

Piccolo DS

un programme pour construire des tableaux de communication en free style et autres ... version de déc 2019

Version : cette version du 13/12/2019 est destinée à remplacer les versions précédentes

Les accès : Comme ce programme est destiné à fournir des aides à la communication ou à l'utilisation de l'ordinateur, la partie accessibilité prévoit différents modes d'accès adaptés.

Il fonctionne sur un ordinateur utilisant Windows, équipé d'une voix de synthèse vocale en français, accompagné éventuellement des équipements personnels supplémentaires fournis par l'utilisateur.

Le programme offre 4 **modes d'accès** principaux pour déclencher des actions : clic de souris (simulation de clic), touches clavier ou contacts externes (en mode clics), déclenchement temporisé au survol (pilotage à la tête ou à l'œil), défilement (accès par contact unique).

Ce programme offre **les fonctions** suivantes :

- affichage en plein écran de dossiers contenant une ou plusieurs « pages » (écrans) contenant des « boutons de commandes » avec des images (obligatoires)
- création d'un maximum de 21 « boutons de commandes » par page
- les nouveaux boutons créés sont immédiatement utilisables,
- la position et la taille des boutons sont libres et paramétrables,
- en options, on dispose de plusieurs actions possibles :
 - vocalisation par synthèse vocale SAPI5 des libellés des boutons (texte à lire),
 - afficher une image agrandie (et éventuellement jouer un son en même temps)
 - accéder au catalogue, à un autre dossier,
 - aller à une autre page, y compris une page d'un autre dossier
 - lire un son, jouer une musique (différents formats lisibles suivant l'ordinateur)
 - lire une vidéo (idem)
- **(nouveau) possibilité de choisir un enregistreur de sons WAV par défaut**

Une image est obligatoirement choisie pour chaque bouton.

Si, pendant l'utilisation, le programme ne trouve pas cette image, le bouton n'affiche pas d'image..

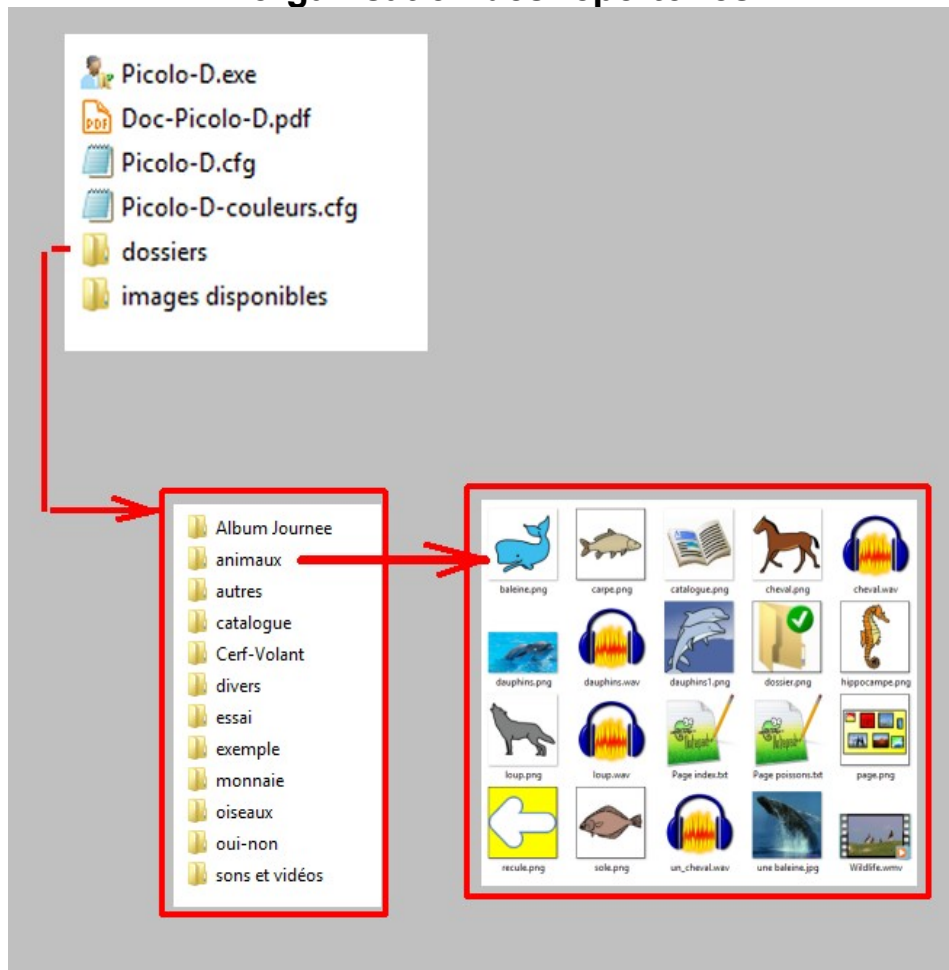
On peut se servir de ce programme pour créer rapidement

- **des tableaux de communication hiérarchiques avec des thèmes**
- **des écrans pouvant servir de juke box de musiques ou de vidéos**
- **des albums de photos, des cahiers de vie,**
- **d'autres utilisations.... ?**

Dans les explications qui suivent les termes « répertoire » et « dossier » représentent la même chose.

Le mot « catalogue » peut être utilisé à la place du terme « dossier catalogue » pour simplifier.

L'organisation des répertoires



Après décompression du fichier ZIP d'installation, on trouve dans le répertoire d'installation :

- le programme EXE : celui qu'il faut lancer en exécution
- le fichier de configuration, en texte (.cfg)
- un répertoire nommé « dossiers » contenant les dossiers des données
- chaque dossier contient les images, sons, vidéos, pages en texte nécessaires (y compris des images standard fournies par défaut : 'catalogue.png', 'dossier.png', 'page.png') installées quand on crée un dossier par le programme..
- un répertoire avec quelques images qui peuvent être utiles

Les composants système (DLL) sont créés au premier lancement du programme.

Le dossier « catalogue » est un peu particulier, sa présence est nécessaire pour démarrer le programme. Ce dossier peut servir à installer les boutons qui donneront accès aux autres dossiers par exemple.

Quand on utilise le programme pour créer un « nouveau dossier » (par le Menu), le répertoire est créé parmi les autres dossiers.

Une page nommée « page index.txt » est installée, ainsi que plusieurs images standard par défaut. C'est la page par défaut des dossiers, chaque dossier peut contenir une « page index.txt »

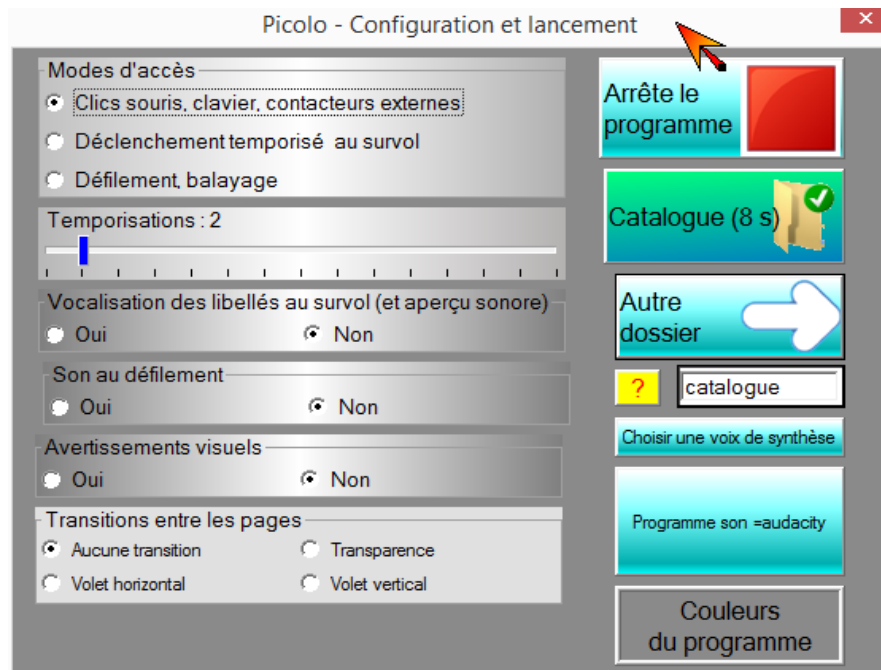
La page « page index.txt » contient un bouton de retour vers le catalogue.

Un dossier peut contenir plusieurs autres pages qui s'appelleront « pagetxt »

Au départ du programme

Après un affichage temporaire du nom du programme, une première fenêtre rappelle la configuration en cours, qu'on peut modifier avant de lancer ou de relancer le programme .

Dans cette fenêtre, on règle



1. le mode d'accès
2. les temporisations (*survol et défilement, attente de multimedia*)
3. la lecture des libellés au survol, avant déclenchement de l'action du bouton
4. le son (*bip*) au défilement,
5. les avertissements visuels
6. le type de transitions entre les pages
7. la vitesse de transition
8. le dossier de départ (catalogue ou un autre)
9. confirmer ou pas la voix de synthèse par défaut
10. choisir un programme par défaut pour enregistrer les sons utilisés par Picolo
11. les couleurs du programme

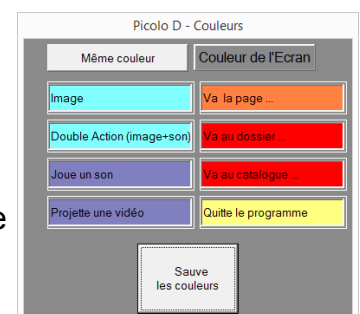
Si on ne touche à rien, le programme démarre seul au bout de 10 secondes en accédant au dossier « catalogue ».

On peut choisir de démarrer sur un des autres dossiers disponibles qu'on choisit. Ce dossier est enregistré si on veut relancer le programme à partir de ce dossier au prochain démarrage.

Choix des couleurs

Un bouton de la fenêtre du départ donne accès aux choix des couleurs utilisées par le programme.

On peut choisir la couleur de l'écran, les couleurs des boutons survolés, soit tous de la même couleur, soit d'une couleur différente suivant les actions commandées par le bouton survolé.



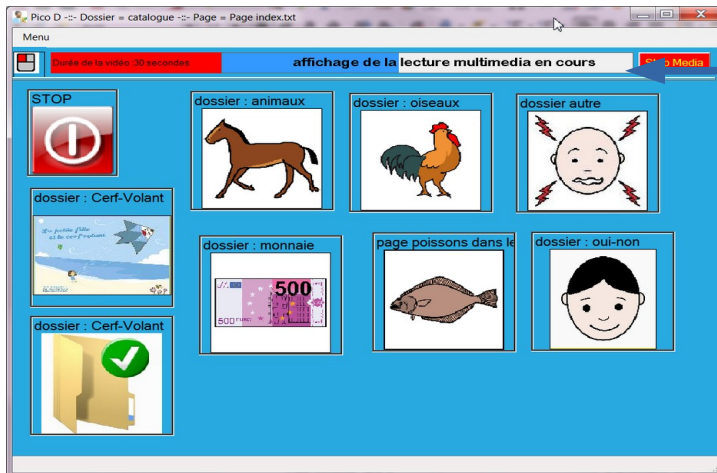
L'écran principal – L'affichage des pages

L'écran principal affiche le contenu d'une page.

Une page peut contenir jusqu'à 21 boutons.

Les boutons peuvent avoir n'importe quelles dimensions et n'importe quelle disposition dans la page – écran.

Chaque bouton peut avoir différentes fonctions.



En haut d'écran une barre de séparation indique la partie réservée où on ne peut pas poser de boutons. Cet emplacement est réservé :

- au bouton indiquant le mode d'accès
- à la jauge de lecture d'un fichier multimedia

-au bouton « stop Media»

Ces éléments sont visibles pendant la lecture du fichier multimedia ou l'affichage d'une grande image, ou encore en double action grande image+ fichier son

Les vidéos, les images agrandies, s'affichent sur tout l'écran comme dans les exemples ci-dessous. Ces affichages s'adaptent dynamiquement si on change la taille de l'écran en cours de projection (non recommandé).



La fenêtre principale s'affiche à la dernière position avant occupée avant l'arrêt du programme, et avec la même taille.

Quand on déplace la souris, le bouton survolé (ou choisi dans les autres modes d'accès) est entouré en couleurs.

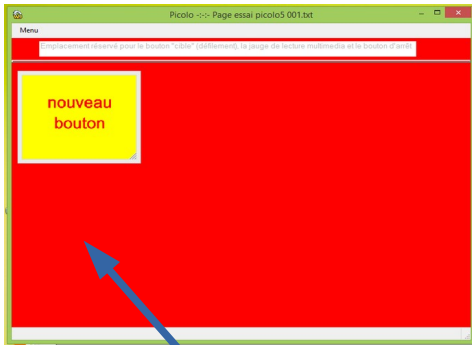
Les couleurs peuvent être différentes suivant la fonction que doit remplir le bouton choisi ou survolé.



Créer un nouveau bouton

La manipulation des boutons se fait en mode d'accès par clic uniquement, les modes défilement et survol sont stoppés au besoin.

Créer un nouveau bouton



Pour créer un nouveau bouton dans une page d'un dossier, on doit d'abord afficher la page index de ce dossier ou une autre page. On sait dans quel dossier on se trouve en regardant le titre de la fenêtre écran, On commence par cliquer sur l'option « Nouveau bouton » dans le Menu en haut de la fenêtre.

Etape 1

Un **nouveau bouton** apparaît dans un premier temps en haut à gauche de l'écran (fond jaune d'abord, sans

image, indication « nouveau bouton »)

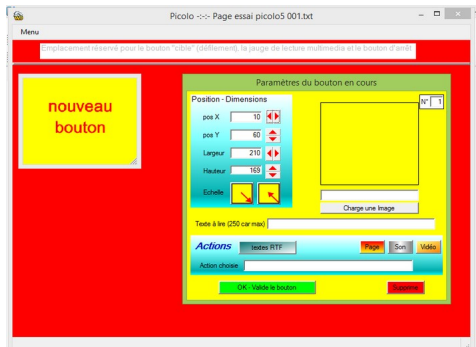
L'écran devient rouge pour montrer qu'on est mode de création ou d'édition d'un bouton.

On peut faire glisser ce bouton en maintenant un clic souris sur le bouton. Pour changer les dimensions, « tirer » sur le coin en bas à droite ou sur les côtés du bouton .

Un signal sonore prévient quand le bouton n'est plus à l'intérieur de la fenêtre principale. Le bouton revient alors à l'intérieur de la fenêtre .

Etape 2

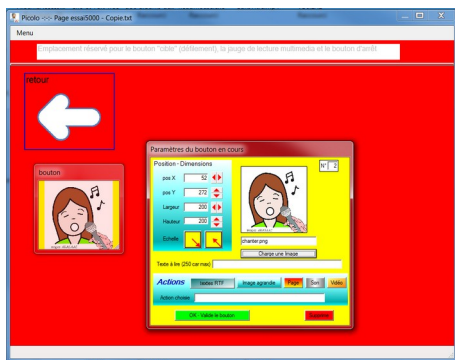
Avec un **clic droit** sur ce nouveau bouton, on fait apparaître la fenêtre de ses paramètres : position, dimensions dans ce premier temps



Il faut alors charger une image (obligatoire), et choisir une des actions optionnelles: entrer un texte à lire (titre du bouton), accéder à un dossier, revenir au catalogue, accéder à une page (y compris une page d'un autre dossier), afficher une image agrandie, lire un son, faire les deux (image+son) ou une vidéo.

Si l'image choisie, la vidéo ou le fichier son choisi se trouvent ailleurs que dans le dossier en cours, ils sont copiés dans ce répertoire.

On peut continuer à faire glisser le bouton pour changer sa position ou ses dimensions.



Quand on valide ces paramètres, le bouton est immédiatement utilisable, après sauvegarde automatique de la page.

Remarque: les dimensions minimum d'un bouton sont 80 x 80 pixels, la taille maximum est presque celle de la fenêtre principale

Remarque importante

Il n'est pas du tout recommandé, lorsqu'un bouton est en cours de création ou de modification d'intervenir sur la fenêtre principale (la déplacer, changer ses dimensions). Le bouton en cours d'édition est une mini fenêtre indépendante, ses coordonnées ne suivront donc pas correctement !!!

Modifier les paramètres d'un bouton

Un clic droit sur un bouton affiché permet de le déplacer en le faisant glisser, ou de changer ses dimensions.

La **fenêtre des paramètres de ce bouton** est affichée (image de droite) et on peut se servir des commandes qui y figurent pour modifier le bouton, son contenu, son action. Si l'image choisie se trouve ailleurs que dans le dossier en cours, elle est recopiée dans ce répertoire. Si l'image existe, les deux images sont comparées pour en choisir une

Les fichiers sons ou vidéos obéissent à la même démarche : recopie dans le bon répertoire si besoin.

On peut cliquer sur les flèches rouges pour modifier finement la position, les dimensions, l'échelle du bouton, ou bien agir directement sur le bouton lui-même par glisser déposer du bouton en cours d'édition pour ces paramètres

Un signal sonore prévient quand le bouton n'est plus à l'intérieur de la fenêtre principale.

Si la fenêtre des paramètres gêne, on la déplace en maintenant la souris enfoncée sur sa barre de titre (en haut) comme toutes les fenêtres Windows.

Le mot « **quitter** » écrit dans le champ de saisie de l'action à choisir déclenchera l'arrêt du programme. *C'est la seule action qui ne soit pas le résultat d'un choix par un bouton.*

L'écran principal est rouge pendant les opérations de création ou de modification d'un bouton et les autres boutons deviennent inactifs pour bien signifier le mode édition.

A la fin des opérations, on doit cliquer sur le bouton **« OK - Valide le bouton »** pour que le programme enregistre le fichier en cours et continue (en mode clics puisqu'on était en mode Edition d'un bouton).

Le bouton **« Annule les modifications »** annule les changements opérés et rend la main au programme. Le bouton **« Supprime le bouton »** enlève le bouton de la page en cours.

Aspects d'un bouton



A gauche un bouton en cours de création ou de modification : le fond de page est rouge, le cadre autour du bouton est épais. On peut le faire glisser ou tirer sur les bords pour le redimensionner.

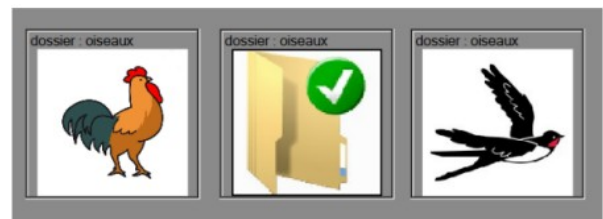
A droite un bouton en cours d'utilisation : cadre mince autour, on ne peut pas le faire glisser, sauf à utiliser un clic droit et alors, on se retrouve avec le même aspect que le bouton de gauche.

Choix de l'image d'un bouton

Quand on choisit une des options « catalogue », dossier », ou « page » sans avoir d'abord choisi une image pour le bouton, une image standard par défaut est proposée. On peut changer cette image en allant en chercher une autre.



images par défaut



images choisies différentes

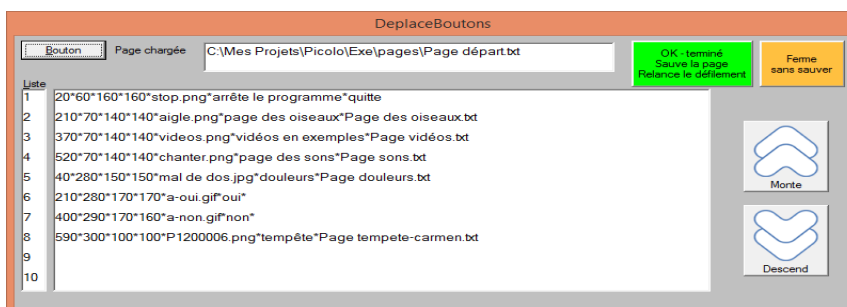
Dupliquer un bouton

Lorsqu'un bouton est sélectionné, on peut utiliser les touches CTRL+D (dupliquer) pour dupliquer le bouton qui s'affiche alors un peu en bas à droite de l'original. Avec un clic droit ensuite sur ce bouton dupliqué on peut régler sa position et ses paramètres.

Gérer l'ordre des boutons

En mode défilement ou par accès avec les touches du clavier, l'ordre de sélection des boutons dans une page ne correspond pas toujours à ce qu'on souhaite, puisque cet ordre est d'abord celui de l'ordre de la création des boutons.

L'option du Menu « **Changer l'ordre** » ouvre une fenêtre particulière où on retrouve la description en texte de la page en cours. Chaque ligne correspond à un bouton.



On peut changer l'ordre en cliquant sur une ligne qu'on veut faire bouger pour la choisir.

On clique ensuite sur un des boutons « monter » ou « descendre » et la ligne va se déplacer dans la liste, déterminant ainsi son ordre de sélection.

On a intérêt avant d'ouvrir cette fenêtre à repérer dans la page l'ordre dans lequel on souhaite que le défilement se fasse.

Si on souhaite ne rien changer, on clique sur le bouton « Ferme sans sauvegarder ». La fenêtre se ferme et la page est de nouveau affichée.

Sinon, on clique sur le bouton qui va **sauvegarder** le nouvel ordre des boutons, et fermer la fenêtre.

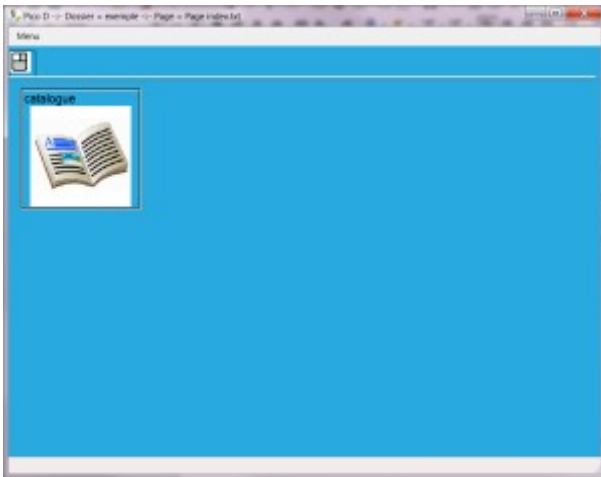
Pour reprendre éventuellement un mode défilement interrompu, il faut relancer le programme par la commande de Menu « Relancer le programme »

Gestion des dossiers

Les dossiers sont regroupés dans le même répertoire intitulé tout simplement « dossiers »
Le répertoire « dossiers » ne doit pas comporter de sous répertoire (un sous répertoire peut exister mais il ne sera pas utilisé par le programme)

Quand on crée un nouveau dossier par la commande « Nouveau dossier » du Menu, le répertoire est créé, une « page index » est créée avec un bouton de retour vers le catalogue.

Trois images standard sont recopiées dans ce dossier pour illustrer directement, si on veut, les accès au catalogue, à un autre dossier, à une autre page, quand on crée ou qu'on modifie un bouton de la page en cours.



A la fin de la création du nouveau dossier, sa page index est affichée avec son bouton de retour au catalogue, et un message signale qu'on peut commencer à créer des boutons.

On peut bien entendu créer manuellement un nouveau dossier par les commandes de l'Explorateur de fichiers.

Ce nouveau dossier devra être pourvu de ses contenus : images, vidéos, sons, etc ..

Il faudra aussi y créer une nouvelle page au format texte simple, qui s'appellera obligatoirement « page index.txt »



Les options au démarrage

Les modes d'accès



Le mode « clics » , accès par le clavier ou contacts externes

Il fonctionne avec les clics gauche de la souris, ou des émulations de clics par contacteurs.



Ce mode d'accès permet aussi une émulation du clavier : les touches ESPACE ou FLECHE DROITE commandent le passage au bouton suivant, la touche FLECHE GAUCHE commande le passage au bouton précédent, la touche ENTREE valide le bouton sélectionné.

Passer du mode « clics » au mode « clavier » : il suffit d'utiliser le clavier ou la souris pour changer de mode d'accès.



Le mode « défilement ».

En mode défilement, la souris se pose automatiquement sur le bouton « cible » en haut à gauche.

On peut arrêter volontairement le défilement par un **clic droit** sur ce bouton « cible » ou n'importe où à l'écran (si la rapidité du défilement le permet, car la souris revient sur le bouton cible à chaque étape du défilement!)

Le mode « survol » Un cadre entoure le bouton survolé par la souris dans un premier temps, puis ensuite il repart de la gauche et s'élargit. L'action est déclenchée quand le cadre atteint le bord droit du bouton.

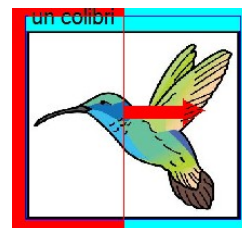
Elle dure approximativement comme pour le défilement.

Elle peut être un peu différente d'un bouton à l'autre suivant leur taille.

La lecture du texte à lire bloque pendant la lecture l'élargissement du cadre.

Un clic droit n'importe où stoppe le mode survol et revient en mode clic

Une fois arrêtés volontairement les modes survol et défilement sont relancés par la commande du menu « Relancer le programme ». Le programme redémarre alors complètement.



Vocalisation des libellés au survol

La lecture des libellés au survol obéit aux règles suivantes

- le libellé est toujours lu au déclenchement de l'action s'il n'est pas lu au survol
- si le libellé est lu au survol du bouton, ou quand le bouton est choisi en mode défilement, il n'est pas relu au moment du déclenchement de son action : il serait alors lu deux fois

La lecture d'un long libellé peut ralentir éventuellement un mode survol ou un mode défilement rapides car le programme attend que la lecture soit terminée pour continuer

Temporisations

La durée des temporisations règle :

- la fréquence de balayage en mode défilement
- la durée avant le déclenchement de l'action en mode survol
- la durée pendant laquelle on ne peut stopper un document multimedia en cours de lecture, ou l'affichage d'une image agrandie (fonction ajoutée sur demande, pour éviter les clics successifs intempestifs trop rapprochés)

Son au défilement

Un simple « bip » discret pour signaler le défilement

Avertissements visuels

Ce sont des messages temporaires qui expliquent ce que le programme fait.

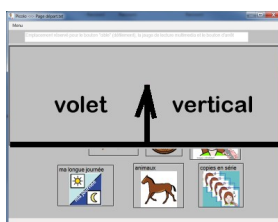
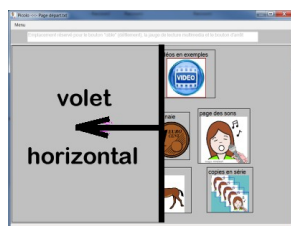
On peut choisir de ne pas les voir, mais ils apparaîtront quand même quand on sera en train de modifier un bouton par exemple.

Transitions

Un petit plus pour rendre le programme plus vivant. Accessoirement, une transition visible peut aider à faire comprendre à un utilisateur qu'une nouvelle page est chargée.

La transition « transparence » a aussi l'utilité de laisser une temporisation au départ de la page pour éviter les clics trop compulsifs. Tant que cette fonction est encours, les boutons ne sont pas accessibles.

On peut régler la vitesse des transitions, à essayer avec différentes valeur



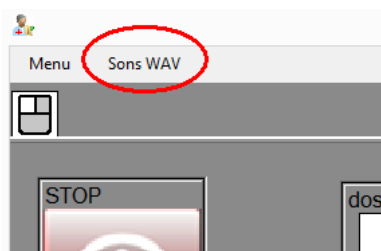
Les messages en bas d'écran

Ces messages annoncent en clair l'action que le bouton va déclencher .

Va à la page "page album journée.txt"

Ils sont complétés au besoin par des couleurs différentes autour des boutons.

(nouveau) Choisir un enregistreur de sons par défaut



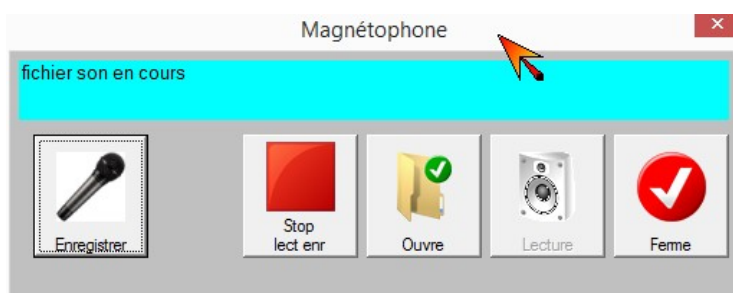
Avec la version DS une nouvelle commande existe, **dans la fenêtre de départ** permettant d'aller chercher dans l'ordinateur le programme qui servira au besoin d'enregistreur de sons.

Une autre commande dans l'écran principal permet de le mettre en fonction, sans sortir du programme Pico.

Cette commande "Enregistreur de sons par défaut = (suivi du nom du programme choisi)" lance ce programme.

Le programme "**Magnétophone Idée**" est inscrit comme programme par défaut au premier lancement.

L'utilisation d'un bon micro est recommandée.



Dans la fenêtre "magnétophone" on trouve :

- en haut, le nom du fichier son en cours d'enregistrement ou de lecture
- de gauche à droite
 - le bouton "enregistre" qui lance le processus d'enregistrement d'un

nouveau fichier son (on peut aussi recharger un fichier existant pour l'écraser et le remplacer par le nouveau)

- le bouton "stop lect enr" pour arrêter l'enregistrement ou l'écoute
- le bouton "ouvre" qui permet la recherche des fichiers WAV dans l'ordinateur
- le bouton "lecture", qui lance la lecture et la jauge d'écoute du fichier chargé (en bas, en bleu)
- le bouton "ferme" qui ferme cette fenêtre magnétophone

Choisir un autre programme enregistreur de sons

On peut aussi choisir **Audacity** par exemple, qui offre de meilleures qualités d'enregistrement, et plus de possibilités, ou bien le magnétophone de Windows (si vous le trouvez ...)

Le programme Audacity est un programme gratuit de manipulation des fichiers sons qui permet par exemple des corrections (ajout de silence, suppression d'un passage ...) et un enregistrement au format MP3 si on veut gagner de la place, Pico pouvant lire ce format.

N'oubliez pas de fermer ce programme si vous quitter Pico.

Lecture des fichiers multimédia

Les fichiers multimédia (sons, vidéos) sont rangés dans le dossier en cours.

Les formats standards sont reconnus par le programme (WAV, MP3, MID) mais pas forcément par votre ordinateur.

Faire des essais avec les fichiers donnés en exemples.

Pour les vidéos, les formats reconnus par le programme (AVI, WMV, MP4) ne le sont pas forcément par votre ordinateur (absence d'un codec)

Les formats standards de Windows, WAV pour le son, AVI pour les vidéos, doivent être lus par toutes les machines sous Windows. Les autres formats sont intéressants parce que moins encombrants.

Si le format d'une vidéo ou d'un son fournis en exemples n'est pas reconnu dans votre machine, le programme le signale : « format non reconnu ». Il vaut mieux alors supprimer le fichier en cause. Si vous tenez à utiliser cette vidéo, utilisez un des convertisseurs en ligne sur internet, ou un programme dont vous êtes certain(e).

Problèmes de formats

On peut trouver sur internet des convertisseurs de formats pour modifier les petites vidéos proposées, si elles ne peuvent pas être lues dans votre machine :

Par exemple : <https://www.online-convert.com>

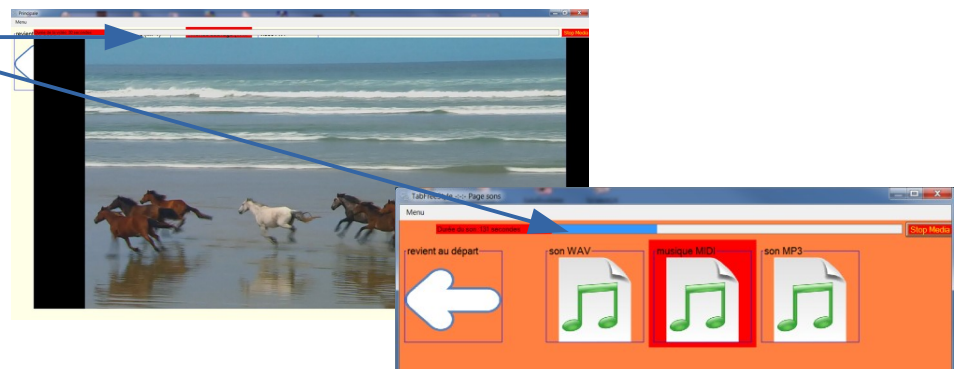
Sinon, à signaler aussi : <http://www.fluvore.com> pour trouver des vidéos courtes (sites signalés par Thierry Danigo, RNT de l'APF)

Sinon encore

<http://www.telechargerunevideo.com/fr> pour enregistrer des vidéos à partir de Youtube

Les vidéos sont lues aux plus grandes dimensions possibles, masquant ainsi presque tout l'écran.

Un curseur en bleu et rouge en haut d'écran indique la durée et le temps de projection, ou d'écoute pour un son.



En mode défilement, lorsque le fichier multimédia a terminé sa lecture, le défilement reprend (éventuellement annoncé par un message visuel si on a gardé cette option au démarrage)

Arrêter volontairement la lecture

A l'usage dans un établissement, il est apparu nécessaire d'ajouter une fonction qui bloque les clics trop rapprochés qui empêchaient une lecture normale.

Cette durée d'attente est réglée par le réglage des temporisations, visible au lancement du programme.

Le repère pour savoir si on peut arrêter une lecture est l'apparition du bouton « Stoppe Media » en haut à droite de l'écran principal.

En mode « clics » le fichier multimédia s'arrête avec un clic gauche ou un clic droit sur un bouton, ou un clic gauche sur le bouton « Stoppe Media » quand il est visible.

En mode « survol » il faut survoler le bouton « Stoppe Media » quand il est devenu visible pour stopper la lecture.

En mode défilement, un clic sur le bouton « cible » arrête la lecture, si le bouton « Stoppe Media » est visible.

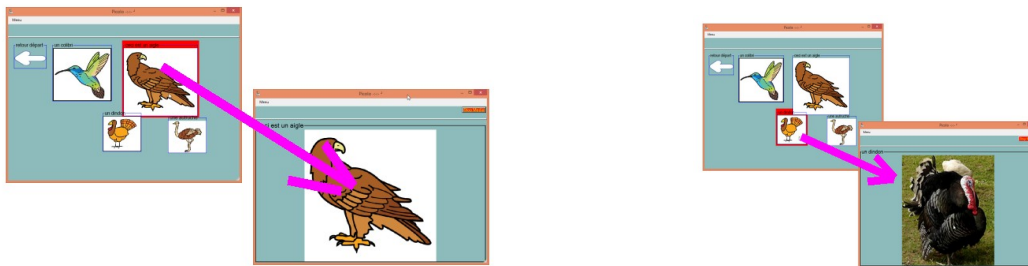
En mode « clavier » seule la touche ENTREE reste fonctionnelle pour arrêter la lecture du fichier.

Afficher une image agrandie

Si l'action choisie dans le bouton est d'afficher une image agrandie, celle-ci sera affichée à la plus grande dimension possible à l'écran. Un clic sur l'image agrandie (mode clics) ou sur le bouton « Stoppe Media » (mode survol) ou le bouton « cible » (mode défilement) efface l'image agrandie.

Les formats d'images acceptés sont les plus courants : JPG, PNG, BMP, GIF (y compris les GIF animés, voir exemples « oui » « non »)

Remarque : l'image agrandie n'est pas forcément celle qui est affichée dans le bouton.



Choisir la même image que le bouton, ou bien une autre image agrandie, se fait pendant l'édition du bouton avec le clic droit, dans la fenêtre des paramètres..

Arrêter volontairement l'affichage de l'image agrandie

En mode « clics » l'image s'enlève avec un clic gauche sur l'image agrandie, si le bouton « Stoppe Media » est visible.

En mode « survol » il faut survoler le bouton « Stoppe Media » quand il devient visible pour stopper l'affichage.

En mode défilement, un clic lorsque le curseur est sur le bouton « cible », et que le bouton « Stoppe Media » est visible, arrête l'affichage et le défilement reprend son cours.

En mode « clavier » seule la touche ENTREE reste fonctionnelle pour enlever l'image agrandie.

Paramétrer une double action

La double action fonctionne

- avec une image agrandie
- et un fichier son

Dans la fenêtre des paramètres, quand on programme une image agrandie, un bouton « + » apparaît à droite du texte de l'action. On peut alors ajouter une commande pour jouer un son quand l'image sera agrandie.

Dans cet exemple l'action sera

animaux\loup.png+loup.wav
image + son

On stoppe cette double action par action sur le bouton « Stoppe Media »



Avertissements visuels

Ce sont les messages qui signalent ce que fait le programme à certains moments comme

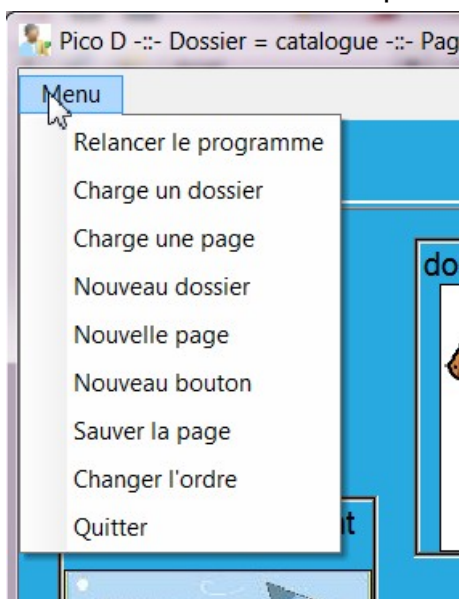
- arrêter le défilement.
- signaler qu'un fichier multimedia a fini sa lecture
- etc ...

On choisit par les options de départ de les voir ou pas.

Ces messages sont toujours visibles quand on est en train d'éditer les paramètres d'un bouton, pour signaler l'oubli de image du bouton, l'arrêt du mode survol ou défilement (on ne peut modifier un bouton qu'en mode d'accès par clic)

Le Menu

Un **menu en haut d'écran** permet différentes actions **de façon directe** :



- relancer le programme : permet de relancer un défilement arrêté en cours d'usage par exemple
- charger un dossier
- charger une page
- créer un nouveau dossier
- créer une nouvelle page (dans le dossier en cours)
- créer un nouveau bouton dans la page en cours (maximum 21 boutons par page)
- sauver la page en cours manuellement
- changer l'ordre de choix des boutons de la page en cours , pour accès à défilement ou par les touches du clavier
- quitter le programme

Le menu est désactivé pendant l'édition des paramètres d'un bouton.

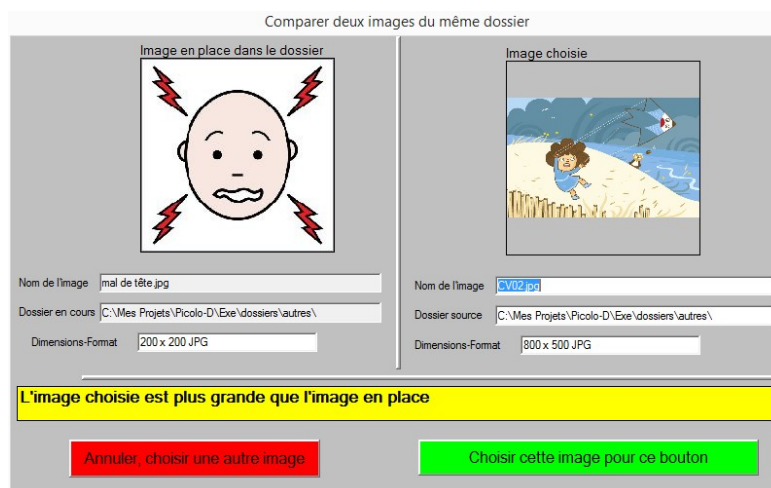
Après un changement d'ordre des boutons, il faut relancer le programme.

Notes de versions

La version D+ de juin 2019 remplace la version D.

Cette dernière version comporte des améliorations dans la gestion des images de boutons, suivant qu'elles existent ou pas dans le dossier en cours .

Si l'image choisie pour le bouton existe déjà, une fenêtré permet de comparer éventuellement l'image contenue dans le dossier et l'image choisie.



La version DM de novembre 2019 ajoute une fonction "magnétophone" au programme.

Le magnétophone incorporé permet l'enregistrement et la lecture de fichiers WAV,

Configurations nécessaires

Le programme doit fonctionner sur tout ordinateur fonctionnant avec les différentes versions de Windows.

Il demande l'installation d'au moins une voix de synthèse en français à la norme SAPI5.

Certaines machines anciennes peuvent poser problème, surtout pour la voix de synthèse, mais le programme a été utilisé sur des machines fonctionnant encore avec Windows XP.

Il peut fonctionner à partir d'un support amovible (disque externe, clé USB, carte SD) **à condition que ce support ne soit pas protégé en écriture.**

Suivant les modes d'accès, des équipements complémentaires peuvent être nécessaires

- mode clic : souris , clavier ou [contacteurs externes](#)
- mode survol : avec équipement ou programme adapté pour le [pilotage à l'œil, à la tête](#)
- mode défilement : accès par [contact unique, extérieur](#) quelquefois

Installation – droits d'utilisation

Ce programme est destiné à fonctionner sur tout PC sous Windows.

Le programme lit ses textes avec la voix de synthèse à la norme SAPI5 définie comme voix par défaut dans l'ordinateur. Il faut au moins une voix en français installée.

Sur des machines anciennes où une voix de synthèse n'est pas forcément installée, vous trouverez quelques aides sur

<https://idee-association.org/telecharger/mettre-en-fonction-une-voix-sapi5/>

Le programme est distribué dans un fichier compressé en ZIP.

Le ZIP contient :

- le programme exécutable, le fichier de configuration (Picolo.cfg , c'est un texte)
- les DLL système nécessaires (incluses dans le fichier EXE avant le premier lancement)
- des exemples contenus dans des dossiers
- Un dossier peut contenir
 - des pages, dont la page "index" de départ
 - des images, dans différents formats
 - des sons, aux formats WAV, MP3, lisibles suivant les codecs installés
 - des vidéos, aux format WMV, AVI, MP4 suivant les codecs installés
 - des textes au format RTF
-

L'installation se borne à créer un répertoire et à décompresser dedans ces fichiers.

Le programme peut fonctionner s'il est installé sur **un support amovible** : clé USB, carte SD par exemple, **non protégé en écriture.**

Ce programme a été réalisé en collaboration avec le Réseau Nouvelles Technologies de l'Association des Paralysés de France.

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 libre 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.

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

« Picolo » est le nom de code choisi dans une MAS pour nommer ce programme. Ce sont des utilisateurs qui l'ont baptisé !

Auteur unique: Bernard Béville (janvier – mars 2018 à novembre 2019) avec la collaboration active de Thierry Danigo (RNT de l'APF) pour le cahier des charges et les tests.(<http://rnt.eklablog.com>)

Les exemples fournis utilisent les images de communication provenant du Portail Aragonais de la Communication Augmentée et Alternative (<http://arasaac.org>)

Le 28 novembre 2019

Gérer manuellement les boutons d'une page

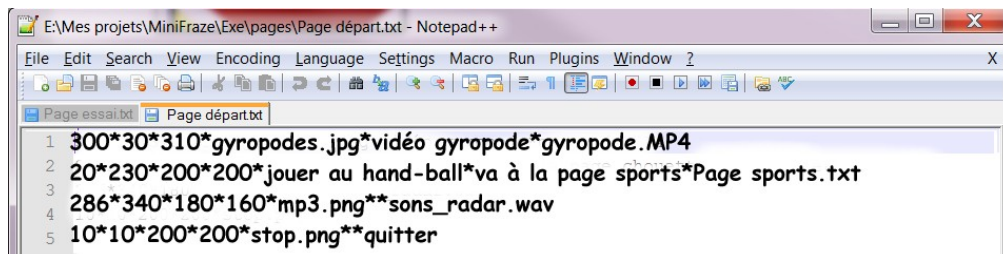
Les explications données dans cette page s'adressent aux utilisateurs avancés qui veulent comprendre comment fonctionne le programme. Les manipulations indiquées ici peuvent bloquer le fonctionnement du programme.

Bien entendu, si la gestion des boutons dans les pages est libre, **il faut faire attention à avoir au moins un bouton qui permet d'aller à une autre page**, sinon, cette page sera « orpheline » et ne sera accessible que la commande de Menu du haut d'écran. On peut ainsi gérer la « navigation » entre les pages.

Un nouveau dossier créé par le programme comprend par défaut un bouton de « retour » vers le catalogue (page index par défaut du dossier catalogue).

Les paramètres des pages et des boutons sont enregistrés dans des **fichiers texte simples** qu'on peut lire avec le Bloc Notes ou un utilitaire permettant la manipulation de texte simples (Notepad++ par exemple ci-dessous)

Il convient d'être prudent pour la manipulation directe des textes décrivant les pages, une erreur d'écriture (largeur absente, pas de nom d'image ...) bloquera l'affichage de la page.



La page donnée dans l'exemple précédent comprend 4 boutons, dont les paramètres sont décrits sur la même ligne avec, dans l'ordre, séparés par le signe « étoile » :

— la position horizontale du bouton	— le nom de son image
— sa position verticale	— son libellé éventuel (texte à lire)
— sa largeur	— son action éventuelle (le nom du dossier, de la page, du son, de la vidéo)
— sa hauteur	

Il est important que le signe étoile soit bien présent pour séparer les différents paramètres, même si l'un d'entre eux est vide comme dans la description du bouton ci-dessous qui n'a pas de libellé ni d'action

50 * 50 * 250 * 250 * caramel.png * * *

La position, les dimensions et une image choisie sont obligatoires pour créer le bouton.

Le texte à lire, et l'action sont optionnelles et à choisir ensuite.

Un bouton peut servir juste à montrer une image et lire un libellé, ou une courte phrase.

Les libellés très longs (255 caractères max) ne sont pas affichés en entier en haut du bouton, mais sont lus en entier par la voix de synthèse.

Si on veut créer un bouton avec un long texte visible en affichage, il faut élargir le bouton jusqu'à ce que le libellé soit entièrement visible, ce qui n'est pas toujours possible.

La longueur des textes à lire est limitée à 255 caractères. Ils ne peuvent pas contenir de retour à la ligne ou autre mise en forme.

Démarche pour récupérer des pages créées avec Pico 5 ou Pico 6

Les pages créées avec ces versions de Pico peuvent être récupérées de la manière suivante

1. Créer un nouveau dossier qui va accueillir vos données
2. Y recopier les images, les sons, les vidéos dont vous avez besoin, depuis leurs répertoires d'origine : "images", "sons", "vidéos"
3. Y recopier la ou les pages qui vous intéressent. La page appelée par défaut dans le nouveau dossier doit s'appeler « page index.txt »
4. Renommez la. Les autres pages du dossier peuvent garder leur ancien nom. Attention toutefois à ce que leur nom commence par le mot "page.."
5. Avant de vérifier si la page fonctionne, vérifiez le texte pour voir s'il n'y a pas d'appel à un sous dossier pour les images, des sons ou les vidéos. Utiliser le Bloc Note (ou autre).

Exemple d'une page contenant des lignes à modifier :

```
10*60*80*80*recule.png*retour*Page départ.txt
320*460*166*180*animaux\baleine.png*une baleine*animaux\une baleine.jpg+baleines.wav
320*80*166*180*animaux\cheval.png*un cheval*animaux\cheval.png+cheval.wav
510*80*166*180*oiseaux\un coq.png*un coq*oiseaux\un coq.png+coq.wav
```

En enlevant la référence au sous dossier « **animaux** », elle deviendrait :

```
10*60*80*80*catalogue.png*catalogue*catalogue (le bouton de retour au catalogue)
320*460*166*180*baleine.png*une baleine*une baleine.jpg+baleines.wav (un bouton à commande double)
320*80*166*180*cheval.png*un cheval*cheval.png+cheval.wav (idem)
510*80*166*180*un coq.png*un coq*un coq.png+coq.wav (idem)
```

Même si la page ne fonctionne pas du premier coup, il est assez facile de la reconstruire proprement en reprenant les réglages des boutons.

Attention, cette version de programme ne supporte pas les sous répertoires dans le répertoire « dossiers ».

Rappel : cette version fonctionnant avec des dossiers « autonomes » convient bien à un usage collectif, dans lequel on va partager des données.