In-task script for experiment RLvSL

Bulk text-loading functions:

function load\_instructions

inst\_txt1 = 'Imaginez que vous êtes au casino.’;

inst\_txt2 = 'Vous allez jouer à 3 machines à sous :';

inst\_txt3 = 'une rouge, une verte, et une bleue.';

inst\_txt4 = 'Chaque machine est associée à deux formes entre lesquelles’;

inst\_txt5 = 'vous devrez choisir en tirant sur le levier correspondant.';

inst\_txt6 = 'Le jeu se divise en manches, c’est à dire ';

inst\_txt7 = 'un certain nombre de tirages d’une même machine.';

inst\_txt8 = 'Vous changerez de machine à chaque nouvelle manche.';

inst\_txt9 = 'Appuyez sur [espace] pour continuer.';

function load\_instructions2

inst\_txt1 = 'A chaque tirage, vous observerez le score associé';

inst\_txt2 = 'à la forme que vous avez choisie.';

inst\_txt3 = 'Ce score varie d’un tirage à l’autre,';

inst\_txt4 = 'mais l’une des deux formes est <i>*statistiquement*<i> meilleure que l’autre :';

inst\_txt5 = 'elle donne plus souvent des scores supérieurs à 50 points,';

inst\_txt6 = 'alors que l’autre forme donne plus souvent';

inst\_txt7 = 'des scores inférieurs à 50 points.';

inst\_txt8 = 'Le but du jeu est de choisir la meilleure forme,';

inst\_txt9 = 'même si elle donne parfois des scores inférieurs à 50 points.';

inst\_txt10 = 'C’est le nombre de fois où vous choisirez la meilleure forme';

inst\_txt11 = 'qui sera utilisé pour évaluer votre performance à l’issue';

inst\_txt12 = 'de chaque manche, même si la forme en question a pu donner';

inst\_txt13 = 'des scores inférieurs à 50 points à certains tirages.';

inst\_txt14 = 'La meilleure forme ne change jamais au milieu d’une manche.';

function load\_instructions3

inst\_txt1 = 'Avant chaque manche, la machine à laquelle vous allez jouer';

inst\_txt2 = 'sera recalibrée par l’un des trois techniciens.';

inst\_txt3 = 'Chaque technicien est responsable de l’une des 3 machines.';

inst\_txt4 = 'A chaque recalibration, le technicien va sélectionner une des deux';

inst\_txt5 = 'formes de sa machine qui sera la meilleure pour la manche qui va suivre.';

inst\_txt6 = 'Chaque technicien utilise une stratégie différente pour recalibrer';

inst\_txt7 = 'sa machine avant chaque manche.';

inst\_txt8 = 'A vous de découvrir la stratégie utilisée par chaque technicien';

inst\_txt9 = 'pour essayer de deviner la forme qu’il a sélectionnée pour la manche';

inst\_txt10 = 'qui va suivre. Vous pourrez ainsi choisir la meilleure forme';

inst\_txt11 = 'plus souvent et augmenter votre performance.';

inst\_txt12 = 'Appuyez sur [espace] pour continuer.';

function load\_pre\_prac

prac\_txt1 = 'Vous allez commencer par jouer à quelques manches pour vous entraîner,';

prac\_txt2 = 'sur une autre machine où les formes sont remplacées par des lettres';

prac\_txt3 = 'qui changeront à chaque manche.';

prac\_txt4 = 'Le but de cet entraînement est de vous familiariser avec le fonctionnement du jeu.';

prac\_txt5 = 'Par exemple, comme vous pourrez le voir, la position des lettres';

prac\_txt6 = '(et donc des formes dans les manches qui vont suivre)';

prac\_txt7 = 'peut changer d’un tirage à l’autre.';

prac\_txt8 = 'Faites donc attention à tirer le levier correspondant à la lettre (ou la forme)';

prac\_txt9 = 'que vous souhaitez choisir.';

prac\_txt10 = 'C’est parti !';