



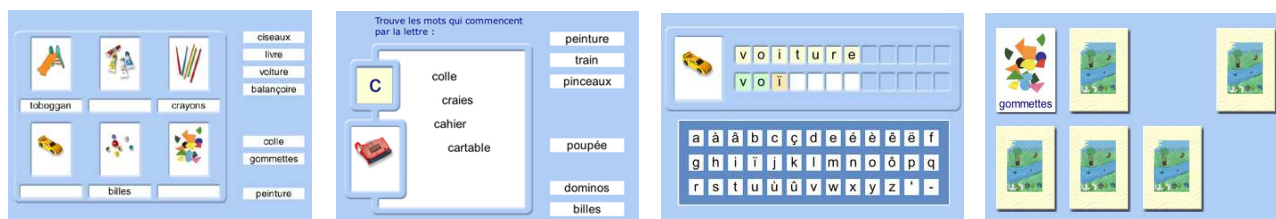
1. Présentation du logiciel
2. Les différents écrans du logiciel
3. A propos du son dans Imagemo

1. Présentation du logiciel

Imagemo est un logiciel d'aide à la lecture fondé sur la mise en relation d'une image et d'un mot.

Il s'articule autour de 4 activités :

- Associer un mot à une image
- Classifier des mots commençant par une lettre tirée aléatoirement
- Recomposer un mot à l'aide de lettres prises dans un clavier
- Jouer au Memory avec des images, avec des images et du texte ou du texte seulement.



Pour chaque activité, les tirages d'images, de mots sont totalement aléatoires. Plusieurs niveaux sont possibles, plusieurs options sont disponibles : avec ou sans le son, avec ou sans modèle, en majuscule ou en minuscule.

Les résultats des activités de chaque utilisateur sont enregistrés et peuvent être consultés et imprimés.

Une interface de gestion permet de gérer les utilisateurs : création, modification, suppression, gestion des bilans.

Imagemo est un logiciel ouvert, tout le contenu du logiciel est personnalisable.

6 thèmes de 30 images sont livrés avec le logiciel.

Une interface de gestion permet de gérer les thèmes.

Vous pouvez créer autant de thèmes que vous voulez, en important vos propres images, issues de banques d'images, d'appareil photo-numérique, de scanner etc...

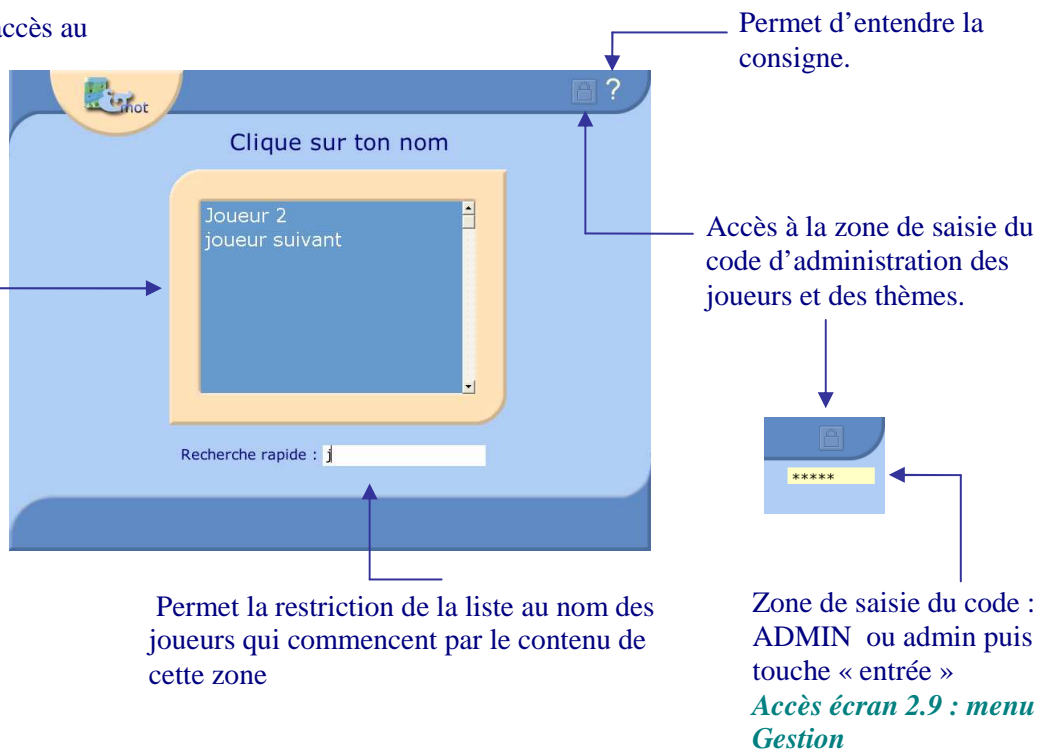
Par mesure de lisibilité, seuls 10 thèmes peuvent être visibles de l'utilisateur, mais quelques secondes suffisent pour modifier la liste d'apparition.

Vous pouvez importer vos propres sons (lire le paragraphe : A propos du son dans Imagemo).

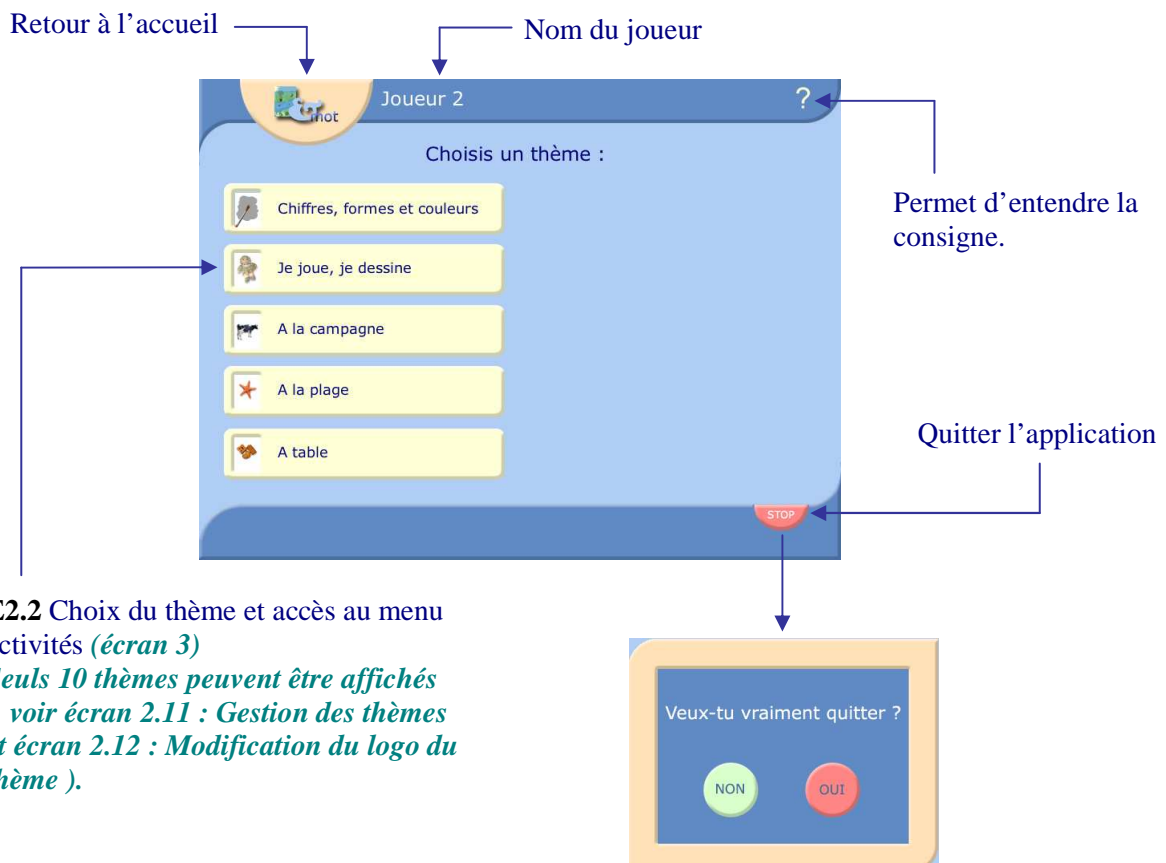
2. Les différents écrans du logiciel

Ecran 2.1 : Accueil

Choix du joueur et accès au menu thèmes (écran 2.2).

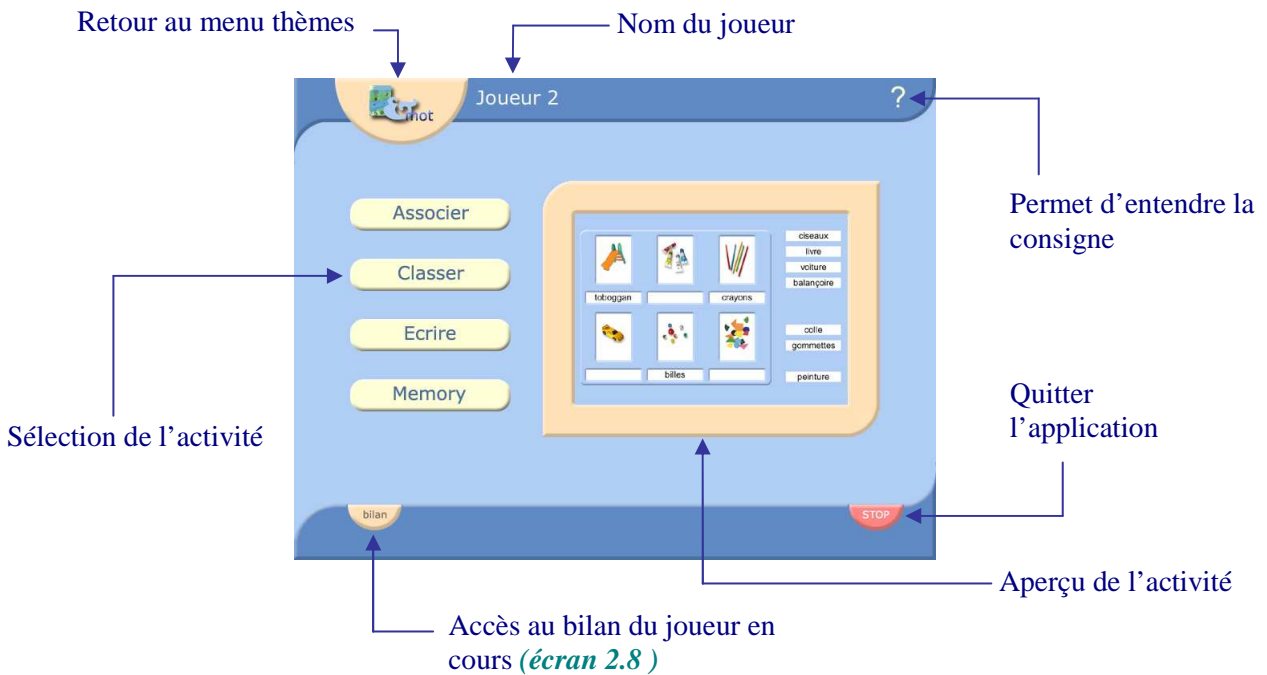


Ecran 2.2 : Menu thèmes



E2.2 Choix du thème et accès au menu activités (écran 3)
Seuls 10 thèmes peuvent être affichés (voir écran 2.11 : Gestion des thèmes et écran 2.12 : Modification du logo du thème).

Écran 2.3 : Menu Activités



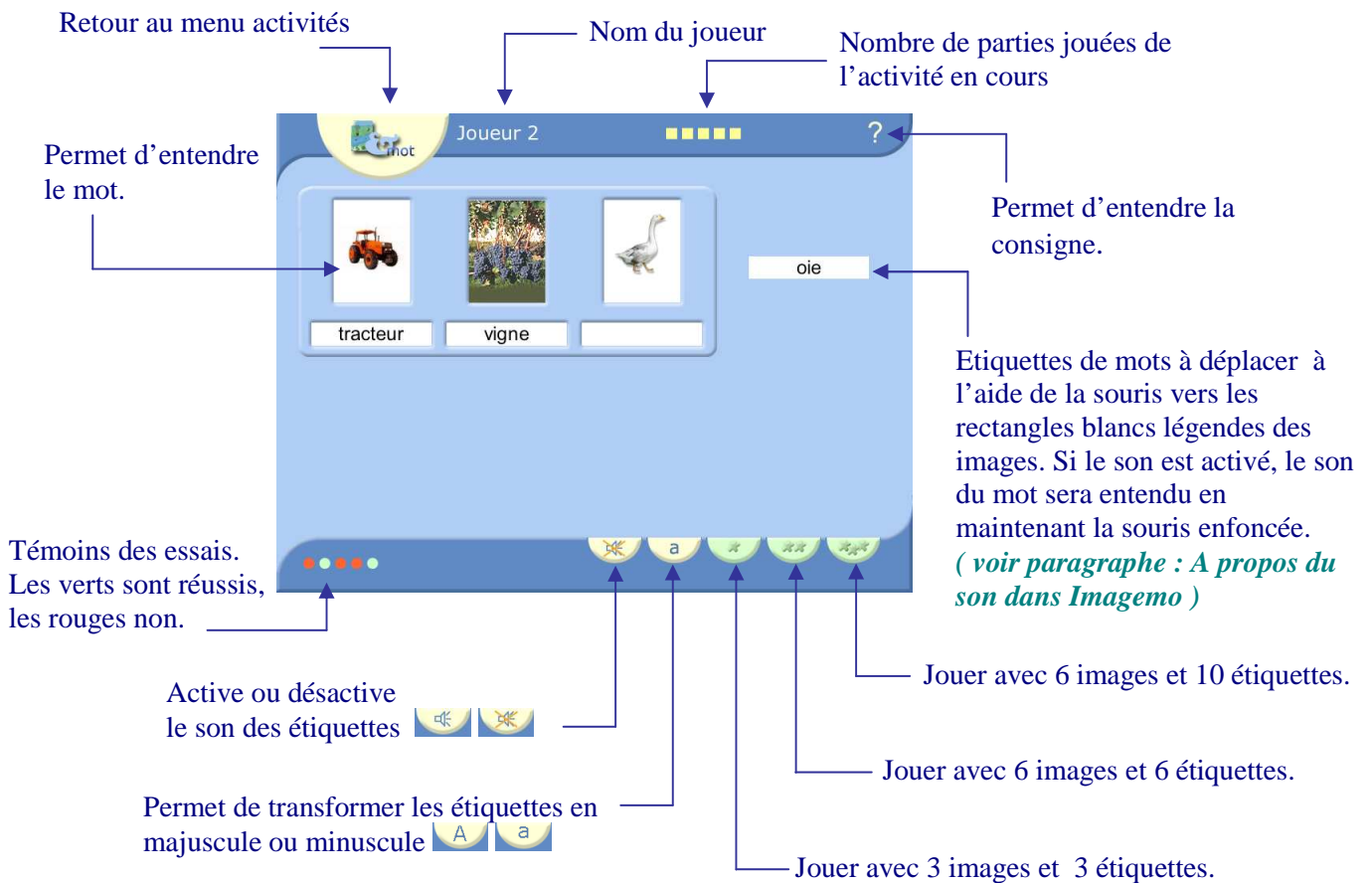
Écran 2.4 : Activité Associer

Mode opératoire :

Déplacer les étiquettes, vers les rectangles correspondants, légende des photos.

Les étiquettes peuvent être en lettres minuscules ou majuscules en fonction de l'option choisie.

L'activité comporte 3 niveaux au choix .



Ecran 2.5 : Activité Classer

Mode opératoire :

Déplacer les étiquettes dans le carré blanc.

Les étiquettes peuvent être en lettres minuscules ou majuscules en fonction de l'option choisie.

Permet d'entendre le son de la lettre.

Affiche l'image de l'étiquette sélectionnée

Relance la même activité

Etiquettes à déplacer à l'aide de la souris vers le carré blanc de gauche. Si le son est activé, le son du mot sera entendu en maintenant la souris enfoncée. (voir paragraphe : A propos du son dans Imagemo)

Active ou désactive le son des étiquettes

Permet de transformer les étiquettes en majuscule ou minuscule

Ecran 2.6 : Activité Ecrire

Mode opératoire :

Déplacer les lettres du clavier, dans les cases correspondantes.

Les lettres du clavier et du modèle peuvent être en lettres minuscules ou majuscules en fonction de l'option choisie.

Le modèle peut être visible ou masqué en fonction de l'option choisie.

Permet d'entendre le mot. (voir paragraphe : A propos du son dans Imagemo)

Correction immédiate lettres vertes correctes oranges fausses

Clavier sonore : lettres à déplacer

Permet de transformer les étiquettes en majuscule ou minuscule

Masque ou affiche le modèle

Ecran 2.7 : Activité Memory

Mode opératoire :

Cliquer sur les cartes. Si 2 cartes sont identiques elles disparaissent du tapis.

Le jeu peut se jouer avec les images seulement, les images et les mots correspondants ou seulement les mots.

Les lettres des mots peuvent être en lettres minuscules ou majuscules en fonction de l'option choisie.

Jouer avec 18 cartes (avec des images seulement)

Jouer avec 12 cartes

Jouer avec 8 cartes

Permet de transformer les mots en majuscule ou minuscule (niveau 1et 2 uniquement)

Permet de jouer avec

- des images
- des images et des mots
- ou seulement des mots

Ecran 2.8 : Bilan du joueur en cours

Sélection de l'activité à visualiser

Zone de saisie du code : ADMIN ou admin puis touche « entrée »

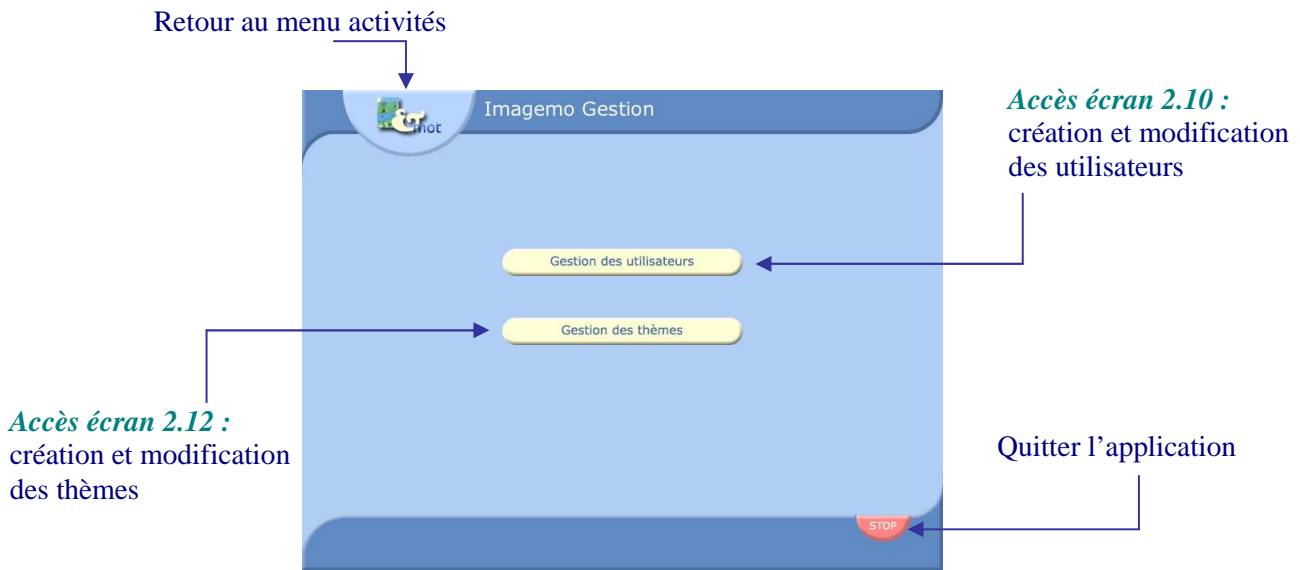
Affiche la zone de saisie du code

Date	Partie	Thème	Caractères	Son	Mots	Erreurs	%
05/01/2004	1	Chiffres, formes et couleurs	Minuscules	désactivé	["marron", "zéro", "rouge"]	0	100

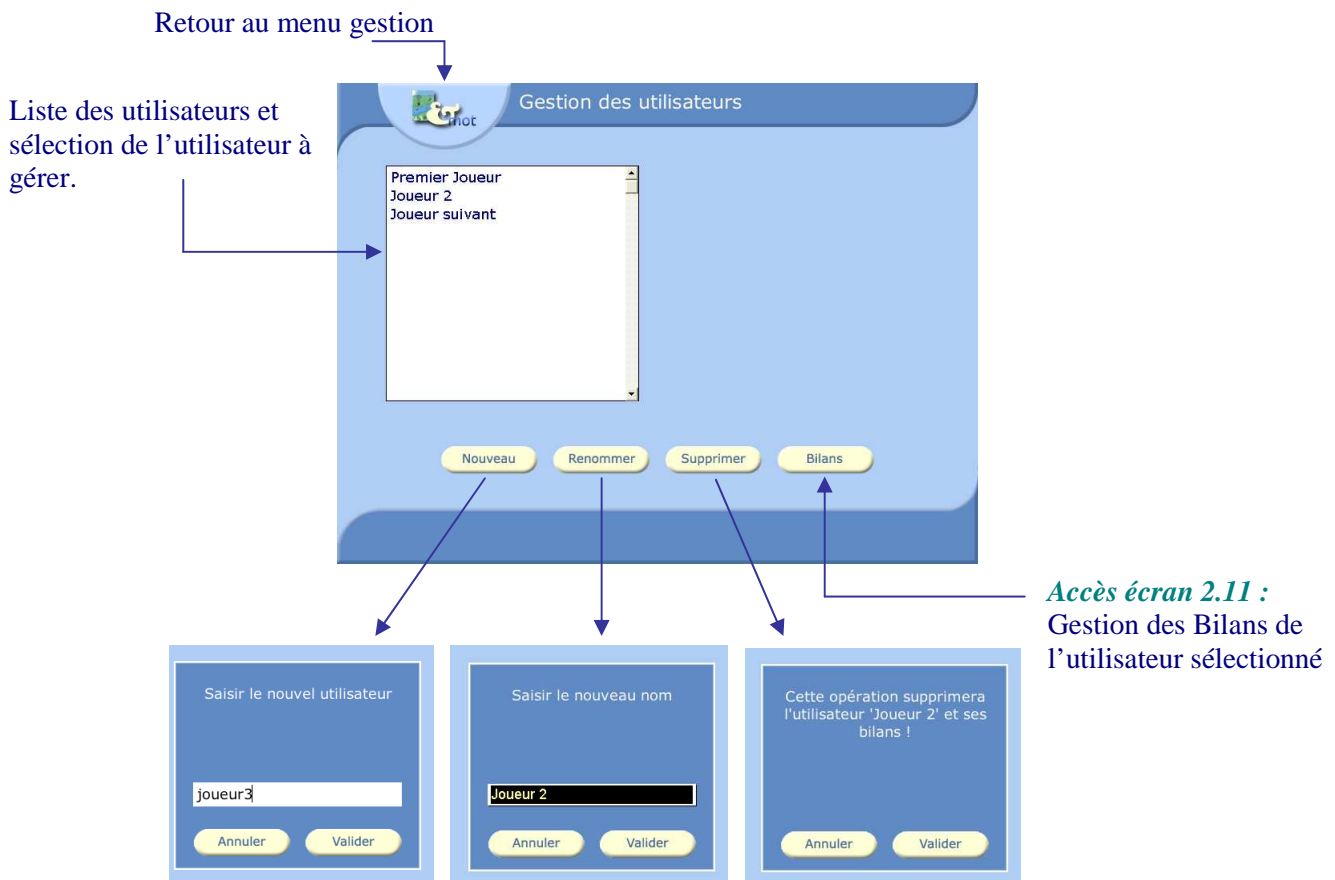
Voulez-vous imprimer ?

- la dernière session de 'Joueur 2'
- toutes les sessions de 'Joueur 2'
-

Ecran 2.9 : Menu gestion



Ecran 2.10 : Gestion des utilisateurs



Ecran 2.11 : Gestion des bilans

Retour au menu gestion

Joueur 2 Bilans

Associer Classer Ecrire Memory

Date	Partie	Thème	Caractères	Modèle	Mot	Erreurs	%
21/10/2003	3	Je mange	Minuscules	visible	raisin	0	100
21/10/2003	2	Je mange	Minuscules	visible	tomate	0	100
21/10/2003	1	Je mange	Minuscules	visible	lait	0	100
18/10/2003	1	Je mange	Minuscules	visible	bol	["b", "c", "b", "o", "l"]	33
17/10/2003	1	Chiffres, formes et couleurs	Minuscules	visible	trois	0	100
07/11/2003	2	A la campagne	Minuscules	masqué	canard	0	100
07/11/2003	1	A la campagne	Minuscules	masqué	ole	0	100
05/11/2003	3	A la plage	Majuscules	visible	parasol	0	100
05/11/2003	2	A la plage	Minuscules	masqué	dune	0	100
05/11/2003	1	A la plage	Minuscules	masqué	galets	0	100

Réinitialiser

Sélection de l'activité à visualiser

Imprime les bilans

Voulez-vous imprimer ?

- la dernière session de 'Joueur 2'
- toutes les sessions de 'Joueur 2'

Réinitialise les bilans

Voulez-vous réinitialiser ?

- le bilan 'Ecrire' de 'Joueur 2'
- tous les bilans de 'Joueur 2'
- les bilans de tous les utilisateurs

Ecran 2.12 : Gestion des thèmes

Retour au menu gestion

Liste des thèmes et sélection du thème à gérer.

Permet d'ordonner les thèmes
Seuls les 10 premiers thèmes seront visibles dans le jeu

Accès écran 2.13
Modification du logo du thème

Accès écran 2.14
Gestion des images du thème sélectionné

Chiffres, formes et couleurs
Je joue, je dessine
A la campagne
A la plage
A table

Nota: seuls les 10 premiers thèmes seront visibles, utilisez les flèches pour faire votre sélection.
Un thème de moins de 20 images ne sera pas visible.

logo du thème

Modifier

Nouveau Renommer Supprimer Images

Saisir le nouveau thème

Saisir le nouveau nom

Cette opération effacera le thème 'A la campagne' de la liste des thèmes et les associations d'images !

Ecran 2.13 : Modification du logo du thème

Liste des images du thème et sélection de l'image à utiliser comme logo du thème.

Valide l'image sélectionnée et retourne à l'écran 2.12

Gestion des thèmes

abeille
âne
arbre
canard
champignon
châtaignes
cheval
chèvre
coccinelle
cochon
coq
escargot
feuille
flair

logo du thème

Valider

Ecran 2.14 : Gestion des images du thème

Retour au menu gestion des thèmes

Associe l'image au thème.
Le nom saisi est celui qui apparaîtra dans les activités.

Liste des images du dossier 'images' et sélection de l'image à associer au thème.

Aperçu de l'image sélectionnée

Liste des images du thème et sélection de l'image à dissocier du thème.

Permet de vérifier si un fichier est associé à l'image sélectionnée

Dissocie l'image du thème
(cette opération supprime l'image du thème mais ne supprime pas le fichier)

Saisir le nom associé à l'image (12 caractères maximum)

ane

Annuler Valider

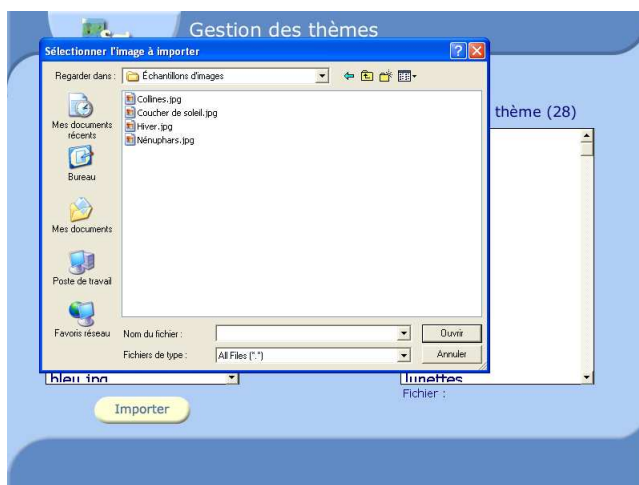
Confirmer la suppression de l'image 'chèvre' :

Annuler Valider

Accès Ecran 2.15
Affichage de l'explorateur de fichiers pour importation de fichiers

Nota : Un thème de moins de 20 images ne sera pas visible dans le jeu.

Ecran 2.15 : Sélection de l'image à importer



Les images de type JPG, GIF et BMP peuvent être importées. Les images doivent être au format portrait. La taille idéale est de 96 sur 128 pixels. (Cela évite au logiciel de redimensionner les images et améliore ses performances)

Après importation, l'image sera visible dans la liste des images disponibles.

Conseil : pour vous faciliter la gestion, renommer l'image avant l'importation.

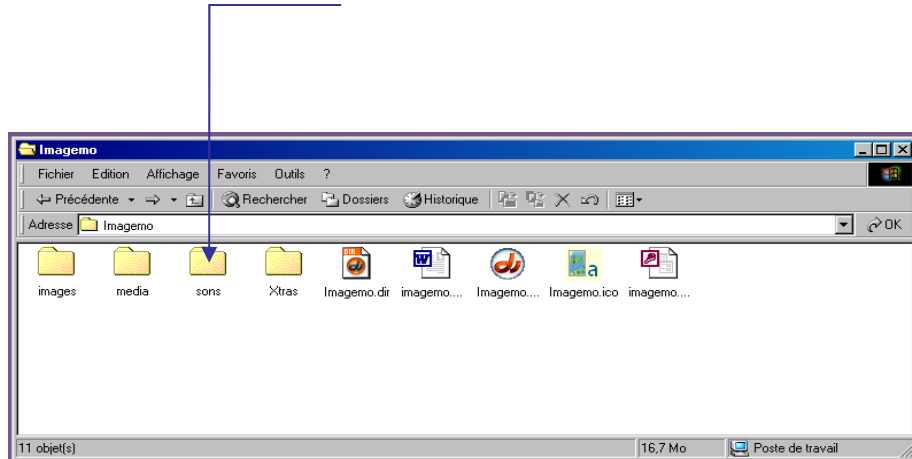
Nota : Les images sont importées dans le dossier /images de l'application. Vous ne pouvez pas supprimer les images de ce dossier via l'interface du logiciel. Vous devez utiliser pour cela l'explorateur.

3. A propos des sons dans Imagemo

Imagemo 1.0 est fourni avec 170 images réparties en 6 thèmes. A chaque image correspond le son enregistré du mot associé.

Si vous voulez associer des sons aux images que vous allez créer, vous devez :

- créer les fichiers wav correspondants
- les renommer avec le nom que vous allez associer à l'image correspondante (ex : poisson.wav pour poisson ...)
- copier le fichier dans le répertoire \imagemo\sons



Si vous avez des remarques, des suggestions, ou si vous souhaitez un support technique : imagemo@free.fr