

GizmoRing Help Version 1.07

30 octobre 2012



FIGURE 1 – GizmoRing Version 1.07

Table des matières

1	Quel est l'usage de GizmoRing ?	3
2	Utilisation du programme.	4
2.1	Réglez les préférences	4
2.2	Recommencer le jeu.	5
3	Personnalisation du programme.	6
3.1	Modification de la position des images.	6
3.2	Ajout d'images.	6
3.3	Modification de la visibilité ou suppression d'images.	7
3.4	Détails techniques.	7

Table des figures

1	GizmoRing Version 1.07	1
2	L'interface du programme présente comme image de fond le château de Neuschwanstein. Dès que la souris bouge, un anneau magique entoure le pointeur et la loupe présente l'image agrandie autour du pointeur.	3
3	À gauche le pointeur ne survole pas une image cachée. À droite, le pointeur survole une image cachée.	4
4	Suivant le niveau de difficulté du jeu l'image cachée est dévoilée par un simple survol de la souris (niveau 0) ou par un clic gauche sur la souris (voir figure[3]) (niveau 1).	4

5	Les préférences vous permettent de choisir le langage de l'interface et de la documentation, le niveau de difficulté du jeu et l'affichage des résultats. Vous pouvez également choisir de vérifier l'existence de mise à jour à chaque démarrage du programme.	5
6	Affichage des résultats. Ce panneau indique combien d'images restent à découvrir et combien d'images ont été découvertes.	5
7	Ce dialogue vous permet de recarder l'image (bouton 1 pour démarrer/arrêter le recadrage) en faisant glisser les extrémités de la zone de cadrage (marqueur 2). Ce dialogue vous permet également de choisir la couleur des bords de l'image carré, soit en choisissant une couleur dans l'image (marqueur 3 pointant sur la pipette), soit en choisissant une couleur arbitraire (marqueur 3 pointant sur le carré).	6
8	Avec ce dialogue vous pouvez contrôler la visibilité des images. Il est également possible d'effacer les images que vous avez ajoutées. Il ne vous est pas possible d'effacer les images d'origine du programme, vous ne pouvez que jouer sur leur visibilité.	7

1 Quel est l'usage de **GizmoRing** ?

GizmoRing est un jeu pour les petits enfants qui peut les aider à apprendre l'utilisation de la souris ou du trackpad.

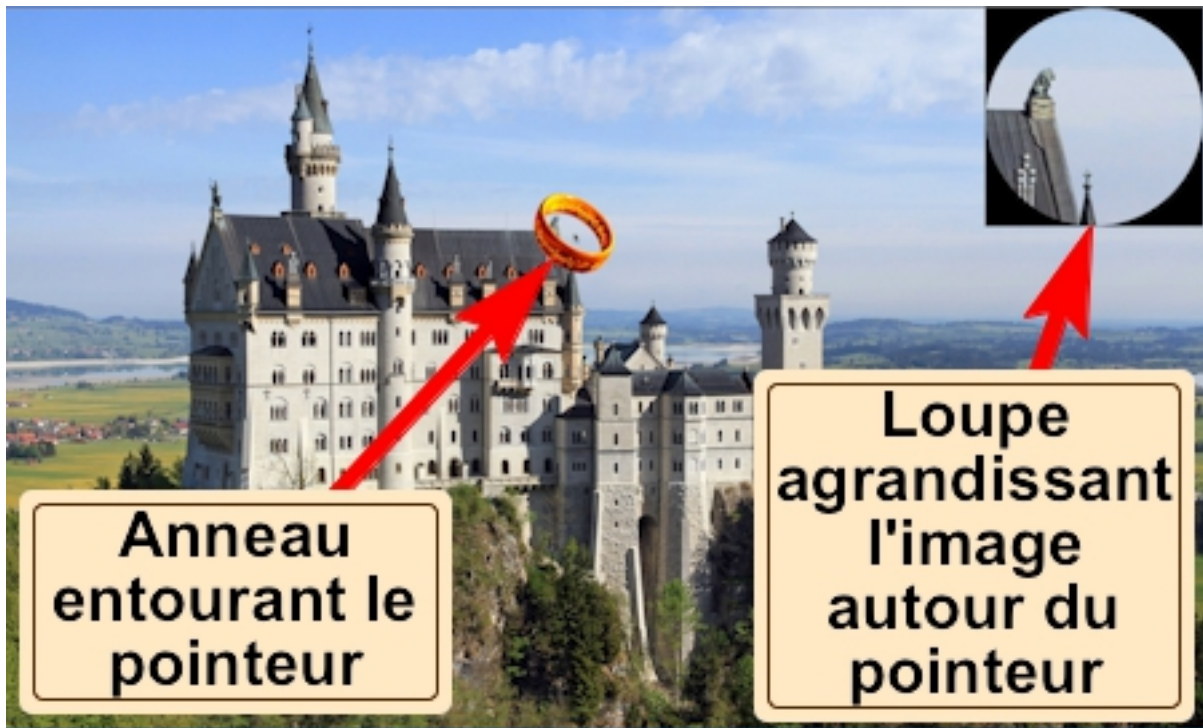


FIGURE 2 – L'interface du programme présente comme image de fond le château de Neuschwanstein. Dès que la souris bouge, un anneau magique entoure le pointeur et la loupe présente l'image agrandie autour du pointeur.

Le jeu consiste à promener un anneau magique sur l'image de l'écran et à découvrir les images cachées qui s'y trouvent. De plus, les parents peuvent personnaliser le jeu en y ajoutant les images de leur choix.

2 Utilisation du programme.

Le jeu consiste d'abord à promener sur l'écran l'anneau qui entoure le curseur. Ceci présente deux difficultés pour un jeune enfant :

- Faire glisser la souris, sans la regarder. Cette souris est souvent bien plus grande que sa main.
- Regarder, pendant le déplacement de la souris, sur l'écran 2 points d'intérêts : l'anneau et l'image de la loupe.

Lorsque le pointeur passe sur une image cachée, le pointeur montre l'image de la figure [3]. Suivant le choix du niveau de difficulté pour le jeu, l'image cachée apparaît dans la loupe comme le montre l'image de droite de la figure [4] par un simple survol du pointeur ou par un clic gauche de la souris.



FIGURE 3 – À gauche le pointeur ne survole pas une image cachée. À droite, le pointeur survole une image cachée.



FIGURE 4 – Suivant le niveau de difficulté du jeu l'image cachée est dévoilée par un simple survol de la souris (**niveau 0**) ou par un clic gauche sur la souris (voir figure[3]) (**niveau 1**).

2.1 Réglez les préférences

Si vous laissez décochée la case **Vérifier les mises à jour au démarrage du programme**, vous pouvez quand même vérifier le mises à jour disponibles avec le raccourci **Ctrl+** ; ou par le menu **Aide**→**Vérifier les mises à jour**.

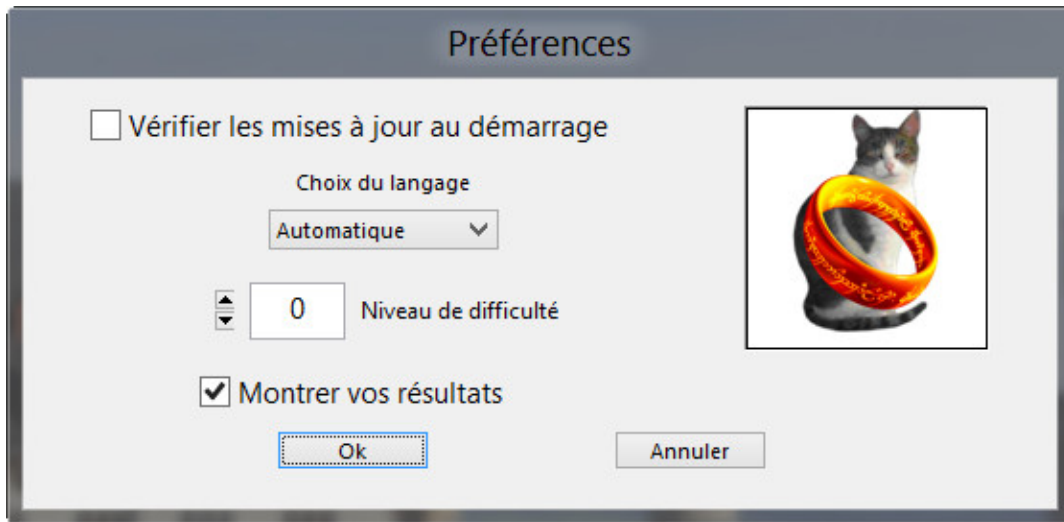


FIGURE 5 – Les préférences vous permettent de choisir le langage de l’interface et de la documentation, le niveau de difficulté du jeu et l’affichage des résultats. Vous pouvez également choisir de vérifier l’existence de mise à jour à chaque démarrage du programme.

Le choix du langage vous permet de fixer le langage de l’interface et de la documentation :

- Automatique : choisi le langage du système.
- Anglais : choisi l’anglais quel que soit le langage du système.
- Français : choisi le français quelque soit le langage du système.
- Allemand : choisi l’allemand quelque soit le langage du système.

Vous pouvez enfin préciser l’environnement du jeu :

- Niveau de difficulté : **0** il suffit de survoler l’image avec le pointeur pour qu’elle soit découverte. **1** il faut cliquer sur l’image pour la découvrir.
- Montrez vos résultats : un message annonçant le nombre d’images découvertes et à découvrir est affiché (voir figure [6]).

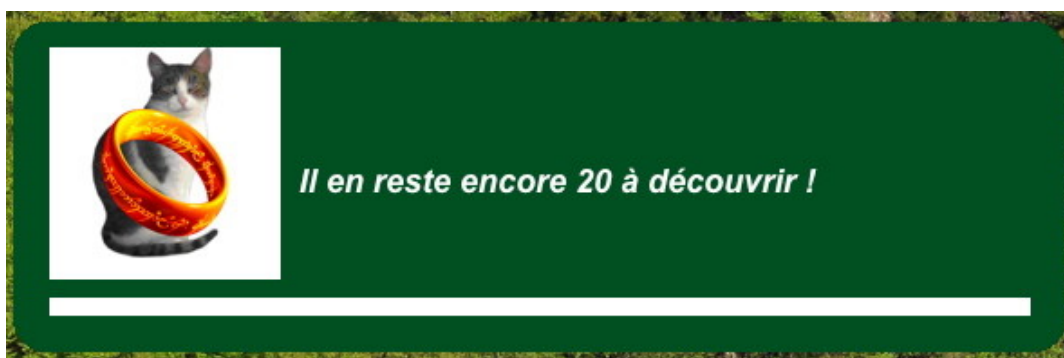


FIGURE 6 – Affichage des résultats. Ce panneau indique combien d’images restent à découvrir et combien d’images ont été découvertes.

2.2 Recommencer le jeu.

Utilisez le menu **Fichier**→**Nouveau jeu** ou tapez le raccourci **Ctrl+N**.

3 Personnalisation du programme.

Il vous est possible de personnaliser le programme en ajoutant des images, en rendant certaines images invisibles ou en supprimant certaines images. De plus vous pouvez modifier la position des images.

3.1 Modification de la position des images.

Avec le menu **Outils**→**Montrer toutes les images** ou par le raccourci clavier **Ctrl+S**, vous pouvez afficher toutes les images. Vous pouvez modifier leur position par *glisser-déposer*. Une fois ces déplacements faits, avec le menu **Outils**→**Cacher toutes les images** ou le raccourci clavier **Ctrl+S**, vous pouvez revenir au mode jeu. Les nouvelles positions sont alors automatiquement enregistrées.

3.2 Ajout d'images.

Avec le menu **Outils**→**Ajouter une image** ou par le raccourci clavier **Ctrl+P**, vous pouvez ajouter une nouvelle image. D'abord le programme vous demande de choisir une image, puis lorsque celle-ci est choisie, il vous propose de la modifier pour qu'elle s'adapte aux images de format carré du jeu (voir figure [7]).

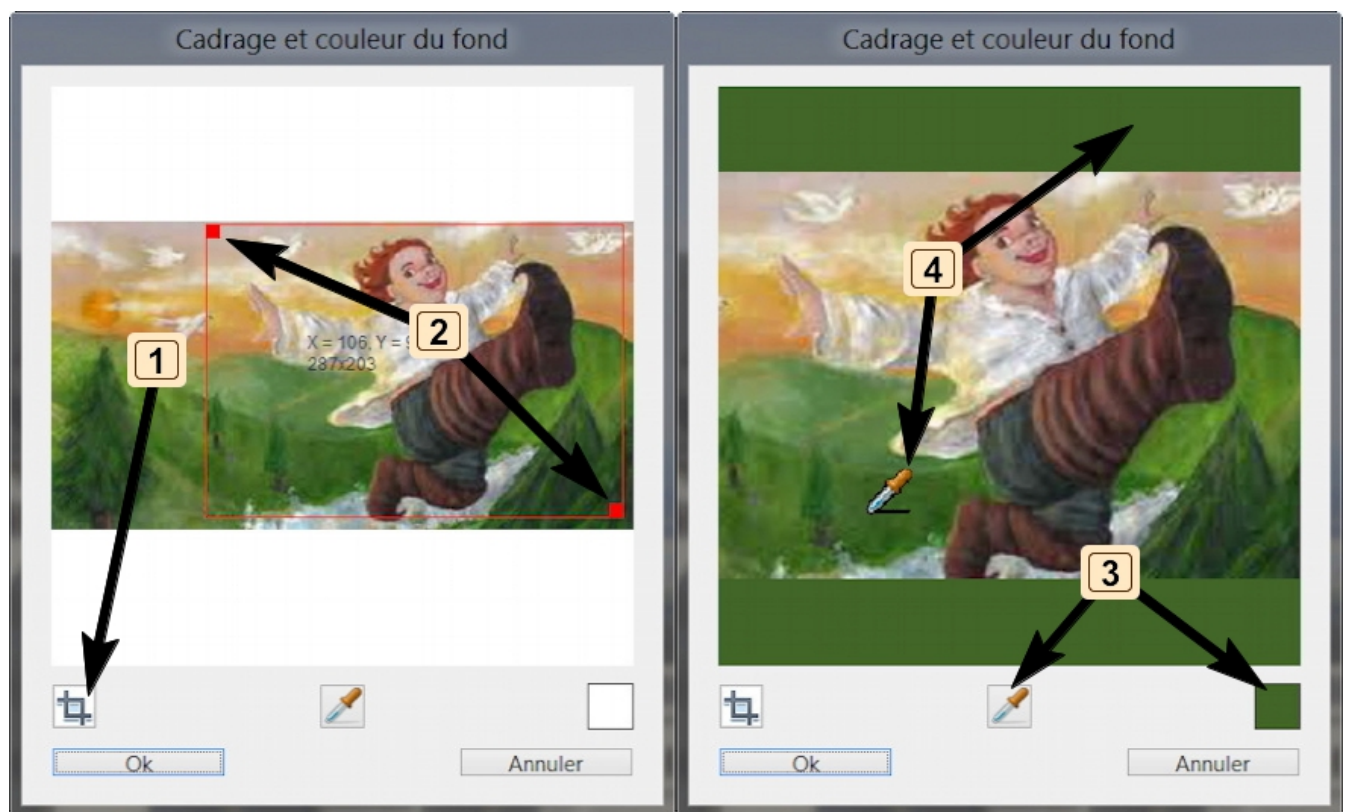


FIGURE 7 – Ce dialogue vous permet de recadrer l'image (**bouton 1 pour démarrer/arrêter le recadrage**) en faisant glisser les extrémités de la zone de cadrage (**marqueur 2**). Ce dialogue vous permet également de choisir la couleur des bords de l'image carré, soit en choisissant une couleur dans l'image (**marqueur 3 pointant sur la pipette**), soit en choisissant une couleur arbitraire (**marqueur 3 pointant sur le carré**).

Quand ce dialogue est terminé, vous pouvez modifier la position de votre image qui

vous sera présentée au centre de l'écran, par glisser-déposer. Tapez **Ctrl+S** pour enregistrer votre nouvelle image.

3.3 Modification de la visibilité ou suppression d'images.

Avec le menu **Outils**→**Liste des images** ou par le raccourci clavier **Ctrl+L**, vous pouvez contrôler l'affichage de vos images (voir figure[8]).

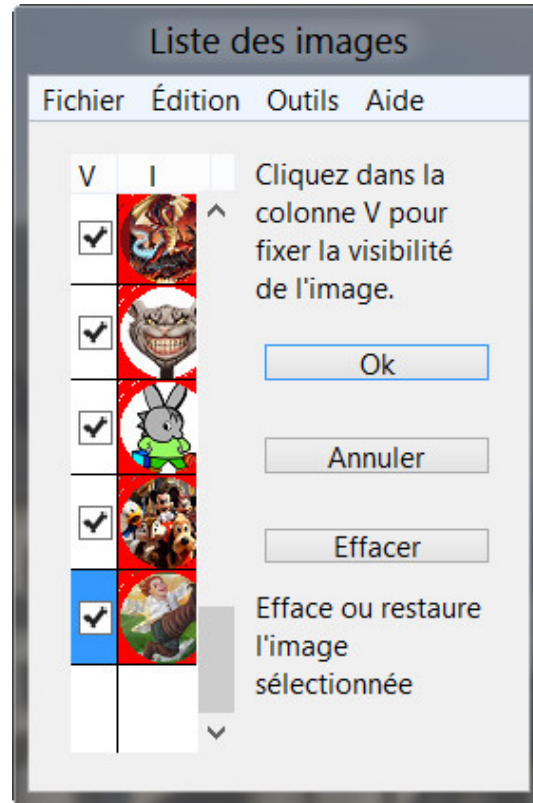


FIGURE 8 – Avec ce dialogue vous pouvez contrôler la visibilité des images. Il est également possible d'effacer les images que vous avez ajoutées. Il ne vous est pas possible d'effacer les images d'origine du programme, vous ne pouvez que jouer sur leur visibilité.

3.4 Détails techniques.

Le fichier des préférences **WinPrefsGizmoRing.txt** se trouve dans le dossier :

`/Home/YourUserName/Gizmotique/`

On trouve également dans ce dossier un fichier binaire **NotBuildInData** qui contient vos images ajoutées.