

MultiMemory

MultiMemory est un jeu classique de Memory réalisé à la demande de Thierry Danigo, ergothérapeute Conseil, responsable du Réseau Nouvelles Technologies de l'A.P.F.

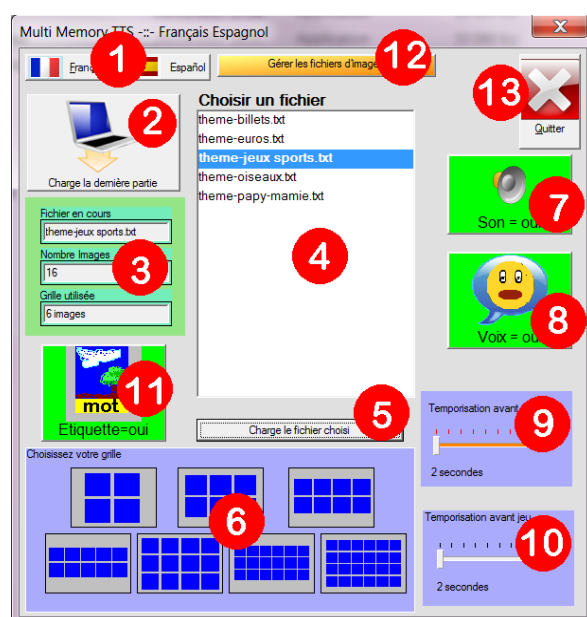
Il permet de jouer avec des grilles qui peuvent contenir de 4 à 24 images.

Ce programme existe en plusieurs versions. La version « MultiMemory » utilise la voix de synthèse SAPI5 par défaut dans la machine.,

Installation

Décompresser les fichiers de l'archive ZIP dans un répertoire. Les images doivent se trouver dans le répertoire « images-memory ». Les fichiers par thème (*.txt) doivent être dans le répertoire du programme EXE.

La Fenêtre de Départ



1. Boutons de changement de langue
2. bouton de chargement automatique de la dernière partie : fichier utilisé, nombre d'images, temporisations du jeu
3. options de la dernière partie jouée
4. fichiers par thèmes disponibles, à choisir
5. charge le fichier d'images par thème sélectionné dans la liste
6. grilles de jeu possibles, d'après le nombre d'images du fichier par thème choisi
7. réglage du son : oui, non. si oui, joue une musique pour souligner la réussite ou l'échec
8. réglage de la voix : oui, non. Si oui, lit le nom de l'image qui vient d'être cliquée .
9. réglage de la temporisation avant de masquer les images au départ (30 sec. Max.)
10. réglage de la temporisation en cours de jeu avant de supprimer les images trouvées
11. option oui non : montre l'étiquette de l'image choisie (peut la lire en cliquant dessus)
12. ouvre la fenêtre de gestion des fichiers par thèmes
13. quitte le programme

Les options choisies (nombre d'images, temporisations, son, voix) sont sauvegardées au changement de langue et au lancement du jeu, ce qui permet de rejouer avec les mêmes paramètres avec le bouton **1**

Lancer une partie

1. Cliquer dans la liste pour choisir un fichier par thème d'images à charger.
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.

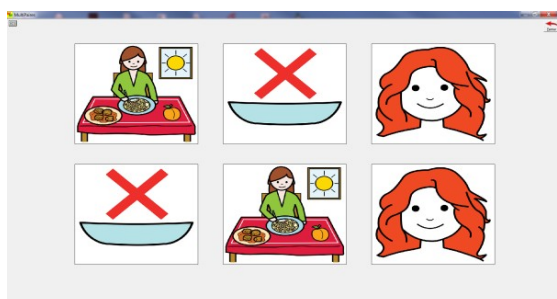
Ou bien

- 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



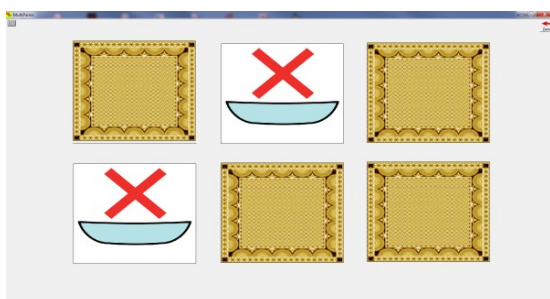
Début de la partie : Lancement de la grille.

Les images sont visibles pendant le temps défini comme temporisation avant départ

Les images sont ensuite masquées



Un petit bouton « SOS » en haut à gauche de l'écran permet un affichage momentané des images (aide au jeu)



Deux images semblables ont été cliquées.

Si besoin, la synthèse vocale a lu 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.

Les deux images restent visibles un moment, puis, elles sont effacées



Lorsque toutes les images ont été trouvées,

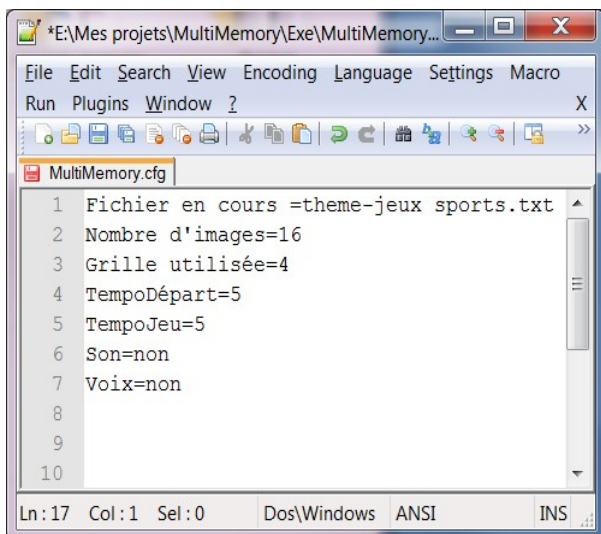
une petite animation égaye l'écran (avec la musique qui va avec au besoin), si l'option « son » a été choisie.

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 : Les boutons « SOS » et « Ferme » restent accessibles 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 « MultiMemory.cfg » et il se trouve dans le répertoire de l' EXE

Sa lecture se passe de commentaires.

Les temporisations sont enregistrées en secondes.

Les images

Elles sont toutes dans le répertoire « images-memory » 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.

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

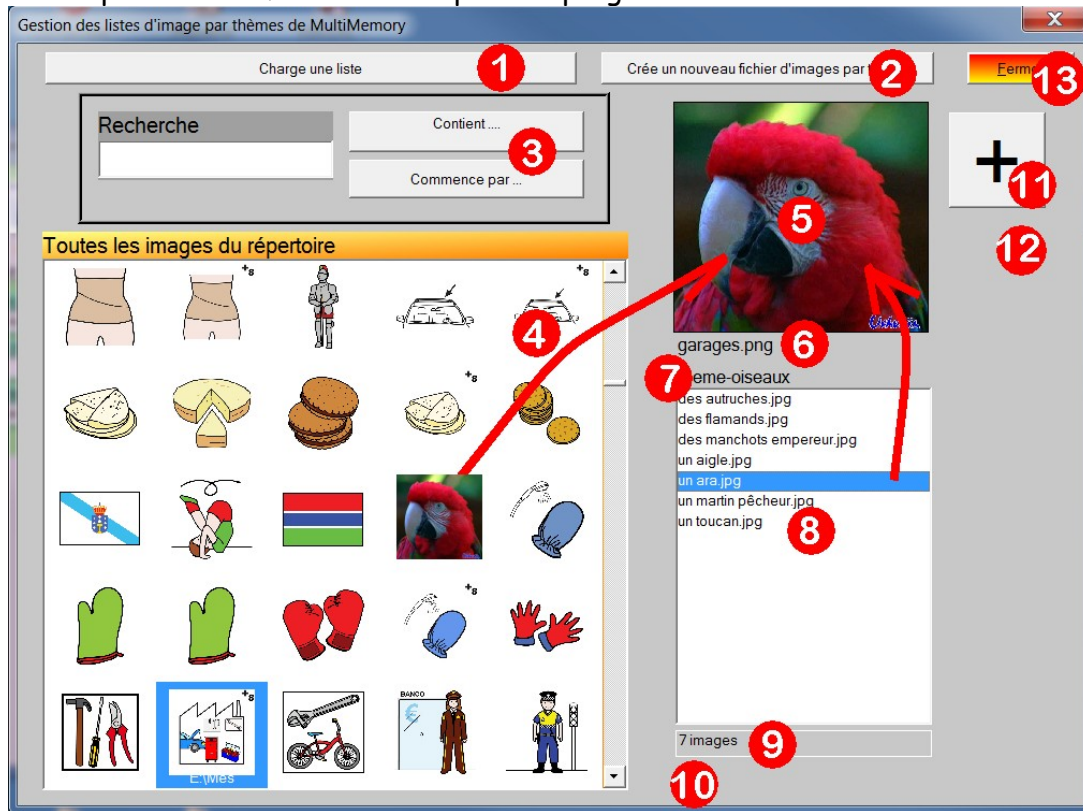
Les images ARASAAC sont disponibles à l'adresse suivante :

http://www.arasaac.org/pictogramas_color.php

On peut aussi utiliser les images livrées avec le programme « Memory8 » par exemple, et bien entendu, toutes les images que vous pouvez faire vous-même ...

La fenêtre de gestion des fichiers par thème

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



1. bouton de chargement d'un fichier d'images par thème, qui doit être présent dans le répertoire de l'EXE
2. bouton de création d'un nouveau fichier par thème
3. partie recherche d'une image parmi toutes les images présentes dans le répertoire « images-memory »
4. liste des images du répertoire, avec toutes les images présentes du répertoire
5. image agrandie, soit en cliquant dans la liste des images (4), soit dans la liste du fichier chargé (8)
6. nom de l'image
7. nom du fichier chargé
8. liste des images du fichier chargé
9. nombre d'images de ce fichier
10. bouton de sauvegarde du fichier (non visible sur cette image) dans le répertoire de l'EXE
11. bouton pour ajouter au fichier en cours l'image choisie dans le répertoire des images (4)
12. bouton pour enlever du fichier en cours l'image choisie dans la liste 8 (non visible sur cette image)

Le bouton de sauvegarde du fichier (10) est visible en cas de modification dans la liste.

Le bouton « ajoute » (11) est visible quand on choisit dans la liste de toutes les images une images à ajouter, agrandie en (5)

Le bouton « enlève » (12) est visible quand on a choisi une élément de la liste en cours (8).

Plusieurs vérifications sont effectuées au chargement du fichier pour détecter d'éventuelles erreurs : image absente, image en double. La correction se fait ensuite manuellement.

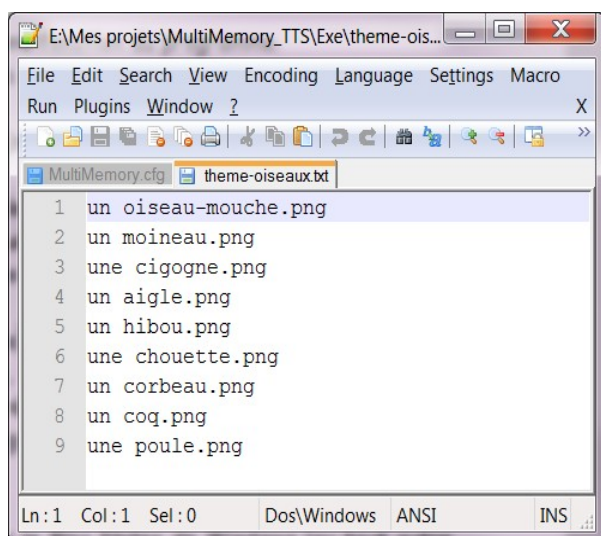
Note : les images absentes ne sont pas chargées au moment de commencer une partie.

Supprimer des fichiers par thèmes

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 un fichier d'images par thème (pratique pour une petite correction rapide)



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.

Exemple : dans le fichier de la distribution fournie, les noms du fichier « theme-oiseaux.txt » sont précédés de « un » ou « une » alors que le nom original des fichiers ARASAAC est différent.

Prendre le Bloc Notes de Windows (ou tout autre programme utilisant un texte simple, sans aucune mise en forme).

Charger le fichier (extension TXT)

Dans le texte, ajouter, modifier, supprimer le nom des images choisies : une image par ligne. Vérifier que la dernière ligne ne soit pas vide.

Vérifier la cohérence de cette liste en utilisant la fenêtre de gestion des listes du programme qui signale quelques incohérences : images absentes (ou renommées autrement), images en double...

Les grilles possibles au départ sont fonction du nombre d'images dans les listes, sans dépasser 12 paires ; même si le fichier comprend plus de 12 images

Enregistrer le fichier en mode texte simple avec extension « .txt » dans le répertoire « images-memory ». Le nom du fichier commence obligatoirement par « theme- »

On peut garder en réserve des fichiers par thème qui ne seront pas utilisés, en supprimant le début du nom du fichier « theme-sports.txt » renommé « sports.txt » ne sera pas utilisé par le programme.