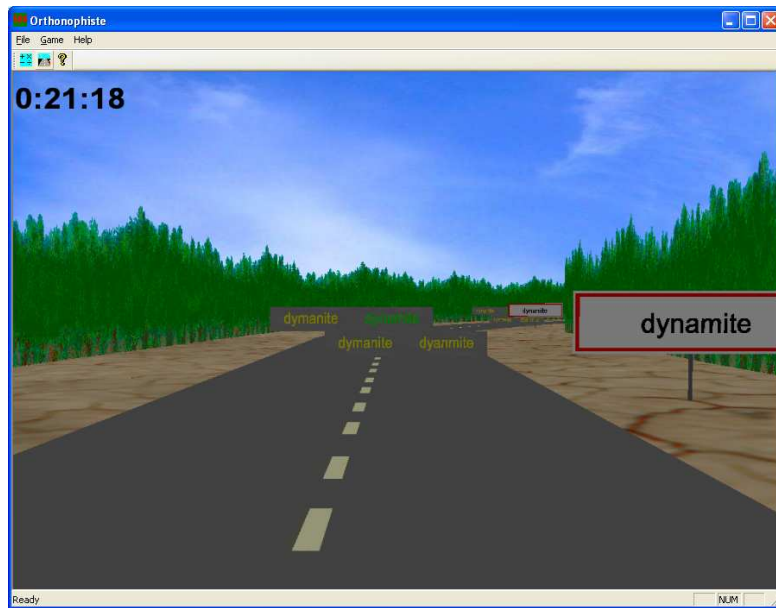


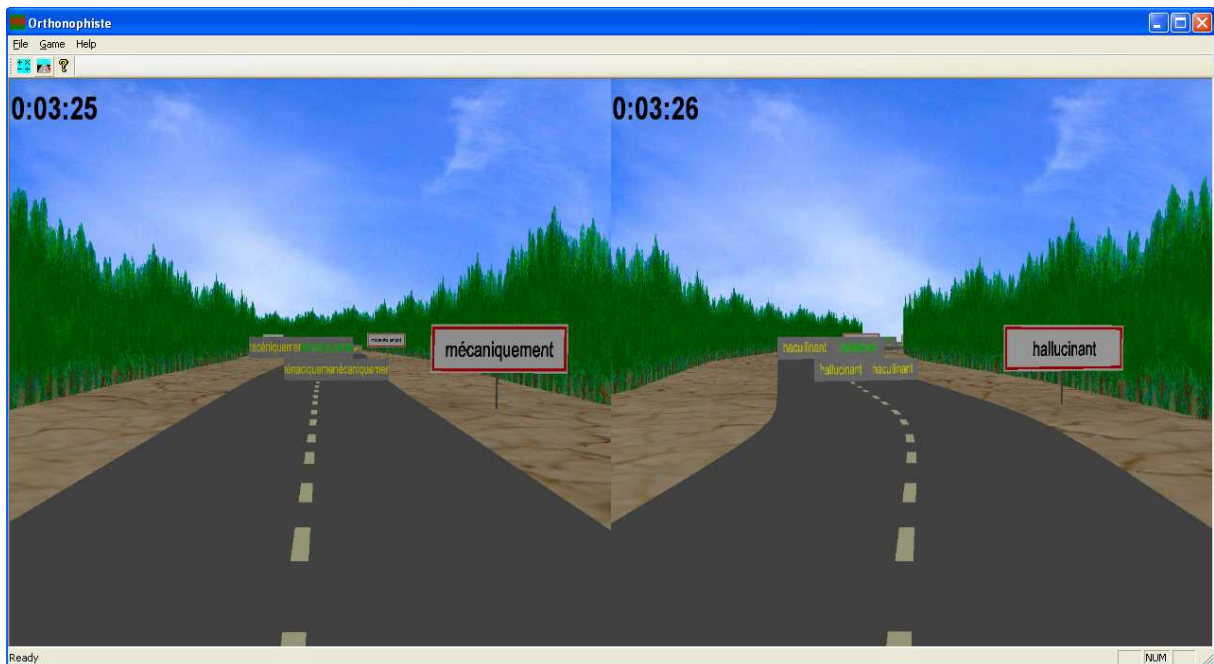
Orthophonie 3D

Présentation

Ce programme offre une approche unique à des exercices d'orthophonie. Il propose plusieurs orthographes d'un même mot et l'enfant, ou l'adulte, doit trouver la bonne en évitant les pièges classiques d'inversions de lettres ou de syllabes.



Il peut être adapté à tel ou tel type d'exercice puisque le dictionnaire des mots et de leurs dysorthographies peut être modifié très facilement. Pour un côté ludique il peut aussi être utilisé par deux joueurs simultanément avec des dictionnaires similaires ou différents.



Activités proposées

Les activités suivantes sont proposées :

- **Configuration**

Cette activité permet de choisir le nombre de joueurs (un ou deux) et pour chaque joueur le dictionnaire à utiliser.

Cette activité permet aussi d'adapter les commandes clavier.

- **Course orthographique**

Cette activité permet de travailler les mots et types d'erreurs proposées dans le dictionnaire.

La course se fait contre la montre.

Pour un maximum d'agrément deux joueurs peuvent concourir simultanément, avec des dictionnaires adaptés à leurs profils.

Configuration

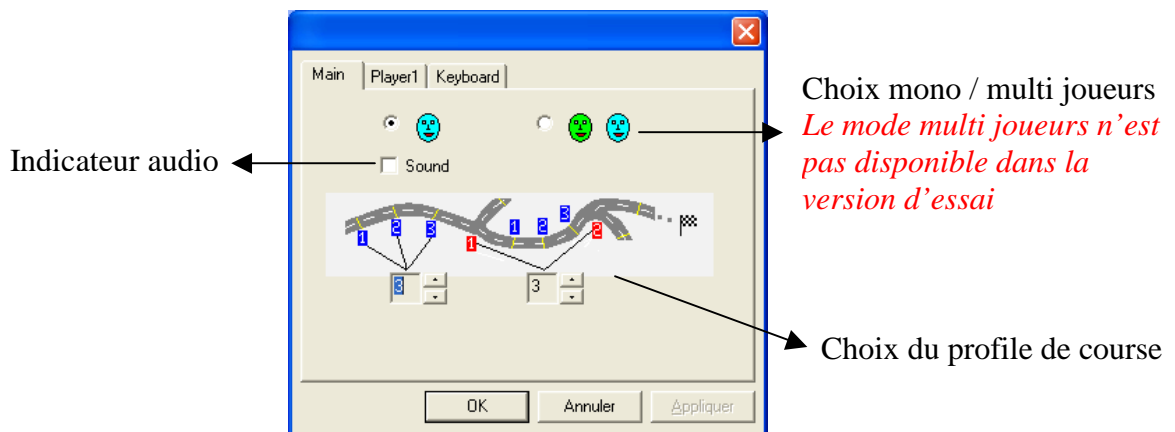
Cette activité est accessible via le menu Game→Configure ou bien par l'icône 

Elle permet de paramétrer la course.

Elle est basée sur un dialogue sous forme d'onglets :

- Un onglet commun
- Un onglet de configuration par joueur
- Un onglet de contrôle clavier

Onglet commun



L'onglet commun permet de choisir le nombre de joueurs (1 ou 2).

Il permet aussi de régler le profile de la course :

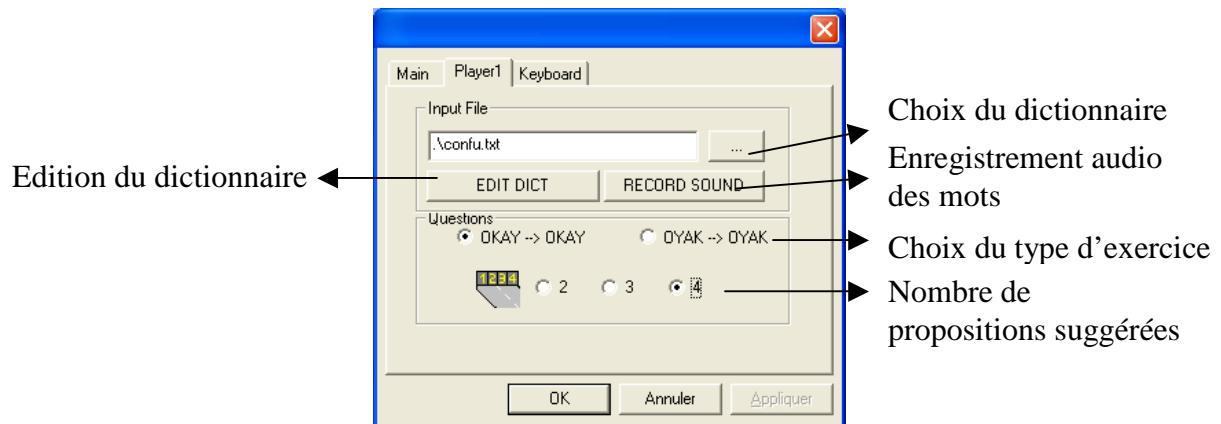
- Nombre de questions entre 2 intersections {2, 3, 4} -et-
- Nombre d'intersections {0, ...5}.

Lorsqu'un seul joueur est sélectionné alors l'indicateur audio « sound » est disponible ; Il permet d'entendre le mot proposé sur le panneau indicateur lors de la course, s'il a été enregistré au préalable.

Lorsque deux joueurs sont sélectionnés, un second onglet de joueur apparaît.

Onglets de configuration joueur

Les onglets pour chaque joueur sont identiques :



L'onglet correspondant au joueur N° 2 n'apparaît que si le mode multi joueurs a été choisi.

Choix du dictionnaire

Un dictionnaire par défaut est proposé au lancement. L'utilisateur peut en changer grâce au bouton . Ce choix s'effectue au travers de la fenêtre standard de sélection de fichiers de Windows.

Edition du dictionnaire

Le bouton permet d'ouvrir le dictionnaire dans un éditeur de texte pour le modifier.

Un dictionnaire est un fichier texte qui contient des lignes du type :

`Mot / Erreur1 / Erreur2 / Erreur3`

Où Mot représente un mot correctement orthographié et Erreur1..3 représentent des erreurs possibles sur ce mot.

Le dictionnaire peut être au format ansi, unicode ou unicode big endian , ce qui permet de travailler avec des alphabets non latins (arabe, cyrillique , chinois...)

Choix du type d'exercice

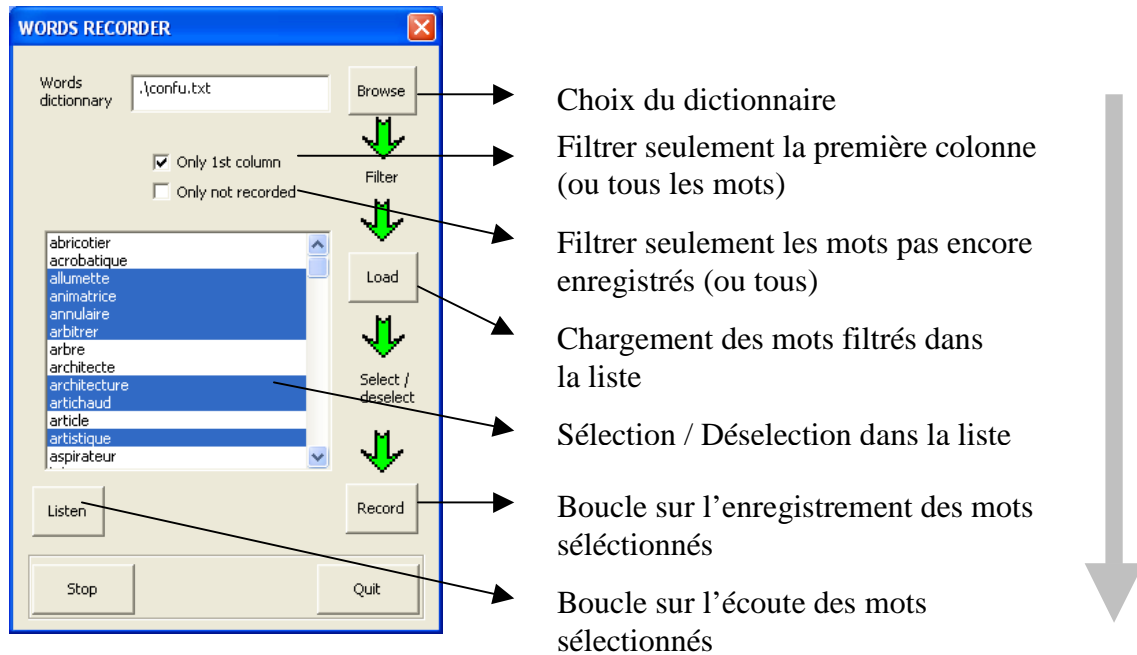
Deux types d'exercices sont possibles :

OKAY → OKAY signifie que le joueur devra trouver le bon mot à partir du bon mot proposé.

OYAK → OYAK signifie que le joueur doit retrouver l'orthographe qui lui est proposée y compris si elle est erronée. Ce mode est très ludique mais pas forcément adapté à tous les types de cas de travail.

Enregistrement audio des mots du dictionnaire

Ce bouton permet l'enregistrement audio des mots présents dans un dictionnaire. Un panneau dédié apparaît qui guide l'utilisateur dans ses actions de haut en bas :

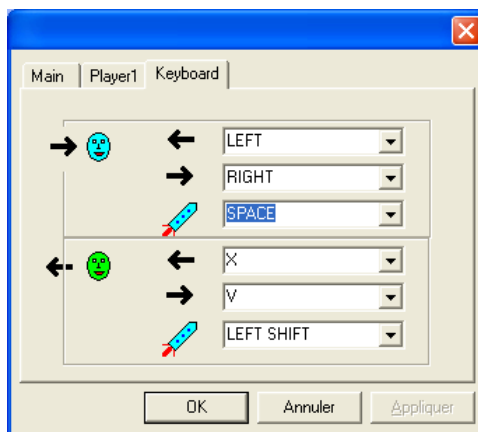


The screenshot shows the 'WORDS RECORDER' application window. It features a 'Words dictionary' field with the file path '\confu.txt' and a 'Browse' button. Below this are two checkboxes: 'Only 1st column' (checked) and 'Only not recorded' (unchecked). A 'Filter' button is positioned between these checkboxes. A list of words is displayed in a scrollable area, including 'abricotier', 'acrobatique', 'allumette', 'animatrice', 'annulaire', 'arbitrer', 'arbre', 'architecte', 'architecture', 'artichaud', 'article', 'artistique', and 'aspirateur'. To the right of the list are 'Load' and 'Select / deselect' buttons. At the bottom of the window are 'Listen', 'Record', 'Stop', and 'Quit' buttons. A vertical grey arrow on the right side of the window indicates a top-to-bottom flow of actions. Arrows point from the text labels on the right to the corresponding buttons and checkboxes in the window.

- Choix du dictionnaire
- Filtrer seulement la première colonne (ou tous les mots)
- Filtrer seulement les mots pas encore enregistrés (ou tous)
- Chargement des mots filtrés dans la liste
- Sélection / Désélection dans la liste
- Boucle sur l'enregistrement des mots sélectionnés
- Boucle sur l'écoute des mots sélectionnés

Les mots enregistrés sont stockés individuellement dans des fichiers wav dans le même répertoire que le celui du dictionnaire désigné.

Onglet de contrôle clavier



Touches clavier du joueur
1 (seul ou à droite)

Touches clavier du joueur
2 (à gauche)

L'onglet de contrôle clavier permet de régler les touches de commandes (gauche, droite, accélération) pour chacun des joueurs.

Cela permet de s'adapter à de multiples configurations de claviers **y compris les claviers non occidentaux** puisque des touches de contrôle (shift, alt, ctrl, F1, F2...) sont aussi accessibles via cette configuration. **On peut même choisir d'utiliser les boutons de la souris.**

Course orthographique

Cette activité est disponible via le menu Game→Start ou bien via l'icône 

Le programme propose sur des panneaux des mots tirés au hasard du dictionnaire sélectionné. Il affiche également plusieurs orthographes de ces mots en travers de la piste de course. Si le mode audio est sélectionné et que le nom proposé a été enregistré alors ce nom est aussi prononcé au passage à proximité du panneau le proposant.

Le but du jeu est de retrouver le mot proposé avec la même orthographe à chaque problème pour continuer sa course.

Les problèmes sont présentés au fur et à mesure de la course et l'utilisateur doit y répondre pour continuer.

Pour choisir une orthographe l'utilisateur doit se déplacer transversalement à la route afin de se mettre en face de la solution retenue. Pour cela il utilise les touches configurées précédemment.

Si l'utilisateur choisit une mauvaise solution alors il est renvoyé en arrière pour recommencer cette étape. Son compteur d'erreurs est augmenté.

La course s'arrête lorsque tous les joueurs ont fini leur parcours. Le chronomètre de chaque joueur s'arrête dès qu'il a franchi sa ligne d'arrivée.

Deux types de problèmes sont disposés tout au long de la course :

- Les murs de choix
- Les intersections

Un **mur de choix** est constitué

- d'un panneau de type agglomération proposant un mot
- d'un mur perpendiculaire placé sur la route, support aux orthographes proposées.



→ Pour franchir un mur de choix, le pilote doit se placer en face de la bonne proposition.


Une **intersection** est constituée


- d'un panneau de type agglomération proposant un mot
- de deux panneaux indicateurs de directions, supports aux orthographes proposées.



→ Pour franchir une intersection, le pilote doit se placer du côté indiqué par le panneau correspondant à la bonne proposition.

A tout instant,

Un click sur l'icône de configuration  permet d'arrêter le jeu et de modifier la configuration.

Un click sur l'icône de course  permet de relancer une nouvelle course.

-- Bon jeu ! \$88 --

P.S. Dans la version d'essai, le programme limite le nombre d'entrées dictionnaire exploitées à une dizaine et seul le mode mono joueur est disponible. Dans la version normale, ces limitations disparaissent.