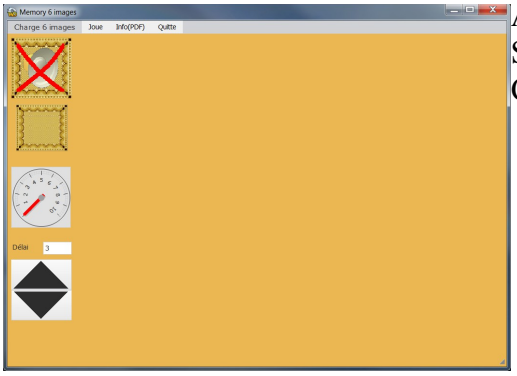
MEMORY 6 images

Ce mémory assez facile se joue avec 8 images,

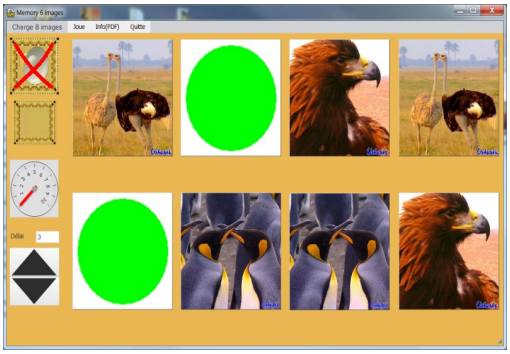
Ce jeu utilise une synthèse vocale pour prononcer les noms des images de différentes manières, suivant les options qu'on aura réglées.

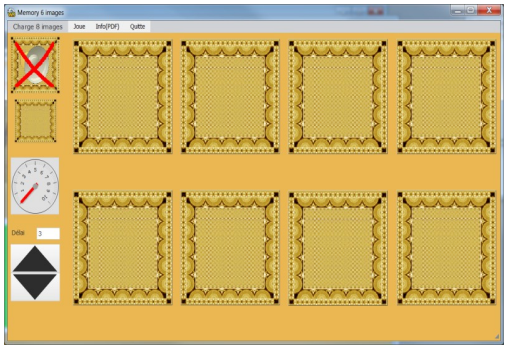


Au premier lancement, la fenêtre est vide d'images.
Seuls les boutons de commande des options sont visibles.
Ce sont du haut vers les bas

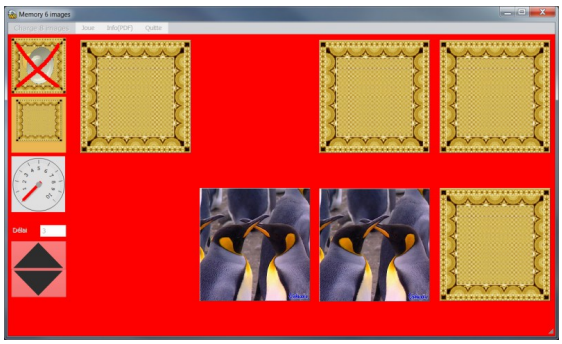
- la commande de lecture sur le dos des cartes, c'est une aide sonore : quand les cartes sont « retournées » un clic droit lit le nom de la carte. Cette fonction peut faire appel à la mémoire de ce qu'on a entendu.
- la commande d'affichage des étiquettes : chaque image peut être affichée ou pas avec une étiquette en dessous avec le nom de l'image
- la jauge des scores (de 0 à 10) qui compte le nombre de parties jouées avec 8 images
- les flèches en dessous permettent de régler la temporisation d'affichage des images avant de les cacher : réglage possible de 3 secondes jusqu'à 10 secondes

Pour commencer à jouer on clique sur la commande « Charge 8 images »
Les 8 images sont affichées (avec ou sans leur étiquette) pendant le temps réglé, avant d'être « retournées »



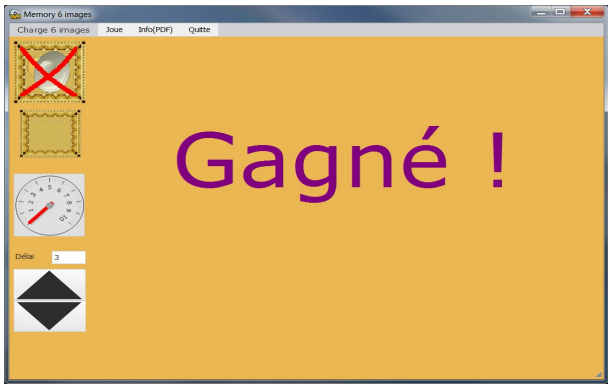


Un clic sur une carte la retourne : l'image (et son étiquette) de vient visible, on entend le nom de la carte. Un second clic sélectionne la seconde image.
Si les deux images sont semblables, elles disparaissent, sinon, le jeu continue.



Pendant le jeu, une sécurité empêche de cliquer n'importe où, n'importe quand.
Quand le fond d'écran est rouge, inutile de faire quoi que soit, tout est en attente de la suite.
Il faut attendre que le fond de la fenêtre redevienne brun clair.

Quand le joueur a terminé sa 10 ème partie, le programme signale qu'il a gagné.



Organisation du jeu :
Le programme utilise les images mises dans la répertoire « images-memory » qui accompagne le programme.
Pour chaque image, le nom prononcé et celui qui apparaît dans l'étiquette de l'image sont tout simplement le nom de l'image.
C'est la raison pour laquelle une image s'appelle « un singe » et non seulement « singe »

On peut ajouter ou enlever toutes les images qu'on veut dans ce répertoire « images-memory »
Il faut en laisser au moins 3 pour que le jeu fonctionne !

Si vous voulez garder des images en réserve dans un autre répertoire, mettez ce répertoire de réserve ailleurs que dans le répertoire « images-memory », le programme chercherait quand même ces images mais ne pourrait pas les afficher (chemin différent)

Installation : le programme est téléchargeable en un seul fichier ZIP contenant le programme et le répertoire des images données en exemples, extraites de l'ancien programme de l'association IDEE, DicoMIS. Il suffit de décompresser le fichier ZIP pour pouvoir utiliser le jeu.

Comme ce jeu utilise une synthèse vocale à la norme SAPI 5, une voix en français doit être installée pour avoir la lecture des noms des images.
Ce jeu peut ne pas fonctionner correctement sur des PC anciens, avant Windows 7
Il est disponible sans aucune garantie d'aucune sorte.

Auteur du jeu : Bernard Béville février 2015