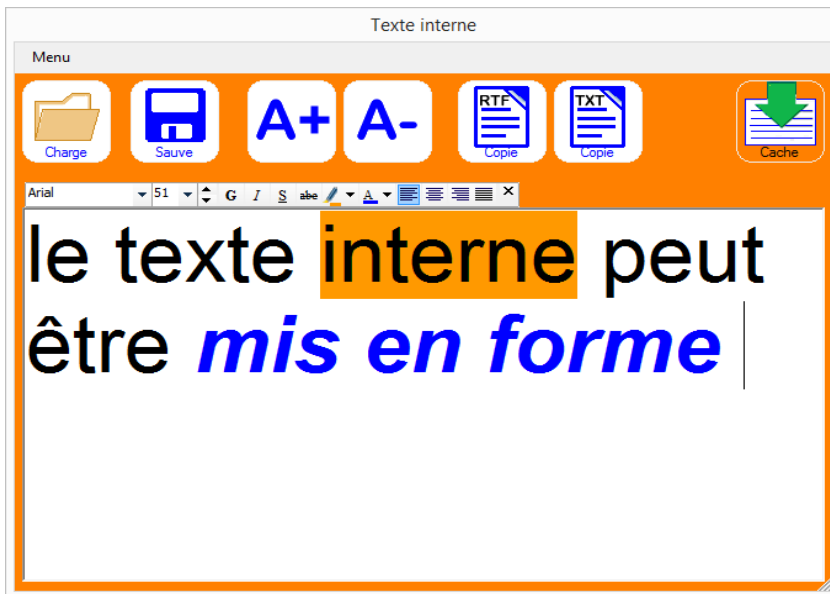
La seule solution est de copier le texte qu'on veut écouter dans le Presse Papier. A l'usage CTRL+C ne suffit pas, il faut faire une vraie opération de Copie et alors le programme lit le texte ainsi copié dans le Presse Papier.

La fenêtre de texte interne

C'est certainement la sortie la plus accessible, qui demande moins de manipulations qu'un texte saisi dans une application externe, même si les opérations d'ouvrir un texte ou le sauver demandent des clics de souris.

Les commandes de cette fenêtre sont accessibles en mode survol.

Cette fenêtre peut être agrandie, disposée comme on veut à l'écran en tirant sur ses bords, ou sur sa "poignée" en bas à droite. Elle se déplace avec un clic maintenu dans sa barre de titre, ou bien dans le fond de la fenêtre (pas dans le texte) comme d'autres fenêtres de Windows.



On dispose dans cette fenêtre d'un champ de texte au format RTF (on peut aussi charger dedans des textes simples au format txt)

RTF= *Rich Text Format*. Les textes au format RTF peuvent être utilisés avec les traitements de texte habituels.

La taille de la police au départ est celle inscrite dans les réglages.

Les Boutons de commande en haut de cette fenêtre sont accessibles en mode survol. Il permettent d'ouvrir un fichier RTF ou TXT existant, de sauver le texte en cours en RTF ou en TXT, ou bien de le copier dans le presse papier.

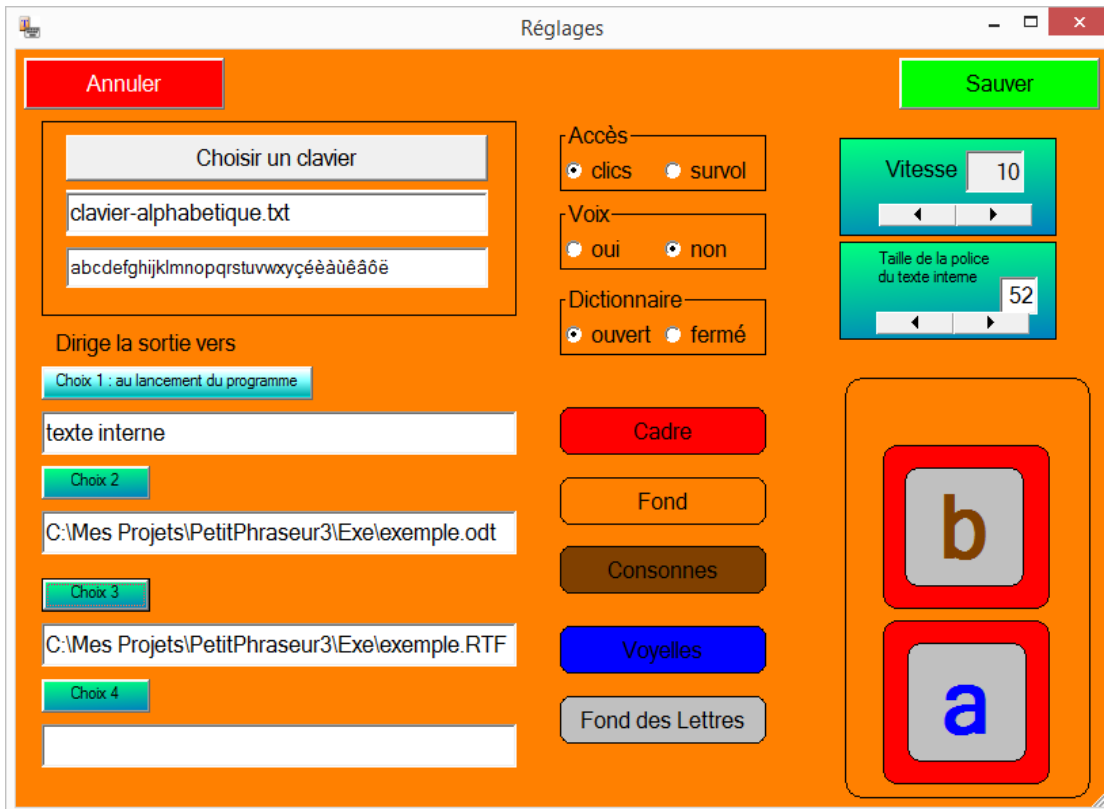
Cette fenêtre comprend une barre de mise en forme (malheureusement petite et accessible uniquement au clic) qui permet les changements de couleurs, de taille de police, de centrages, etc ..

Deux boutons "+" et "-" permettent des changements rapides de la taille de **tout le texte**. Attention, l'utilisation de ces commandes de taille enlève les mises en forme faites avant (couleur par exemple).

Limites : les textes au format RTF ne supportent pas trop les images.

Si on "**cache**" cette fenêtre pour gagner de la place à l'écran par exemple, le programme la rend invisible. On peut de nouveau cette fenêtre et son contenu, par la commande "Sortie vers .." + "texte interne" du clavier.

Les réglages



La fenêtre des réglages est accessible par la commande "Réglages en haut d'écran" (*attention les commandes de cette fenêtre ne fonctionnent pas en mode survol*)

On peut régler :

- le choix d'un clavier à utiliser, ainsi que son contenu
- le mode d'accès : au clic , ou au survol temporisé
- la mise en service de l'aide par la synthèse vocale (format SAPI5, voix par défaut dans l'ordinateur, elle doit être en français)
- la sauvegarde du dictionnaire modifié en cours d'utilisation (les mots sont reclassés dans l'ordre de fréquence lorsqu'ils sont utilisés)
- la vitesse : durée après laquelle une action est déclenchée en mode d'accès par survol. (Cette durée est juste un repère : elle ne correspond pas à un timing exact)
- la taille de la police par défaut dans la fenêtre du texte interne
- 4 sorties prévues : texte interne, ou fichier qui existe, ou application externe. On va chercher les programmes ou les fichiers à leur emplacement dans l'ordinateur avec le bouton bleu : choix ...1,2,3,4
La ligne de commande "c:\program files\libreoffice\programs\swriter.exe" permet de lancer directement Libre Office.
- les couleurs des éléments du programmes

Les réglages modifiés sont immédiatement utilisables.

On n'est pas obligé de remplir les choix des lancements à faire. Dans ce cas, le programme s'ouvre et attend qu'on lui indique une application à synchroniser. Si on n'a rien synchronisé et qu'on choisit des signes ou des mots à écrire, ceux-ci sont envoyés "dans le vide".

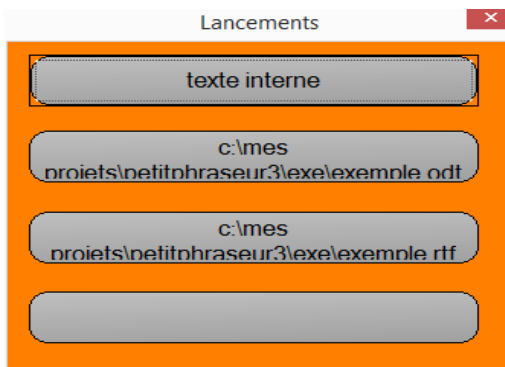
Les sorties prévues dans les réglages

Le programme démarre avec le choix 1 fait dans la fenêtre des réglages.

Les sorties possibles sont :

- le **texte interne** (saisir au clavier "texte interne" dans le champ de la fenêtre des réglages)
- un programme **exécutable**, par exemple "**swriter.exe**" dans Program Files pour lancer le traitement de texte Libre Office. Ces exécutables sont les programmes contenus dans l'ordinateur susceptibles d'accueillir une saisie de texte. *Le lancement d'un EXE contenu dans Program Files exige quelquefois de travailler comme administrateur. Cette opération n'est souvent pas possible sur un ordinateur en réseau.*
- un **fichier** ("odt", "doc", "xls") appelé par le programme, qui va ouvrir son application. Un fichier ".doc" ouvrira le document Word prévu, un fichier "odt" ouvrira le fichier du traitement de texte de Libre Office. On peut ouvrir plusieurs fois le même fichier pour continuer à écrire dedans.

En cours d'utilisation, on peut changer de "cible" en utilisant la commande "Sortie vers" . On retrouve alors les choix prévus dans les réglages.

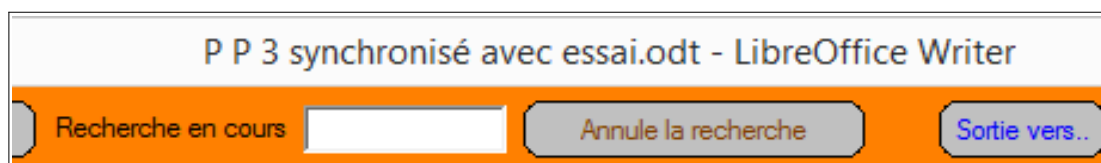


Il suffit de cliquer sur une des commandes pour lancer le programme voulu, ouvrir le fichier désiré, et continuer à travailler.

Synchronisations

Lorsqu'une sortie est choisie, le programme exécute donc l'opération de lancement ou d'ouverture voulus, et se synchronise automatiquement pour pouvoir écrire dedans.

Le programme ainsi synchronisé est indiqué dans le titre du programme.



Si pour une raison ou pour une autre, on s'aperçoit que le texte n'est pas envoyé correctement à l'application cible, on peut utiliser la commande "Synchro".

Manoeuvre à faire :

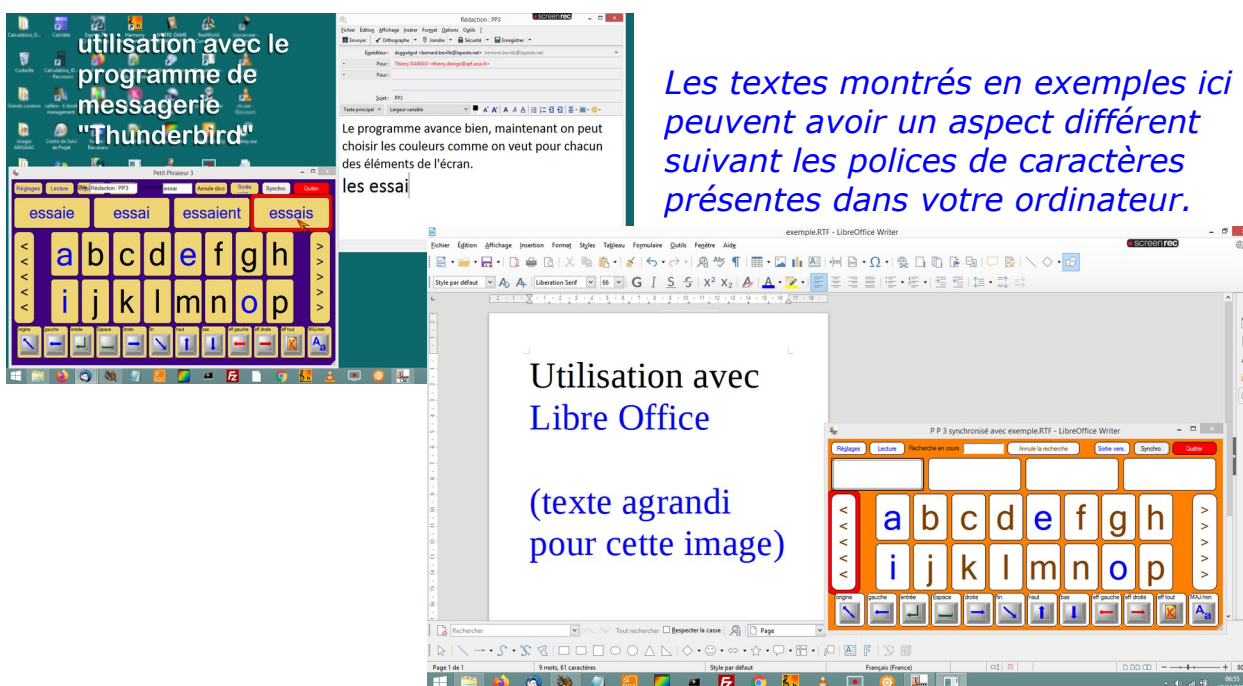
1. cliquer dans la commande "Synchro"
2. cliquer dans la fenêtre où doit être écrit le texte.
3. son titre doit apparaître dans le titre du programme

La commande "Synchro" permet d'envoyer du texte à une application ouverte, visible, même si elle n'est pas prévue dans les choix des réglages.

PP3 est un programme prévu pour pouvoir travailler avec des affichages les plus grands possibles, pour compenser des problèmes de vue.
Dans certains cas, on peut envisager une utilisation sur deux écrans à la fois en occupant toute la surface des deux écrans, et en travaillant avec de très grandes écritures..



Sinon PP3 peut travailler en synchronisation avec la plupart des applications de l'ordinateur susceptibles de contenir du texte éditable.



Remarque sur les synthèses vocales

Ce programme comporte de nombreuses aides vocalisées par la voix de synthèse définie comme voix par défaut dans les paramètres de Windows.

Certains ordinateurs, un peu anciens souvent, ne peuvent pas utiliser de voix de synthèse avec les programmes IDEE .

Cette difficulté provient quelquefois d'une erreur de mise à jour de la norme SAPI5 par la société Microsoft

Une page de dépannage avec des conseils existe sur le site IDEE, dans la rubrique "Utilitaires" pour tenter de corriger cette erreur.

<https://idee-association.org/utilitaires>

Néanmoins, malgré ces dépannages possibles, il existe des machines "rétives" qui refusent tout à fait ce fonctionnement. Malheureusement, la raison de ce dysfonctionnement reste encore inconnue. (Heureusement, les programmes IDEE sont gratuits !)

Installation

Comme tous les programmes IDEE, le programme et ses fichiers sont distribués dans un seul fichier compressé au format ZIP

Il suffit de décompresser le contenu dans un répertoire dédié au programme, par exemple, et de créer un raccourci pour y accéder.

Ce programme peut aussi fonctionner sur une clé USB, **non protégée en écriture.**

Notes de version

Ce mode d'emploi correspond à la version du 17 juin 2020.

Il est toujours possible, malgré toutes les vérifications, qu'une erreur subsiste encore. Merci de la signaler par la page "contact" du site IDEE.

Le cahier des charges de ce programme a été défini à partir de besoins précisés par Mr Thierry Danigo, [ergothérapeute conseil à l'APF](#), pour des personnes de l'[Association Française de l'Ataxie de Friedreich](#)
Le programme a été testé et amélioré avec sa collaboration très active..

Un programme peut toujours être amélioré, modifié pour répondre à des besoins différents. Pour cela vous pouvez m'adresser un message par la page "Contact" du site <https://idee-association.org>

Bernard Béville - 17 juin 2020