

## Paires Logiques 2

Paires Logiques 2 est un jeu éducatif dans lequel il faut trouver deux éléments (image ou son) qui ont un lien logique entre eux. Ce lien peut être expliqué dans une consigne vocalisée au début.

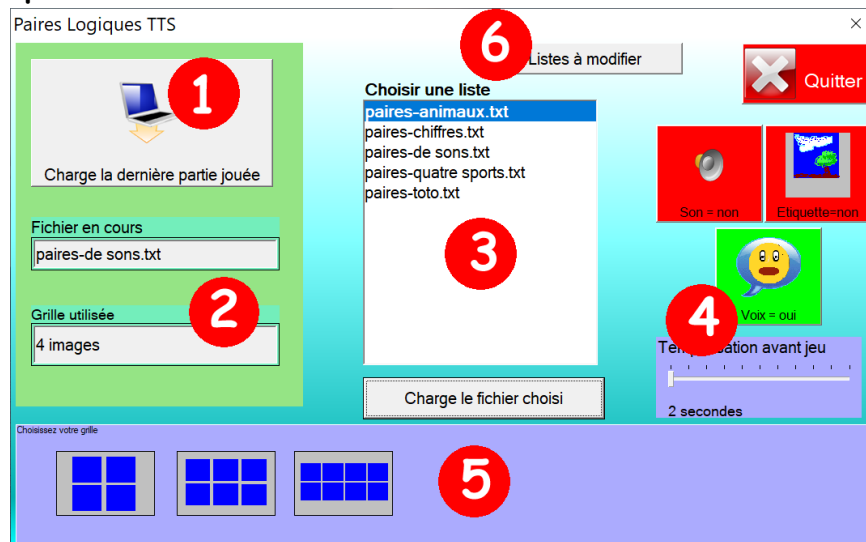
Ces paires d'éléments peuvent être de natures très différentes: un ouvrier et son outil, deux objets qui ont le même usage, deux dessins avec la même couleur, un animal et son cri, un appareil et son bruit, etc ...

Il permet de jouer avec des grilles qui peuvent contenir de 4 à 24 images.

### Installation

Décompresser les fichiers de l'archive ZIP dans un répertoire. Les images doivent se trouver dans le répertoire «images-paires-logiques». Les listes au format texte simple («paires-animaux.txt» par ex) doivent être dans le répertoire du programme EXE.

### La Fenêtre de Départ



1. bouton de chargement automatique de la dernière partie
2. affichage des options de la dernière partie jouée
3. liste de paires à choisir
4. options de jeu: voix, son, étiquette, temporisation
5. grilles de jeu possibles, d'après le nombre d'images de la liste choisie
6. accès à la création, modification de listes de paires

Les options choisies (nombre d'images, temporisations, son, voix) sont sauvegardées, ce qui permet de rejouer avec les mêmes paramètres.

### Lancer une partie

1. Cliquer dans la liste pour choisir une liste d'éléments à charger dans le jeu.
2. Choisir une grille de jeu, suivant le nombre de grilles déterminé par le nombre d'images, et par le niveau de jeu souhaité. (on peut toujours utiliser une grille de 4 images quel que soit le nombre d'images de la liste)
3. La fenêtre de jeu est affichée, on peut commencer à jouer.

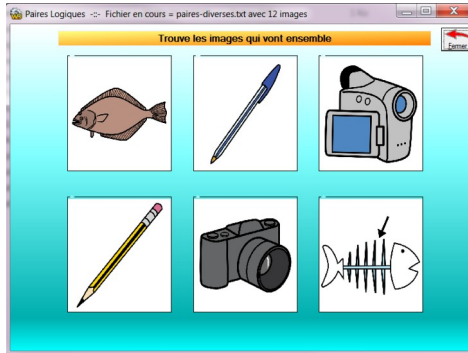
Ou bien

- on clique sur le bouton 1 qui lance automatiquement la dernière partie jouée

## La fenêtre du jeu

peut être redimensionnée, jusqu'à occuper tout l'écran. La taille des images s'adapte à la taille de leur fenêtre d'affichage. La taille et la position de la fenêtre sont enregistrées quand on quitte le programme.

## Déroulement du jeu

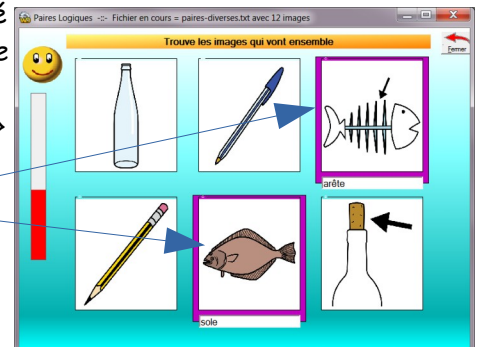


Début de la partie: Lancement de la grille.

Les images sont visibles, on peut chercher les paires à trouver

Deux images semblables ont été cliquées. Sur option; la synthèse vocale lit leur nom (sans l'extension: «un aspirateur.jpg» sera lu «un aspirateur»). Si l'option «étiquette» a été

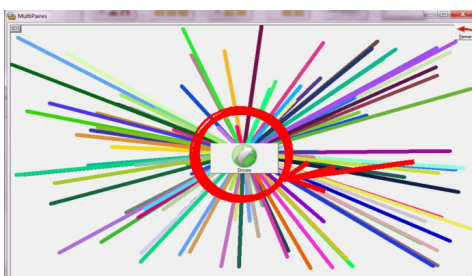
choisie, le nom de l'image est visible sous l'image cliquée. Il peut être relu en cliquant sur le texte.



Les deux images restent visibles un moment(temporisation du jeu), puis, elles sont effacées



Les sons sont représentés par la même image, on peut les écouter avant de jouer en survolant cette image avec la souris.



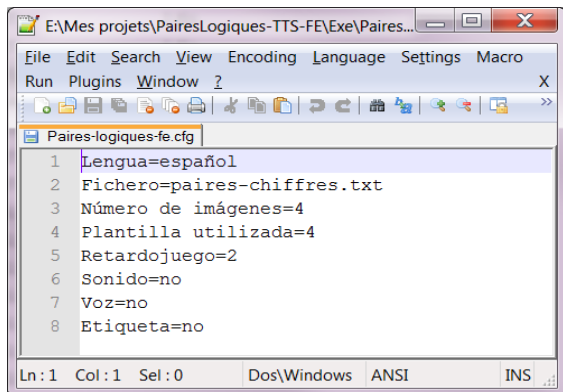
Lorsque toutes images ont été trouvées, une petite animation égaye l'écran (avec la musique qui va avec au besoin), si l'option «son» a été choisie.

Un bouton «Encore» apparaît au centre et on peut relancer une autre partie avec les mêmes paramètres. La partie qui est relancée utilise toutes les images du fichier en cours.

Le bouton «Ferme» en haut à droite fait revenir à la fenêtre de départ.

Remarque: Le bouton «Ferme» reste accessible pendant le jeu. On peut donc arrêter une partie à tout moment (attendre que l'icône d'attente ne soit plus visible).

## Le fichier des options



Les options choisies au lancement d'une grille sont enregistrées en fermant la fenêtre de jeu. Le fichier qui les mémorise s'appelle «Paires-logiques.cfg» et il se trouve dans le répertoire de l' EXE.

La temporisation du jeu est enregistrée en secondes.

## Les images, les sons

Ces éléments sont tous dans le répertoire «images-paires-logiques» du programme.

On peut choisir des images à peu près au format carré. Le programme peut utiliser les formats «JPG» ou «PNG» (éviter le format BMP plus lourd)



Les images ARASAAC sont parfaites pour ce programme. Quelques unes ont besoin d'être renommées pour la lecture de leur nom par la synthèse vocale.

«avion3.jpg» peut être renommé en «un avion.jpg», voire par une petite phrase comme «un avion en jouet.jpg». il sera alors lu comme «un avion en jouet»

Le fichier ARASAAC complet comprend plus de 13 000 images dont beaucoup sont en double. Les sons sont à rechercher dans les banques de sons gratuits sur internet.

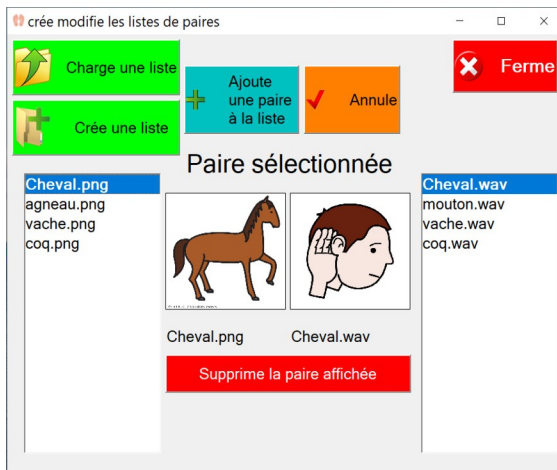
Le programme est livré avec quelques exemples utilisant des images extraites de cette formidable distribution (merci à l'équipe d'ARASSAC)

Les images ARASAAC sont disponibles à l'adresse suivante:

[http://www.arasaac.org/pictogramas\\_color.php](http://www.arasaac.org/pictogramas_color.php)

On peut aussi utiliser, bien entendu, toutes les images et les sons que vous pouvez faire vous-même ...

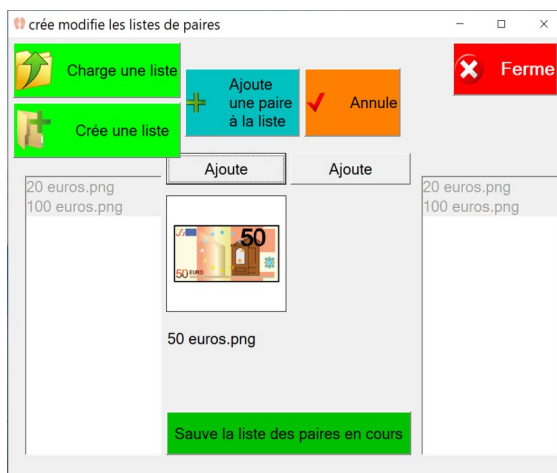
## La fenêtre de gestion des listes de paires d'éléments



Elle s'ouvre à partir de la fenêtre du départ du programme.

On peut charger une liste existante ou en créer une nouvelle.

En mode lecture, les deux éléments qui vont ensemble sont sélectionnés ensemble. (ici l'image et le son du cheval)



On peut ajouter des éléments (images et/ou sons) pour créer de nouvelles paires dans une liste.

Les éléments qui vont ensemble sont affichés sur les deux listes visibles à gauche et à droite.

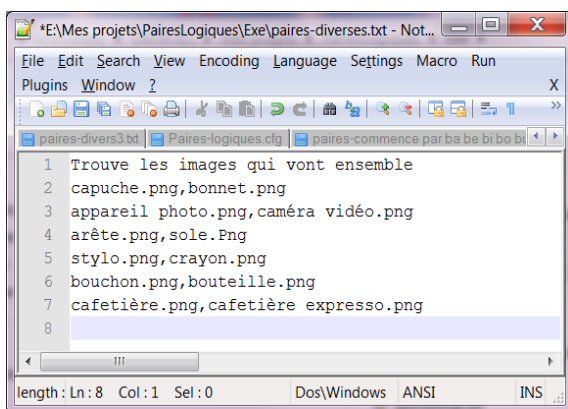
Une fois les listes constituées, il faudra veiller à ne pas déplacer ou supprimer des images ou des sons, sinon, la liste ne fonctionnera pas.

## Supprimer des listes de paires

Il n'est pas prévu de supprimer ces fichiers avec une fonction du programme.

Il suffit d'ouvrir le répertoire du programme et de supprimer les fichiers voulus à la main.

## Gérer à la main une liste de paires



Ce mode de travail peut être utile si on a déjà constitué des listes et qu'on modifie par exemple les noms des images après coup.

Prendre le Bloc Notes de Windows (ou tout autre programme utilisant un texte simple, sans aucune mise en forme, comme NotePad++ dans cet exemple).

## Charger le fichier (extension TXT)

Dans le texte, ajouter, modifier, supprimer le nom des images choisies: deux noms d'images ou de sons par ligne, séparés par une virgule.

Vérifier que la dernière ligne ne soit pas vide.

Enregistrer la liste en mode texte simple avec extension «.txt» dans le répertoire de l'EXE. Le nom du fichier commence obligatoirement par «paires-» (vérifier que vous enregistrez au format ANSI si quelque chose n'a pas fonctionné dans le jeu, évitez les noms d'images ou de sons avec des accents)

On peut garder en réserve des listes qui ne seront pas utilisées, en supprimant le début du nom du fichier «paires-sports.txt» renommé.

«sports.txt» ne sera pas utilisé par le programme.

### **Observations sur le titre/consigne**

Ce texte est la première ligne de la liste.

Si l'option «voix» est active, ce titre/consigne sera lu au départ de l'exercice. Il sera affichée en haut d'écran, et pourra être relu en cliquant dessus.

Cette ligne ne peut pas rester vide ! Si cette ligne est absente, il manquera une ligne au fichier, donc deux images disponibles pour l'exercice.

Attention: si du coup votre fichier ne comprend pas 4 images, il devient inutilisable: aucune grille de jeu ne sera affichée et un message le signalera.

### **Installation**

Comme tous les programmes IDEE, celui-ci est distribué dans un ZIP qui contient tout ce qui est nécessaire au programme. Il suffit de le décompresser dans un répertoire et de créer un raccourci pour lancer l'EXE.

### **Droits d'auteurs**

Les images utilisées comme exemples proviennent des collections ARASAAC, Parler Pictos.

Les autres images sont produites ou adaptées par IDEE.

### **Droits d'utilisation**

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 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.

Le programme est fourni sans virus informatique.

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

Remarque de version:

il est possible que cette version soit susceptible d'être améliorée.

Un programme peut toujours être amélioré ou adapté à un usage non prévu au départ. Les erreurs de manipulation ne sont pas toutes prévisibles.

**Toutes** les demandes, les questions, les suggestions reçoivent une **réponse**.

Suivre l'actualité sur le site <https://idee-association.org>

Bon usage!

Bernard Béville, association IDEE