Tables

Notice d'utilisation

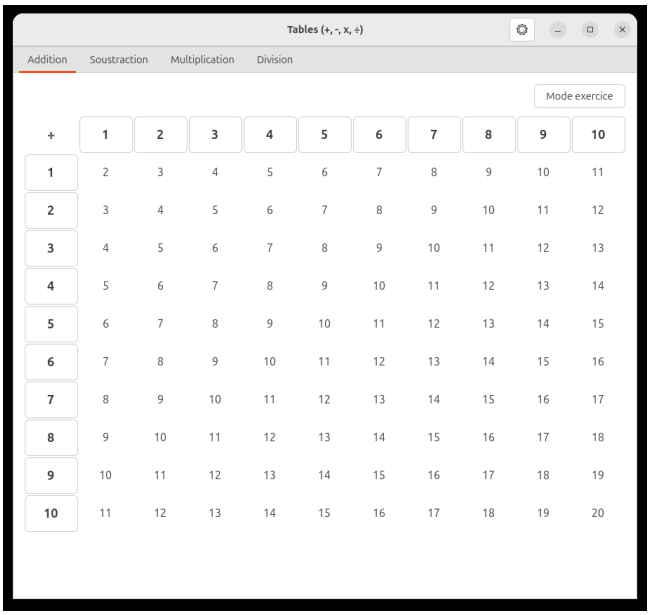
Version 1.0

ECTOR
www.ector.fr

---

1. Présentation

Tables est un logiciel pédagogique pour réviser les quatre opérations (addition, soustraction, multiplication, division) sous forme de tableau interactif, dans l'esprit de la table de Pythagore.



Fenêtre principale : un onglet par opération.

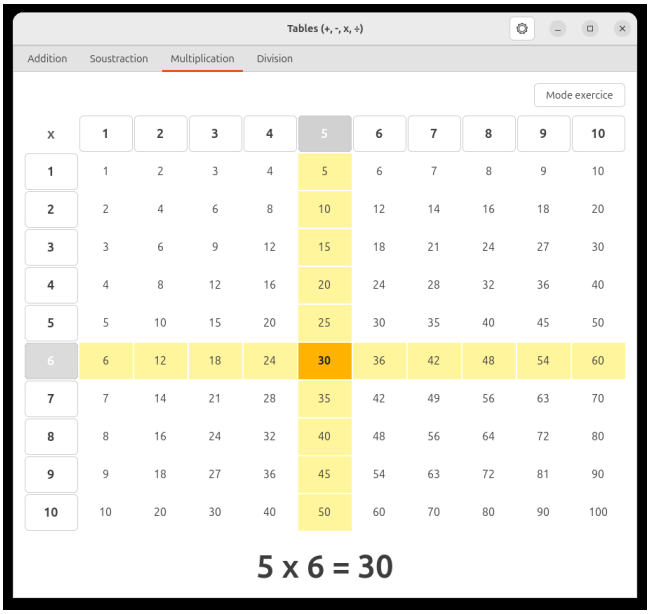
2. Fonctionnement

- Un onglet par opération : Addition, Soustraction, Multiplication, Division.

Mode table (par défaut)

Cliquer un indice de ligne ou de colonne surligne toute la ligne/colonne (un second clic désactive la sélection). Quand une ligne ET une colonne sont sélectionnées, la cellule à leur intersection est mise en évidence et le résultat complet s'affiche sous la grille, en grande

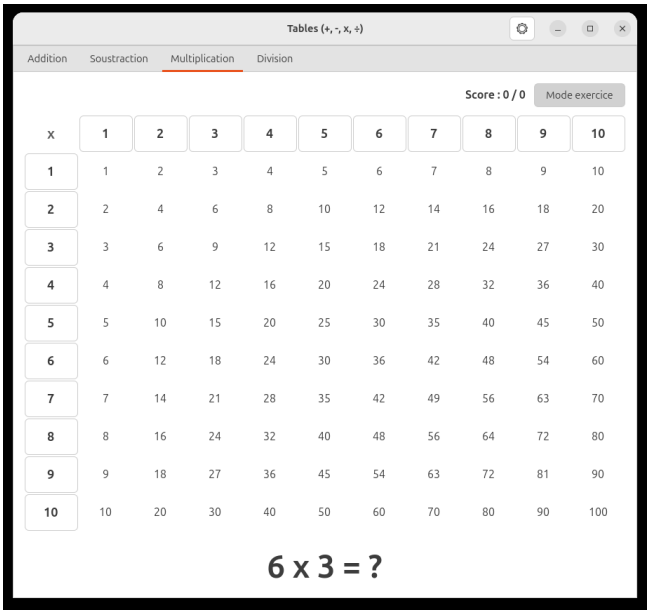
police, par exemple **6 x 5 = 30**. Un son est joué à cette occasion (voir section « Sons »).



Mode table : ligne 6 et colonne 5 sélectionnées, le résultat s'affiche sous la grille.

Mode exercice

Le bouton **Mode exercice**, en haut de chaque onglet, pose une question (ex. **4 x 6 = ?**) que l'enfant doit résoudre en sélectionnant la bonne ligne et la bonne colonne. La cellule choisie est colorée en vert (bonne réponse, avec un son de félicitations) ou en rouge (mauvaise réponse, avec la bonne réponse affichée et un son d'encouragement), puis une nouvelle question est posée automatiquement. Un score X / Y s'affiche pendant l'exercice.



Mode exercice : une question est posée, le score s'affiche en haut.

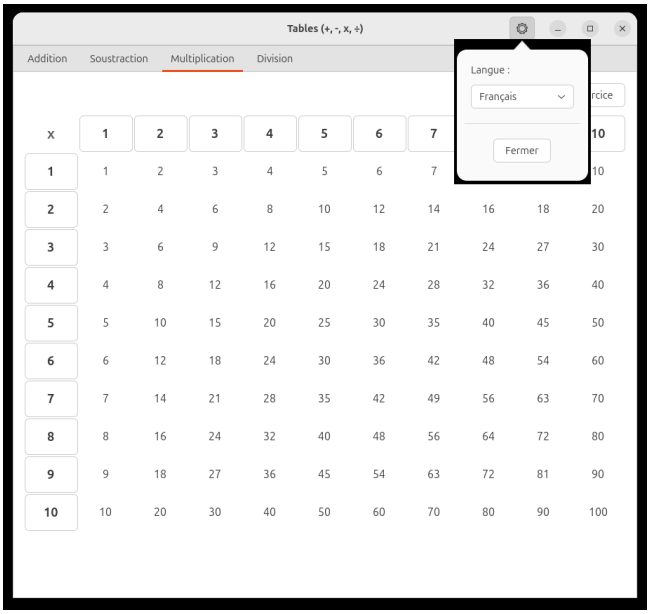


Mauvaise réponse : la case choisie est en rouge et la bonne réponse est donnée.

L'ordre n'importe pas pour addition/multiplication, qui sont commutatives ; pour soustraction/division, seule la case exacte est valide (voir convention ci-dessous).

Réglages

L'icône de réglages (engrenage, en haut à droite) permet de choisir la langue de l'interface, appliquée immédiatement.



Le choix de la langue s'ouvre depuis l'engrenage.

3. Convention pour la soustraction et la division

L'addition et la multiplication ont une table naturelle ligne × colonne. La soustraction et la division n'en ont pas : ce logiciel réutilise donc la table inverse, comme on le fait au tableau en classe :

- **Multiplication** : cellule = ligne × colonne. Libellé : colonne × ligne = cellule (ex. ligne 6, colonne 5 → 5 x 6 = 30).
- **Division** : réutilise la même grille de produits (ligne = diviseur, colonne = quotient, cellule = dividende). Libellé : cellule ÷ ligne = colonne (ex. ligne 6, colonne 5, cellule 30 → 30 ÷ 6 = 5).
- **Addition** : cellule = ligne + colonne. Libellé : colonne + ligne = cellule.
- **Soustraction** : réutilise la même grille de sommes (ligne = quantité soustraite, colonne = différence, cellule = minuende). Libellé : cellule - ligne = colonne.

> 💡 *En mode exercice, cette même asymétrie détermine si la case inverse est acceptée comme bonne réponse : oui pour addition/multiplication (commutatives), non pour soustraction/division (la ligne y a un rôle fixe : quantité soustraite / diviseur).*

4. Langue

Neuf langues sont disponibles : français, anglais, italien, espagnol, allemand, néerlandais, luxembourgeois, occitan et corse. La langue suit par défaut la langue système ; elle peut être changée à tout moment sans redémarrer via l'icône de réglages.

Le choix explicite est mémorisé dans :

```
~/.config/ector/multiplication.conf
```

5. Sons

Mode table

À chaque apparition d'un résultat, un son est joué au hasard parmi les fichiers placés par l'utilisateur dans :

```
~/.config/ector/Tables/Resultat/ (.wav, .ogg, .oga, .flac)
```

Mode exercice

Un son de félicitations est joué pour une bonne réponse et un son d'encouragement pour une réponse incorrecte, à placer dans :

```
~/.config/ector/Bravo/OUI/ ← bonne réponse
~/.config/ector/Bravo/NON/ ← mauvaise réponse
```

> 💡 *Le dossier Bravo est partagé avec les autres logiciels Ector : s'il est déjà rempli pour un autre logiciel, il fonctionne directement ici aussi.*

Sans fichier fourni (ou sans lecteur audio disponible), le logiciel reste silencieux, sans erreur.