

# DOCUMENTATION



## SOMMAIRE

Les icônes

Le menu

L'écran

Les jeux

Un peu de pédagogie

---

### Les icônes



Choisit exclusivement le jeu "Addition".



Choisit exclusivement le jeu "Soustraction".



Choisit exclusivement le jeu "Multiplication".



Choisit exclusivement le jeu "Division".



Choisit exclusivement le jeu "**Fraction**".



Choisit exclusivement le jeu "**Surface**".



Choisit exclusivement le jeu "**Pierre et les pommes**".



Choisit exclusivement le jeu "**Table d'addition**".



Choisit exclusivement le jeu "**Table de soustraction**".



Choisit exclusivement le jeu "**Table de multiplication**".



Choisit exclusivement le jeu "**Table de division**".



Choisit exclusivement le jeu "**Equation à 1 inconnue**".



Choisit exclusivement le jeu "**Equation**".



Choisit aléatoirement un jeu après chaque question.



Permet de donner les résultats en cliquant sur les icônes, la virgule indique le passage des décimales. Quand au point d'interrogation il n'est pas utilisé pour l'instant.

---

## Le menu

### Fichier

**Imprimer le diplôme**

**Bon de commande**

**Quitter**

Toute opération concernant le fichier texte utilisé.

Permet d'imprimer un diplôme avec ses résultats.

Ou, comment récompenser le labeur de votre serviteur.

Le meilleur moyen de quitter le logiciel.

### Jeux

**Addition**

**Soustraction**

**Multiplication**

Pour intervenir sur le choix des jeux.

Choisit exclusivement le jeu "**Addition**".

Choisit exclusivement le jeu "**Soustraction**".

Choisit exclusivement le jeu "**Multiplication**".

<b>Division</b>	Choisit exclusivement le jeu " <b>Division</b> ".
<b>Table d'addition</b>	Choisit exclusivement le jeu " <b>Table d'addition</b> ".
<b>Table de soustraction</b>	Choisit exclusivement le jeu " <b>Table de soustraction</b> ".
<b>Table de multiplication</b>	Choisit exclusivement le jeu " <b>Table de multiplication</b> ".
<b>Table de division</b>	Choisit exclusivement le jeu " <b>Table de division</b> ".
<b>Fraction</b>	Choisit exclusivement le jeu " <b>Fraction</b> ".
<b>Surface</b>	Choisit exclusivement le jeu " <b>Surface</b> ".
<b>Equation à 1 inconnue</b>	Choisit exclusivement le jeu " <b>Equation à 1 inconnue</b> ".
<b>Equation</b>	Choisit exclusivement le jeu " <b>Equation</b> ".
<b>Pierre et les pommes</b>	Choisit exclusivement le jeu " <b>Pierre et les pommes</b> ".
<b>Aléatoire</b>	Choisit aléatoirement un jeu après chaque question.

<b><u>Nombre</u></b>	Permet de déterminer le nombre de chiffre. Pour les jeux, "Addition", "Soustraction", "Multiplication" et "Division".
<b>1 chiffre</b>	Nombre de chiffre 1.
<b>A 2 chiffres</b>	Nombre de chiffre 2.
<b>A 3 chiffres</b>	Nombre de chiffre 3.
<b>A 4 chiffres</b>	Nombre de chiffre 4.
<b>A 5 chiffres</b>	Nombre de chiffre 5.
<b>Aléatoire</b>	Choisit aléatoirement le nombre de chiffre à chaque nouveau jeu.

<b><u>Décimale</u></b>	Permet de déterminer le nombre de décimale. Pour les jeux, "Addition", "Soustraction", "Multiplication" et "Division".
<b>Sans décimale</b>	Nombre de décimale 0.
<b>A 1 chiffre</b>	Nombre de décimale 1.
<b>A 2 chiffres</b>	Nombre de décimale 2.
<b>A 3 chiffres</b>	Nombre de décimale 3.
<b>Aléatoire</b>	Choisit aléatoirement le nombre de décimale à chaque nouveau jeu.

<b><u>Options</u></b>	
<b>Afficher les résultats</b>	Si coché, affiche les résultats.
<b>Emet un BIP si faute</b>	Si coché, le logiciel emet un "Bip" à chaque erreur.
<b>Tableau d'évolution</b>	Permet de visualiser les derniers résultats.
<b>Remise à zéro</b>	Remise à zéro du tableau des résultats.

<b><u>Aide.</u></b>	
<b>Aide</b>	
<b>Bon de commande</b>	Ou, comment récompenser le labeur de votre serviteur.
<b>Information système</b>	Affiche une fenêtre d'information sur votre système.
<b>A propos</b>	Affiche une fenêtre d'information générale.

---

## **L'écran**



• Dans ce cadre, vous pourrez visualiser les résultats obtenus après chaque résultat donné. Que ce soit par bonnes ou mauvaises réponses. Les barres en reliefs représentent le pourcentage de l'un par rapport à l'autre.

• Les Icônes. Leur utilisation est détaillé ci-dessus.

• Zone de message envoyée par le programme à l'utilisateur.

• Vous trouverez toutes les indications sur la barre de menu dans les pages précédentes.

• Ce clavier apparaît dans certains jeux, il sert à choisir les chiffres pour donner le résultat.

• La zone d'écran est utilisée par les différents jeux pour faire apparaître le texte, les nombres et les indications concernant les opérations. Au fur et à mesure que vous donnez les bons résultats, ils s'affichent à la place qui leur est destinés. Généralement, cette place est représenté par un point d'interrogation.

Dans certains jeux comme, "Fraction", "Equation à 1 inconnue" et "Equation", il vous est demandé de tester votre solution. Cela vous permet de réduire l'opération, pour arriver plus facilement au résultat.

# LES JEUX

## Addition

Pose une addition, et attend vos propositions. Vous devez remplacer le "?" par le chiffre correspondant au résultat.

## Soustraction

Pose une soustraction, et attend vos propositions. Vous devez remplacer le "?" par le chiffre correspondant au résultat.

## Multiplication

Pose une multiplication, et attend vos propositions. Vous devez remplacer le "?" par le chiffre correspondant au résultat. Comme dans une multiplication sur papier, vous devez poser l'addition qui mène au résultat. Le multiplicateur est toujours à deux chiffres.

## Division

Pose une division, et attend vos propositions. Vous devez remplacer le "?" par le chiffre correspondant au résultat. Le logiciel effectue le calcul et affiche le reste. Le résultat et deux chiffres après la virgule maximum.

## Tables d'addition / de soustraction / de multiplication / de division

Contrairement aux opérations précédentes qui sont posées. Les tables sont des opérations qui peuvent être effectuées de tête. Vous pouvez indiquer les chiffres dans le désordre pour remplacer les "?".

## Fraction

Ici, il vous est demandé de saisir au clavier la réduction d'une fraction. Lorsque vous appuyez sur le bouton "Test", le logiciel vérifie l'égalité avec la fraction de départ. Si cette égalité est vérifiée, vous avez une bonne réponse. Le but final étant de réduire la fraction à un nombre entier.

## Surface

Dans ce jeu, le logiciel vous donne des nombres correspondants à des mesures d'une forme géométrique (Cercle, Carré, Rectangle, Triangle rectangle). A chaque fois, il vous manquera un de ces nombres, il vous faudra l'indiquer en répondant à la question. Vous pouvez indiquer les chiffres dans le désordre pour remplacer les "?".

## Equation à 1 inconnue

Ici, il vous est demandé de saisir au clavier la réduction d'une équation. Lorsque vous appuyez sur le bouton "Test", le logiciel vérifie l'égalité avec l'équation de départ. Si cette égalité est vérifiée, vous avez une bonne réponse. Le but final étant de trouver la valeur de "Y" réduite à un nombre entier. Bien entendu dans votre réduction, vous ne devez pas omettre de marquer le "Y".

## Equation

Ici, il vous est demandé de saisir au clavier la réduction d'une équation. Lorsque vous appuyez sur le bouton "Test", le logiciel vérifie l'égalité avec l'équation de départ. Si cette égalité est vérifiée, vous avez une bonne réponse. Le but final étant de réduire la fraction à un nombre entier.

## Pierre et les pommes

Il arrive beaucoup d'aventures à Pierre avec ses pommes, à vous de l'aider dans ses calculs. Vous pouvez indiquer les chiffres dans le désordre pour remplacer les "?".

## Aléatoire

Vous passez aléatoirement d'un jeu à l'autre.

---

## Un peu de pédagogie

Toute personne désireuse d'apprendre, ne doit pas en plus de la difficulté de l'apprentissage, subir le stress d'une tierce personne. Tierce personne qui ont malheureusement l'habitude de dire des choses désagréable sur les compétences de l'apprenti.

Donc comprenons bien que quelqu'un qui apprend ne sais pas ( ou sinon il révise). Il convient dans cette situation de lui apporter toutes les lumières sur ce qu'il ignore. Quant aux sanctions de bon et de mauvais résultat, laissez l'ordinateur donner les scores ( sans les commenter ). De toutes façon, il y a une règle simple, plus une personne s'entraîne, plus elle a de chance de progresser. Il ne faut donc pas regarder les résultats mais le temps passé ( un petit peu chaque jour ). Et si certaines opérations posent un problème, laissez l'apprenti se mettre en position de réussite avec celles qu'ils maîtrisent. De toutes façon il cherchera de lui même à franchir cette difficulté ( s'il n'est pas contraint et forcé à une réussite rapide ).

Il peut arrivé que l'apprenti triche en remettant le score à zéro pour vous présenter un score plus honorable à ses yeux. Soyez comptant, il cherche à vous faire plaisir. Et de plus, si il veut un meilleur score il doit s'appliquer.

La grande force de l'ordinateur dans l'apprentissage, réside dans le fait qu'il n'a aucun lien affectif avec l'apprenti.

N'oubliez pas, toute peine mérite une petite récompense et de gros bisous.