✏️ Formes invisibles

Notice d'utilisation

Version 1.0

ECTOR
www.ector.fr

---

1. Présentation

Formes invisibles est un jeu éducatif pour enfants. Un point discret et semi-transparent trace, sans laisser aucun trait visible, la forme d'une lettre ou d'un mot. Le but est de reconnaître ce qui a été tracé et de le saisir au clavier. Chaque réponse est signalée par Bravo ! ou Erreur, et la bonne réponse est toujours affichée ensuite. Des statistiques sont générées au fil des essais.

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

Un point se déplace en suivant le tracé invisible d'une lettre ou d'un mot, sans qu'aucun trait ne reste affiché à l'écran. Observe attentivement son parcours, puis saisis ta réponse dans le champ de texte et clique sur Valider (ou appuie sur Entrée, y compris celle du pavé numérique).



Si la réponse est correcte, l'écran affiche Bravo ! avec une petite animation ; sinon, il affiche Erreur. Dans les deux cas, la lettre ou le mot à deviner est révélé. Clique sur Suivant (Entrée) pour continuer avec un nouvel élément.



> 💡 *Pas besoin d'attendre la fin du tracé : tu peux valider ta réponse dès que tu as reconnu la forme.*

4. Interface

Zone de jeu

La partie supérieure de la fenêtre est la zone de jeu. Le point s'y déplace pour tracer la lettre ou le mot à deviner. Le nombre de bonnes réponses est affiché en haut à gauche.



Panneau de contrôle

La bande du bas contient tous les réglages :

- Taille : ajuste la taille du tracé
- Vitesse : règle la rapidité du point qui trace
- Visibilité : ajuste la transparence du point (plus la valeur est basse, plus le point est discret)
- + Charger fichier(s) : ouvre un sélecteur pour charger vos propres lettres ou mots
- ↻ Revoir le tracé (Espace) : rejoue l'animation depuis le début
- Suivant → : passe à la lettre ou au mot suivant
- ♪ Son : active ou désactive le son (vert = activé)
- Statistiques : affiche le nombre d'essais, de bonnes réponses et les temps de réponse
- Champ de texte + Valider : pour saisir puis valider la réponse devinée



5. Lettres et mots pris en charge

Le jeu peut tracer les 26 lettres de l'alphabet en majuscules et en minuscules, les chiffres de 0 à 9, ainsi que les principales lettres accentuées du français en majuscule et en minuscule (é/É, è/È, ê/Ê, ë/Ë, à/À, â/Â, î/Î, ï/Ï, ô/Ô, ù/Ù, û/Û, ç/Ç...). Par défaut, l'alphabet complet (majuscules) est proposé.

Par défaut, tout est tracé en majuscules, quelle que soit la casse du fichier chargé. Pour respecter exactement la casse du fichier (majuscules et minuscules), cochez « Autoriser minuscules » dans le menu des paramètres (icône en forme de roue crantée). Le tracé de chaque lettre respecte le sens et l'ordre appris à l'école (lettres rondes commencées en haut à droite, sans repasser sur un même trait). Pour un mot, les lettres sont tracées l'une après l'autre à la même position à l'écran, comme des lettres indépendantes, avec une courte pause entre chacune ; la question n'est posée qu'après la dernière lettre.



> 💡 *La casse n'a pas d'importance pour deviner : répondre «chat», «Chat» ou «CHAT» est toujours accepté.*

6. Charger vos propres lettres ou mots

Cliquez sur + Charger fichier(s) pour choisir un ou plusieurs fichiers précis contenant vos propres lettres ou mots (et non tout un dossier, pour éviter de charger par erreur d'autres documents sans rapport). Formats acceptés : .txt (une lettre ou un mot par ligne), .odt et .docx (un paragraphe = un élément). Les éléments trop longs (plus de 40 caractères, comme une phrase entière) sont ignorés, ainsi que les doublons.

> 💡 *Dans les fichiers .txt, les lignes vides et celles commençant par # sont ignorées : pratique pour ajouter des commentaires.*

7. Sons

Lorsque le son est activé (bouton ♪ Son vert), une fanfare retentit pour une bonne réponse et un son grave signale une erreur.

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

8. Conseils pédagogiques

- Très jeunes enfants : grande taille, vitesse lente et bonne visibilité du point
- Enfants à l'aise : taille moyenne, vitesse plus rapide et visibilité réduite
- Pour travailler la mémoire visuelle : réduire la visibilité et augmenter la vitesse
- Charger un dossier avec le prénom de l'enfant ou des mots de vocabulaire travaillés en classe