

## Instruction de mise en œuvre

### Prérequis

L'ordinateur qui lance l'application doit posséder une version de java supérieur à la 1.8 et antérieure à la 11.

### Créer un exercice

Sélectionnez l'onglet « Créer un exercice » du menu de navigation latéral, puis suivez les instructions ci-dessous :

1. Choisissez un fichier de configuration en sélectionnant le bouton « **choisissez un fichier à utiliser pour créer votre exercice** ». Le logiciel ouvrira une fenêtre vers votre gestionnaire de fichier. Vous devez au préalable avoir créé un fichier de configuration d'exercice. Il vous est fourni dans l'archive un fichier de configuration vierge qu'il vous faudra dupliquer et remplir
2. Si le fichier comporte une erreur, l'utilisateur est invité à modifier les lignes qui lui sont indiqué. Les champs permettant de créer l'exercice ne s'afficheront pas tant que le fichier comporte une erreur
3. Lorsque tous les champs sont rempli l'utilisateur peut sauvegarder son exercice. Il sera automatiquement redirigé vers la liste des exercices enregistré dans l'application

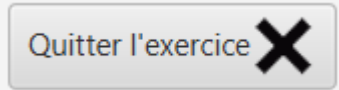
### Lancer un exercice

Pour lancer un exercice l'utilisateur doit sélectionner le bouton « **lancer** » à droite de l'exercice souhaiter.

L'utilisateur peut appuyer sur le bouton ► ou prononcer le mot **PLAY** pour lancer la lecture de l'exercice. Un compte à rebours de 3 secondes démarre avant l'énonciation du premier mouvement.

L'utilisateur peut appuyer sur le bouton  ou prononcer le mot **PAUSE** pour mettre en pause l'exercice.

Le bouton  ou prononcer le mot **RELANCER** permet de relancer l'exercice

Le bouton  ou prononcer le mot **QUITTER** permet de revenir sur la page de la liste des exercices

Pour plus de détaille je vous invite à regarder l'aide qui est en bas à gauche de la première fenêtre que l'on voit.