Clique sur l'image !

Notice d'utilisation

Version 1.0

ECTOR
www.ector.fr

---

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 !*



Écran de jeu : l'image à cliquer, le score en haut à gauche et le panneau de contrôle en bas.



Écran de victoire après 10 clics réussis.

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



Menu de configuration (roue crantée) : choix de la langue et des animations.



Panneau des statistiques cumulées.

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