

MultiMemory_ML

ML para multilingüe (francés, español, inglés)

MultiMemory es un clásico juego de memoria creado con Thierry Danigo, terapeuta ocupacional y jefe de la Red de Nuevas Tecnologías de la A.P.F.

Te permite jugar con cuadrículas que pueden contener de 4 a 24 imágenes.

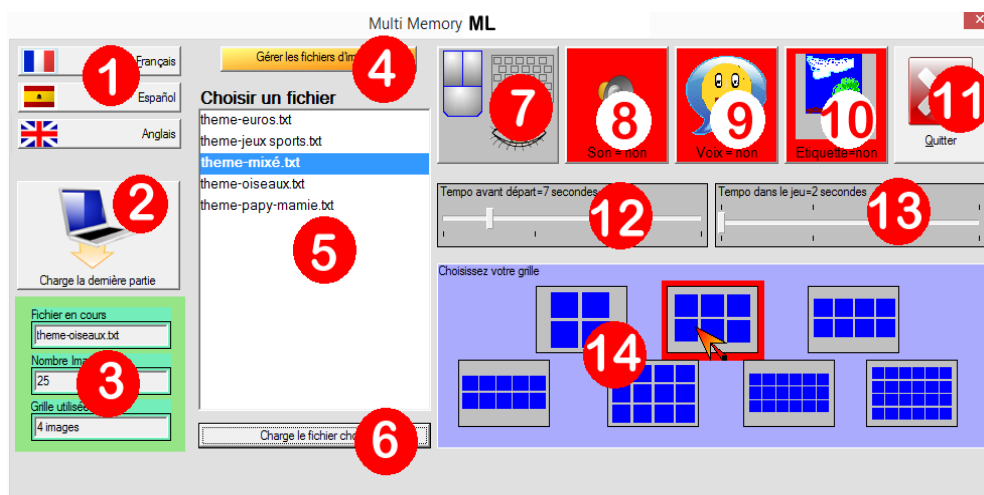
Este programa existe en varias versiones. La versión "MultiMemory_ML" utiliza la voz sintetizada SAPI5 por defecto en la máquina. Esta voz debe ser elegida de acuerdo con el idioma utilizado.

La última versión de abril de 2020 integra el acceso mediante el desplazamiento y las flechas del teclado.

Instalación

Descomprime los archivos del archivo ZIP en un directorio. Las imágenes deben estar en el directorio "imágenes-memoria". Los archivos de temas (*.txt) deben estar en el directorio del programa EXE.

La ventana de la salida



1. Botones de cambio de idioma
2. Botón para la carga automática de la última parte con los mismos parámetros
3. Visualización de las opciones de la última partida jugada
4. Maneja los archivos por temas
5. Carga el archivo de imagen para cada tema seleccionado en la lista.
6. Muestra las posibles tablas de juego (derecha)
7. selecciona el modo de acceso (normal o de desplazamiento)
8. Configuración de sonido: sí, no. Si es así, ponga música para resaltar el éxito o el fracaso.
9. ajuste de voz: sí, no. Si es así, lee el nombre de la imagen que acaba de ser seleccionada (versión TTS) . Este botón no tiene acción en la versión muda. Este botón no aparece si hay un error con la voz sintetizada.
10. opción sí no: muestra la etiqueta de la imagen elegida y la lee si se elige la opción "voz" (puede volver a leerla haciendo clic en ella en el modo de acceso al ratón).
11. sale del programa (esta es la única "salida")
12. Ajuste del tiempo de demora antes de ocultar las imágenes al inicio (30 seg. Máx.)
13. Ajustar el tiempo de demora durante el juego antes de borrar las imágenes seleccionadas si son las correctas.
14. comienza el juego eligiendo una rejilla de visualización

Las opciones elegidas (número de imágenes, temporizadores, sonido, voz) se guardan cuando se cambia el idioma y se lanza el juego, lo que permite volver a jugar con los mismos parámetros con el botón

El modo de acceso

El programa puede funcionar

1. con el ratón (o con el control de la cabeza y los ojos con el hardware adecuado y el interruptor)
2. con las teclas del teclado (flechas izquierda y derecha, tecla ENTER)
3. por el desplazamiento.

El comando nº 7 alterna entre el acceso con el ratón y el acceso con desplazamiento.

El programa se inicia en el acceso al ratón por defecto.

El modo de acceso sólo funciona en el juego, no en la ventana de inicio.

Empezar un juego

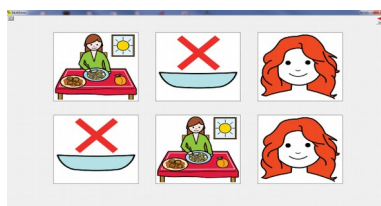
1. Elija el modo de acceso
 2. Elija entre las opciones proporcionadas
 3. Haz clic en la lista para elegir un archivo por tema de imagen para subir.
 4. Elija una cuadrícula de juego, según el número de cuadrículas determinado por el número de imágenes, y por el nivel de juego deseado. (siempre se puede utilizar una cuadrícula de 4 imágenes independientemente del número de imágenes de la lista).
 5. La ventana del juego se muestra, puedes empezar a jugar.
- O puedes...
- hacemos clic en el botón 2 que lanza automáticamente el último juego jugado

La ventana del juego

Ocupa toda la pantalla por defecto cuando se lanza el juego. El tamaño de las imágenes se adapta al tamaño de la pantalla. Se recomienda jugar con la pantalla completa.

Progreso del juego (ratón, teclado o modo de control de la cabeza o los ojos)

El acceso es por medio del ratón, el teclado (flechas y Enter) o el dispositivo de control.



Comienzo del juego: Inicio de la cuadrícula.

Todas las imágenes son visibles durante el tiempo definido como el retraso antes del inicio. Este retraso aparece como una barra roja en la parte superior de la pantalla.



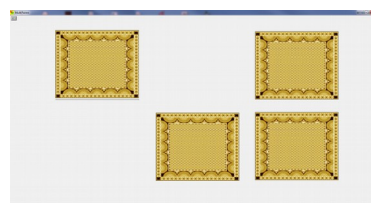
Las imágenes son entonces enmascaradas

En el modo ratón, un botón "SOS" en la parte superior izquierda de la pantalla permite una visualización momentánea de imágenes (ayuda del juego).

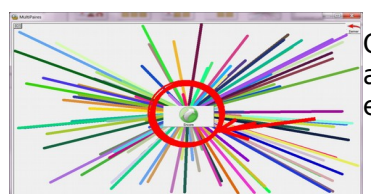


Dos imágenes similares fueron seleccionadas.

Si es necesario, la síntesis de voz leerá sus nombres (sin la extensión: "a vacuum.jpg" se leerá "a vacuum". Si se eligió la opción "etiqueta", el nombre de la imagen es visible y se lee debajo de la imagen pulsada. Puede ser leído de nuevo.



Las dos imágenes permanecen visibles durante un tiempo (duración del tiempo de espera durante el juego), luego se borran.



Cuando todas las imágenes hayan sido encontradas, una pequeña animación iluminará la pantalla (con música si es necesario), si se ha elegido la opción "sonido".

Un botón "Encore" aparece en el centro y puedes reiniciar otro juego con los mismos parámetros. La parte que se reinicia utiliza todas las imágenes del archivo

actual.

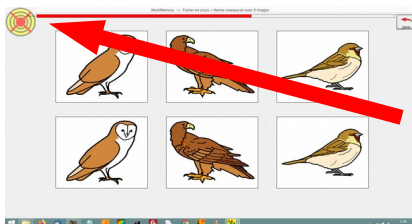
El botón "Cerrar" en la esquina superior derecha vuelve a la ventana de inicio y puede ser presionado en el modo de ratón con la tecla ESC.

Nota: Al usar el ratón, los botones "SOS" y "Cerrar" permanecen accesibles durante el juego. Por lo tanto, puedes detener un juego en cualquier momento (espera hasta que el retardo de tiempo en la parte superior de la pantalla ya no sea visible).

La selección de la imagen durante el juego está subrayada por un marco rojo alrededor de la imagen.

Flujo del juego (modo de desplazamiento)

Las etapas del juego son análogas al modo "normal".

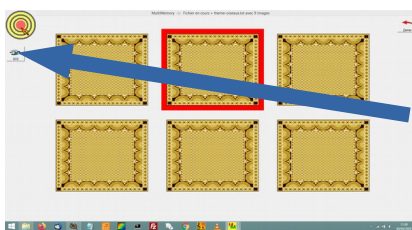


Comienzo del juego: Inicio de la cuadrícula.

Las imágenes son visibles durante el tiempo definido como el tiempo de retraso antes del inicio

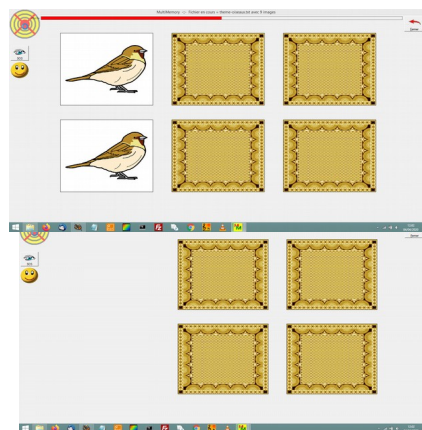
En la parte superior izquierda de la pantalla aparece un objetivo. Es sobre este objetivo que se harán los clics de disparo.

La ventana del juego, con las imágenes, está desactivada.



Las imágenes son entonces enmascaradas. El desplazamiento está marcado por un marco rojo que rodea cada imagen por turno.

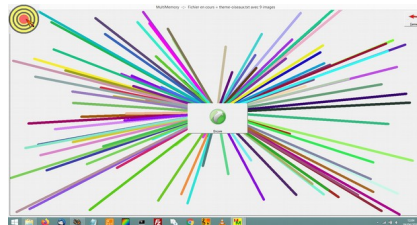
Sólo se puede acceder al botón SOS bloqueando momentáneamente el desplazamiento (**clic derecho en el objetivo**). El desplazamiento se reanudará entonces.



Dos imágenes similares fueron seleccionadas.

Si es necesario, la síntesis de voz leerá sus nombres (sin la extensión: "a vacuum.jpg" se leerá "a vacuum". Si se eligió la opción "etiqueta", el nombre de la imagen es visible debajo de la imagen pulsada.

Las dos imágenes permanecen visibles por un tiempo (tiempo muerto durante el juego), luego se borran.



Cuando se hayan encontrado todas las imágenes, una pequeña animación iluminará la pantalla (con música si es necesario), si se ha elegido la opción "sonido".

Un botón "Otra vez" aparece en el centro y puedes reiniciar otro juego con los mismos parámetros haciendo clic en él. El juego que se reinicia utiliza todas las imágenes del archivo actual.

Deje de desplazarse



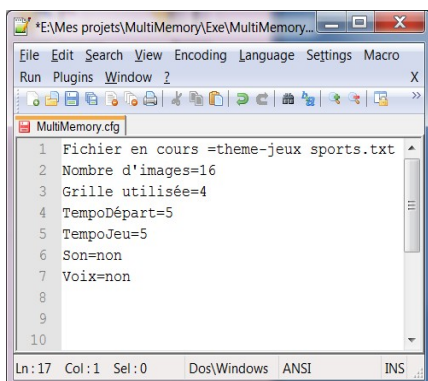
Al hacer clic con el botón derecho del ratón en el objetivo se bloquea el desplazamiento. El botón "Cerrar" de la parte superior derecha se activa, puede volver a la ventana de inicio. Se puede hacer clic en el botón SOS (el desplazamiento se reanudará después).

Esta es la única manera de detener el programa, o de recuperar el control, por ejemplo volviendo a la ventana de inicio.

El modo de desplazamiento bloquea los clics involuntarios tanto como sea posible...

La ventana que muestra las imágenes está inactiva (no se puede hacer clic en ella)
Los clics en el objetivo sólo funcionan si se selecciona una imagen (se muestra un marco rojo alrededor)

El archivo de opciones



Las opciones elegidas al iniciar una cuadrícula se guardan cuando el programa se detiene.

El archivo que los almacena se llama "MultiMemory-ml.cfg" y se encuentra en el directorio EXE. Es un texto simple.

Su lectura no requiere comentarios.

Los tiempos se registran en segundos.

La síntesis de voz ('voz') sólo es funcional si se instala una voz SAPI5 y funciona en el ordenador.

Las imágenes, los sonidos

Los archivos deben estar en el directorio "imágenes-memoria" del programa.

El programa puede usar los formatos "JPG" o "PNG" (evita el formato más pesado BMP).

Los sonidos están en formatos WAV o MP3



Las imágenes de ARASAAC son perfectas para este programa. Algunos de ellos necesitan ser renombrados para la lectura de su nombre por síntesis de voz.

"avion3.jpg" puede ser renombrado como "un avión.jpg", o incluso por una pequeña frase como "un avión de juguete.jpg". Entonces se leerá como "un avión de juguete".

El archivo completo de ARASAAC contiene más de 13.000 imágenes, muchas de las cuales son duplicadas.

El programa viene con algunos ejemplos usando imágenes de esta gran distribución (gracias al equipo de ARASSAC).

Las imágenes de ARASAAC están disponibles en la siguiente dirección:

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

También puedes usar imágenes que puedes hacer tú mismo. Cuidado, sin embargo, con las imágenes que son demasiado grandes...

Les sons

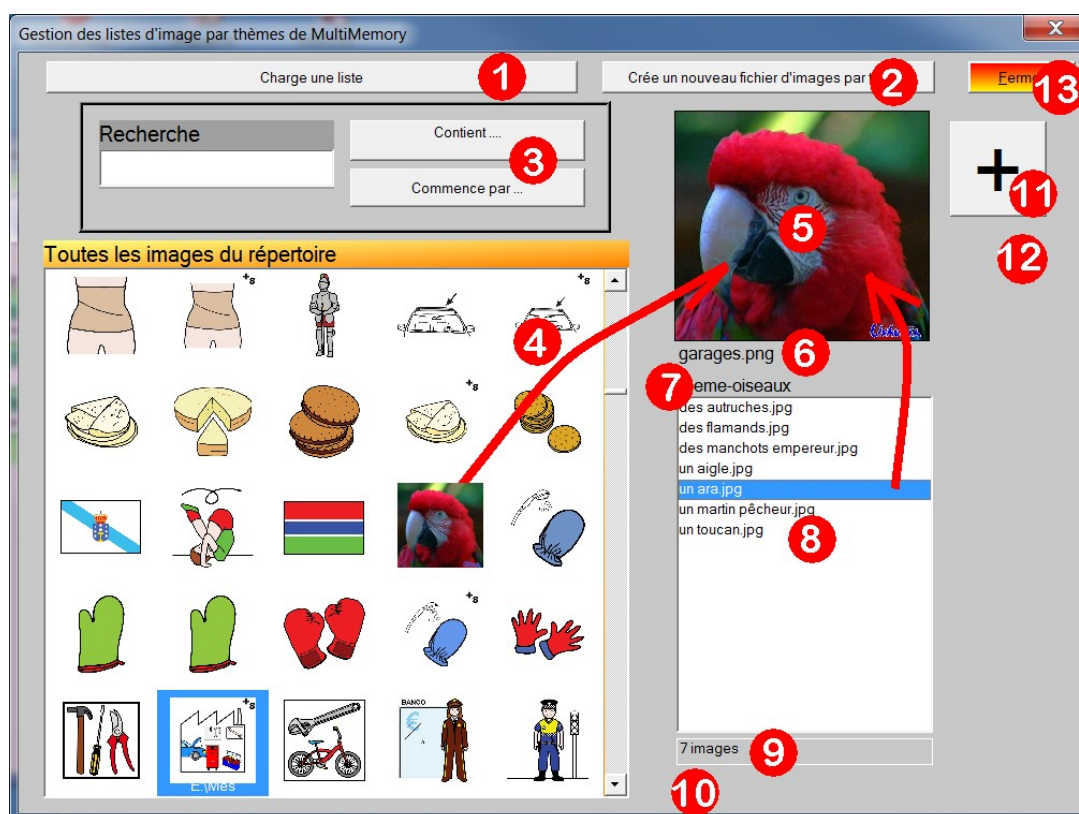
On peut mettre dans le répertoire « images-memory » des fichiers de sons divers , aux formats courants WAV ou MP3. Certains utilisateurs pourront également utiliser des fichiers musicaux au format MIDI (si leur machine contient le codec adéquat).

Ces fichiers sons sont utilisables quand on crée un thème basé sur des couples image-son

Si l'image est la même dans toute la grille, mais les sons différents, on a un memory sonore.

La ventana de gestión de archivos de imagen por tema

Se abre desde la ventana de inicio del programa (comando 4).



1. botón para cargar un archivo de imagen por tema existente, que debe estar presente en el directorio EXE
2. botón para crear un nuevo archivo por tema
3. Buscar una imagen entre todas las imágenes presentes en el directorio "imágenes-memoria".
4. lista de imágenes en el directorio, con todas las imágenes del directorio presentes
5. Imagen ampliada, ya sea haciendo clic en la lista de imágenes (4) o en la lista del archivo cargado (8)
6. nombre de la imagen
7. nombre del archivo cargado
8. lista de imágenes en el archivo cargado
9. número de imágenes en este archivo
10. botón para guardar el archivo (no visible en esta imagen) en el directorio EXE
11. botón para añadir la imagen seleccionada al archivo actual en el directorio de imágenes (4)
12. botón para eliminar la imagen elegida en la lista 8 del archivo actual (no visible en esta imagen)

El botón de guardar archivo (10) está visible cuando se hacen cambios en la lista.

El botón "añadir" (11) es visible cuando una imagen a añadir, ampliada en (5), es seleccionada de la lista de todas las imágenes.

El botón "eliminar" (12) es visible cuando se ha seleccionado un elemento de la lista actual (8).

Se hacen varias comprobaciones al cargar el archivo para detectar posibles errores: imagen faltante, imagen duplicada. La corrección se hace entonces manualmente.

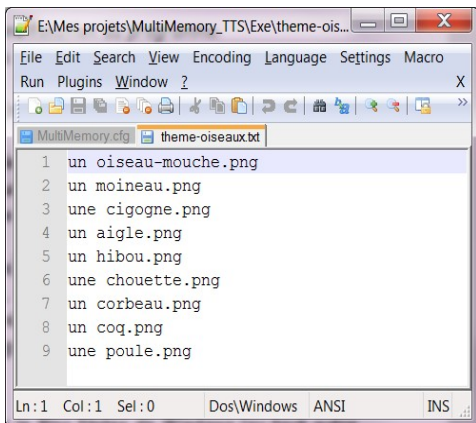
Nota: las imágenes que faltan no se cargan al iniciar un juego.

Eliminar los archivos de temas

No se pretende borrar estos archivos con ninguna función del programa.

Simplemente abra el directorio del programa y borre los archivos deseados manualmente.

Manejar un archivo de imagen por tema a mano (útil para una rápida corrección)



Este modo de trabajo puede ser útil si ya se han creado listas y se cambian los nombres de las imágenes después, por ejemplo.

Ejemplo: en el archivo de la distribución proporcionada, los nombres del archivo "theme-birds.txt" están precedidos por "uno" o "uno" mientras que el nombre original de los archivos ARASAAC es diferente.

Toma el Bloc de Notas de Windows (o cualquier otro programa que utilice texto simple, sin ningún tipo de formato).

Cargar el archivo (extensión TXT)

En el texto, añadir, modificar, borrar el nombre de las imágenes elegidas: una imagen por línea.

Comprueba que la última línea no esté vacía.

Compruebe la consistencia de esta lista utilizando la ventana de gestión de listas del programa, que señala algunas inconsistencias: imágenes perdidas (o renombradas de otra manera), imágenes duplicadas, etc.

Las posibles cuadrículas al principio dependen del número de imágenes en las listas, sin exceder de 12 pares; incluso si el archivo contiene más de 12 imágenes, todavía es posible crear una cuadrícula.

Guarda el archivo en modo de texto plano con la extensión ".txt" en el directorio "imágenes-memoria". El nombre del archivo debe comenzar con "tema".

Puede mantener en reserva los archivos por tema que no serán utilizados, borrando el comienzo del nombre del archivo "tema-deportes.txt" renombrado "deportes.txt" no será utilizado por el programa.

Crear o modificar una lista de un tema para utilizar archivos de sonido

El manejo de los sonidos que pueden reemplazar la voz sintética no es manejado directamente por el programa. Esta creación se hace manualmente.

1. Grabar los sonidos en el ordenador, habrá un archivo de sonido por imagen

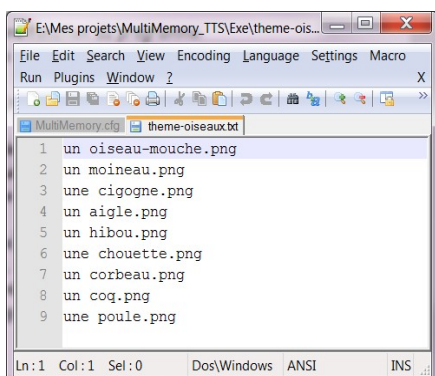
◦ Ejemplo: la imagen "gorrión.png" estará acompañada por el archivo de sonido "gorrión.mp3", grabado en el micrófono. Lo ideal es cuando la computadora le permite grabar directamente con el programa Audacity.

2. El archivo del tema está modificado.

◦ Es un archivo de texto simple (TXT) que puede ser fácilmente editado con el Bloc de Notas de Windows por ejemplo, o cualquier otro programa capaz de manipular texto simple (Notepad++ por ejemplo).

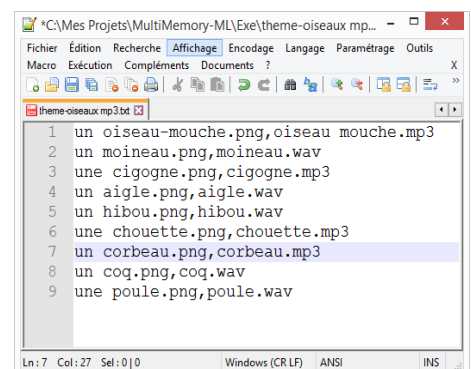
Traducción realizada con la versión gratuita del traductor www.DeepL.com/Translator

El archivo se convierte en :



Acabamos de añadir el nombre del archivo de sonido, en la misma línea, separado por una coma del nombre de la imagen

Si falta el archivo de sonido o hay un error en el nombre o el formato, el programa simplemente permanecerá en silencio.



Se recomienda encarecidamente utilizar sonidos cortos para no ralentizar el juego.

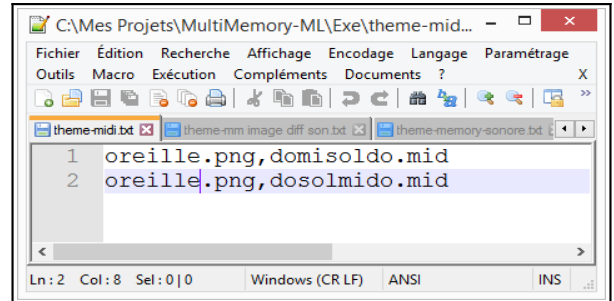
Memorias de sonido

La capacidad de reproducir los sonidos que acompañan a una imagen permite la creación de memorias de sonido.



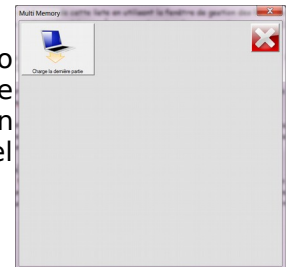
Simplemente construye un tema con imágenes similares, pero con diferentes sonidos, como en el tema de abajo, basado en notas musicales grabadas en formato MIDI.

Dependiendo de los ajustes iniciales, puede probar combinaciones de texto a voz + sonidos grabados.



Función "Modo restringido".

Para facilitar el uso del programa a ciertos usuarios, se establece un modo de funcionamiento restringido. Este modo hace que todos los controles de las opciones sean invisibles en la ventana de inicio para mantener en pantalla sólo el botón de inicio automático del último juego jugado y el botón de parada.



Observación sobre los idiomas utilizados

El programa que se descargará de la página web de Idée está configurado en francés.

Para utilizarlo en español o en inglés (comando n°1 de la ventana de inicio), se necesitan imágenes nombradas en español o en inglés, y una voz SAPI 5 en el idioma elegido por defecto en la máquina.

Observación de la voz sintética

Si no existe una voz sintetizada en la máquina, el programa puede ser usado en una versión silenciosa, o con archivos de sonido grabados en formatos WAV o MP3.

También se pueden grabar archivos de sonido en formato WAV o MP3 en el micrófono para acompañar las imágenes del tema del juego.

En este caso, si la síntesis de voz funciona, tendrá que elegir la opción "sin voz" en la ventana de inicio.

De lo contrario, oirá ambos sonidos: el sonido del sintetizador de voz leyendo el nombre de la imagen, y el sonido que acompaña a esta imagen como en la siguiente línea de un tema de aves.

una gallina.png, canción de la gallina.mp3

Escucharán "una gallina" y el cacareo de la gallina grabado...

La detección de la voz sintética es automática al inicio del programa.

Si no se puede utilizar la voz sintética, el botón de "voz" no será visible en la ventana de inicio.

Instalación

Como todos los programas de IDEE, el programa y sus archivos están contenidos en un archivo ZIP comprimido.

Simplemente crea un directorio para descomprimir todos los archivos en él.

El programa también puede ser descomprimido en una tecla USB, que no debe ser protegida contra escritura. El programa sólo se ejecutará con una clave protegida contra escritura.

Por último, hay que crear un atajo para lanzar el programa si es necesario.

El programa se distribuye "tal cual" y no puede ser garantizado como un software comercial. Ha sido probado antes de su distribución, y sólo puedo decir que funciona según su documentación.

Sin embargo, si tiene alguna preocupación, pregunta o solicitud, por favor no dude en contactarme a través de la página de "Contacto" en

<https://idee-association.org>

Bon usage !

Bernard Béville avril 2020

Traducido con www.DeepL.com/Translator (versión gratuita)