

Manuel Administrateur :

Dans cette section vous sera présenté comment modifier le contenu des tests rapidement et facilement, notamment la base de données des problèmes et la durée de test suivant la difficulté.

Premièrement, les dossiers Images et XML doivent impérativement être déplacés dans le Debug.(Projet_GenieLog/bin/Debug)

Section Problèmes :

Pour gérer la base de données problème, il va falloir modifier le fichier "problem.xml" situé dans le dossier XML ainsi que les images du dossier Image.

Voici un aperçu du fichier XML actuel :

```
<Problemes>
<problemesMaths>
<facile>
  <pbm id="1" consigne="Comment ca va ? " choix1="Bien" choix2="mal" choix3="ca va" choix4="tb" bonnereponse="tb" image="PhotoGroupe1.jpg"/>
  <pbm id="2" consigne="Comment ca va ?2 " choix1="Bien2" choix2="mal2" choix3="ca va2" choix4="tb2" bonnereponse="tb2" image="PhotoGroupe2.jpg"/>
  <pbm id="3" consigne="Comment ca va ?3 " choix1="Bien3" choix2="mal3" choix3="ca va3" choix4="tb3" bonnereponse="tb3" image="PhotoGroupe3.jpg"/>
  <pbm id="4" consigne="Comment ca va ?4 " choix1="Bien" choix2="mal" choix3="ca va" choix4="tb" bonnereponse="tb" image="PhotoGroupe4.jpg"/>
  <pbm id="5" consigne="Comment ca va ?5 " choix1="Bien2" choix2="mal2" choix3="ca va2" choix4="tb2" bonnereponse="tb2" image="PhotoGroupe5.jpg"/>
  <pbm id="6" consigne="Comment ca va ?6 " choix1="Bien3" choix2="mal3" choix3="ca va3" choix4="tb3" bonnereponse="tb3" image="PhotoGroupe6.jpg"/>
  <pbm id="7" consigne="Comment ca va ?7 " choix1="Bien" choix2="mal" choix3="ca va" choix4="tb" bonnereponse="tb" image="PhotoGroupe7.jpg"/>
  <pbm id="8" consigne="Comment ca va ?8 " choix1="Bien2" choix2="mal2" choix3="ca va2" choix4="tb2" bonnereponse="tb2" image="PhotoGroupe8.jpg"/>
  <pbm id="9" consigne="Comment ca va ?9 " choix1="Bien3" choix2="mal3" choix3="ca va3" choix4="tb3" bonnereponse="tb3" image="PhotoGroupe9.jpg"/>
  <pbm id="10" consigne="Comment ca va ?10 " choix1="Bien3" choix2="mal3" choix3="ca va3" choix4="tb3" bonnereponse="tb3" image="PhotoGroupe10.jpg"/>
  <pbm id="11" consigne="Comment ca va ?11 " choix1="Bien3" choix2="mal3" choix3="ca va3" choix4="tb3" bonnereponse="tb3" image="PhotoGroupe11.jpg"/>
  <pbm id="12" consigne="Comment ca va ?12 " choix1="Bien3" choix2="mal3" choix3="ca va3" choix4="tb3" bonnereponse="tb3" image="PhotoGroupe12.jpg"/>
</facile>
<difficile>
  <pbm id="1" consigne="Comment ca va ?13 " choix1="Bien3" choix2="mal3" choix3="ca va3" choix4="tb3" bonnereponse="tb3" image="PhotoGroupe13.jpg"/>
  <pbm id="2" consigne="Comment ca va ?14 " choix1="Bien3" choix2="mal3" choix3="ca va3" choix4="tb3" bonnereponse="tb3" image="PhotoGroupe14.jpg"/>
  <pbm id="3" consigne="Comment ca va ?15 " choix1="Bien3" choix2="mal3" choix3="ca va3" choix4="tb3" bonnereponse="tb3" image="PhotoGroupe15.jpg"/>
  <pbm id="4" consigne="Comment ca va ?16 " choix1="Bien3" choix2="mal3" choix3="ca va3" choix4="tb3" bonnereponse="tb3" image="PhotoGroupe16.jpg"/>
  <pbm id="5" consigne="Comment ca va ?17 " choix1="Bien3" choix2="mal3" choix3="ca va3" choix4="tb3" bonnereponse="tb3" image="PhotoGroupe17.jpg"/>
  <pbm id="6" consigne="Comment ca va ?18 " choix1="Bien3" choix2="mal3" choix3="ca va3" choix4="tb3" bonnereponse="tb3" image="PhotoGroupe18.jpg"/>
  <pbm id="7" consigne="Comment ca va ?19 " choix1="Bien3" choix2="mal3" choix3="ca va3" choix4="tb3" bonnereponse="tb3" image="PhotoGroupe19.jpg"/>
  <pbm id="8" consigne="Comment ca va ?20 " choix1="Bien3" choix2="mal3" choix3="ca va3" choix4="tb3" bonnereponse="tb3" image="none.jpg"/>
  <pbm id="9" consigne="Comment ca va ?21 " choix1="Bien3" choix2="mal3" choix3="ca va3" choix4="tb3" bonnereponse="tb3" image="PhotoGroupe19.jpg"/>
  <pbm id="10" consigne="Comment ca va ?22 " choix1="Bien3" choix2="mal3" choix3="ca va3" choix4="tb3" bonnereponse="tb3" image="none.jpg"/>
  <pbm id="11" consigne="Comment ca va ?23 " choix1="Bien3" choix2="mal3" choix3="ca va3" choix4="tb3" bonnereponse="tb3" image="PhotoGroupe19.jpg"/>
  <pbm id="12" consigne="Comment ca va ?24 " choix1="Bien3" choix2="mal3" choix3="ca va3" choix4="tb3" bonnereponse="tb3" image="none.jpg"/>
</difficile>
</problemesMaths>
```

Prenons l'exemple d'un problème de Maths de difficulté facile.

Placez vous dans <Problemes><ProblemesMaths><Facile>

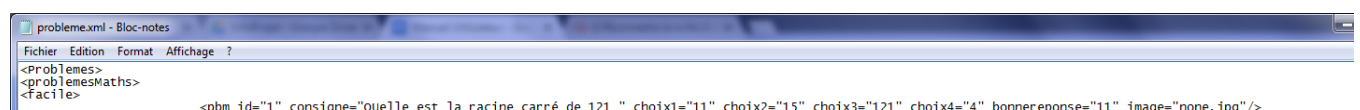
Modifier un pbm :

Conservé l'id actuel.

Modifier la consigne en remplaçant "Comment ca va" par "votre consigne"

Faire de même pour choix1,choix2,choix3,choix4, bonne réponse.

Pour l'image, remplacer le titre de l'image par votre image que vous placerez dans le dossier Images.



Pour ajouter un probleme :

- faites de même et incrémenter l'id pour vous y retrouver.

Pour en supprimer un :

- supprimer toute la ligne correspondant au problème en question.

D'un point de vue général pour modifier/ajouter un problème de matière M et de difficulté D : Placez vous dans <Problemes><ProblemesM><D> puis apporter les modifications souhaitées comme expliqué plus haut.

Attention : Il faut que le nombre de problèmes total soit supérieur aux nombres de problèmes à sélectionner pour que le programme fonctionne. Modifier à votre guise le nbDePbmAselectionner à partir de la classe Probleme.cs et la méthode selectionPbm. (Pensez à modifier le compteur dans le FormPbm en conséquent; il faut que la valeur max du compteur du form soit égale à celle de nbDePbmAselectionner).

Gérer le temps de difficulté et d'affichage des réponses :

Dans chaque Form d'exercice nécessitant un temps de réponse est présent la variable int temps_difficulté. La valeur de base donnée (si existante) est celle du niveau facile. Dans l'initialisation du Form, vous trouverez une revalorisation de cette valeur si la difficulté choisie est difficile (dans la zone if MainMenu.difficile ou if _difficile). Régler ces temps à votre guise en sachant qu'ils s'expriment en ms.

Il en est de même pour le temps d'affichage des résultats.

Les autres exercices sont très modulables mais nécessitent des connaissances en c# pour pouvoir par exemple ajouter des consignes, des formes à repérer ou à dessiner (exercices de concentration/Perception). Nous vous invitons à nous contacter pour des mises à jour de ces exercices.

Pour davantage de détails de notre programme, nous vous invitons à consulter le document "Rapport_Projet_GenieLog.pdf". Ce document vous présentera une à une chacune des classes de notre application et leurs différentes méthodes.

L'application telle qu'elle est actuellement permet à l'utilisateur testé de faire le test tout seul. Elle récupère l'ensemble des résultats obtenus enregistrés à son nom. Vous devrez seulement lui faire parvenir la liste des exercices à exécuter et la difficulté correspondante de chacun.

Faites lire le manuel utilisateur impérativement à l'utilisateur avant le test.

Manuel Utilisateur :

Ce Manuel a pour but de vous expliquer les différents exercices que vous allez devoir réaliser.

Au niveau du menu principal, vous commencerez par entrer votre nom dans la section texte dédiée en haut de l'écran et le valider.

Vous cliquerez ensuite sur la difficulté choisie, puis sur l'exercice à exécuter.

Nom utilisateur testé
[input field] ✓

Résultat actuel

Perception	...%
Concentration	...%
Calcul Mental	...%
Mathématiques	...%
Physique	...%

Difficulté

☒ Facile ☐ Difficile

Exercice Perception :

Vous allez avoir 3 lignes de 4 formes (rectangulaires ou rondes), de couleurs bleu ou jaune possédant des valeurs à l'intérieur d'elles et des lettres au dessus. Vous devrez retenir les valeurs présentes à l'intérieur de la forme X de couleur Y demandée et vous souvenir de la lettre correspondante.

Il vous sera demandé de noter la valeur correspondante à chacune de ces lettres.

Observez et mémorisez les chiffres à l'intérieur des carrés jaunes et les lettres correspondantes
Les formes seront apparentes pendant 4 secondes.
Cliquez sur Ok quand vous êtes prêt.

OK

A 0	B 2	C 8	D 8
E 1	F 5	G 3	H 0
I 7	J 8	K 7	L 3

1/10

D I F

[input fields]

Valider

La forme de couleur à retenir va changer à chaque tour.

Il y a en tout 10 tours.

En mode facile vous aurez 4 secondes pour retenir les valeurs, en mode difficile vous aurez 2 secondes.

Exercice Concentration :

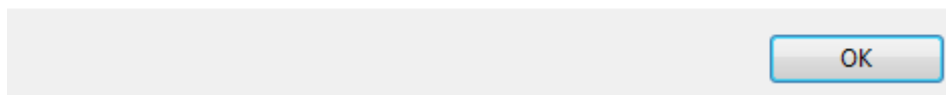
Dans cette exercice vous allez devoir repérer le paramètre commun entre la forme de deux écrans successifs.

Les paramètres pouvant être conservés sont la forme, la couleur ou le nombre de points.

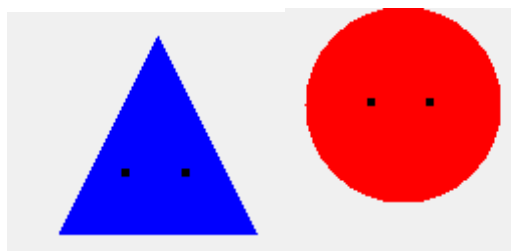
Vous aurez 3 boutons de réponses correspondant à un paramètre conservé différent suivant la consigne. Le bouton 3 sera toujours le même et correspondra à tout les autres cas.

Considérons la consigne suivante :

Appuyez sur le bouton 1 si deux objets consecutifs ont la meme couleur. Appuyez sur le bouton 2 si deux objets consecutifs ont le meme nombre de points. Appuyez sur le bouton 3 dans tous les autres cas. Appuyer sur OK quand vous êtes prêt.



Vous devrez alors appuyer sur le bouton1 si la forme est conservée entre les 2 écrans successifs, le bouton 2 si le nombre de points est conservée entre les 2 écrans successifs, et le bouton3 dans tous les autres cas.



Avec ces 2 écrans successifs, vous devez avec cette consigne appuyer sur le bouton 2.

A noter qu'au premier écran, vous serez obligé de cliquer sur le bouton3.

Vous aurez en tout 3 séries de 5 écrans successifs.

En mode facile, vous aurez la même consigne pour les 3 séries et aucune limite de temps pour cliquer sur le bouton. En mode difficile, la consigne va changer à chaque nouvelle série et le temps de clic sur le bouton est limité à 5 secondes.

Exercice CalculMental:

Dans cet exercice vous allez devoir résoudre des calculs communs: addition, soustraction, multiplication, division.

A noter que pour la division, on veut les résultats arrondis à l'entier le plus proche. Par exemple pour $39/4$, la bonne réponse est 10. Pour $37/4$, la bonne réponse est 9.

En tout vous devrez faire 10 calculs de l'opérande sélectionnée.

En mode facile, vous n'aurez aucune limite de temps de réponse. En mode difficile, le temps de réponse sera limité à 4 secondes.

Exercice Mathématiques :

Dans cet exercice vous allez devoir résoudre des problèmes de Mathématiques se présentant sous forme de QCM. A chaque fois , une seule bonne réponse est possible. Vous aurez en tout 10 QCM à résoudre.

Vous n'aurez aucune limite de temps pour choisir votre réponse, la difficulté influence uniquement sur la difficulté du problème proposé.

Exercice Physiques :

Même chose que ceux de mathématiques mais les problèmes concernent la physique.

A noter : Conserver cette feuille, relisez la consigne correspondante à chaque exercice avant de le lancer. Dans tous les cas, une Pop-up vous informera de la consigne à suivre.

Evaluation :

Vous devez exécuter les tests suivants :

Noms Test	Difficulté
Perception	A choisir par le testeur
Concentration	A choisir par le testeur
Calcul Mental	A choisir par le testeur
Mathématiques	A choisir par le testeur
Physiques	A choisir par le testeur

Si vous avez des questions, il est encore temps.

Bon courage !