

Conception et réalisation

Vendée Etudes & Réalisations de Solutions Informatiques 10 rue des Sables—85540 Moutiers les Mauxfaits http://sarl-versi.fr—contact@sarl-versi.fr

Mainate 2

une logiciel d'aide à la communication et à la consultation (photos, musiques, videos) version gratuite téléchargement sur idee-association.org



Mainate 2



Ce programme est fait pour faire dire à haute voix des messages de communication utilitaires (tableaux de communication), mais il peut aussi, car il a été dressé pour ces usages,



lancer des musiques, des vidéos, visionner des albums photos, lancer des programmes exécutables

En cas d'erreur au démarrage

Sur des machines anciennes en service avant Windows 8, il se peut que le programme déclenche une erreur au démarrage. Cette erreur provient du fait que pour fonctionner ce programme a besoin de composants extérieurs en provenance de Microsoft qui doivent être installés avant de faire fonctionner le programme.

Ceux-ci se trouvent dans le dossier « Utilitaires » du fichier ZIP. Vous pouvez donc exécuter les deux fichiers « vcredist_x86.exe » et « dotNetFx40_Client_setup.exe » pour faire ces installations.

Pour que le programme fonctionne en français, **vous devez avoir aussi une synthèse vocale en français**. Il existe plusieurs vendeurs de voix de synthèse. (NaturalReader (en anglais), NextUp (en anglais), Best Of Vox (en français) ...)

A titre d'exemple une voix sous licence Microsoft est disponible dans le répertoire « Utilitaires ». Cette voix n'est présentée qu'à titre d'exemple, vous devez vous mettre en règle avec sa licence d'utilisation ou bien acheter une voix du commerce.

(voir note sur les synthèses vocales SAPI 5 en fin de documentation)

Objectifs du programme

Beaucoup d'aides techniques à la communication fonctionnent sur le principe des tableaux de communication avec des contenus imagés disposés en colonnes et en lignes.

Une action sur ces images déclenche des messages vocaux destinés à se faire comprendre, ou bien à retrouver des contenus familiers : albums de photos, vidéos souvenirs

« Mainate » permet de construire et d'utiliser facilement ces pages-écrans de communication ou de consultations.

Sa conception a été basée sur une utilisation dans un centre accueillant des personnes polyhandicapées.

Installation du programme

Le programme peut fonctionner sans installation. Il suffit de décompresser dans un même répertoire les fichiers contenus dans le dossier compressé « mainate2.zip » qui se trouve en téléchargement sur le site

http://idee-association.org



logiciels de rééducation aides à la communication

Le fonctionnement du programme

Le programme présente des pages-écrans affichant des « cases ». (quelquefois appelées aussi « boutons » dans cette documentation)

Une page écran du programme comporte 15 cases au maximum qui peuvent déclencher différentes actions.

On n'est pas obligé d'utiliser les 15 cases d'une page-écran.



Certaines cases peuvent servir à changer de page.

On peut « naviguer » de page en page.

Exemple : A partir de la page « départ » on peut aller sur la page « musiques » ou sur la pages « douleurs » et revenir à la page « départ ».

La fenêtre principale



- 1. le menu pour gérer les pages
- 2. le nom de la page en cours
- 3. le bouton pour vérification d'un album
- 4. le bouton de vocalisation au survol
- 5. les cases de la page
- 6. le texte qui peut être écrit par une case, et vocalisé

Le menu « Pages »



Le **menu « Pages** » comprend 3 commandes : afficher une page existante, modifier une page existante, ajouter une nouvelle

Les pages existantes sont enregistrées obligatoirement dans le dossier « pages ».

C'est donc dans ce dossier

- qu'une nouvelle page sera créée et enregistrée
- que le programme ira chercher une page existante (pour la relire par exemple, avant de la « connecter » à une autre page) ou une page à modifier (dans laquelle on veut ajouter ou enlever des cases)

Le nom d'une page commence toujours par le mot « page ... ».

Le contenu d'une page enregistre en résumé le contenu des cases de la page dans un simple fichier texte. (ex :page de départ.dat)

Chaque case peut contenir une légende, un texte à écrire (et à lire), une image, et une action à exécuter : afficher l'image en grand, afficher une autre page, lire le libellé, lire et écrire du texte, lire un fichier de musique ou une vidéo, déclencher une lecture d'album photos

Ce contenu est enregistré sous forme d'un texte simple (on peut le lire avec le Bloc Notes par exemple). Ci dessous le contenu d'une case en exemple.

ineureux_2.jpg	*douleurs	*douleurs	*page mai	duerdue	part.da
le nom de l'image	la légende	le texte à écrire	8	la page à (ou la m	appeler usique
				ou la v.	idéo)

Créer une nouvelle page

On utilise pour ça la commande « Ajouter une nouvelle page » du Menu « Pages »

Le programme demande son nom (inutile de mettre le mot « page » ...), puis une validation



On arrive ainsi sur la nouvelle page vide, sauf

une case pré-remplie pour revenir à la page « départ » (il faut faire attention à ne pas créer de page en impasse, sans retour vers une autre page)



On peut changer la case de retour à la page de départ pour une autre case ou une autre page, le principal étant d'avoir une « porte de sortie » de la page.

Il reste plusieurs choses à faire

- remplir des cases dans cette page
- enregistrer la page modifiée (on pourra la reprendre au besoin plus tard avec la commande « Modifier une page »)
- dans une autre page, construire une case appelant cette nouvelle page, sinon cette nouvelle page sera « orpheline »

Créer une nouvelle case (ou nouveau bouton)

	representations : coRage	in .	
age de départ			

Lorsqu'une nouvelle page en création est affichée, ou bien si on a appelé une page en modification, les 15 cases possibles de la page sont affichées.

Avec un **clic droit** sur une case vide, on arrive sur la fenêtre suivante

On retrouve les différents paramètres de la case : image, libellé (légende), texte (à écrire), action à exécuter.

						Annule et f	erme sans sauver
mag	je						
ibel	lé					Ecoute	
Text	e					Ecoute	
Actio	on						Libellé
	Image	Libellé	Texte	Page	Album		
	Muniqu	e,5on	Video	Exe	cutable		

Les différents boutons permettent de programmer différentes actions (voir aussi les observations page 16) :

- écouter la lecture du libellé ou du texte à écrire
- aller chercher une image dans l'ordinateur (elle sera redimensionnée si besoin et recopiée dans le dossier « images » si elle n'y est pas.
- aller chercher une page de destination (dans le dossier « pages »)
- aller chercher un son, une musique dans l'ordinateur (le fichier sera recopié au besoin dans le dossier « sons-musiques »)
- aller chercher une vidéo dans l'ordinateur (elle sera recopiée au besoin dans le dossier « vidéos »)
- aller chercher un album de photos dans le répertoire « albums » (voir création des albums page 11)
- aller chercher dans l'ordinateur un programme exécutable à lancer

Remplir la rubrique « image »

Un clic sur le bouton à droite de la rubrique « image » fenêtre de recherche d'image dans l'ordinateur, en dans le dossier « images » du programme.

ouvre une commençant

Les images acceptées peuvent être dans différents formats que l'ordinateur reconnait (JPG, PNG, BMP, GIF, ...).

Les dimensions ne devraient pas dépasser 1000 x600 pixels

Si on va chercher une image qui ne se trouve pas dans le dossier « images » du programme, cette image sera recopiée au bon endroit (le dossier « images ») pour que le programme la retrouve.

A partir du moment où les images vont être nombreuses, il convient d'en assurer une gestion rigoureuse.

Si à l'usage, une image a été effacée du dossier, la case sera affichée vide



Remarque : les images GIF animées perdent leur animation si elles sont recopiées par le programme dans le répertoire « images ».

Pour ne pas perdre l'animation, il faut recopier l'image GIF animée dans le répertoire « images » avant de définir la case.

Remplir la rubrique « Libellé »

Le libellé est le court texte (le titre) affichée en haut de la case.

Le bouton à droite permet une écoute à la création de la rubrique.

Remplir la rubrique « texte »

Le texte sera celui qui sera écrit en bas d'écran. Il sera vocalisé au clic.

Remplir la rubrique « Action »

Un clic dans une case peut déclencher plusieurs actions (voir les observations page 15)

Les actions simples peuvent être « Lire le libellé » ou « Lire le texte » ou bien « affiche l'image », sinon, à l'aide des boutons à droite des rubriques on peut aller chercher dans l'ordinateur :

- un son, une musique (qui seront lus par le programme par défaut prévu dans la machine, Lecteur MultiMedia de Window, VLC ...)
- une vidéo (lue également par le programme par défaut de l'ordinateur)
- une page qui existe dans le dossier « pages »
- une collection de photos dans un répertoire du dossier « albums »
- un programme exécutable qui se trouve dans l'ordinateur

Si le format du son, de la musique ou de la vidéo n'est pas reconnu par l'ordinateur, il ne se passe rien.

Les longues vidéos demande un certain temps de chargement, ne pas s'impatienter.

Quand on enregistre comme action d'aller chercher une page, il faut s'assurer que la page appelée comporte aussi un lien de retour vers une page (page orpheline sinon)

L'action « afficher l'image »

Cette commande est utile lorsqu'on veut afficher des pages avec des images, sans lecture à haute voix par la synthèse vocale et sans autre action.

Les rubriques « libellé » et « texte » peuvent être remplies, mais ne déclencheront rien.

Regarder les images agrandies

Si on fait un clic droit sur une case, on ouvre une fenêtre qui affiche une par une toutes les images des cases de la page.



Valider la case

Quand on a rempli les rubriques voulues, on clique sur la commande de validation.

Si aucune action n'a été définie, le programme refuse la validation.

On a alors le choix pour continuer à modifier d'autres cases dans la page ou bien Valider et Fermer la fenêtre.

Sinon on peut Annuler. Les modification apportées ne sont alors pas enregistrées.



L'action « album »

Un album est un groupe de photos, d'images qui ont été mises dans un répertoire. Ce répertoire doit obligatoirement se trouver dans le dossier « albums » qui doit se trouver dans les répertoires gérés par le programme.

Les formats d'images acceptés au départ sont JPG, PNG, GIF, BMP

Les dimensions des images ne doivent pas être trop grandes : 1000 pixels de large environ sur 600 pixels de haut.

Créer un album

Il suffit de créer le répertoire avec son nom par la commande de Windows « Nouveau dossier » (obligatoirement dans le dossier « albums ») et ensuite recopier les images dedans.

Le nombre d'image d'un album n'est pas limité, le nombre d'albums non plus (sous réserve de pouvoir les gérer ensuite)

Créer la case qui appelle l'album

Dans la page en création ou en modification, faire un clic droit sur la case qui va appeler l'album choisi.

inage	album.png				-			5
Libellé	Agenda					Ecoute	copie	PHOT
Texte						Ecoute		ALBU
Action	album:agenda							Hauteur :350 Largeur:350
Image	Libellé Texte	Page	Album	Son	Video			
Vali	de les modi	fication	s du bo	uton				

Cette case se traite comme les autres en choisissant la commande « album »

On choisit le répertoire de l'album par le sélecteur qui s'ouvre et on valide.

On construit ainsi la commande suivante par exemple : « album:cheval » , cheval étant le nom du répertoire où se trouvent les images de cet album.

Visionner un album

Lorsqu'on clique sur la case qui commande l'affichage d'un album de photos, on arrive sur une fenêtre analogue à celle qui affiche les images agrandies.



On y retrouve les mêmes commandes pour passer d'une image à l'autre, et la commande de diaporama automatique qui projette chaque image pendant environ 5 secondes.

Si par hasard, dans un répertoire d'album, il y a autre chose que des images, il n'y aura rien d'affiché bien entendu.

Par contre si le répertoire est vide au moment où on appelle l'album, le programme déclenche une erreur

Le bouton « Vérifier les images d'un album »

Comme les images d'un album peuvent recopiées directement, sans vérifications, dans le répertoire de l'album à construire, elles peuvent être difficiles à afficher pour le programme (cas des images trop grandes)

Le bouton « Vérifie les images d'un album » va permettre d'examiner ces images et, si besoin, de les redimensionner. Cette commande est protégée par le mot de passe « Windev20 » pour ne pas être utilisée par erreur par un utilisateur non averti.

Supprimer une case

Pour supprimer une case, il suffit d'effacer les contenus des rubriques et de valider ce qu'on vient de faire. Une confirmation de cette suppression est demandée.

Fin de modifications

Quand on a cliqué sur la commande »ferme la fenêtre et sauve la page », le programme affiche la page en mode normal de lecture, et on peut immédiatement utiliser les cases modifiées.

Clic sur une case

Un clic normal (**clic gauche**) déclenche les opérations prévues par le contenu de la case :

- lecture du libellé
- écriture et lecture du texte
- affiche de l'image en grand

ou bien

- appel au lecteur de son, de musique, de vidéo
- appel d'une autre page à l'écran
- appel d'un album à parcourir

Un **clic droit** sur une case déclenche l'apparition d'une fenêtre permettant d'afficher

- d'abord l'image de la case avec sa taille normale ou agrandie
- la liste de toutes les images de la page-écran

Cette fenêtre se ferme manuellement par le bouton « ferme »

Supprimer une page

Il n'y a pas de commande spécifique pour supprimer une page dans le programme. (Ne jamais supprimer la page « page de départ.dat », le programme afficherait alors un écran vide)

Il faut ouvrir le dossier « pages » et supprimer le fichier décrivant le contenu de la page en question. Eventuellement, on peut aussi supprimer les images, les sons, les vidéos devenus inutiles dans leurs dossiers respectifs (attention à cette manoeuvre qui peut conduire à des effacements d'images utilisées dans d'autres pages).

Dans les autres pages concernées, Il faut ensuite supprimer par la commande « Modifier une page » les cases qui emmenaient vers cette page qui n'existe plus.

Si on appelle une page qui n'existe plus, le programme affiche alors un court message avertissant que cette page n'existe plus.

La commande « Stop » est une commande particulière qui arrête le programme



Le bouton « Vocalise au survol »

C'est un bouton de fonction du type « oui-non ». Il met en fonction / ou arrête la fonction de lecture par la synthèse vocale des libellés des cases par simple survol du curseur à l'écran.Si cette fonction est activée, les libellés des images agrandies sont lus aussi dans la fenêtre des images agrandies, de même pour le nom des images des albums.

Ce réglage est toujours sur « non » au lancement du programme.

Manipulations avancées sur les pages

Dans la mesure ou le contenu d'une page est décrit dans un fichier texte, on peut facilement modifier son contenu en utilisant par exemple le Bloc Notes de Windows. Ci-dessous la page « départ » en exemple

	Chaqua ligna da sa tayta
oui.png*OUI*OUI*lit le texte	Chaque lighe de ce texte
non.png*NON**lit le libellé	résumant une page repré- sente une case à l'écran.
malheureux_2.jpg*douleurs*douleurs*page mal quelque part.dat	Dans chaque ligne, on
sentiments.jpg*Sentiments*Sentiments*page sentiments.dat	trouve : le nom de
portée.jpg*pages des musiques**page musiques.dat	l'image, le libellé, le texte
videos.png*Vidéos**page videos.dat	à écrire, l'action à faire en
écrire_2.jpg*Ecrit une phrase*Voici une assez longue phrase destinée à	cliquant dans la case. Seule la rubrique action
être écrite dans le champ de texte, en bas d'écran*lit le texte	doit obligatoirement âtre
stop.png*arrête le programme**Stop	remplie : une case peut ne
***	pas avoir d'image (pas
***	pratique), de libellé, ou de
***	texte à écrire. Les cases vides sont affichées sous
***	forme de *** (ou de ligne
***	vide)
***	Supprimer une case : sup-
***	primer la ligne de descrip-
	tion de cette case

Changer de place une case : changer l'emplacement de la ligne dans le texte

Enlever une image : supprimer la première rubrique

Changer l'action : changer l'action dans la rubrique de fin de ligne (bien respecter la façon de l'écrire , une action mal recopiée ne déclenchera rien ou bien provoquera une erreur fatale qui bloquera le programme)

Attention de bien laisser en place les étoiles (*) qui servent de séparateurs entre les rubriques.

Remarques sur les actions

Une case peut comporter

- une image
- un libellé
- un texte

Dans ce cas l'action à choisir sera une seule des trois : afficher l'image agrandie (pratique pour des albums photos), ou bien lire le libellé, ou bien lire le texte. Les 2 autres actions ne seront pas exécutées.

Afficher toutes les images

On peut aussi afficher toutes les images agrandies de la page avec un **clic droit** sur la case, indépendamment des autres actions définies

Les boutons avec des flèches servent à afficher l'image précédente ou l'image suivante de la page.



Le bouton « chrono » arrête ou lance la fonction de diaporama automatique qui fait défiler les images toutes les 5 secondes environ.

Lecture du texte écrit

On peut sélectionner le texte écrit en bas d'écran pour le réécouter. On peut aussi ne sélectionner qu'une partie du texte pour l'écouter par la synthèse vocale

Les contenus du support

Du haut vers le bas

- L albums 1 images b pages • l sons-musiques L Utilitaires L videos Mainate2.exe • mainate2.ico wd200action.dll • wd200img.dll wd200mat.dll wd200mdl.dll wd200net2.dll • wd200net4.dll • wd200obj.dll wd200pnt.dll wd200std.dll wd200vm.dll .
 - un dossier « albums » (avec quelques pictos Sclera)
 - un dossier « images » pour enregistrer toutes les images utilisées par le programme
 - un dossier « pages » qui contient les contenus des différentes pages utilisables
 - un dossier « sons-musiques » pour ranger les musiques
 - un dossier « Utilitaires » contenant différents utilitaires fournis par Microsoft pour faire fonctionner le programme
 - un dossier « vidéos » pour mettre les vidéos
 - le programme à lancer par un double clic (ou par un raccourci que vous avez créé), entouré en rouge. Le nom de ce fichier se termine par «exe »
 - différents fichiers (DLL) qui sont à conserver sans y toucher

Pour lancer le programme vous faites un double clic sur le programme « Mainate2.exe »

Note sur les synthèses vocales SAPI5

Certaines voix de synthèse à la norme SAPI5 ne sont pas reconnues par des ordinateurs fonctionnant sous Windows 7 en 64 bits ou sous Windows 8.

Il faut donc mettre les mains dans le cambouis et aller changer un paramètre de fonctionnement dans le cœur de la machine. Pas d'angoisse à partir du moment où vous savez utiliser l'Explorateur de Windows.

Vous devez ouvrir les répertoires suivants comme dans la copie d'écran ci-dessus :

Propriétés de la synthèse vocale Vous faites un double clic aissance vocale Synthèse vocale pour lancer le fichier Vous pouvez modifier les propriétés de la voix, la vitesse et d'autres options de conversion de texte par synthèse vocale a' « sapi.cpl », de façon à voir Sélection de la voix la fenêtre ci-contre. ScanSoft Virginie_Dri40_16kHz -O miracle, vous voyez affi-Paramètres... chée la voix de Virginie fourser le texte suivant pour tester la voix nie sur la carte, si vous You have selected ScanSoft Virginie_Dri40_16kHz as the computer's default voice l'avez installée, et vous vali-Tester la voix dez en cliquant sur « OK » Vitesse de la voix Lente Normale Rapide Attention toutefois de ne Sortie audio... Avancé.. plus utiliser de programme comme « Narrateur » par exemple qui annulerait votre choix. Recommencez alors l'opération décrite ici. De la même manière toute OK Annuler Applique autre intervention dans la

Ordinateur > Windows > SysWOW64 > Speech > SpeechUX

rubrique « Reconnaissance Vocale >> Synthèse vocale » ferait perdre ce choix que vous devriez refaire.

Normalement ce réglage devrait se faire simplement par la Panneau de Configuration, mais Microsoft, dans ses mises à jour de Windows, a complètement oublié de modifier ce réglage !! Mainate est un programme original distribué à l'origine par la SARL



Ce programme utilise la synthèse vocale à la norme SAPI5 définie comme voix par défaut dans le panneau de configuration de l'ordinateur de l'utilisateur.

Ce programme est fourni tel quel, sans aucune garantie de fonctionnement.

Pout renseignements s'adresser à l'auteur unique : Bernard Béville