



Clique sur l'image !

Notice d'utilisation

Version 1.0



1. Présentation

Clique sur l'image ! est un jeu éducatif pour enfants. Une image apparaît à un endroit aléatoire de l'écran. Le but est de cliquer dessus avant qu'elle se déplace. Après 10 clics réussis, la partie est gagnée. L'objectif est d'apprendre à utiliser la souris ou le trackball et travailler la motricité fine. Des statistiques sont générées à la fin de chaque exercice.

Version disponible pour Linux, macOS et Windows.

2. Installation

Rendez-vous sur le site www.ector.fr, rubrique Téléchargements, et sélectionnez la version qui correspond à votre système. Une fois téléchargé, décompressez le fichier zip et double-cliquez sur l'exécutable.

3. Règles du jeu

Une image apparaît à un endroit aléatoire de l'écran. Cliquez dessus avant qu'elle se déplace automatiquement. Chaque clic réussi fait disparaître l'image et en affiche une nouvelle ailleurs. Après 10 clics réussis, vous avez gagné !

💡 Si vous cliquez en dehors de l'image, l'écran clignote brièvement — ce n'est pas grave, continuez !

4. Interface

Zone de jeu

La partie supérieure de la fenêtre est la zone de jeu. L'image cible y apparaît. Le score actuel, le nom de l'image cherchée et le délai de déplacement sont affichés en haut à gauche.

Panneau de contrôle

La bande du bas contient tous les réglages :

- Taille : ajuste la taille de l'image de 40 à 200 px via un slider
- Délai (ms) : temps avant que l'image se déplace automatiquement (0 = jamais)
- Boutons images : active ou désactive chaque image (vert = active)
- Tout ✓ / Tout ✗ : coche ou décoche toutes les images d'un coup
- 🎵 Son : active ou désactive le son (vert = activé)
- + Charger image : ouvre un sélecteur de fichier pour ajouter vos propres images
- Rejouer : remet le score à zéro et relance une partie

5. Images intégrées

Le jeu inclut 10 images colorées dessinées en SVG :

- Chat
- Chien
- Fleur
- Voiture
- Diamant
- Robe
- Ballon
- Étoile
- Pizza
- Fusée

Vous pouvez désactiver les images qui ne vous intéressent pas en cliquant sur leur bouton dans le panneau.

6. Ajouter vos propres images

Cliquez sur + Charger image pour ouvrir un sélecteur de fichier. Formats acceptés : PNG, JPG, JPEG, BMP, GIF, SVG, WEBP. L'image chargée est redimensionnée automatiquement selon le slider Taille et apparaît aussitôt dans la liste.

7. Sons

Lorsque le son est activé (bouton 🎵 Son vert), le jeu joue une courte mélodie à chaque clic réussi. Cinq mélodies différentes se succèdent en rotation, toutes dans un registre grave et doux (arpèges de Sol, Do, La, Fa et Ré majeur/mineur). Une fanfare finale retentit à la victoire.

💡 Les sons sont générés synthétiquement au démarrage — aucun fichier audio n'est nécessaire.

8. Conseils pédagogiques

- Très jeunes enfants (3-4 ans) : grande taille (150-200 px), délai long (8-10 s) ou image fixe (délai = 0)
- Enfants de 5-7 ans : taille moyenne (80-120 px), délai de 3-5 s
- Enfants habiles : petite taille (40-60 px), délai court (1-2 s)
- N'activer que quelques images à la fois pour travailler la reconnaissance de formes