



# Manuel Utilisateur

---

## Table des matières

1.	Introduction.....	1
2.	Lancement.....	1
3.	Accueil .....	1
4.	Menu .....	2
5.	Partie en cours.....	3
6.	Fenêtre des résultats.....	4

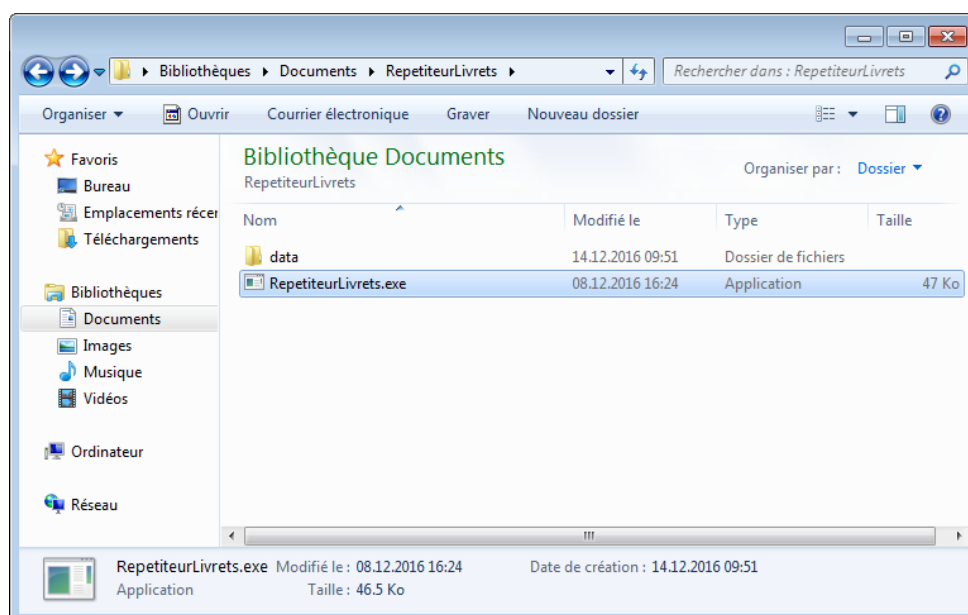
Répétiteur de livrets	Manuel utilisateur	CPLN-ET
-----------------------	--------------------	---------

## 1. Introduction

Ce programme permet d'entraîner les livrets de 1 à 12 aux élèves de classes 6<sup>ème</sup> à 7<sup>ème</sup> HarmoS. L'application est utilisable exclusivement sur un ordinateur avec Microsoft Windows comme système d'exploitation.

## 2. Lancement

Le programme contient deux fichiers : Un dossier « data », dans lequel sont stockées les statistiques des joueurs et le manuel utilisateur. Le fichier « RepetiteurLivrets.exe » est l'exécutable permettant de lancer l'application. (Figure 1)

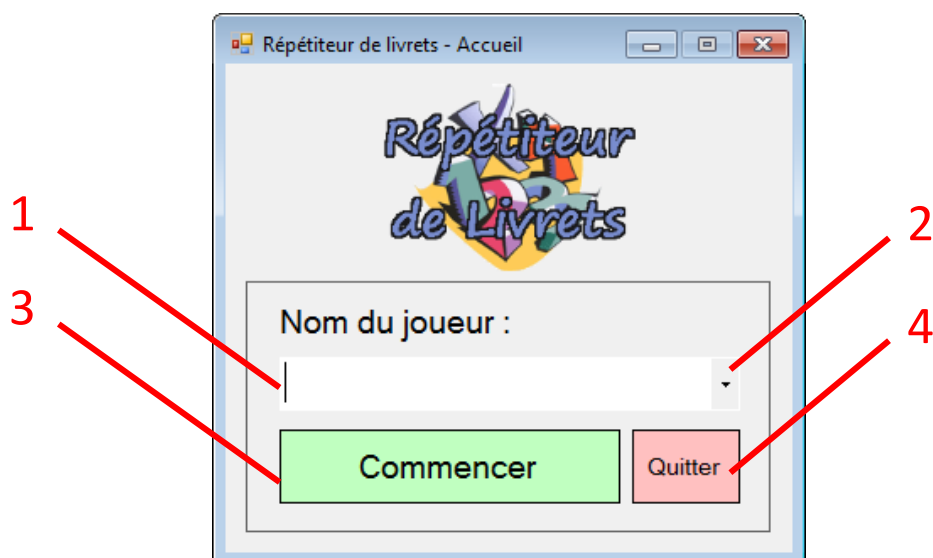


**Fig. 1 : Fichiers de l'application**

## 3. Accueil

La première fenêtre de l'application est l'accueil. Celle-ci permet à l'utilisateur d'entrer son nom de joueur pour les parties à venir. Elle permet également de sélectionner un nom d'utilisateur déjà existant afin de charger ses données sauvegardées des parties antérieures.

Répétiteur de livrets	Manuel utilisateur	CPLN-ET
-----------------------	--------------------	---------



**Fig. 2 : Fenêtre d'accueil lors du lancement de l'application**

1 : Champ d'entrée du nom du joueur. Pour commencer le jeu, il faut obligatoirement remplir ce champ.

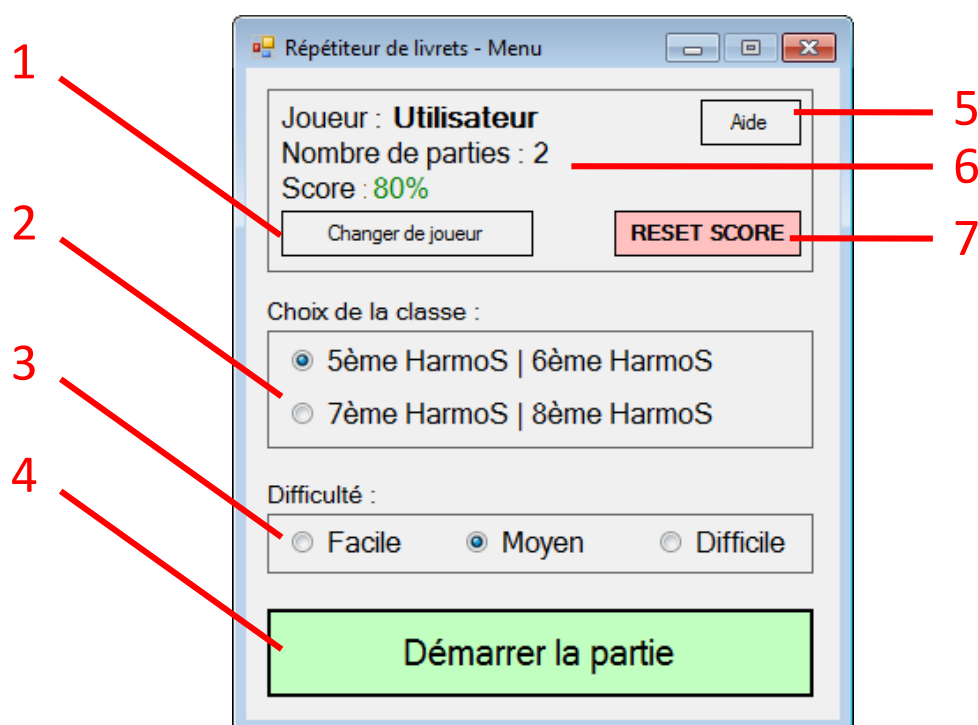
2 : Bouton permettant de visualiser la liste des utilisateurs déjà existants.

3 : Bouton « Commencer » qui permet d'accéder au menu principal une fois le nom du joueur entré.

4 : Bouton « Quitter ». Ferme l'application.

## 4. Menu

Une fois le nom de joueur entré, la fenêtre du menu principal s'ouvre. Elle affiche les scores du joueur en cours et permet de lancer une nouvelle partie avec les paramètres sélectionnés.



**Fig. 3 : Menu principal de l'application**

Répétiteur de livrets	Manuel utilisateur	CPLN-ET
-----------------------	--------------------	---------

1 : Bouton « Changer de joueur ». Permet de retourner à l'accueil afin de choisir un nouveau nom de joueur ou de sélectionner un autre joueur existant.

2 : Choix de la classe. Il y a deux choix : 5<sup>ème</sup> HarmoS à 6<sup>ème</sup> HarmoS et 7<sup>ème</sup> HarmoS à 8<sup>ème</sup> HarmoS. Le premier limite le livret maximal à 9, tandis que le deuxième fixe le livret maximal à 12.

3 : Choix de la difficulté. Permet de choisir parmi 3 difficultés : Facile, moyen et difficile. En mode facile, il y a 10 questions avec un temps par question de 15 secondes. En mode moyen, il y a 20 questions avec un temps par question de 10 secondes. Pour les plus confirmés, le mode difficile enchaîne 30 questions avec seulement 5 secondes pour y répondre.

4 : Bouton « Démarrer la partie ». Permet de lancer une série de questions avec les paramètres sélectionnés.

5 : Bouton « Aide ». Ouvre le manuel utilisateur sous forme de document PDF.

6 : Affichage des statistiques du joueur. Le nom du joueur est affiché, son nombre de parties jouées, ainsi que son pourcentage de bonnes réponses.

7 : Bouton « RESET SCORE ». Attention, ce bouton efface les statistiques du joueur en cours (nombre de parties, score). Une fenêtre de dialogue demande une confirmation. Cette action est irréversible.

## 5. Partie en cours

Lors du clic sur le bouton « Démarrer la partie », la fenêtre des questions s'ouvre. Après un décompte de 3 secondes, les questions démarrent. Le joueur doit entrer les nombres corrects dans les champs vides avant la fin du temps imparti.

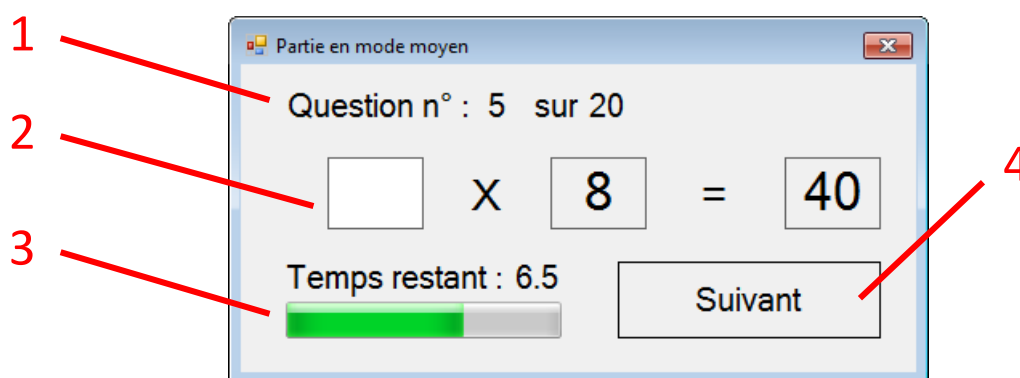


Fig. 4 : Fenêtre d'une partie en cours

1 : Affichage du numéro de question en cours.

2 : Champ vide à remplir avec la réponse par le joueur.

3 : Affichage du temps restant pour la question en cours.

4 : Bouton « Suivant » permettant de valider la réponse entrée et de passer à la question suivante, ou à l'affichage des scores s'il ne reste plus de questions. Attention : Il n'est pas possible de revenir en arrière pour modifier ses réponses.

Il est possible de rencontrer le cas où les deux champs des multiples sont vides. Dans ce cas, l'utilisateur doit entrer deux multiples dans l'ordre de son choix qui permettent d'obtenir le produit affiché. (Figure 5)

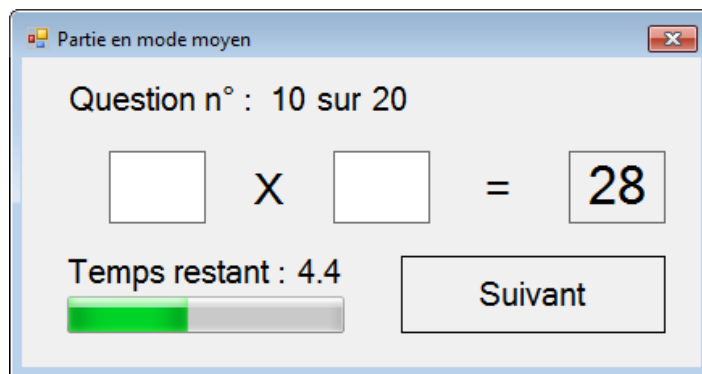


Fig. 5 : Cas de figure avec deux champs à remplir

La touche « Entrée » du clavier permet de passer automatiquement à la prochaine question (exactement comme le bouton « Suivant »). Dans le cas où deux champs sont à remplir, la touche « Entrée » permet également de passer du premier champ au deuxième.

## 6. Fenêtre des résultats

A la fin de la série de questions, la fenêtre des résultats s'ouvre. Elle affiche la liste de toutes les questions de la série avec les bonnes réponses. Si la question s'affiche en vert, cela signifie que le joueur a répondu correctement à cette question. Si elle s'affiche en rouge, cela signifie qu'une mauvaise réponse ou qu'aucune réponse n'a été entrée. Dans ce cas, le nombre affiché est la réponse attendue (ou une des réponses attendues, dans le cas où deux champs sont à remplir).

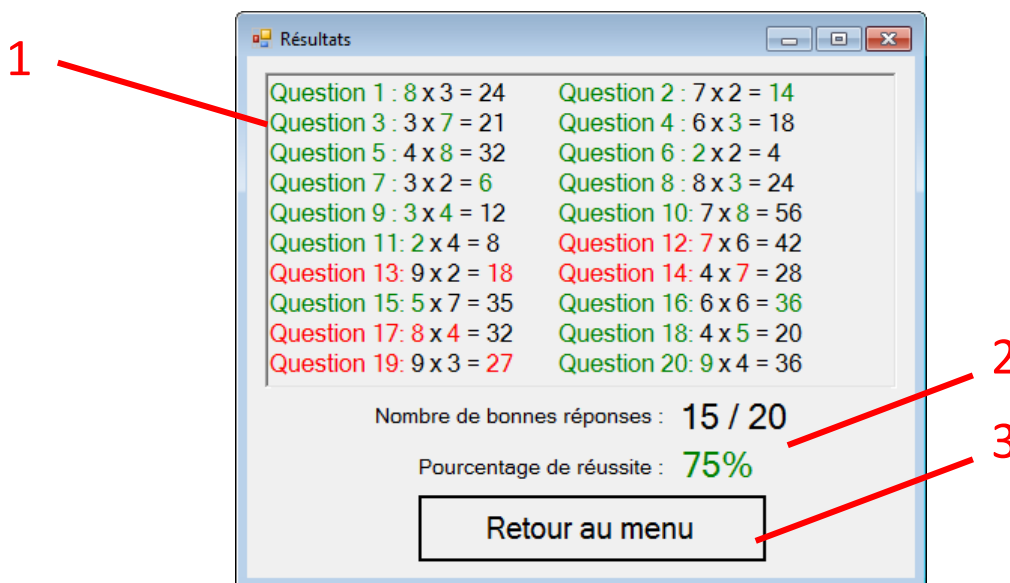


Fig. 5 : Fenêtre des résultats

1 : Affichage des réponses. Le nombre en couleur est celui dont une réponse était attendue.

2 : Affichage des statistiques. Indique le nombre de bonnes réponses ainsi que le pourcentage de réussite.

3 : Bouton « Retour au menu », qui permet de terminer la série en cours, enregistrer les résultats pour le joueur, et retourner au menu.