🚀 Lanceur d'application

Notice d'utilisation

Version 1.0

ECTOR
www.ector.fr

---

1. Présentation

Le Lanceur d'application est un ensemble de trois petites fenêtres pour Ector qui regroupent des logiciels éducatifs sous forme de boutons illustrés. Chaque bouton porte l'icône et le nom d'un logiciel : un clic suffit pour le lancer. L'élève n'a donc plus à chercher dans les menus.

- Lanceur Flash : les logiciels de mathématiques (16 boutons) ;
- Lanceur français : les logiciels de français, de clavier et de langues (7 boutons) ;
- Configuration générale : les réglages communs à tous les logiciels Ector (« Nom et classe »).

2. Lancement

Les trois lanceurs sont installés dans le menu des applications, dans la catégorie Éducation, sous les noms « Lanceur Flash », « Lanceur français » et « Configuration générale ». Cliquez sur l'icône du lanceur voulu :



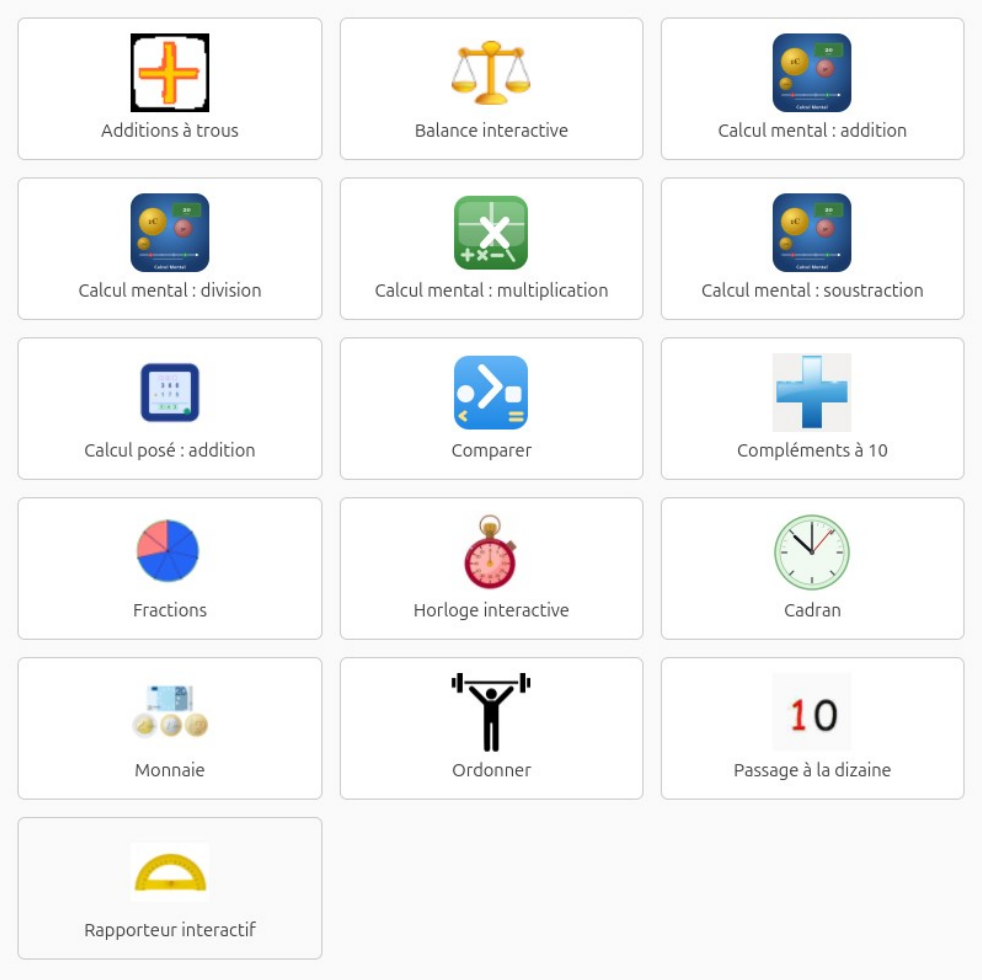
Icône du Lanceur Flash

Chaque lanceur s'ouvre dans une fenêtre indépendante, que l'on ferme normalement avec la croix de la fenêtre. Fermer le lanceur ne ferme pas les logiciels qu'il a démarrés.

3. Le Lanceur Flash (mathématiques)

La fenêtre « Mathématique élémentaire » présente une grille de boutons. Si la fenêtre est trop petite pour tout afficher, une barre de défilement apparaît à droite : faites défiler avec la

souris ou agrandissez la fenêtre.



Fenêtre du Lanceur Flash

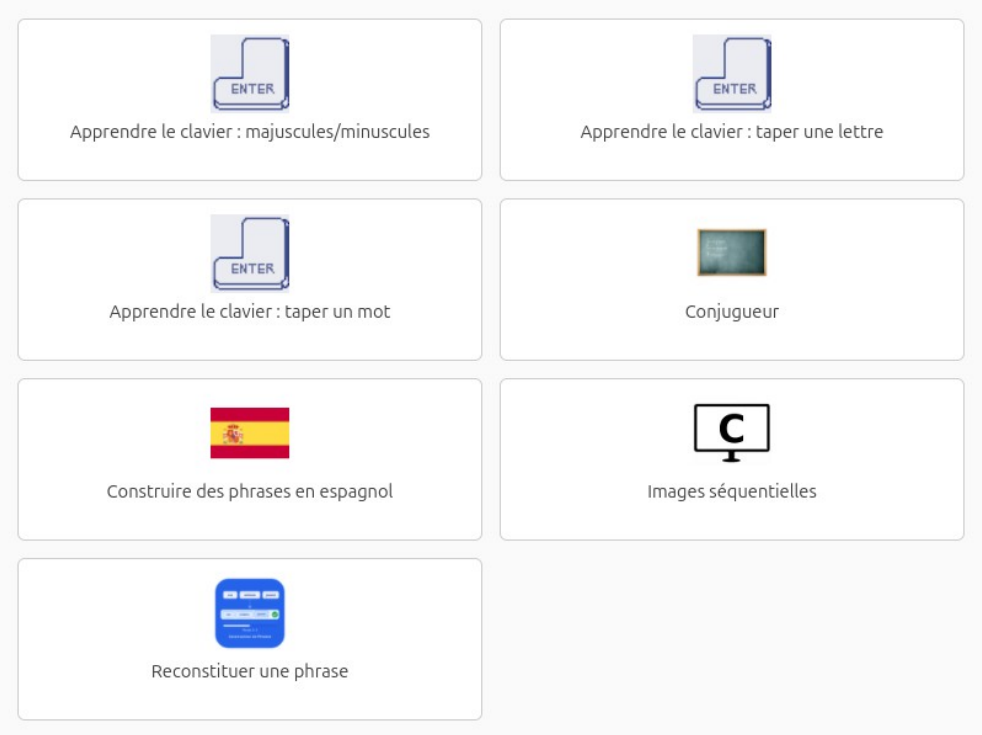
Cliquez sur un bouton pour lancer le logiciel correspondant. Les 16 logiciels proposés sont :

Additions à trous	Compléter des additions dont un terme manque
Balance interactive	Équilibrer une balance pour comprendre l'égalité
Calcul mental : addition	Entraînement au calcul mental des additions
Calcul mental : soustraction	Entraînement au calcul mental des soustractions
Calcul mental : multiplication	Entraînement au calcul mental des multiplications
Calcul mental : division	Entraînement au calcul mental des divisions
Calcul posé :	Additions posées en colonnes

addition	
Comparer	Comparer des nombres
Compléments à 10	Trouver le complément à 10
Fractions	Manipuler et représenter des fractions
Horloge interactive	Lire et régler l'heure sur une horloge
Cadran	Lire l'heure sur un cadran
Monnaie	Manipuler des pièces et des billets
Ordonner	Ranger des nombres dans l'ordre
Passage à la dizaine	Calculer en passant à la dizaine supérieure
Rapporteur interactif	Mesurer et construire des angles

4. Le Lanceur français

Même principe pour les logiciels de français, de clavier et de langues.



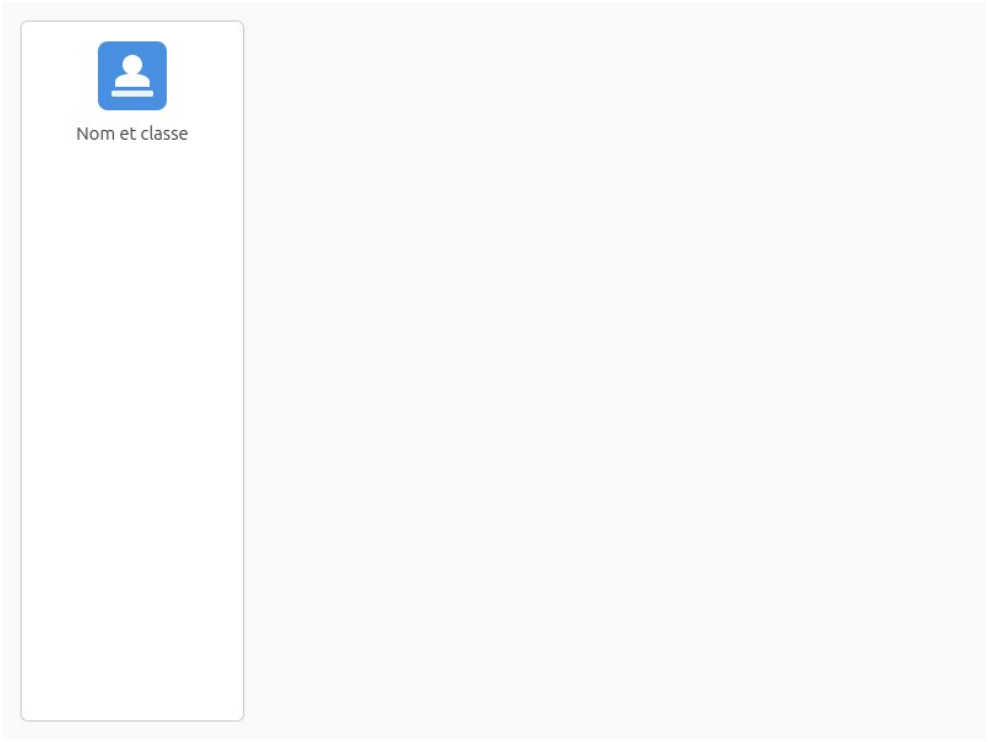
Fenêtre du Lanceur français

Apprendre le clavier : majuscules/minuscules	Distinguer les majuscules et les minuscules au clavier

Apprendre le clavier : taper une lettre	Trouver et taper une lettre
Apprendre le clavier : taper un mot	Taper un mot entier
Conjugueur	Consulter la conjugaison des verbes
Construire des phrases en espagnol	Remettre en ordre des phrases en espagnol
Images séquentielles	Ordonner des images pour raconter une histoire
Reconstituer une phrase	Remettre en ordre les mots d'une phrase

5. La Configuration générale

Cette fenêtre regroupe les réglages communs à tous les logiciels Ector. Elle contient actuellement le bouton « Nom et classe ».



Fenêtre de la Configuration générale

Le bouton « Nom et classe » ouvre une fenêtre de saisie où l'on renseigne le prénom, le nom et la classe de l'élève. Ces informations sont ensuite reprises par les autres logiciels Ector (en-têtes de documents, message de bienvenue, etc.).

> 💡 *À faire une seule fois, à la première utilisation, ou chaque fois que l'élève change de classe.*

6. Installation

Le lanceur est fourni sous la forme d'un paquet Debian (ector-lanceur-flash_1.0_amd64.deb). Pour l'installer :

```
sudo dpkg -i ector-lanceur-flash_1.0_amd64.deb
```

Les trois programmes sont installés dans /opt/scripts/bin et l'entrée du menu des applications est créée automatiquement. Une version Windows 64 bits existe également, avec un programme d'installation (menu Démarrer > Ector).

7. Dépannage

Un bouton ne lance rien

- Le logiciel correspondant n'est probablement pas installé sur ce poste : vérifiez sa présence avec votre administrateur.
- Un message d'erreur est écrit dans la console si le lanceur est démarré depuis un terminal.

Un bouton n'a pas d'icône propre

- Le fichier d'icône du logiciel est introuvable : le lanceur affiche alors une icône générique. Le bouton reste utilisable.

Le lanceur ne s'affiche pas

- Réinstallez le paquet avec la commande de la section 6.
- Sous Windows, si la fenêtre reste noire, créez la variable d'environnement GSK_RENDERER avec la valeur cairo, puis relancez.