

Exercice_LeBahut

Réglage projet :

Taille du projet 1280*720 – Polices Juicy ITC – Lecteur avec ou sans (libre choix)

Palette couleurs à créer : #151515 - #FFFFFF

Storyview – **Créer** 5 scènes :

- Scène de démarrage : Introduction
- Scène 2 : PorteGauche
- Scène 3 : PorteDroite
- Scène 4 : PorteCentre
- Scène 5 : Resultats

1. Introduction

1.1 Ecran de lancement



Commentaires :

- **Insérez** l'image de fond.

- **Insérez** la musique.
- **Animer** l'image avec une **accentuation** secousses.
- **Boucler** l'animation sur elle-même pour obtenir un effet d'animation continue.
- **Ajouter** les zones de textes.
- Ajouter un **bouton “Continuer”** qui pointe sur la diapositive suivante.
- **Enregistrez** le bouton comme “bouton par défaut” (clic droit sur le bouton sélectionné)

1.2 Mise en ambiance



Commentaires :

- **Insérez** l'image de fond et la musique d'ambiance.
- **Insérez** le personnage.
- **Insérez** la 1ere forme "*Parti en randonnée, vous voici égaré près d'un lac. La nuit commence à tomber.*" Donnez-lui l'aspect souhaité et **une animation “estomper”**.
- **Définir** cette forme comme forme par défaut.
- **Insérez** la 2nde forme "*Et évidemment, pas de réseau dans cet endroit.*" Paramétrez **l'état initial** à "[Masqué]"
- **Insérez** l'image du téléphone, état initial [Masqué].
- **Insérez** la 3ème forme "*Il semblerait que votre seule solution soit ce château au milieu du lac. Il y a de la lumière.*" Paramétrez **l'état initial** à [Masqué].
- Donnez une **animation d'entrée “estomper”** aux deux formes.

- Insérez un premier “Bouton” qui change l’état de la forme 2 à Normal sur le clic ainsi que le bouton 2.
- La forme 1 et le bouton 1 passent à l’état [masqué] au clic sur le bouton 1.
- Insérez un 2nd bouton qui change l’état de la 3ème forme et du bouton 3 à l’état [normal] et qui masque la forme 2, l’image du téléphone et le bouton 2 à [masqué]
- Insérez un bouton 3 qui passe à la diapositive suivante.

1.3 Sommaire



Commentaires :

- Insérez l'image de fond et la musique d'ambiance.
- Insérez une forme “***Vous voici dans le chateau. Plutôt vieillot et pas très entretenu si l'on en croit les quelques toiles d'araignées ...***” – Etat initial [Normal] – Animation Estomper
- Insérez une 2nde forme “***L'ambiance n'est pas très rassurante ... Par où souhaitez-vous aller ? Vous avez 3 portes. 1 porte sur votre droite, 1 sur votre gauche et une en haut de l'escalier ?***” – Etat initial [Masqué]
- Insérez 3 boutons vers les endroits des accès donnés comme choix.
- Le bouton placé à gauche pointe sur la scène “**PorteGauche**” quand l’utilisateur clique.
- Le bouton placé à droite pointe sur la scène “**PorteDroite**” quand l’utilisateur clique.
- Le bouton placé au centre pointe sur la scène “**Résultat**” quand l’utilisateur clique.

L'objectif est de donner accès aux portes droite et gauche qui seront l'étape 1 et l'étape 2 de notre module. La porte du haut reste fermée tant que les 2 autres portes n'ont pas été terminées.

Pour cela :

- **Créer 2 variables booléennes** : [Etape 1] et [Etape2] une valeur par défaut à "FAUX". Ces variables seront positionnées à "VRAI" quand les activités de chaque partie seront terminées. **Voir la partie variable dans le document.**

Ces variables vont permettre de contrôler le module.

Comportements particuliers :

- **La forme 2 doit se masquer quand la chronologie de cette diapositive commence si la variable Etape1 ou la variable Etape2 est VRAI.**

Quand l'apprenant a fini une étape, on revient sur cette diapo qui sert de sommaire., il faut que l'on contrôle les éléments affichés quand on revient dessus.

- **Le bouton du centre passe à NORMAL quand la chronologie commence de cette diapositive si les 2 variables Etapes sont à VRAI.** Ce qui indique bien que les étapes doivent être terminées pour passer à la partie Résultats.

Tips:

On va tricher un peu sur cette diapositive.

Créer un carré en dehors de la diapositive avec une trajectoire à 2 secondes. On va déplacer ce carré sur cette trajectoire au clic sur le Bouton 1.

A la fin de l'animation, on va passer les boutons **des Etapes à l'état Normal**, sauf le bouton du centre qui **passera à l'état [Désactivé]** pour empêcher le clic.

DéjàFait (Calque de diapositive)

Créer un calque "DéjàFait" qui s'affichera quand l'apprenant clique sur un des boutons et **si la variable de l'Etape est à "VRAI"** – Cela permet de dire à l'apprenant qu'il a déjà fait cette partie et qu'il n'est pas nécessaire de revenir dessus.



SacDos (Calque de diapositive)

Créer un calque “SacDos” – avec une forme et les 2 badges à l’état initial “Masqué” qui passent à l’état “Normal” si leurs variables associées sont à “VRAI”. On insère l’image détournée du sac à dos sur lequel on crée un bouton pour fermer le calque et on met une consigne texte. Vous pouvez grouper l’ensemble.

Le calque SacDos s'affiche quand on clique sur la zone de clic que vous mettrez sur le sac à dos sur la diapositive de base.

Créer 2 variables de type booléen : REFORMULATION et PRECISION – Ces variables permettront d'afficher le badge dans le sac à dos quand ils auront été obtenus. (**Voir la partie variable dans le document**)



2. PorteGauche

2.1 Intro_Etape2



Commentaires :

- **Insérez** l'image de fond.
- **Insérez** le personnage, la forme et le bouton.

- **Animer** la forme avec un effet “estomper” **sous forme de paragraphe**.
- **Créer un bruit** avec l’IA en promptant pour obtenir une porte qui grince. **Insérez** le bruit. Sinon utilisez celui dans le dossier.
- **Régler la chronologie** pour faire apparaître le texte “Y'a pas eu comme un bruit ?” **après que le son a été joué**.
- **Insérez le fantôme en dehors de la diapositive** et créez **une trajectoire** qui va l’amener sur la diapositive. **On modifie le déclencheur** pour que **l’animation se lance au clic sur le bouton 1**.
- **Créer un bruit de fantôme avec l’IA** – Insérez le son – **Lire ce son quand le fantôme entre sur la diapositive**.
- **Le clic sur le fantôme pointe sur la diapositive suivante** qui est une diapositive de question notée.

On copie/colle le calque du sac à dos et on reproduit la zone de clic pour afficher le calque.

SacDos (Calque de diapositive)



2.2 Choisir une réponse

(*Choisir une réponse, 10 points, 1 tentative autorisée*)



Bonne réponse	Choix
Vous avez donc perdu vos clés ? Avez-vous une idée de la dernière fois où vous les avez vues ? Cela réduira la zone de recherche.	X
Malheureusement, je suis trop fatigué et j'ai vraiment besoin de dormir.	
Le manque de sommeil me fait halluciner. Il est temps que je trouve un endroit pour dormir.	

Commentaires :

Insérez l'image de fond – Insérez Le personnage et la zone de clic pour afficher le sac à dos - Copier/Coller le calque de SacDos.

Paramétriser le Quiz de la façon suivante :

- Retours par réponse
- Lecture aléatoire : aucun
- Score par réponse
- 1 tentative .

- Mettre en forme les propositions selon le thème.
- Aller dans Affichage “formulaire” pour faire les réglages des propositions, des retours et des points.
- Afficher les masques de retours pour configurer les masques pour tout le module (à faire avec moi)
- Vérifier les états des propositions.
- Créer un bouton “Valider” pour valider l’interaction. (Faire le déclencheur)
- Configurez les boutons “continuer” des calques pour que :
 - Les mauvaises réponses envoient sur le sommaire avec la variable Etape 1 qu’il faut ajuster à la valeur « Vrai ».
 - La bonne réponse pointe sur la diapositive suivante.

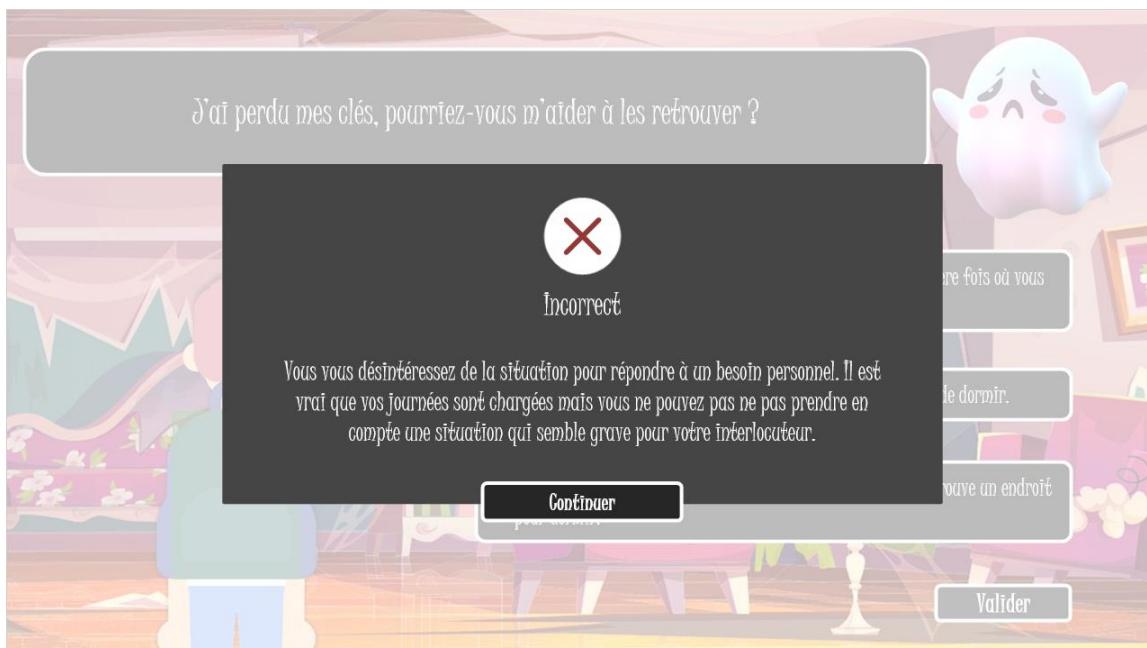
SacDos (Calque de diapositive)



Le manque de sommeil me fait halluciner. Il est temps que je trouve un endroit pour dormir. (Calque de diapositive)



Malheureusement, je suis trop fatigué et j'ai vraiment besoin de dormir. (Calque de diapositive)



Vous avez donc perdu vos clés ? Avez-vous une idée de la dernière fois où vous les avez vues ? Cela réduira la zone de recherche. (Calque de diapositive)



2.3 Bonne réponse



Commentaires :

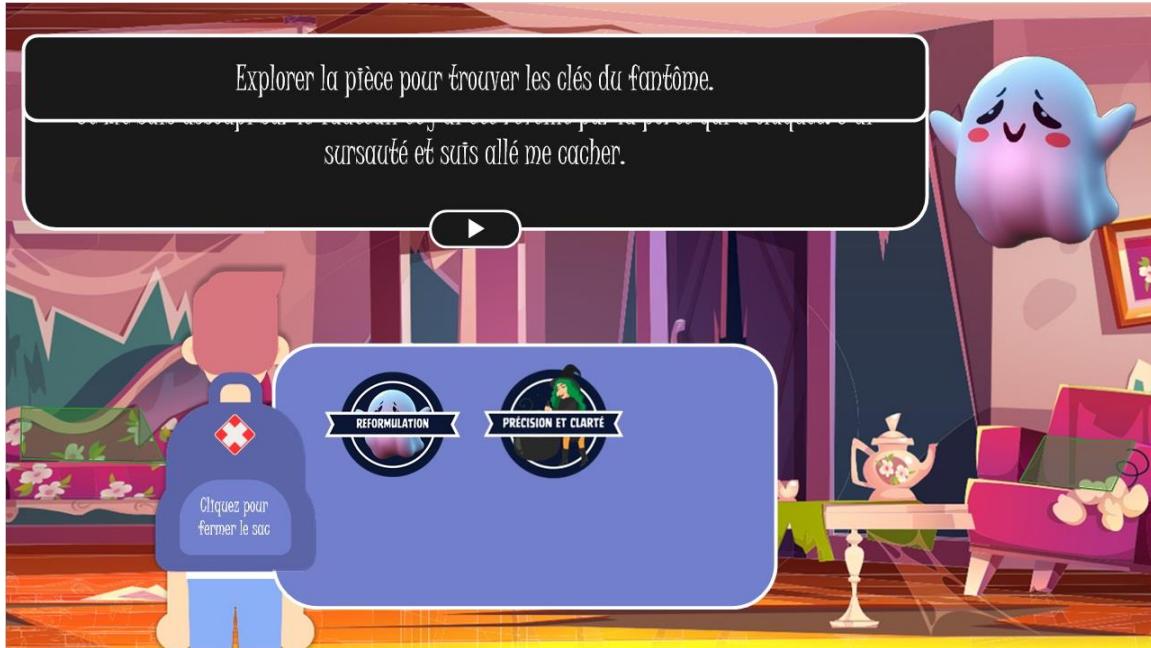
Insérez le fond – les formes – le bouton

- Le clic sur le bouton masque la forme “*Je me suis assoupi sur le fauteuil et j'ai été réveillé par la porte qui a claqué. J'ai sursauté et suis allé me cacher.*” ainsi que le bouton lui-même.
- Le clic sur le bouton change l'état de la forme “*Explorer la pièce pour trouver les clés du fantôme.*” de l'état initial [Masqué] à l'état [Normal].

Mettre une zone de clic sur le coussin. Le clic sur cette zone affiche le calque “ZoneClic1”.

On copie colle le calque sacDos et on remet la zone de clic + déclencheur pour afficher le calque.

SacDos (Calque de diapositive)



ZoneClic1 (Calque de diapositive)

- Insérez l'image de fond + zone de texte “*Bravo ! Vous avez retrouvé les clés du fantôme !*”
- Insérez Zone de texte “*Vous gagnez le badge “Reformulation” !*” – état initial [Masqué]
- Insérez l'image des clés – faire une trajectoire vers le fantôme + Animation entrée “agrandir” et animation sortie “rétrécir”
- Insérez badge “Reformulation” – faire une trajectoire vers le sac + Animation entrée “agrandir” et animation sortie “rétrécir”
- Insérez bouton “**Donner les clés**” – état initial [Normal]
- Insérez bouton “**Continuer**” – état initial [Masqué]

Fonctionnement :

- Clic sur “donner les clés” déplace les clés vers le fantôme et masque le bouton “donner les clés”
- La fin de l’animation de la trajectoire des clés masque les clés
- La fin de l’animation de sortie des clés change l’état du texte “Vous gagnez le badge “Reformulation” à l’état [Normal], et change l’état du badge à [Normal]
- le clic sur le bouton “continuer” déplace le badge vers le sac.
- La fin de l’animation de déplacement, masque le badge.
- La fin de l’animation de sortie du badge envoie sur la diapositive sommaire.

On est à la fin de notre étape, il faut passer la variable Etape1 à vrai.

Pour cela, on va ajuster cette variable à VRAI quand l’animation de sortie du badge est terminée.

Mais aussi Ajuster la variable “Reformulation” à VRAI qui va nous permettre l’affichage du badge dans le calque SacDos.



3. PorteDroite

3.1 Diapositive sans titre



Commentaires :

Insérez le décor.

Créer les formes et les animations puis caler leur apparition dans la chronologie en laissant 5 secondes de lecture pour chaque forme.

Insérez le livre – état initial [Désactivé].

Créer un son de rire de sorcière avec l'IA et insérez le. Il sera joué au début de la diapositive.

Changer l'état du livre à [NORMAL] quand la chronologie atteint le point de repère 1. Mettre un point de repère dans la chronologie après la dernière forme.

Copie/Colle le calque SACDOS + Zone de clic + déclencheur.

Quand on clique sur le carnet on va à la diapositive suivante qui est une activité de questions Format Libre de type Glisser-Déposer.

SacDos (Calque de diapositive)



3.2 Glisser-Déposer

(Glisser-Déposer, 10 points, nombre illimité de tentatives autorisées)

On est sur une activité de glisser déposer.

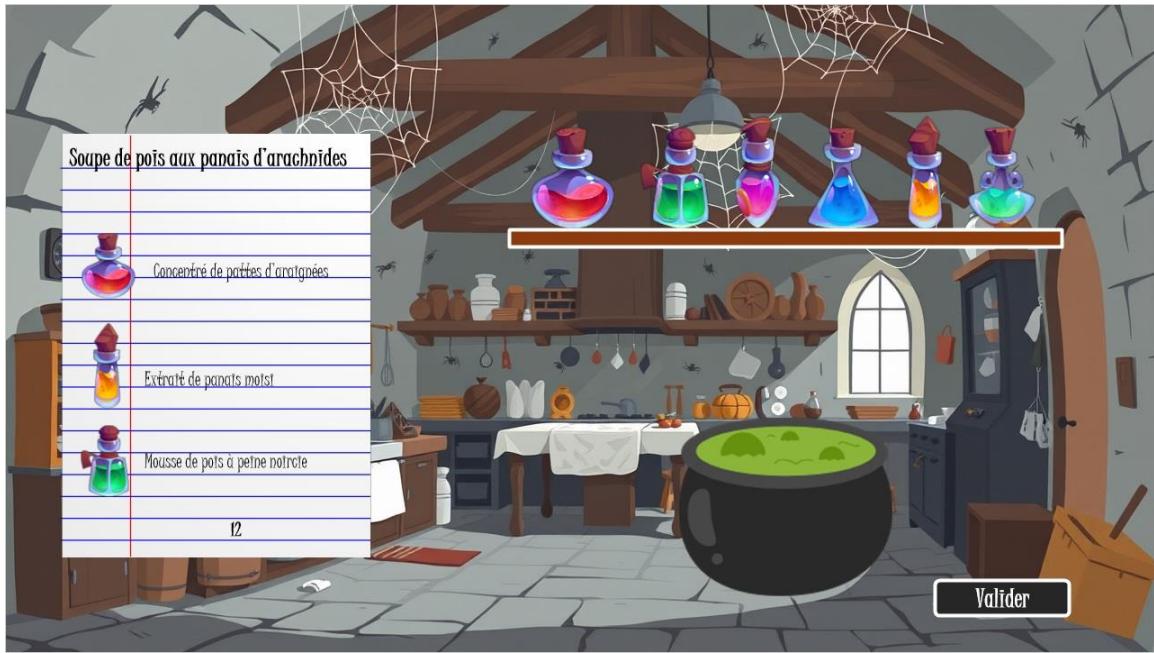
- **Construisez** la diapositive avec tous les éléments et nommer les correctement dans la chronologie.
- **Le chaudron est la Zone de Dépôt – Les fioles sur l'étagère sont les éléments déplaçables.**
- **Aller dans l'affichage formulaire et identifier toutes les fioles de l'étagère en éléments déplaçables et affecter à seulement 3 d'entre elles la zone de dépôt qui est le chaudron.**

Éléments déplaçables et zones de dépôt	
Élément déplaçable	Zone de dépôt
A Img_Fiole1Good - "Fiole1.png"	Img_Chaudron - "Chaudron.png"
B Img_Fiole3_False - "Fiole3.png"	(Aucun)
C Img_Fiole2Good - "Fiole2.png"	Img_Chaudron - "Chaudron.png"
D Img_Fiole4Good - "Fiole4.png"	(Aucun)
E Img_Fiole5Good - "Fiole5.png"	Img_Chaudron - "Chaudron.png"
F Img_Fiole6_False - "Fiole6.png"	(Aucun)
G Cliquer pour saisir votre choix	
H	
I	

Définir les retours et les embranchements

Retours	Points
Bonne réponse C'est correct ! Vous avez compris la consigne et vous avez réalisé cette activité avec précision et clarté ! C'est important pour les profils qui demandent à comprendre tous les détails.	PLUS... 10
Incorrect Vous n'avez pas sélectionné la bonne réponse.	PLUS... 0
Réessayer Regardez attentivement la recette et placez les fioles dans le chaudron tel que c'est mentionné.	PLUS... -
Révision après la fin du quiz	PLUS... -

- **Créer avec l'IA un son d'un objet qui tombe dans un liquide – Faites 6 déclencheurs qui lisent le son quand les objets sont déposés dans la zone de dépôt.**
- **Régler l'activité avec un nombre de tentatives illimités et régler les calques – Les boutons continuer vont à la diapositive suivante sauf pour le calque réessayer.**
- **Créer un bouton “valider” pour valider l'interaction “glisser déposer” ou utilisez celui du lecteur si vous utilisez le lecteur.**



Élément déplaçable	Zone de dépôt
Img_Fiole1Good	Img_Caudron
Img_Fiole3_False	
Img_Fiole2Good	Img_Caudron
Img_Fiole4Good	
Img_Fiole5Good	Img_Caudron
Img_Fiole6_False	

Propriétés du glisser-déposer

Aligner les éléments déposés sur la zone de dépôt (Empiler au hasard)

Modifier l'état de l'objet déposé uniquement lorsque l'interaction est terminée

Retours si la réponse est correcte :

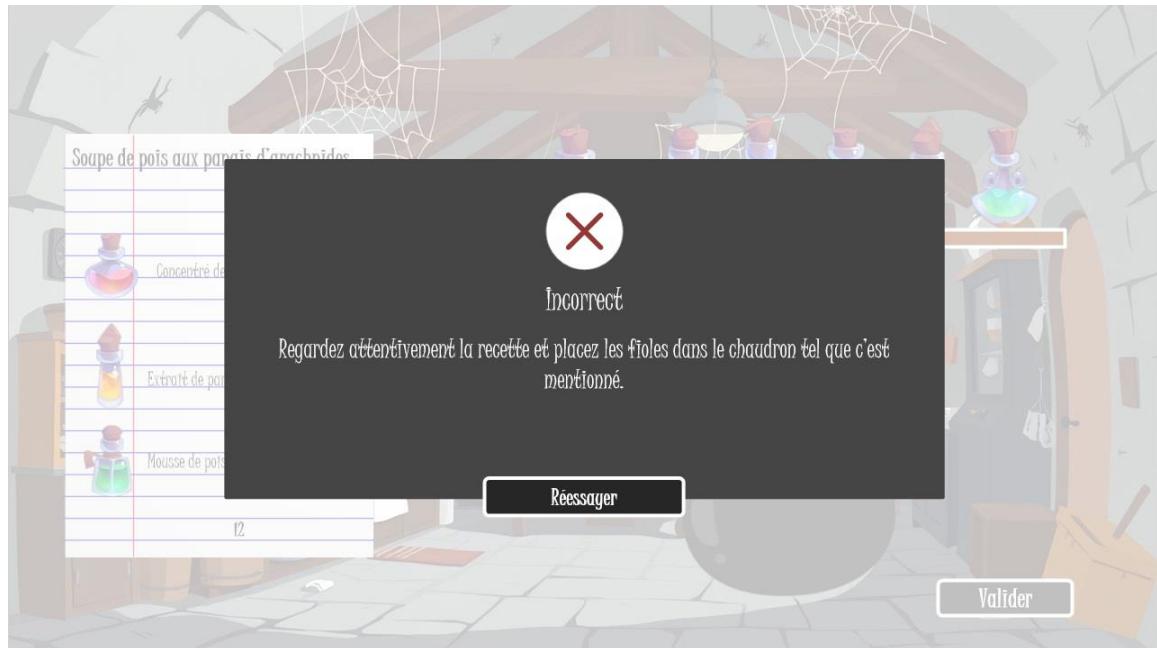
C'est correct ! Vous avez compris la consigne et vous avez réalisé cette activité avec précision et clarté ! C'est important pour les profils qui demandent à comprendre tous les détails.

Retours si la réponse est incorrecte :

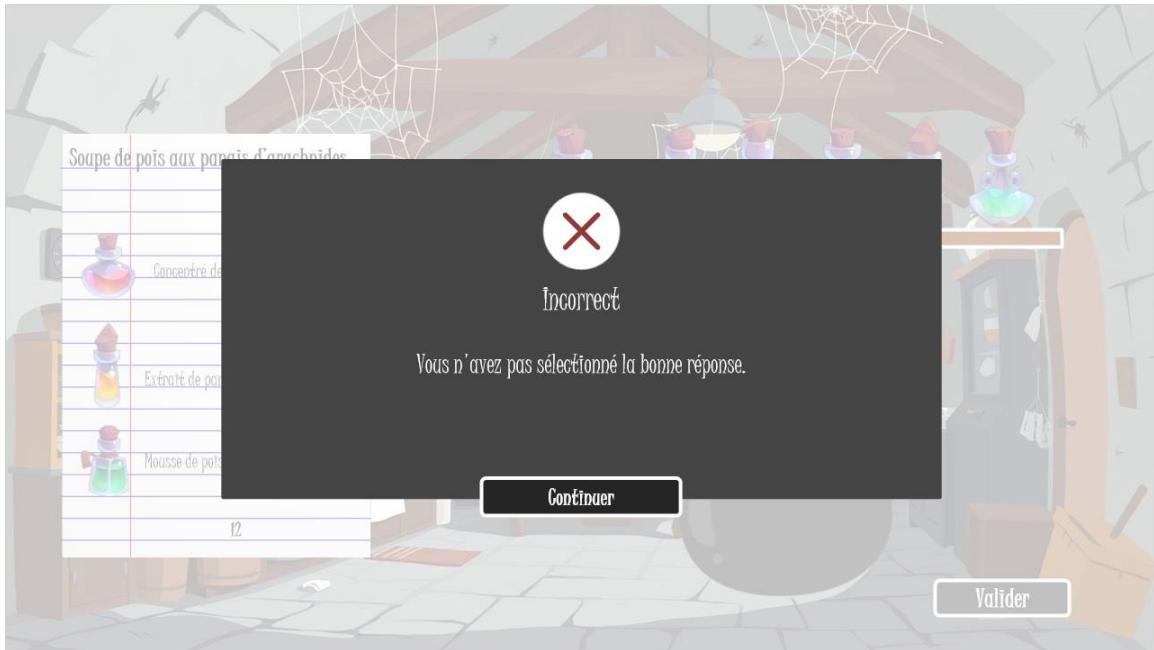
Vous n'avez pas sélectionné la bonne réponse.

Commentaires :

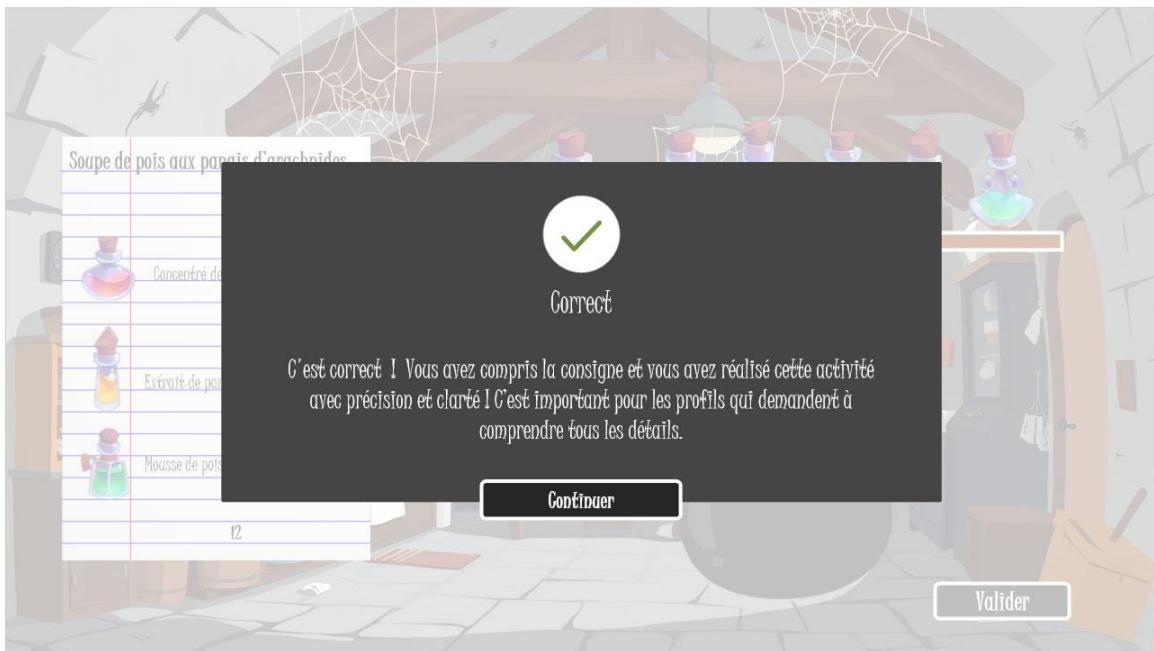
Réessayer (Calque de diapositive)



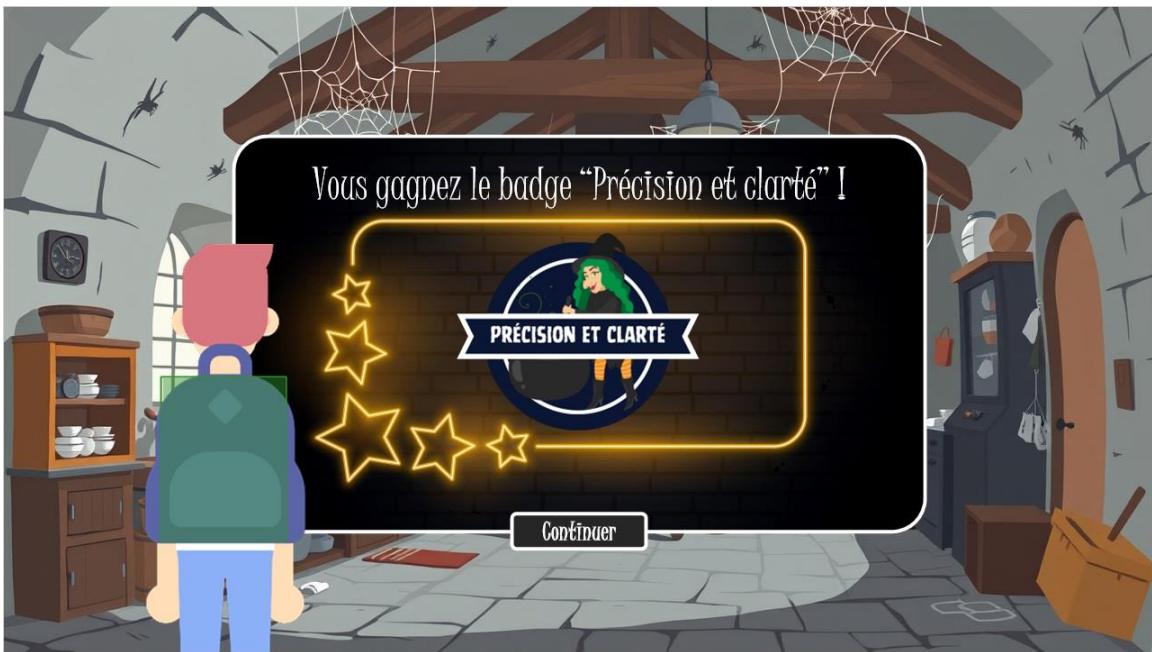
Incorrect (Calque de diapositive)



Correct (Calque de diapositive)



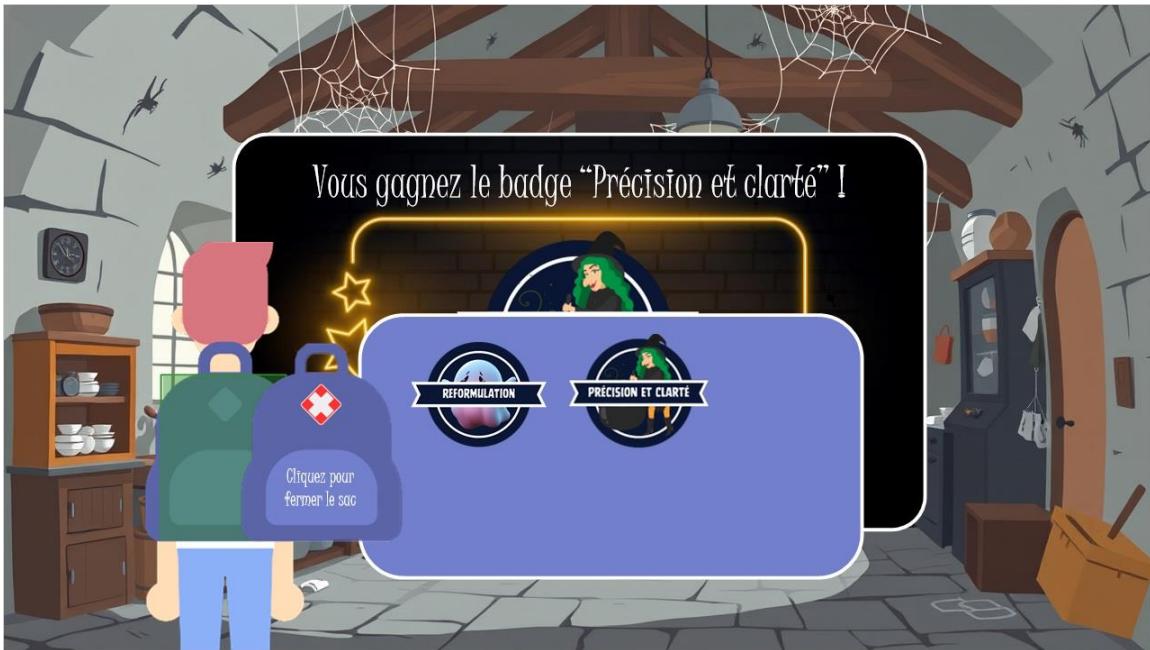
3.3 Diapositive sans titre



Commentaires :

- Insérer le cadre.
- Insérer le badge avec animation entrée “agrandir” et animation sortie “rétrécir” – Une trajectoire vers le sac.
- **On déplace le badge quand on clique sur “continuer”** – **On masque** le badge à la fin de la trajectoire – **On ajuste la variable “Etape2” à Vrai** quand l’animation de sortie est terminée – **On ajuste la variable “Precision” à VRAI** également.
- **On va à la diapositive Sommaire** quand l’animation de sortie est terminée.
- Copie/Colle le calque SacDos + Zone de clic + Déclencheur.

SacDos (Calque de diapositive)



4. PorteHautCentre

4.1 Diapositive sans titre



Commentaires :

- Insérez les éléments.
- **Faire une animation oscillations en boucle sur Frankie toutes les 2 secondes.**
Indice : utilisez un rectangle comme timer.
- On va à la diapositive suivante en cliquant sur Frankie.
- Copie/colle le calque SacDos + Déclencheur + Zone de clic

SacDos (Calque de diapositive)



4.2 J'ai besoin d'un nouveau bras. Vous me donnez le vôtre ?

(Vrai / Faux, 10 points, 1 tentative autorisée)



Bonne réponse

Choix

Je comprends votre besoin, mais il y a certainement une meilleure solution. Laissez-moi vous proposer autre chose. X

Mais il en hors de question ! On n'est pas dans un libre-service ici !

Retours si la réponse est correcte :

Il est nécessaire de faire preuve d'empathie mais aussi d'être ferme sur les limites que vous vous êtes fixées ou qui vous ont été fixées.

Retours si la réponse est incorrecte :

Si la requête n'entre pas dans les limites que l'on vous a données, il ne faut pas braquer votre interlocuteur par une attitude négative ou agressive.

Commentaires :

Diapositive de type Question Notée : Vrai/Faux

Faites les réglages dans la partie "affichage formulaire" – Faites les réglages des couleurs.

Faites les réglages des calques de réponses.

Incorrect (Calque de diapositive)

J'ai besoin d'un nouveau bras. Vous me donnez le vôtre ?

Je comprends votre demande.

Mais il en hors de question.

Incorrect

Si la requête n'entre pas dans les limites que l'on vous a données, il ne faut pas braquer votre interlocuteur par une attitude négative ou agressive.

Continuer

Valider

The screenshot shows a dialogue box with a red 'X' icon and the word 'Incorrect'. Below it is a explanatory text about not being aggressive if the request doesn't fit the limits given. At the bottom are 'Continuer' and 'Valider' buttons.

Correct (Calque de diapositive)

J'ai besoin d'un nouveau bras. Vous me donnez le vôtre ?

Je comprends votre demande.

Mais il en hors de question.

Correct

Il est nécessaire de faire preuve d'empathie mais aussi d'être ferme sur les limites que vous vous êtes fixées ou qui vous ont été fixées.

Continuer

Valider

The screenshot shows a dialogue box with a green checkmark icon and the word 'Correct'. Below it is a explanatory text about being empathetic but firm on limits. At the bottom are 'Continuer' and 'Valider' buttons.

4.3 Dans la scène avec la sorcière, combien de potions fallait-il mettre dans le chaudron ?

(Numérique, 10 points, 1 tentative autorisée)



Valeurs numériques acceptées

Égal à

3

Retours si la réponse est correcte :

C'est correct ! Il fallait glisser 3 potions.

Retours si la réponse est incorrecte :

Il fallait glisser 3 potions !

Commentaires :

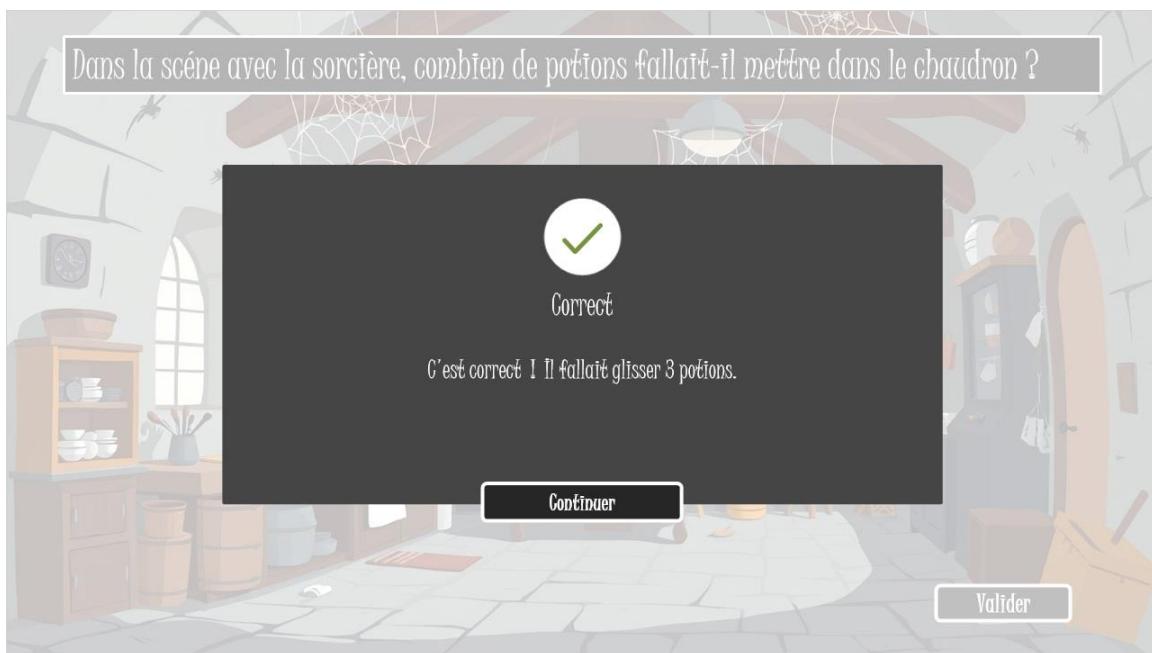
- Insertion du décor (attention c'est celui de la scène de la sorcière)
- Cette diapositive est de type Question Notée – Numérique
- Faites les réglages dans l'affichage formulaire

- Faites les réglages des calques – Les boutons continuer pointent vers la scène résultat.

Incorrect (Calque de diapositive)

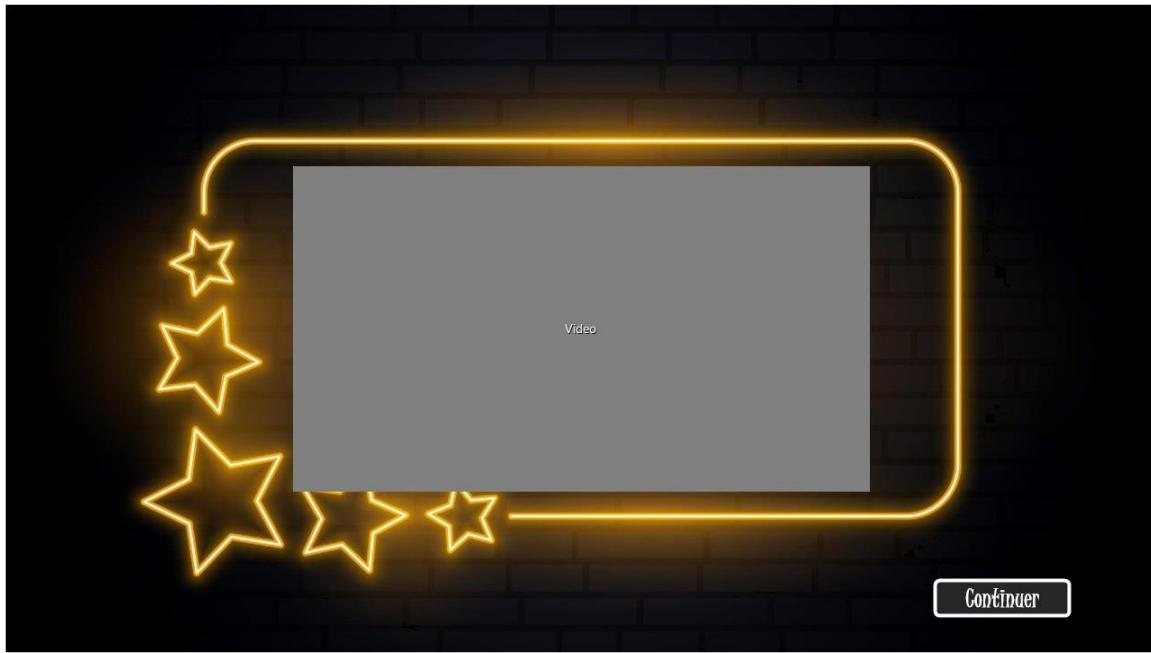


Correct (Calque de diapositive)



5. Résultats

5.1 Diapositive sans titre



Commentaires :

- https://youtu.be/ZE-98NR0vYY?si=jLcpcjqqg_xrbEcJ
- Intégrer la vidéo au format “Video Web” en copiant le code Iframe.
- Le bouton “continuer” va à la diapositive suivante.

5.2 Diapositive sans titre



Commentaires :

- Intégrer une vidéo de la content library en cherchant le mot clé “Congratulations”.
- Mettre la barre des contrôles vidéos.
- Le bouton “continuer” va à la diapositive suivante.
- La prochaine diapositive est une diapositive de résultat.

5.3 Résultats du quiz

(Diapositive de résultats, 0 points, 1 tentative autorisée)



Résultats pour
2.2 Choisir une réponse
3.2 Glisser-Déposer
4.2 J'ai besoin d'un nouveau bras. Vous me donnez le vôtre ?
4.3 Dans la scène avec la sorcière, combien de potions fallait-il mettre dans le chaudron ?

Propriétés des diapositives de résultats	Score à atteindre pour réussir
80 %	

Commentaires :

Insérez le décor.

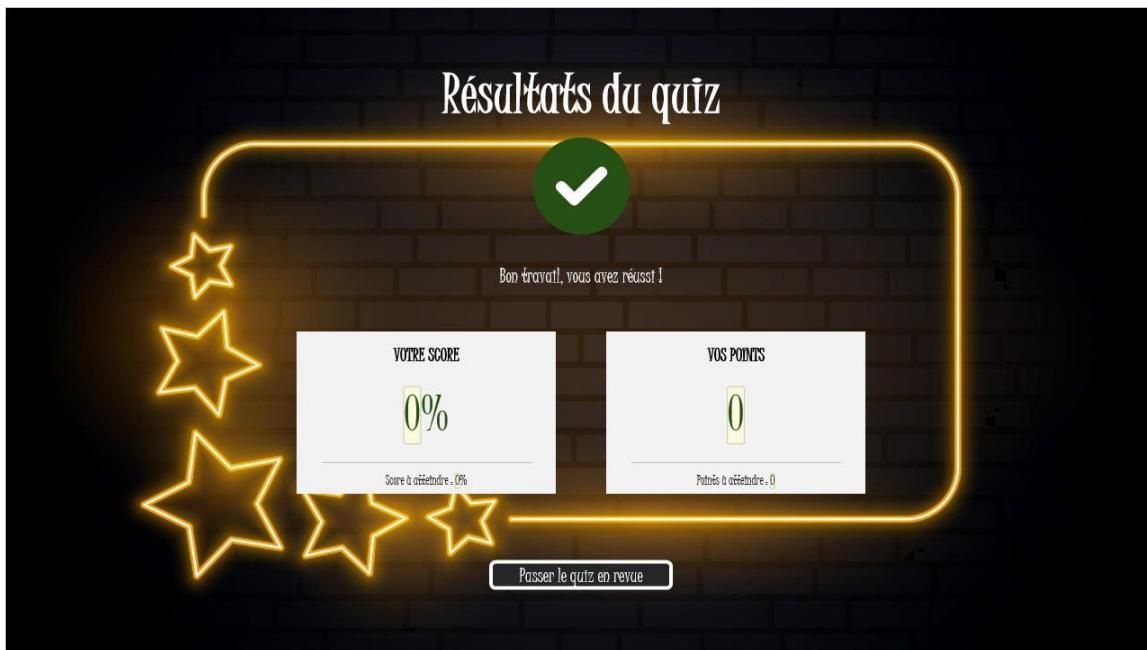
Faites les réglages du quiz en sélectionnant :

- Evaluation finale
- Sélectionnez toutes les questions du quiz.

Échec (Calque de diapositive)



Réussite (Calque de diapositive)



Données du projet + Corrections :

Variables :

Variables			
Projet	Intégré	Chercher une variable	X
Nom	Type	Valeur par défaut	Compte d'utilisation
Etape1	Vrai / Faux	Faux	6
Etape2	Vrai / Faux	Faux	4
Precision	Vrai / Faux	Faux	8
Reformulation	Vrai / Faux	Faux	8
Saisienumérique	Nombre	0	1

 EN SAVOIR PLUS... OK ANNULER

Scene 1 – Diapo 1 :

Déclencheurs	
	<input type="checkbox"/> Grouper 
Déclencheurs de diapositive	
▼ Diapositive - 1.1 Ecran de lancement	
Accentuer Image 2 utilisation Secousses Quand la chronologie de cette diapositive commence	
Déclencheurs d'objet	
▼ Bouton 1	
Aller à la diapositive diapositive suivante Quand l'utilisateur clique sur Bouton 1	
▼ Image 2	
Accentuer Image 2 utilisation Secousses Quand se termine l'animation Secousses de Image 2	
Déclencheurs du lecteur	
▼ Bouton Précédent / Balayage du doigt pour passer au/à la précédent(e)	
Aller à la diapositive diapositive précédente Quand l'utilisateur balaye l'écran ou clique sur précédent	
▼ Bouton Suivant / Balayage du doigt pour passer au/à la prochain(e)	
Aller à la diapositive diapositive suivante Quand l'utilisateur balaye l'écran ou clique sur suivant	

Scene 1 – Diapo 2 :

Déclencheurs	
	<input type="checkbox"/> Grouper 
Déclencheurs d'objet	
Bouton 1	
Définir l'état de Img_Phone à Normal	
Quand l'utilisateur clique sur Bouton 1	
Définir l'état de Rec_Txt2 - "Et évidemment, pas de réseau dans cet endroit." à Normal	
Quand l'utilisateur clique sur Bouton 1	
Définir l'état de Bouton 2 à Normal	
Quand l'utilisateur clique sur Bouton 1	
Définir l'état de Rec_Txt1 - "Parti en randonnée, vous voici égaré près d'un lac. La nuit commence à tomber." à Masqué	
Quand l'utilisateur clique sur Bouton 1	
Définir l'état de Bouton 1 à Masqué	
Quand l'utilisateur clique sur Bouton 1	
Bouton 2	
Définir l'état de Bouton 3 à Normal	
Quand l'utilisateur clique sur Bouton 2	
Définir l'état de Rec_Txt3 - "Il semblerait que votre seule solution soit ce chateau au milieu du lac. Il y a de la lumière." à Normal	
Quand l'utilisateur clique sur Bouton 2	
Définir l'état de Rec_Txt2 - "Et évidemment, pas de réseau dans cet endroit." à Masqué	
Quand l'utilisateur clique sur Bouton 2	
Définir l'état de Bouton 2 à Masqué	
Quand l'utilisateur clique sur Bouton 2	
Définir l'état de Img_Phone à Masqué	
Quand l'utilisateur clique sur Bouton 2	
Bouton 3	
Aller à la diapositive diapositive suivante	
Quand l'utilisateur clique sur Bouton 3	
Déclencheurs du lecteur	
Bouton Précédent / Balayage du doigt pour passer au/à la précédent(e)	
Aller à la diapositive diapositive précédente	
Quand l'utilisateur balaye l'écran ou clique sur précédent	
Bouton Suivant / Balayage du doigt pour passer au/à la prochain(e)	
Aller à la diapositive diapositive suivante	
Quand l'utilisateur balaye l'écran ou clique sur suivant	

Scene 1 – Diapo 3 :

Déclencheurs		<input type="checkbox"/> Grouper {x}
Déclencheurs de diapositive	<p>▼ Diapositive - 1.3 Sommaire</p> <p>Définir l'état de REc_Txt2 - "L'ambiance n'est pas très rassurante ... Par où souhaitez-vous aller ? Vous avez 3 portes. 1 por... à Masqué</p> <p>Quand la chronologie de cette diapositive commence</p> <p>Si Etape1 = valeur Vrai ou Etape2 = valeur Vrai</p> <p>Définir l'état de Btn_PorteCentre à Normal</p> <p>Quand la chronologie de cette diapositive commence</p> <p>Si Etape1 = valeur Vrai et Etape2 = valeur Vrai</p>	
Déclencheurs d'objet	<p>▼ Btn_PorteCentre</p> <p>Accentuer Btn_PorteCentre utilisation Impulsion</p> <p>Quand l'état de Btn_PorteCentre est Normal</p> <p>Aller à la scène 4 PorteHautCentre</p> <p>Quand l'utilisateur clique sur Btn_PorteCentre</p> <p>▼ Btn_PorteDroite</p> <p>Accentuer Btn_PorteDroite utilisation Impulsion</p> <p>Quand l'état de Btn_PorteDroite est Normal</p> <p>Aller à la scène 3 PorteDroite</p> <p>Quand l'utilisateur clique sur Btn_PorteDroite</p> <p>Si Etape2 = valeur Faux Sinon : Afficher le calque DéjàFait</p> <p>▼ Btn_PorteGauche</p> <p>Accentuer Btn_PorteGauche utilisation Impulsion</p> <p>Quand l'état de Btn_PorteGauche est Normal</p> <p>Aller à la diapositive 2.1 Intro_Etape2</p> <p>Quand l'utilisateur clique sur Btn_PorteGauche</p> <p>Si Etape1 = valeur Faux Sinon : Afficher le calque DéjàFait</p>	

<p>▼ Btn_Txt1</p> <p>Définir l'état de REc_Txt2 - "L'ambiance n'est pas très rassurante ... Par où souhaitez-vous aller ? Vous avez 3 portes. 1 por... à Normal</p> <p>Quand l'utilisateur clique sur Btn_Txt1</p> <p>Définir l'état de Rec_Txt1 - "Vous voici dans le chateau. Plutôt vieillot et pas très entretenu si l'on en croit les quelques toi... à Masqué</p> <p>Quand l'utilisateur clique sur Btn_Txt1</p> <p>Déplacer Rec_Timer le long de Trajectoire droite 1</p> <p>Quand l'utilisateur clique sur Btn_Txt1</p> <p>Définir l'état de Btn_Txt1 à Masqué</p> <p>Quand l'utilisateur clique sur Btn_Txt1</p>	
<p>▼ Rec_Timer</p> <p>Définir l'état de Btn_PorteGauche à Normal</p> <p>Quand se termine l'animation Trajectoire droite 1 de Rec_Timer</p> <p>Définir l'état de Btn_PorteDroite à Normal</p> <p>Quand se termine l'animation Trajectoire droite 1 de Rec_Timer</p> <p>Définir l'état de Btn_PorteCentre à Désactivé</p> <p>Quand se termine l'animation Trajectoire droite 1 de Rec_Timer</p>	
<p>▼ Zone de clic 1</p> <p>Afficher le calque SacDos</p> <p>Quand l'utilisateur clique sur Zone de clic 1</p>	
<p>Déclencheurs du lecteur</p>	▼
<p>▼ Bouton Précédent / Balayage du doigt pour passer au/à la précédent(e)</p> <p>Aller à la diapositive diapositive précédente</p> <p>Quand l'utilisateur balaye l'écran ou clique sur précédent</p> <p>▼ Bouton Suivant / Balayage du doigt pour passer au/à la prochain(e)</p> <p>Aller à la diapositive diapositive suivante</p> <p>Quand l'utilisateur balaye l'écran ou clique sur suivant</p>	▼

SCENE 2 – DIAPO 1 :

Déclencheurs	
	<input type="checkbox"/> Grouper (x)
Déclencheurs d'objet	
Btn_Txt1 1	Déplacer Img_Fantome le long de Trajectoire en courbe 1 Quand l'utilisateur clique sur Btn_Txt1 1
Img_Fantome	Lire l'audio Effets sonores de l'IA 2 Quand Img_Fantome entre sur la diapositive
	Définir l'état de Btn_Txt1 1 à Masqué Quand Img_Fantome entre sur la diapositive
	Définir l'état de Rec_Text1 - "Houlà, quel bazar ! Un coup de ménage et de rénovation seraient bien utiles ! Y'a pas eu co... à Masqué Quand Img_Fantome entre sur la diapositive
	Accentuer Img_Fantome utilisation Secousses Quand se termine l'animation Trajectoire en courbe 1 de Img_Fantome
	Aller à la diapositive diapositive suivante Quand l'utilisateur clique sur Img_Fantome
Zone de clic 1	Afficher le calque SacDos Quand l'utilisateur clique sur Zone de clic 1
Déclencheurs du lecteur	
Bouton Précédent / Balayage du doigt pour passer au/à la précédent(e)	Aller à la diapositive diapositive précédente Quand l'utilisateur balaye l'écran ou clique sur précédent
Bouton Suivant / Balayage du doigt pour passer au/à la prochain(e)	Aller à la diapositive diapositive suivante Quand l'utilisateur balaye l'écran ou clique sur suivant

SCENE 2 – DIAPO 2 – QUESTIONS

The screenshot shows the trigger editor interface for a slide titled "SCENE 2 – DIAPO 2 – QUESTIONS". The left pane lists triggers, and the right pane shows their conditions and actions.

Déclencheurs

Déclencheurs d'objet

- Bouton 1**
 - Valider Choisir une réponse 1
 - Quand l'utilisateur clique sur Bouton 1
- Bouton radio 1, Bouton radio 2, Bouton radio 3**
 - Définir l'état de Bouton 1 - "Valider" à Normal
 - Quand l'état d'au moins un(e) des boutons radio est Sélectionné
- Zone de clic 1**
 - Afficher le calque SacDos
 - Quand l'utilisateur clique sur Zone de clic 1

Calque Réponse Correcte :

The screenshot shows the trigger editor interface for a slide titled "Calque Réponse Correcte :". The left pane lists triggers, and the right pane shows their conditions and actions.

Déclencheurs

Déclencheurs d'objet

- Continuer**
 - Masquer le calque ce calque
 - Quand l'utilisateur clique sur Continuer
- Aller à la diapositive 2.3 Bonne réponse**
 - Quand l'utilisateur clique sur Continuer

Calques Réponses Incorrecte :

The screenshot shows the 'Calques Réponses Incorrecte' layer settings in Articulate Storyline. The left panel lists triggers:

- Déclencheurs**: Includes icons for New Layer, Insert Object, Insert Placeholder, Delete, and Move Up/Down.
- Déclencheurs d'objet**:
 - Continuer**:
 - Masquer le calque ce calque
 - Quand l'utilisateur clique sur Continuer
 - Affecter à Etape1 la valeur Vrai
 - Quand l'utilisateur clique sur Continuer
 - Aller à la diapositive 1.3 Sommaire
 - Quand l'utilisateur clique sur Continuer

On the right, there are buttons for **Grouper** and **[x]**.

SCENE 2 – DIAPO 3 :

Déclencheurs	
	<input type="checkbox"/> Grouper <input checked="" type="checkbox"/>
Déclencheurs d'objet	
Btn_Txt1 1	
Définir l'état de Btn_Txt1 1 à Masqué	
Quand l'utilisateur clique sur Btn_Txt1 1	
Définir l'état de Rec_Text1 - "Je me suis assoupi sur le fauteuil et j'ai été réveillé par la porte qui a claqué. J'ai sursauté et suis..." à Masqué	
Quand l'utilisateur clique sur Btn_Txt1 1	
Définir l'état de Rec_Consigne - "Explorer la pièce pour trouver les clés du fantôme." à Normal	
Quand l'utilisateur clique sur Btn_Txt1 1	
Zone de clic 1	
Afficher le calque ZoneClic1	
Quand l'utilisateur clique sur Zone de clic 1	
Déclencheurs du lecteur	
Bouton Précédent / Balayage du doigt pour passer au/à la précédent(e)	
Aller à la diapositive diapositive précédente	
Quand l'utilisateur balaye l'écran ou clique sur précédent	
Bouton Suivant / Balayage du doigt pour passer au/à la prochain(e)	
Aller à la diapositive diapositive suivante	
Quand l'utilisateur balaye l'écran ou clique sur suivant	

SCENE 3 – DIAPO 1 :

Déclencheurs	
	<input type="checkbox"/> Grouper (x)
Déclencheurs de diapositive	
▼ Diapositive - 3.1 Diapositive sans titre	
Définir l'état de Img_Notebook à Normal	
Quand la chronologie atteint le point de repère Point de repère #1 (15,25s)	
Déclencheurs d'objet	
▼ Img_Notebook	
Aller à la diapositive diapositive suivante	
Quand l'utilisateur clique sur Img_Notebook	
▼ Zone de clic 1	
Afficher le calque SacDos	
Quand l'utilisateur clique sur Zone de clic 1	
Déclencheurs du lecteur	
▼ Bouton Précédent / Balayage du doigt pour passer au/à la précédent(e)	
Aller à la diapositive diapositive précédente	
Quand l'utilisateur balaye l'écran ou clique sur précédent	
▼ Bouton Suivant / Balayage du doigt pour passer au/à la prochain(e)	
Aller à la diapositive diapositive suivante	
Quand l'utilisateur balaye l'écran ou clique sur suivant	

SCENE 3 – DIAPO 2 – GLISSEZ DEPOSER :

The screenshot shows the Articulate Storyline interface with the 'Triggers' panel open. The panel has two main sections: 'Déclencheurs' (Triggers) and 'Déclencheurs d'objet' (Object triggers). In the 'Déclencheurs' section, there are icons for creating new triggers and deleting existing ones. In the 'Déclencheurs d'objet' section, a list of triggers is shown for various objects:

- Bouton 1**: Valider Glisser-déposer 1 (When the user clicks on Bouton 1)
- Img_Fiole1Good**: Lire l'audio Effets sonores de l'IA 1 (When the user drops Img_Fiole1Good onto Img_Chaudron)
- Img_Fiole2Good**: Lire l'audio Effets sonores de l'IA 1 (When the user drops Img_Fiole2Good onto Img_Chaudron)
- Img_Fiole3_False**: Lire l'audio Effets sonores de l'IA 1 (When the user drops Img_Fiole3_False onto Img_Chaudron)
- Img_Fiole4Good**: Lire l'audio Effets sonores de l'IA 1 (When the user drops Img_Fiole4Good onto Img_Chaudron)
- Img_Fiole5Good**: Lire l'audio Effets sonores de l'IA 1 (When the user drops Img_Fiole5Good onto Img_Chaudron)
- Img_Fiole6_False**: Lire l'audio Effets sonores de l'IA 1 (When the user drops Img_Fiole6_False onto Img_Chaudron)

A context menu is open over the 'Bouton 1' trigger, with the following options:

- Grouper les déclencheurs (Group triggers)
- Grouper les déclencheurs en utilisant « Quand » (Group triggers using 'When')

SCENE 3 – DIAPO – 3

Déclencheurs		<input type="checkbox"/> Grouper {x}																				
Déclencheurs d'objet	<table border="1"><tr><td>▼ Btn_Continuer 1</td></tr><tr><td> Déplacer Img_BadgePrecision le long de Trajectoire en arc de cercle 1</td></tr><tr><td> Quand l'utilisateur clique sur Btn_Continuer 1</td></tr><tr><td>▼ Img_BadgePrecision</td></tr><tr><td> Affecter à Etape2 la valeur Vrai</td></tr><tr><td> Quand se termine l'animation Sortie de Img_BadgePrecision</td></tr><tr><td> Affecter à Precision la valeur Vrai</td></tr><tr><td> Quand se termine l'animation Sortie de Img_BadgePrecision</td></tr><tr><td> Aller à la diapositive 1.3 Sommaire</td></tr><tr><td> Quand se termine l'animation Sortie de Img_BadgePrecision</td></tr><tr><td>▼ Zone de clic 1</td></tr><tr><td> Afficher le calque SacDos</td></tr><tr><td> Quand l'utilisateur clique sur Zone de clic 1</td></tr><tr><td>Déclencheurs du lecteur</td></tr><tr><td>▼ Bouton Précédent / Balayage du doigt pour passer au/à la précédent(e)</td></tr><tr><td> Aller à la diapositive diapositive précédente</td></tr><tr><td> Quand l'utilisateur balaye l'écran ou clique sur précédent</td></tr><tr><td>▼ Bouton Suivant / Balayage du doigt pour passer au/à la prochain(e)</td></tr><tr><td> Aller à la diapositive diapositive suivante</td></tr><tr><td> Quand l'utilisateur balaye l'écran ou clique sur suivant</td></tr></table>		▼ Btn_Continuer 1	Déplacer Img_BadgePrecision le long de Trajectoire en arc de cercle 1	Quand l'utilisateur clique sur Btn_Continuer 1	▼ Img_BadgePrecision	Affecter à Etape2 la valeur Vrai	Quand se termine l'animation Sortie de Img_BadgePrecision	Affecter à Precision la valeur Vrai	Quand se termine l'animation Sortie de Img_BadgePrecision	Aller à la diapositive 1.3 Sommaire	Quand se termine l'animation Sortie de Img_BadgePrecision	▼ Zone de clic 1	Afficher le calque SacDos	Quand l'utilisateur clique sur Zone de clic 1	Déclencheurs du lecteur	▼ Bouton Précédent / Balayage du doigt pour passer au/à la précédent(e)	Aller à la diapositive diapositive précédente	Quand l'utilisateur balaye l'écran ou clique sur précédent	▼ Bouton Suivant / Balayage du doigt pour passer au/à la prochain(e)	Aller à la diapositive diapositive suivante	Quand l'utilisateur balaye l'écran ou clique sur suivant
▼ Btn_Continuer 1																						
Déplacer Img_BadgePrecision le long de Trajectoire en arc de cercle 1																						
Quand l'utilisateur clique sur Btn_Continuer 1																						
▼ Img_BadgePrecision																						
Affecter à Etape2 la valeur Vrai																						
Quand se termine l'animation Sortie de Img_BadgePrecision																						
Affecter à Precision la valeur Vrai																						
Quand se termine l'animation Sortie de Img_BadgePrecision																						
Aller à la diapositive 1.3 Sommaire																						
Quand se termine l'animation Sortie de Img_BadgePrecision																						
▼ Zone de clic 1																						
Afficher le calque SacDos																						
Quand l'utilisateur clique sur Zone de clic 1																						
Déclencheurs du lecteur																						
▼ Bouton Précédent / Balayage du doigt pour passer au/à la précédent(e)																						
Aller à la diapositive diapositive précédente																						
Quand l'utilisateur balaye l'écran ou clique sur précédent																						
▼ Bouton Suivant / Balayage du doigt pour passer au/à la prochain(e)																						
Aller à la diapositive diapositive suivante																						
Quand l'utilisateur balaye l'écran ou clique sur suivant																						

SCENE 4 – DIAPO 1 :

Déclencheurs	
	<input type="checkbox"/> Grouper
Déclencheurs de diapositive	
▼ Diapositive - 4.1 Diapositive sans titre	
Déplacer Rec_Timer le long de Trajectoire droite 1	
Quand la chronologie de cette diapositive commence	
Déclencheurs d'objet	
▼ Img_Frankie	
Déplacer Rec_Timer le long de Trajectoire droite 1	
Quand se termine l'animation Oscillations de Img_Frankie	
Aller à la diapositive diapositive suivante	
Quand l'utilisateur clique sur Img_Frankie	
▼ Rec_Timer	
Accentuer Img_Frankie utilisation Oscillations	
Quand se termine l'animation Trajectoire droite 1 de Rec_Timer	
▼ Zone de clic 1	
Afficher le calque SacDos	
Quand l'utilisateur clique sur Zone de clic 1	
Déclencheurs du lecteur	
▼ Bouton Précédent / Balayage du doigt pour passer au/à la précédent(e)	
Aller à la diapositive diapositive précédente	
Quand l'utilisateur balaye l'écran ou clique sur précédent	
▼ Bouton Suivant / Balayage du doigt pour passer au/à la prochain(e)	
Aller à la diapositive diapositive suivante	
Quand l'utilisateur balaye l'écran ou clique sur suivant	

SCENE 4 – DIAPO 2 – QUESTION VRAI/FAUX

Déclencheurs		<input type="checkbox"/> Grouper
Déclencheurs d'objet		
▼ Bouton 1		
Valider Vrai / Faux	Quand l'utilisateur clique sur Bouton 1	
▼ Bouton radio 1, Bouton radio 2	Définir l'état de Bouton 1 - "Valider" à Normal	
	Quand l'état d'au moins un(e) des boutons radio est Sélectionné	

SCENE 4 – DIAPO 3 – SAISIE NUMERIQUE

Déclencheurs		<input type="checkbox"/> Grouper
Déclencheurs d'objet		
▼ Bouton 1		
Valider Numérique	Quand l'utilisateur clique sur Bouton 1	
▼ Saisie numérique	Définir Saisienumérique comme étant identique à la valeur saisie	
	Quand Saisie numérique perd le focus	

SCENE 5 – DIAPO 3 – RESULTATS

Déclencheurs	
	<input type="checkbox"/> Grouper
Déclencheurs de diapositive	
▼ Diapositive - 5.3 Résultats du quiz	
Afficher le calque Réussite	
Quand la chronologie de cette diapositive commence	
Si Quiz1.ScorePoints ≥ variable Quiz1.PassPoints	
Afficher le calque Échec	
Quand la chronologie de cette diapositive commence	
Si Quiz1.ScorePoints < variable Quiz1.PassPoints	
Transmettre les résultats 5.3 Résultats du quiz	
Quand la chronologie de cette diapositive commence	
Déclencheurs du lecteur	
▼ Bouton Précédent / Balayage du doigt pour passer au/à la précédent(e)	
Aller à la diapositive diapositive précédente	
Quand l'utilisateur balaye l'écran ou clique sur précédent	
▼ Bouton Suivant / Balayage du doigt pour passer au/à la prochain(e)	
Aller à la diapositive diapositive suivante	
Quand l'utilisateur balaye l'écran ou clique sur suivant	

CALQUE REUSSITE

Déclencheurs	
	<input type="checkbox"/> Grouper
Déclencheurs d'objet	
▼ Bouton 1	
Revoir les résultats 5.3 Résultats du quiz	
Quand l'utilisateur clique sur Bouton 1	
Permettre à l'apprenant de voir les réponses correctes et incorrectes après le quiz	

CALQUE ECHEC

Déclencheurs		<input type="checkbox"/> Grouper
Déclencheurs d'objet		
▼ Bouton 1	Revoir les résultats 5.3 Résultats du quiz Quand l'utilisateur clique sur Bouton 1 <i>Permettre à l'apprenant de voir les réponses correctes et incorrectes après le quiz</i>	
▼ Bouton 2	Réinitialiser les résultats 5.3 Résultats du quiz Quand l'utilisateur clique sur Bouton 2	
	Aller à la diapositive 2.2 Choisir une réponse Quand l'utilisateur clique sur Bouton 2	

CALQUE SACDOS :

Déclencheurs		<input type="checkbox"/> Grouper
Déclencheurs de diapositive		
▼ Calque - SacDos	Définir l'état de Bdge_Reformulation à Normal Quand la chronologie de ce calque commence Si Reformulation = valeur Vrai	
	Définir l'état de Badge_Preci à Normal Quand la chronologie de ce calque commence Si Precision = valeur Vrai	
Déclencheurs d'objet		
▼ Groupe 1	Masquer le calque ce calque Quand l'utilisateur clique sur Groupe 1	

CALQUE DEJA FAIT :

The screenshot shows a software interface for trigger configuration. At the top left, there's a toolbar labeled "Déclencheurs" with icons for file, edit, copy, paste, delete, and sorting. To the right of the toolbar is a large empty workspace area. In the top right corner of the workspace, there are two buttons: "Grouper" (with a checkmark) and a delete button. Below the toolbar, a section titled "Déclencheurs d'objet" is expanded, showing a single trigger named "Btn_Close". The trigger details are as follows:

- Masquer le calque ce calque** (Hide this layer this layer)
- Quand l'utilisateur clique sur Btn_Close** (When the user clicks on Btn_Close)