Séquence d'Images

Notice d'utilisation

Version 1.0

ECTOR
www.ector.fr

---

1. Présentation

Séquence d'Images est un jeu éducatif destiné aux enfants. Le but est de remettre une série d'images dans le bon ordre chronologique. L'application fonctionne sous Linux et détecte automatiquement tous les exercices présents dans le dossier exercices/.

2. Interface

La fenêtre est organisée en deux zones :

- Zone du haut — images mélangées à remettre en ordre
- Zone du bas — emplacements numérotés (slots) où déposer les images

La barre de titre affiche le nom de l'exercice en cours et le numéro de l'exercice.



Figure 1 – Écran d'un exercice au démarrage : images mélangées en haut, emplacements numérotés en bas

La barre de titre affiche le nom de l'exercice en cours et son numéro (ici « Exercice 1 / 7 »).

La roue dentée, en haut à droite, ouvre le choix de la langue. Les boutons de navigation se trouvent en bas de la fenêtre.

3. Comment jouer

- Cliquer sur une image : l'image suit la souris
- Cliquer sur un emplacement vide : l'image s'y dépose
- Emplacement vert : l'image est correctement placée
- Emplacement rouge : l'image est mal placée
- On peut cliquer sur une image déjà placée pour la reprendre et la déplacer

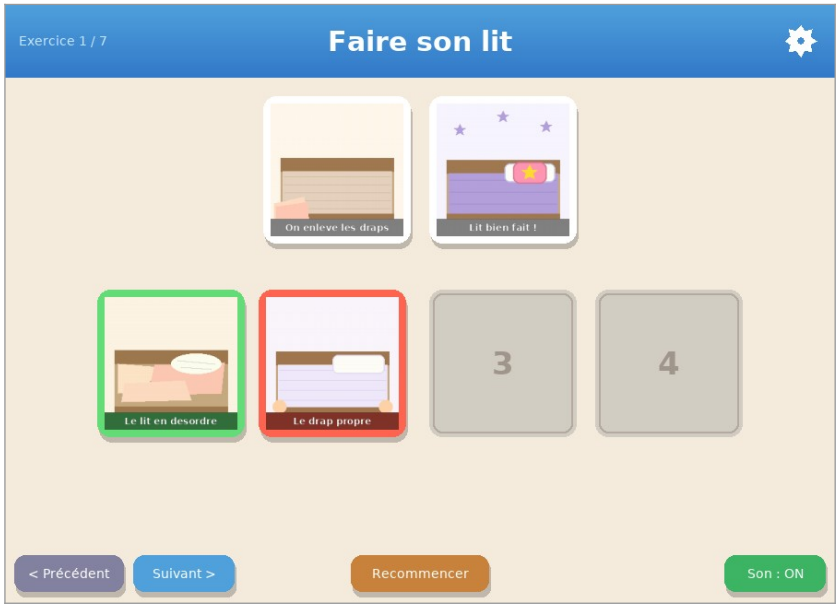

Figure 2 – Une image bien placée (cadre vert) et une image mal placée (cadre rouge)

Lorsque toutes les images sont dans le bon ordre, une animation de félicitations s'affiche avec des feux d'artifice et des confettis. L'exercice suivant démarre automatiquement après quelques secondes.

4. Raccourcis clavier

- Flèche droite → : exercice suivant
- Flèche gauche ← : exercice précédent
- R : recommencer l'exercice en cours
- Échap : quitter le logiciel

5. Boutons

- < Précédent : aller à l'exercice précédent
- Suivant > : aller à l'exercice suivant
- Recommencer : remettre les images en position de départ

- Son ON/OFF : activer ou désactiver les sons synthétiques

6. Choix de la langue

Un clic sur la roue dentée, en haut à droite de la barre de titre, ouvre la liste des langues disponibles : français, anglais, espagnol, italien, allemand, néerlandais, occitan, corse et luxembourgeois. L'option « Langue système » reprend la langue de l'ordinateur. Le choix est mémorisé pour les prochains lancements.

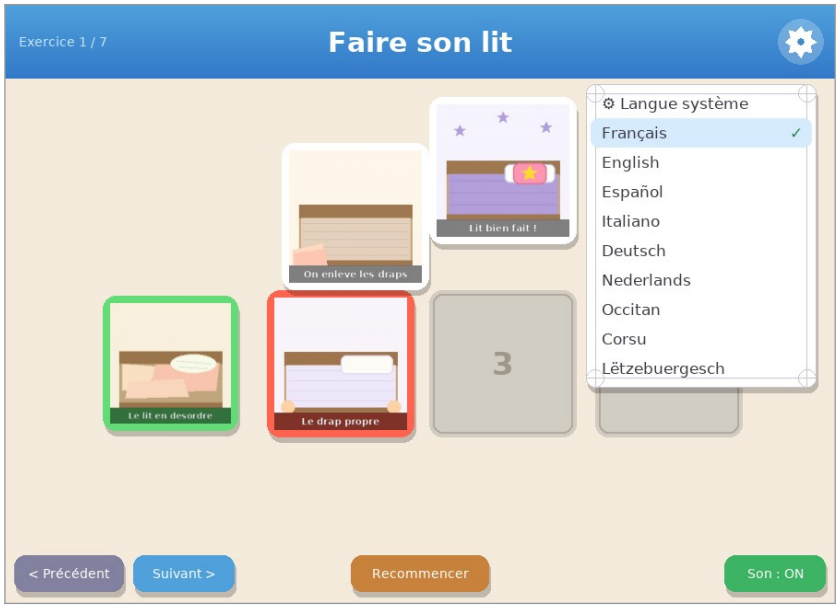

Figure 3 – Menu de choix de la langue

7. Système d'étoiles

À la réussite d'un exercice, 1 à 3 étoiles sont attribuées selon le nombre d'essais :

- 3 étoiles : nombre d'essais inférieur ou égal au nombre d'images
- 2 étoiles : nombre d'essais inférieur ou égal au double du nombre d'images
- 1 étoile : au-delà



Figure 4 – Écran de félicitations avec les étoiles obtenues

8. Ajouter des exercices

Chaque exercice est un dossier placé dans exercices/. Les images doivent être des fichiers PNG numérotés à partir de 1 :

```
exercices/
mon_exercice/
1.png ← première image de la séquence
2.png
3.png
4.png ← dernière image
```

Le nom du dossier devient automatiquement le titre de l'exercice affiché dans la barre. Les underscores sont remplacés par des espaces. Un exercice doit contenir au minimum 2 images.

> 💡 *Vous pouvez remplacer les images de démonstration fournies par vos propres photographies ou dessins.*