

Question->Réponse(s)

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

«Question-Réponse(s)» est un programme basé sur des images et la compréhension d'une question il faut trouver la ou les réponses dans une collection d'images.

Les questions peuvent être de nature très différentes suivant ce qu'on a choisi de construire comme exercice.

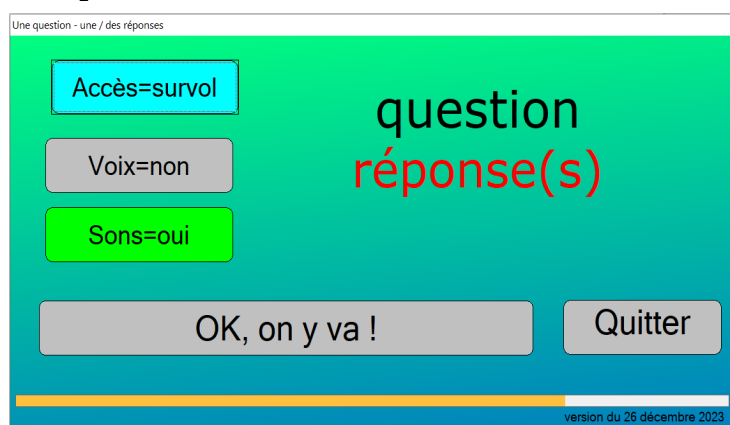
Exemples :

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

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:

- accès au clic ou au survol
- voix: utilisation de la voix de synthèse oui/non
- sons: illustration sonore ok/erreur

Le maintien de la souris sur le bouton « Accès » permet de changer l'option d'accès.

Choisir un jeu

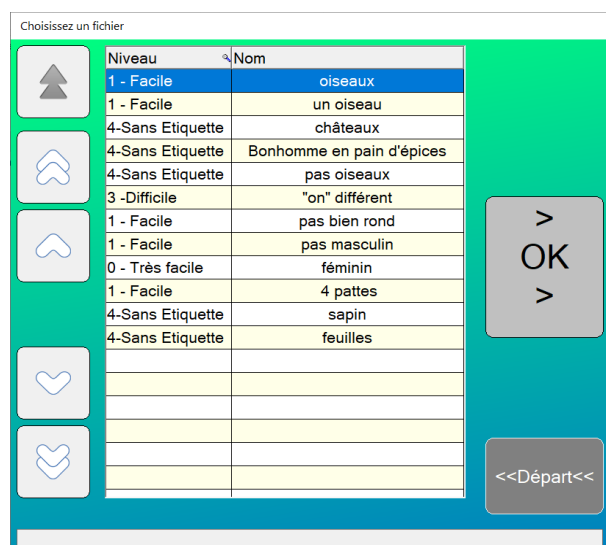
En survol, le survol de la liste permet de faire une sélection, validée par le bouton OK.

En mode clic, on peut cliquer dans la liste, ce qui charge le jeu.

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

Les niveaux

- 0 - très facile : toutes les réponses sont bonnes
- 1 - facile
- 2 - moyen
- 3 - difficile
- 4 - sans étiquette (juste les images)



C'est à la personne de l'encadrement de fixer le niveau suivant le public auquel elle s'adresse. Le même jeu peut être très difficile pour un public donné et très facile pour un autre (imaginons qu'on demande par exemple quels sont les nombres premiers dans une collection de nombres)

Les jeux sans étiquettes peuvent être de différents niveaux réels, ils sont seulement affichés sans étiquette

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 31 décembre 2023, les légendes sous les images reprennent le nom de l'image (sans extension)

Un jeu peut comprendre une seule ou plusieurs « bonnes » réponses.

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 réponses 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'un mauvaise réponse est accompagné d'un signal sonore

Lorsque la ou les réponses ont été trouvées, on peut:

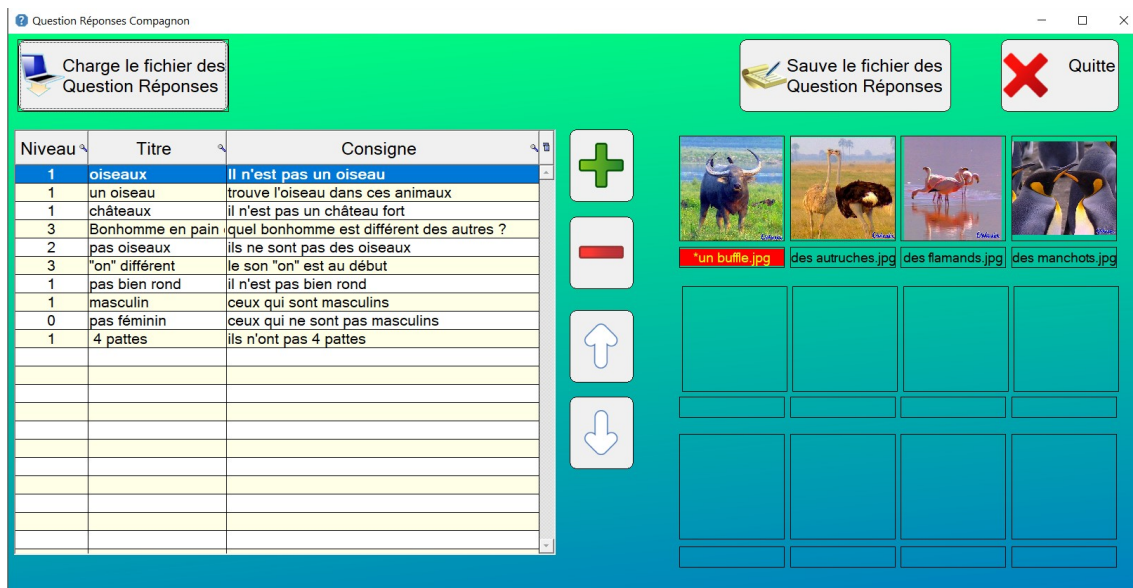
- soit utiliser le bouton «Encore». Les images sont redistribuées et on peut continuer à jouer avec la même série.
- soit utiliser le bouton «Nouveau» qui permet de revenir à la fenêtre précédente pour choisir un autre jeu (ou changer une option en revenant à la fenêtre de départ)
- soit «Quitter» le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

Organisation

Dans le répertoire «elements» on trouve:

- toutes les images utilisées dans les jeux (formats acceptés BMP,JPG,PNG,GIF)
- le fichier «QuestionRéponses.dat» qui contient la description de tous les jeux (en texte). Ce fichier se manipule mieux avec le programme « Compagnon »

Le programme « Compagnon »



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

Dans sa fenêtre on trouve principalement :

- la liste des jeux contenus dans le fichier «QuestionRéponses.dat», sous forme d'une ligne par jeu : avec l'indication du niveau à choisir (1,2,3), le titre, la consigne-question
- 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

Un double clic dans une cellule du tableau à gauche permet de changer son contenu. Idem pour les images.

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 (ou un double clic) 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 recopiée 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 sous le nom de l'image transforme cette image en « bonne » réponse possible (le nom de l'image devient rouge, et il est précédé d'une *)

Si l'image est déjà une réponse à choisir, un second clic sur l'étiquette du nom supprime cette réponse comme réponse à choisir.

Les autres boutons sont explicites :

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

Droits

L'utilisation de ce programme est gratuite.

Il ne doit jamais faire l'objet d'une vente ou d'une location, ou de toute autre forme de rémunération. Il est en libre téléchargement sur le site : <https://idee-association.org>

Sauf erreurs résiduelles, le programme est conforme à son mode d'emploi. Aucune garantie n'est possible pour son usage.

Si vous distribuez ce programme, merci de signaler son origine et ses références

Bernard Béville décembre 2023