Jeu de Mémoire

Notice d'utilisation

Version 1.0

ECTOR
www.ector.fr

---

1. Présentation

Jeu de Mémoire (images / sons / mots intrus) est une application Linux destinée à l'entraînement de la mémoire visuelle et auditive.

2. Interface

Les réglages ne sont pas affichés en permanence dans la fenêtre : ils sont regroupés dans un panneau ouvert depuis une icône en forme de roue crantée, placée dans la barre de titre. La fenêtre elle-même n'affiche que la progression de la série en cours et l'exercice.

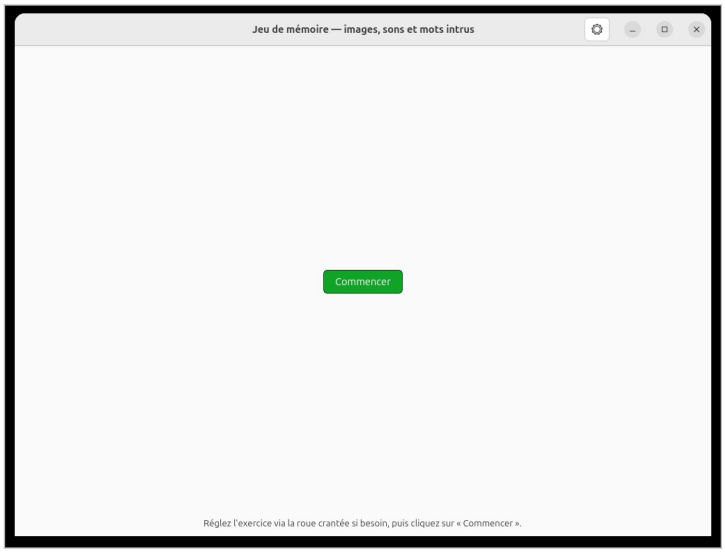

Figure 1 — Fenêtre principale au démarrage

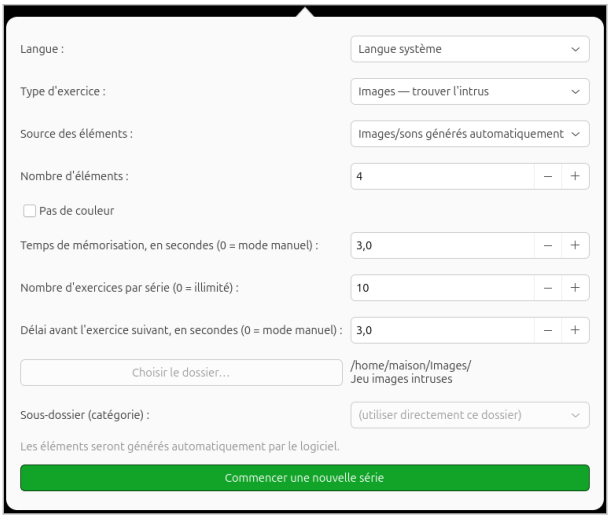

Figure 2 — Panneau de réglages (roue crantée)

- Réglages disponibles dans le panneau : langue de l'interface, type d'exercice, source des éléments, nombre d'éléments, temps de mémorisation, case « Pas de couleur » (formes générées en gris foncé, pour l'accessibilité daltonisme), **nombre d'exercices par série (0 = illimité)**, délai avant l'exercice suivant (0 = mode manuel), dossier personnalisé et sous-dossier
- Le bouton **Commencer une nouvelle série** applique les réglages et lance le premier exercice de la série
- Une fois qu'une réponse est donnée (bonne ou mauvaise), l'exercice suivant démarre **automatiquement au bout du délai réglé (3 secondes par défaut)**, jusqu'à ce que le nombre d'exercices réglé soit atteint (ou indéfiniment si réglé sur 0)
- Le score de la série s'affiche en continu en bas de la fenêtre, en petits caractères, et un message récapitulatif apparaît en fin de série

3. Principe des exercices

Mode « Images — trouver l'intrus » et « Mots — trouver l'intrus »

Le logiciel affiche N éléments (nombre réglable), pendant un temps d'observation. Ils disparaissent, puis réapparaissent 1 seconde après, dans un ordre mélangé et accompagnés d'un élément intrus qui n'était pas présent au départ. Il faut cliquer directement sur l'intrus.

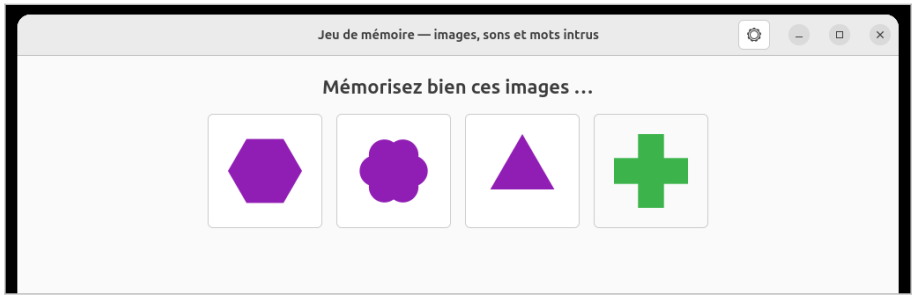

Figure 3 — Phase de mémorisation



Figure 4 — Les éléments réapparaissent mélangés, avec l'intrus (ici, l'étoile)



Figure 5 — Résultat après le clic sur l'intrus

Mode « Sons — trouver l'intrus »

Même principe, mais avec des sons (générés ou personnalisés). On peut cliquer sur chaque son pour l'écouter autant de fois que nécessaire, sélectionner celui qu'on pense être l'intrus, puis cliquer sur **Valider** pour confirmer.

Mode « Images — remettre dans l'ordre »

Les images sont mémorisées dans un ordre précis, disparaissent, puis réapparaissent mélangées (sans intrus). Il faut cliquer sur deux images pour les échanger, jusqu'à reconstituer l'ordre initial, puis valider. Ce mode ne s'applique pas aux sons.

4. Sources des éléments

Générées automatiquement

Formes géométriques dessinées (étoile, fleur, cercle, carré, triangle, cœur, soleil, croix, losange, hexagone, en plusieurs couleurs), tonalités synthétisées (gamme de notes), ou liste de mots français intégrée. La case « Pas de couleur » du panneau de réglages permet de dessiner toutes les formes en gris foncé uniquement, afin de ne pas pénaliser les personnes daltoniennes (dans ce cas, chaque forme n'apparaît qu'une seule fois dans l'exercice).

Dossier personnalisé

Par défaut **~/Images/Jeu images intruses**, modifiable via le bouton « Choisir le dossier… ».

- Pour les images et le mode « remise en ordre » : le dossier doit contenir des fichiers

image (.png .jpg .jpeg .gif .webp .svg .bmp)

- Pour les sons : fichiers .wav .ogg .mp3 .flac
- Pour les mots : un fichier texte mots.txt dans le dossier, un mot par ligne
- Si le dossier contient des sous-dossiers, ceux-ci apparaissent dans le menu déroulant « Sous-dossier (catégorie) », pour organiser des thèmes différents (ex. Animaux/, Fruits/…) sans avoir à changer de dossier de base à chaque fois

5. Langues disponibles

L'interface est disponible en plusieurs langues : français, anglais, espagnol, italien, allemand, néerlandais, occitan, corse et luxembourgeois. Elle suit automatiquement la langue du système.