Imagier Interactif

Notice d'utilisation

Version 1.0

ECTOR
www.ector.fr

---

1. Présentation

Imagier Interactif est un jeu éducatif pour enfants. Il propose deux modes de jeu pour associer des images et des mots, et peut être enrichi avec des images personnalisées.

2. Modes de jeu

Mode 1 — Trouver le mot

Une grande image est affichée au centre de l'écran. Quatre mots apparaissent en bas. Il faut cliquer sur le mot qui correspond à l'image.



Figure 1 – Mode 1 : une image, quatre mots

Mode 2 — Trouver l'image

Un mot est affiché en bas de l'écran. Quatre images sont présentées en grille 2×2. Il faut cliquer sur l'image qui correspond au mot.



Figure 2 – Mode 2 : quatre images, un mot

Changement de mode

Les boutons « Mode 1 » et « Mode 2 » en haut à gauche permettent de basculer à tout moment. La question en cours est réinitialisée. Le bouton du mode actif est affiché en vert.

3. Déroulement d'une question

- Bonne réponse : le message « Bravo ! » s'affiche, le bouton vire au vert, des confettis tombent et un son joyeux retentit. La question suivante apparaît automatiquement après 3 secondes.
- Mauvaise réponse : le message « Erreur » s'affiche et le bouton cliqué flashe en rouge pendant 0,8 seconde, puis reprend sa couleur normale. On peut réessayer autant de fois que nécessaire.
- Le score en haut de l'écran comptabilise les bonnes réponses sur le total de questions tentées.

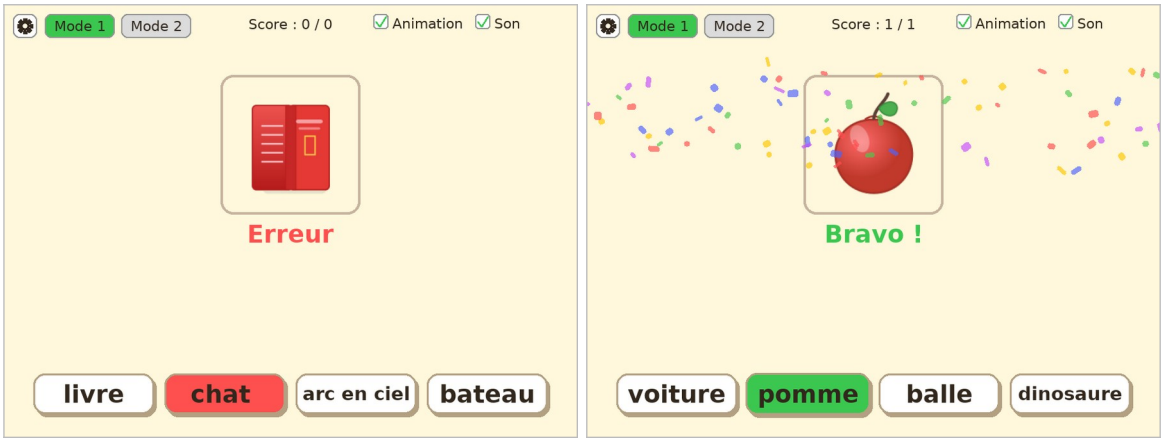

Figure 3 – Mauvaise réponse (« Erreur », bouton rouge) et bonne réponse (« Bravo ! », bouton vert et confettis)

4. Options : son, animation et langue

La case à cocher « Son » en haut à droite permet d'activer ou de désactiver tous les effets sonores. Les sons sont générés directement par le programme, aucun fichier audio externe n'est nécessaire.

La case « Animation » permet de désactiver les confettis et les effets de survol des boutons.

La roue crantée, en haut à gauche, ouvre le menu de choix de la langue : « Langue système » (par défaut, celle de l'ordinateur), Français, English, Español, Italiano, Deutsch, Nederlands, Occitan, Corse et Lëtzebuergesch. Les mots affichés et les libellés de l'interface sont traduits immédiatement.



Figure 4 – Menu de choix de la langue

5. Ajouter ses propres images

Structure des fichiers

Créer un dossier images/ à côté du jeu, puis y déposer des images :

```
images/
chien.png
velo.jpg
arc_en_ciel.png
```

Règles de nommage

- Le nom du fichier (sans extension) devient le mot affiché dans le jeu.
- Les underscores (_) sont remplacés par des espaces : arc_en_ciel → arc en ciel.
- La casse n'a pas d'importance : CHIEN.PNG est accepté.

Formats acceptés

PNG	Recommandé — transparence supportée
JPG / JPEG	Bonne qualité photo
BMP	Supporté sans dépendance supplémentaire
GIF	Première image uniquement (pas d'animation)
SVG	Nécessite le support des fichiers SVG (voir Dépannage)

Taille et résolution

Les images sont automatiquement redimensionnées à 180×180 pixels en conservant les proportions. Une image carrée d'au moins 200×200 pixels donne le meilleur rendu.

Nombre minimum d'images

Il faut au moins 4 images pour pouvoir jouer. En dessous, le programme affiche un avertissement et s'arrête. Les images intégrées (soleil, pomme, chat…) complètent automatiquement le vocabulaire si le dossier images/ contient moins d'entrées.

6. Conseils pédagogiques

- Commencer par le Mode 1 (mot à trouver) avec des images familières.
- Passer au Mode 2 (image à trouver) une fois les mots bien mémorisés.
- Utiliser des photos réelles pour les enfants plus avancés.
- Créer des jeux thématiques : animaux, véhicules, fruits, couleurs…
- Jouer en binôme : un enfant choisit, l'autre valide.

7. Dépannage

Pas de son	Vérifier que le système autorise l'accès à la carte son.
Image non chargée	Vérifier l'extension (.png, .jpg…) et que le fichier n'est pas corrompu.
Fenêtre trop petite	La taille 900×680 est fixe. Vérifier la résolution d'écran (minimum recommandé : 1024×768).