

Edusprint

Ludo-éducatif pour 1 ou 2 joueurs Course de voitures à vocation éducative ou culturelle et éditeur de QCM multimédia.

*(ce document comporte des marges droite et gauche de 2,6 cm pour lecture sur un écran 640 x 480
Avant impression, il est préférable de réduire ces dernières pour économiser quelques pages)*

Ce logiciel est distribué en **shareware** (licence : 90 F), il peut donc être librement dupliqué sur tout support informatique à condition de ne subir aucune modification et d'être fourni complet.

Cette version peut être installée sur un serveur réseau ou un disque partagé.

Le logiciel est fourni avec un programme d'**installation** qui permet d'utiliser l'éditeur **EDITEUR.EXE** pour créer ses propres questionnaires multimédia ainsi que de nouveaux circuits ; elle place également les icônes sur le bureau Windows ; elle permet enfin d'utiliser le logiciel sur un réseau d'ordinateurs.

Sommaire

I - Le logiciel Edusprint

- I.a - Comment jouer
- I.b - Les avantages d'Edusprint
- I.c - Les thèmes fournis.
- I.d - Les thèmes supplémentaires.
- I.e - Une approche pédagogique originale
- I.f - Conclusion

II - Utilisation de l'éditeur

- II.a - Créer un nouveau thème ou un nouveau questionnaire
- II.b - Saisir ou modifier un questionnaire
- II.c - Gérer les fichiers images et sons.
- II.d - Créer de nouveaux circuits.

III - Installation du logiciel

- III.a - Demander un code utilisateur.
- III.b - Saisir le code.
- III.c - Que se passe-t-il à l'installation.
- III.d - Installation manuelle pas à pas en réseau.
- III.e - Configuration rapide d'un réseau sous Windows 95.
- III.e - Bon de commande (si vous n'avez pas d'imprimante).

I - Le logiciel Edusprint

I.a - Comment jouer

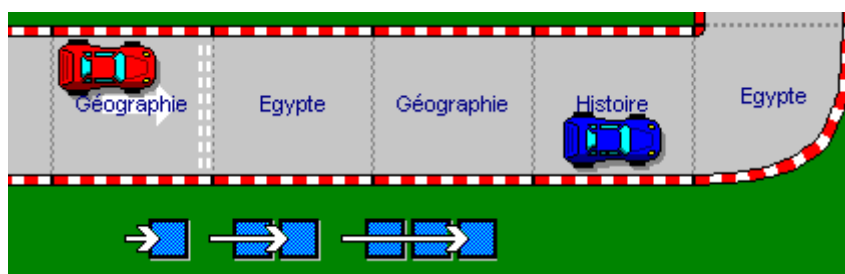
On pourrait qualifier Edusprint (comme le laisse supposer son titre) de jeu de course éducatif. La page d'accueil permet de sélectionner le nombre de joueurs (1 ou 2) ainsi que le questionnaire attribué à chacun (joueur **rouge** et joueur **bleu**).



On peut y jouer à deux que l'on soit enfant ou adulte (dans ce cas, cela sera certainement plus culturel qu'éducatif). Comme dans toutes les courses, le but est de franchir le premier la ligne d'arrivée.

Un questionnaire concernant une matière bien précise (voir descriptif au chapitre I.c ci-dessous) est assigné à chaque case. La possibilité d'avancer avec son véhicule dépend des bonnes réponses que l'on trouve. En cas d'erreur, en effet, on reste sur place et le tour passe à l'autre joueur.

Nous avons voulu amener un "zeste" de stratégie en donnant le choix de progresser de 1, 2 ou 3 cases à chaque fois (les carrés clignotants en bas d'écran).



Il est bien évident qu'il sera plus facile de répondre si l'on choisit de n'avancer que d'une case plutôt que de trois. Le titre des questionnaires apparaissant sur chaque case, cela donne une possibilité supplémentaire de moduler son avance. Un enfant qui constate que son véhicule est distant de 3 cases du questionnaire de calcul ou d'histoire pourra tenter d'y aller s'il se sait à l'aise dans ces matières-là. Inversement, il serait étonnant qu'il parvienne systématiquement à éviter les thèmes où il est en difficulté s'il veut avoir des chances d'emporter la course. Le choix du nombre de cases s'effectue en cliquant sur les carrés clignotants qui se trouvent sous le circuit et dont la couleur correspond à chaque fois à "l'écurie" de chacun des deux concurrents.



I.b - Les avantages d'Edusprint.

a) Un des principaux avantages d'Edusprint, c'est que l'on peut jouer simultanément à deux niveaux différents. Ainsi, un papa peut faire une partie contre son enfant et les difficultés seront équilibrées pour chacun (il n'est pas certain que l'adulte gagne). De même, dans une classe à plusieurs niveaux, rien n'empêche un élève de CE1 de jouer contre un élève de CE2 ou de CM1.

b) Un éditeur de questions très simple d'emploi (même pour des enfants) permet de faire évoluer Edusprint à sa convenance et de l'enrichir d'autant de niveaux que l'on désire. Il est fort possible de concevoir un questionnaire concernant la cuisine, les animaux domestiques, la peinture flamande ou n'importe quel autre sujet. Un enseignant peut créer, par exemple, des questions sur les dernières leçons vues en cours. On peut également continuer à compléter un questionnaire existant (ou commencé longtemps auparavant).

c) Si nous définissons Edusprint comme étant un logiciel éducatif, c'est que, outre les thèmes abordés, il ne se contente pas de constater les erreurs. Il est capable de donner des explications et des précisions visuelles (dessins, plans, textes, etc) et sonores (commentaires, musiques, bruitages...). Il est possible également de définir une aide supplémentaire qui apparaît au moment où la question est posée (icône croix rouge) sous ces trois formes (images, sons et/ou textes).

I.c - Les thèmes fournis.

CE1 : Niveau fin CP/début CE1

Lecture
Vocabulaire
Calcul
Logique

HG (histoire/géo) : Niveau Lycée/adultes

Géographie
Histoire de France
Egypte

I.d - Les thèmes supplémentaires.

Si la licence est acquittée auprès des auteurs, 1600 questions supplémentaires réparties en 8 nouveaux thèmes sont disponibles :

CE2 : Niveau fin CE1/début CE2

Français (conjugaison, grammaire, orthographe)
Mathématiques
Sciences naturelles
Géographie
Histoire
Divers (Education Civique, sécurité, dessin, cinéma, BD, etc)

CE2_B : Niveau Fin CE2/début CM1

Mêmes thèmes que le CE2 mais plus complexes.

CM1 : Niveau fin CM1/début CM2

Grammaire
Orthographe
Conjugaison
Mathématiques
Géographie

CM2 : Niveau Fin CM2/début 6ème

Mathématiques
Vocabulaire
Orthographe
Géographie
Histoire
Divers (sports, Culture générale, cinéma, peinture, sciences,...)

Cultur1 : Niveau Lycée/adultes

Littérature
Citations
Vocabulaire
Insolite

Sports : Niveau adultes

Football
Athlétisme
Sports Collectifs
Jeux Olympiques
Divers

Ciel et espace : Niveau adulte

Ciel
Espace
Astronomie

Informatique : Niveau adulte

Histoire
Pratique

I.e - Une approche pédagogique originale.

Après une phase de découverte, en utilisation scolaire, quel que soit le niveau, il nous semble intéressant de faire réaliser des questionnaires par les élèves eux-mêmes qui de consommateurs deviennent **producteurs**.

Ils se trouvent alors confrontés à des problèmes de **recherche documentaire**, de choix de questions correspondant aux thèmes choisis, d'invention de réponses fausses mais plausibles, de **maîtrise de différents outils informatiques** pour mettre les données dans un format reconnu par l'ordinateur (recherche et capture d'images sur l'Internet, manipulation d'un scanner, d'un appareil photo numérique, d'un logiciel de retouche d'images, du logiciel de pilotage de la carte son...). La **motivation** est soutenue par la satisfaction de **réaliser un produit qui sera utilisé par d'autres** et même être diffusé dans l'établissement ou auprès des parents, des correspondants, en gardant à l'esprit que la qualité du produit final ne dépendra que **du soin** apporté à sa réalisation.

Un projet de ce type peut se dérouler **sur plusieurs années** avec des élèves différents, les questionnaires pouvant être enrichis, de nouveaux thèmes pouvant être introduits. Chacun ayant la satisfaction d'avoir participé à un **projet collectif**.

A noter qu'une diffusion plus large d'une production s'appuyant sur des documents empruntés nécessite qu'on se penche sur le problème des droits d'auteur...

Quelques exemples de réalisations possibles :

- ressources locales : notre la ville et son histoire, le département, la région, un personnage célèbre du cru...
- histoire : la Révolution française, la préhistoire...
- arts : l'Impressionisme, la peinture flamande...
- musique (avec extrais sonores) : compositeurs classiques, chanson française...

I.f - Conclusion.

Edusprint est un logiciel shareware. Il est conseillé de l'utiliser et de le diffuser largement. Les deux premiers thèmes sont "déverrouillés" et complets. L'éditeur peut être essayé dans cette version mais n'autorise pas la sauvegarde. Seul le paiement de la licence permet l'accès à tous les thèmes ainsi que la création dans l'éditeur, d'autant de niveaux que l'on voudra ainsi que de nouveaux circuits.

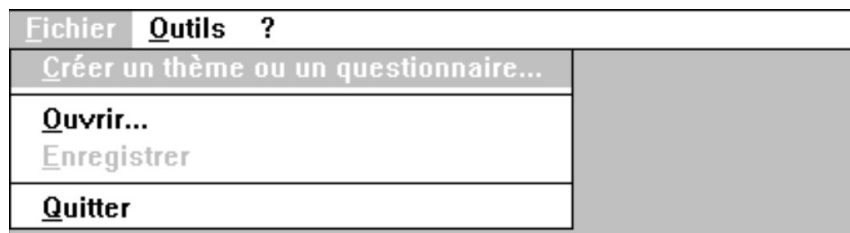
Nous avons voulu faire un programme utile et utilisable facilement en famille ou à l'école. Toute remarque permettant de l'améliorer est donc la bienvenue.

II - Utilisation de l'éditeur.

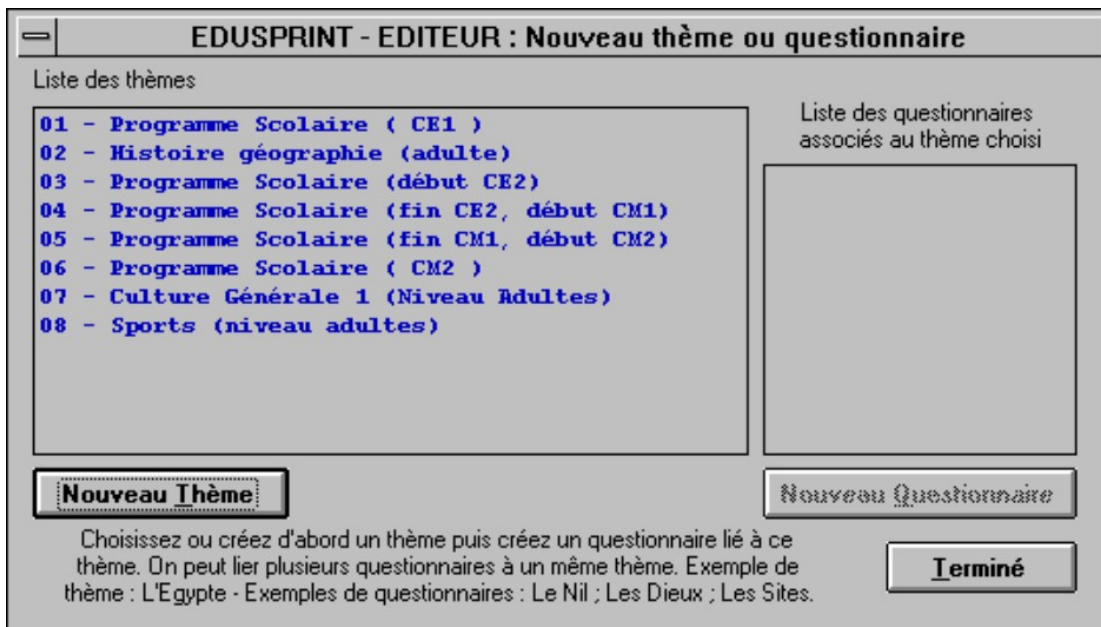
L'éditeur permet de créer de nouveaux circuits ou de nouveaux questionnaires.

Cas particulier d'un réseau d'ordinateurs : si l'installation en réseau l'autorise, plusieurs utilisateurs peuvent intervenir simultanément sur les questionnaires ou les circuits à l'aide de l'éditeur. Le responsable du groupe veillera à ce que deux personnes ne modifient pas au même moment le même questionnaire car seule la dernière sauvegarde réalisée serait prise en compte (la consultation sans modification ni sauvegarde d'un même questionnaire par plusieurs personnes ne pose pas de problème). Cette restriction ne s'applique pas au module de jeu EDUSPRIN.EXE puisque les fichiers ne sont pas modifiés en cours de partie (lecture seule des informations).

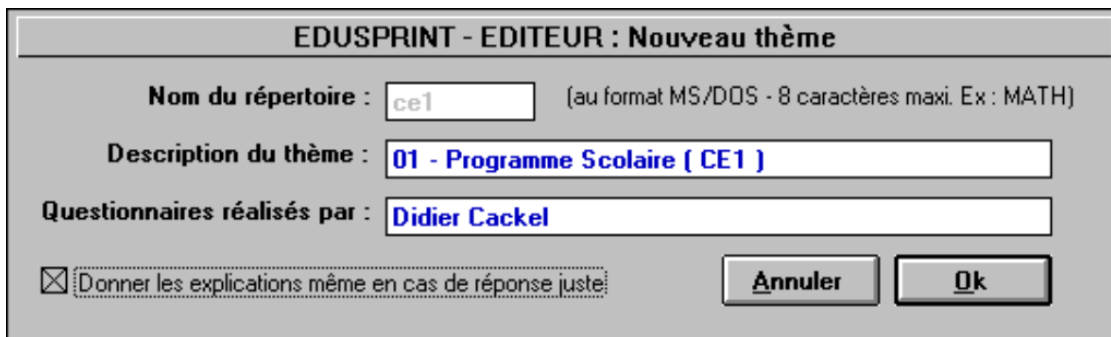
II.a - Créer un nouveau thème ou un nouveau questionnaire.



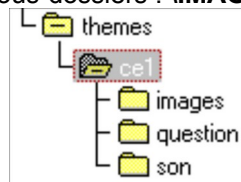
Créer un thème ou un questionnaire place les dossiers qui seront nécessaires au travail dans le dossier \EDUSPRIN\THEMES\



[Nouveau Thème] ouvre une boîte de saisie du nom du dossier ainsi que d'un rapide descriptif.



Le nom du répertoire (ou dossier), au format MS-DOS doit comporter 8 caractères maximum, sans accent, ni signe de ponctuation. Ce nouveau dossier apparaît à l'intérieur du dossier \EDUSPRINT\THEMES\ et il contient lui-même trois sous-dossiers : \IMAGES\, \QUESTION\ et \SON\



La description du thème permet au joueur de choisir quel type d'épreuve il souhaite affronter. Si on entre le nom de l'auteur (ou des auteurs), celui-ci apparaît lorsque le joueur a terminé une épreuve. [Donner les explications même en cas de réponse juste] : on a souvent intérêt à cocher cette case - ainsi, les joueurs qui répondent au hasard apprendront quelque chose.

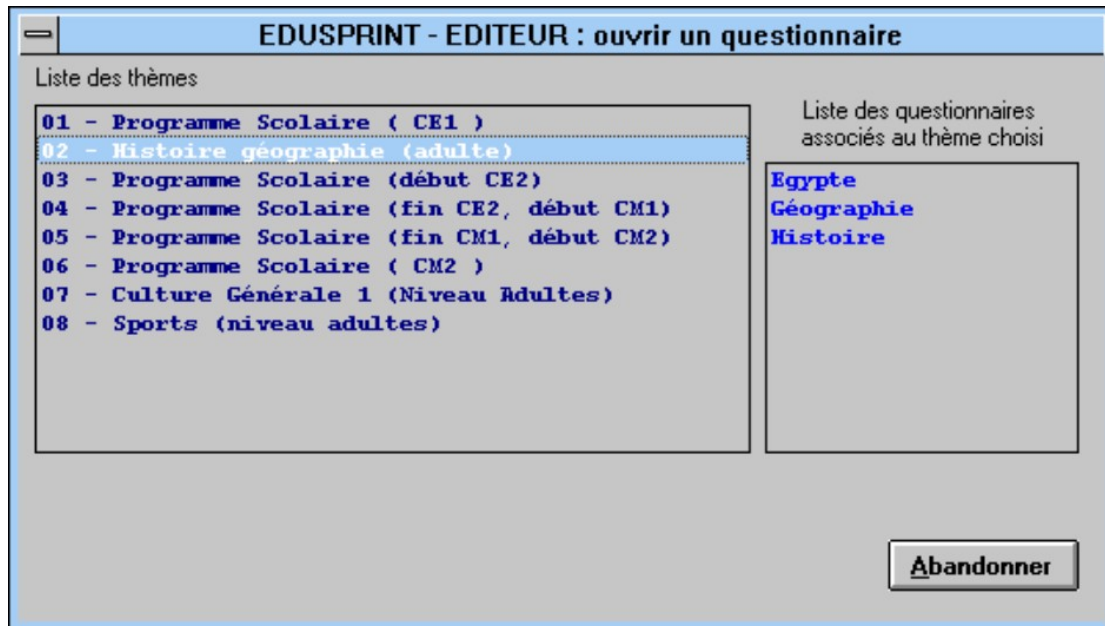
Ces paramètres peuvent être modifiés par la suite en double-cliquant sur le nom d'un thème dans la liste.

Une fois le thème créé, on peut lui associer plusieurs questionnaires en cliquant sur [Nouveau questionnaire]. On entre alors un descriptif qui doit être très bref, car il apparaîtra sur les cases de la table de jeu.

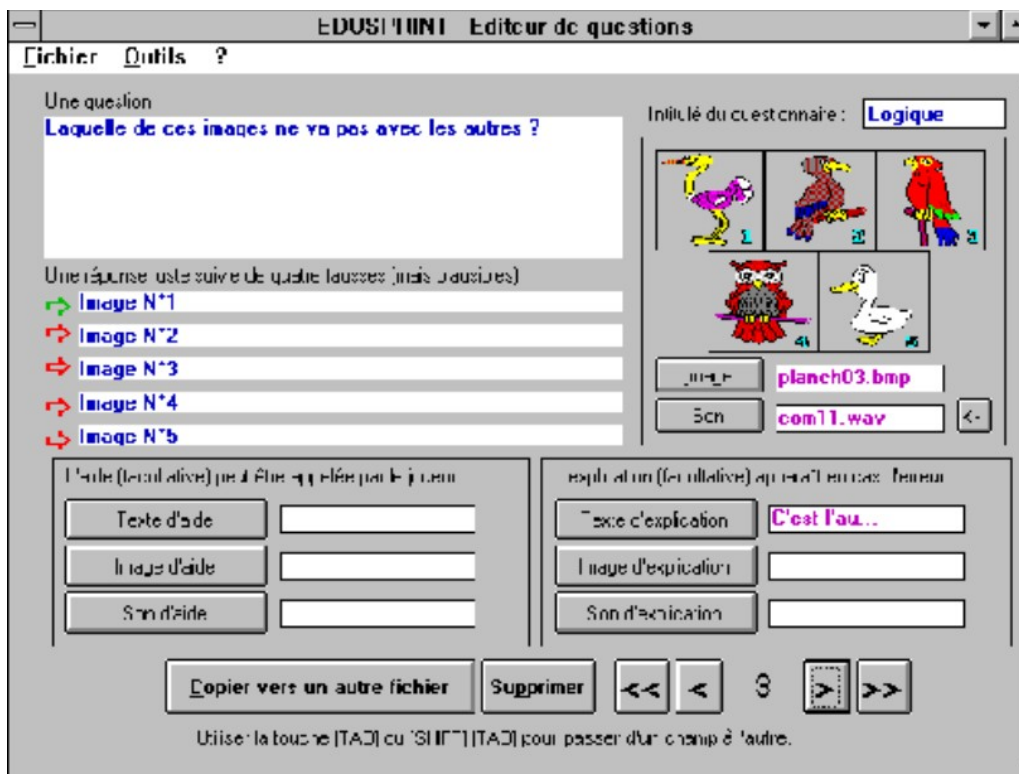
Chaque questionnaire donne naissance à un fichier appelé **SERIE01.TXT**, **SERIE02.TXT**, **SERIE03.TXT** etc. On peut associer au maximum 9 questionnaires pour chaque thème. Pour permettre une stratégie de jeu intéressante, il est préférable de proposer au moins 4 questionnaires par thème (le joueur pouvant avancer d'une, deux ou trois cases).

II.b - Saisir ou modifier un questionnaire.

Un fois le thème et les questionnaires défini, on peut créer ou modifier ces derniers en cliquant sur [Ouvrir].



- On **double-clique** sur un thème, on peut modifier ses caractéristiques (descripteur, nom de l'auteur, affichage systématique des explications).
- On clique sur un thème ; la liste des questionnaires associés apparaît dans la fenêtre de droite.
- On clique sur le nom du questionnaire, la première question s'affiche (ou une fenêtre de saisie vide).



Les boutons [<] [>] permettent de se déplacer de question en question.

[<<] et [>>] amènent à la première et à la dernière question réalisée.

[Supprimer] efface la question affichée.

[Copier vers un autre fichier] copie la question affichée vers un autre questionnaire. La fenêtre de sélection de thème apparaît : on clique sur le thème puis sur le questionnaire. La question est ajoutée à la dernière position du questionnaire (elle ne disparaît pas du questionnaire courant et on doit cliquer sur [Supprimer] si on souhaite que ce soit le cas).

Une page est composée d'une question et de 5 réponses (dont une seule juste). La première est la bonne réponse, les autres doivent être des réponses fausses mais plausibles. Le logiciel de jeu mélangera les réponses. On peut associer une image ou un son à la question mais également

- un texte d'aide, une image d'aide, un son d'aide (dans le jeu, un bouton représentant une croix rouge permet de produire cette aide) ;

- un texte d'explication, une image d'explication, un son d'explication (dans le jeu, l'explication est donnée uniquement si le joueur fournit une mauvaise réponse).

A tout moment [CTRL][C] permet de copier une partie de texte sélectionné et [CTRL][V] de le coller à la position du curseur (raccourcis habituels de Windows)

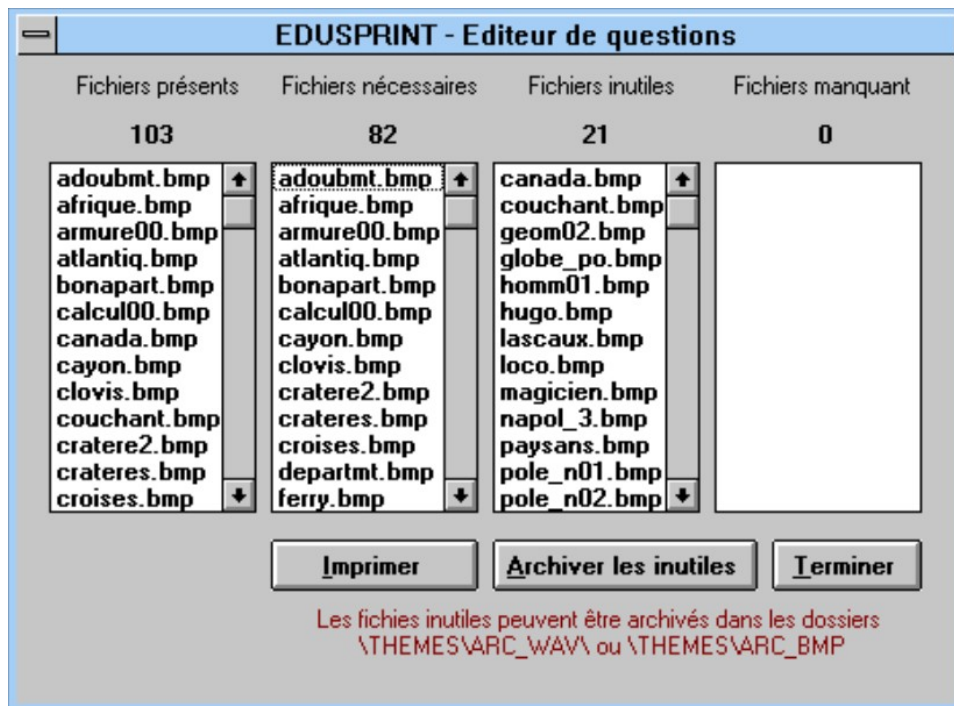
II.c - Gérer les fichiers images et sons



Les fichiers d'images au format **.BMP** uniquement, ne doivent pas être trop gros (320 x 240 constitue un maximum). On choisit un format 2, 16 ou 256 couleurs de préférence (les fichiers 16 millions de couleurs sont plus volumineux et certaines cartes graphiques ne sont pas capables de les afficher). Ils doivent obligatoirement se trouver dans le répertoire **\IMAGES** du thème de travail. Pour cela, le menu **Copier un fichier image** permet d'aller chercher une image sur n'importe quel disque (local ou réseau) afin de la recopier automatiquement dans le répertoire correspondant au questionnaire affiché.

Le menu **Copier un fichier son** permet de faire le même travail avec n'importe quel son WAV.

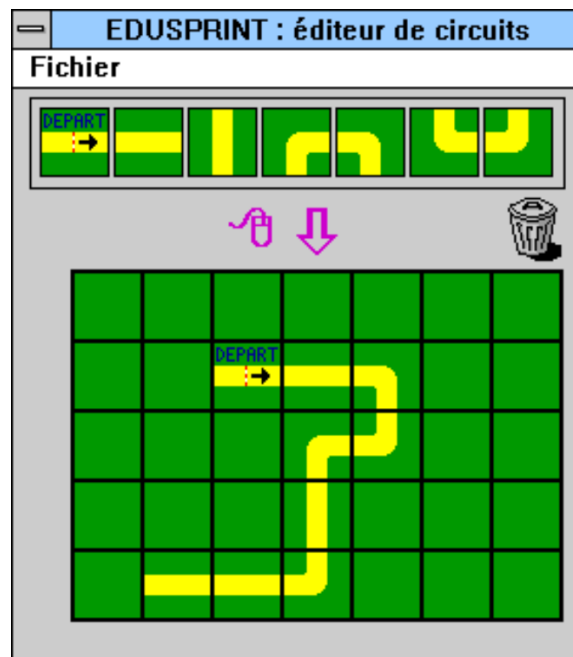
Contrôle des images et **Contrôle des sons** peuvent être demandés lorsque le questionnaire est terminé. Les fichiers sont alors classés en quatre colonnes :



[Archiver les inutiles] crée un dossier \THEMES\ARC_BMP\ et y déplace les fichiers de la colonne n°3. Il en est de même pour les sons dans un dossier \THEMES\ARC_WAV\ . Ces dossiers seront effacés au besoin avant distribution de l'application.

II.d - Créer de nouveaux circuits

Le menu **Editeur de circuits** permet de dessiner de nouveaux circuits ou de les modifier.



Il suffit de **cliquer-tirer** un des sept éléments de la ligne du haut vers la grille de 5 x 7 pour dessiner rapidement un circuit. On peut mettre un élément dans la **poubelle** pour le faire disparaître. On peut aussi prendre un élément déjà placé sur le quadrillage pour le dupliquer à un autre endroit.

Attention : le circuit doit comporter une case **Départ** et une seule. Le circuit doit obligatoirement être **fermé** (sinon la sauvegarde est refusée).

Fichier
<u>N</u> ouveau
<u>O</u> uvrir...
<u>E</u> nregistrer Enregistrer <u>S</u> ous
<u>E</u> ffacer un circuit...
<u>Q</u> uitter

Ouvrir affiche une fenêtre de sélection de fichiers vers le dossier \EDUSPRINT\CIRCUITS\.

Enregistrer écrit le fichier sous le même nom. S'il n'a pas de nom parce qu'on a choisi **Nouveau**, un nom est automatiquement attribué (exemples de noms **C001.TXT**; **C002.TXT**, **C003.TXT** etc.). On peut en théorie avoir 999 circuits différents dans le dossier. Les fichiers descripteurs de circuits étant au format texte, ils peuvent être visualisés par le **Bloc-Notes**.

Lorsqu'on utilise **Effacer** un circuit, la fenêtre de sélection de fichiers permet de le choisir. La place ainsi laissée libre sera automatiquement réutilisée lors de la prochaine sauvegarde.

Si aucun circuit utilisateur n'a été réalisé, le logiciel de jeu va tirer au hasard un des cinq circuits fournis sur le cédérom. Dans le cas contraire, les circuits du cédérom ne sont plus pris en compte et seul(s) le ou les circuits utilisateur sont sélectionnés.

III - Installation du logiciel

Cas particulier d'un réseau d'ordinateurs : lorsqu'on dispose d'un réseau, on a intérêt à ne pas installer le logiciel sur tous les postes, mais plutôt sur un seul disque auquel peuvent accéder tous les ordinateurs (disque partagé ou serveur réseau). Cette option est d'autant plus intéressante que les nouveaux questionnaires réalisés seront par la suite également sauvegardés sur ce disque et donc immédiatement disponibles sur tous les postes sans recopie supplémentaire.

Vous avez ici deux possibilités :

- utiliser le logiciel depuis un cédérom ou un serveur de cédéroms (à condition de le mettre toujours dans le même lecteur) - mais un dossier sera quand même créé sur le disque dur partagé pour contenir les questionnaires que vous réaliserez ainsi que les circuits (un cédérom n'est pas réinscriptible !);
- recopier le logiciel du cédérom vers le disque dur partagé - dans ce cas vos nouveaux questionnaires pourront venir se placer dans le même répertoire que le logiciel.

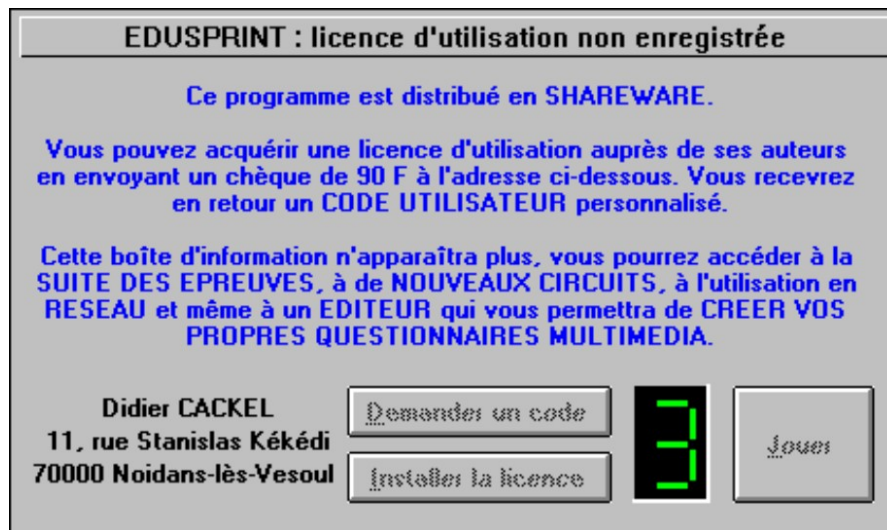
Dans les deux cas, vous avez intérêt à :

- installer d'abord le logiciel sur le serveur (en suivant la procédure décrite ci-dessous),
- vérifier son fonctionnement (en local - pas à distance pour l'instant),
- acquiescer la licence en commandant un code utilisateur,
- saisir le code utilisateur, que vous aurez reçu, pour terminer l'installation sur le serveur.

Vous pourrez alors réaliser rapidement l'installation sur les autres postes utilisés comme terminaux distants.

Au lancement du jeu, une boîte d'avertissement indique que le logiciel est distribué en shareware. Si vous souhaitez que cette boîte n'apparaisse plus et disposer des possibilités supplémentaires vous devez procéder en 2 temps :

- demander par courrier un code utilisateur à l'adresse indiquée ;
- saisir le code qui vous sera envoyé au bout de quelques jours.



III.a - Demander un code utilisateur

Vous pouvez le faire :

- à la dernière fenêtre de l'installation du logiciel par **SETUP.EXE [Commander la licence]**
- ou au lancement d'**EDUSPRI.EXE** depuis la boîte d'avertissement après la fin du décompte en cliquant sur **[Demander un code]** ;

Un bon de commande est alors automatiquement imprimé. Il vous reste à le faire parvenir à l'adresse indiquée avec votre règlement par chèque bancaire (si vous n'avez pas d'imprimante, vous pouvez recopier le formulaire de commande qui se trouve à la fin de ce fichier).

Si vous les avez saisies dans le programme d'installation, vos coordonnées sont automatiquement sauvegardées (vous n'aurez pas à les saisir à nouveau lorsque vous recevrez votre code).

III.b - Saisir le code

*Cette procédure est valable pour une utilisation en poste isolé ainsi que sur un serveur réseau. Pour l'installation sur un terminal (vers un disque distant), le remplissage des champs peut-être automatique (mais ce n'est pas une obligation) voir **cas particulier d'un réseau d'ordinateurs** ci-dessous.*

Lorsque vous avez reçu votre code, lancez le programme **EDUSPRI.EXE** puis choisissez de jouer et cliquer sur **[Installer la licence]** une fois que le décompte de la fenêtre d'avertissement est terminé. Saisissez votre code (ainsi que vos coordonnées si elles n'apparaissent pas). Ne modifiez pas les coordonnées car ce sont elles qui définissent le code.

EDUSPRINT : licence d'utilisation non enregistrée

Coordonnées de l'utilisateur qui apparaîtront dans le logiciel

Le code qui permet le fonctionnement du logiciel est calculé à partir de vos coordonnées (Nom, rue Code postal et ville). Vous devez donc les saisir sans modification, telles que vous les avez reçues.

Nom :

Rue :

Code postal et ville :

Code utilisateur (que vous avez commandé) :

Le code et les coordonnées sont mémorisés sur votre disque. Si maintenant vous choisissez de jouer, à la place de la fenêtre d'avertissement apparaissent vos coordonnées et vous disposez de nouveaux questionnaires.

Cas particulier d'un réseau d'ordinateurs

Attention très important : le disque du poste distant doit être accessible **sous forme d'une lettre** (E:\ F:\ G:\ etc) et non pas d'un numéro ou un descriptif de poste (du type \\POSTE 6\ ou \\SERVEUR\). Sous **Windows 95**, **Voisinage réseau** propose généralement un descriptif de type \\SERVEUR\, qui ne convient donc pas. Vous devez consulter la rubrique **III.d** ci-dessous si vous souhaitez avoir des informations complémentaires).

Installation simplifiée

si vous avez déjà installé le logiciel sur un serveur ou un disque partagé, l'installation depuis un autre poste est simplifiée.

- lancez le programme d'installation **SETUP.EXE** en double-cliquant sur son nom sur le disque du serveur distant ;
- choisissez les différentes options d'installation (réseau, station). Les zones de saisie des chemins sont automatiquement remplies et ne doivent à priori par être modifiées.

Installation récalcitrante

Il est possible que le programme d'installation échoue. Vous pouvez alors essayer d'éditer le fichier **JMC_EDUS.INI** qui se trouve dans le dossier **\\WINDOWS** ou **\\WINNT**. Pour cela utilisez le petit programme **M_SCRIPT.EXE** fourni dans le dossier **Edusprin** du cédérom. Vous y trouverez les différents chemins nécessaires au fonctionnement du programme.

Amélioration des performances du réseau :

- Si votre réseau est particulièrement lent, vous pouvez accélérer le chargement du logiciel en :
- recopiant le fichier **VBRUN200.DLL** dans le dossier **\\WINDOWS\SYSTEM** de l'ordinateur hôte (il y a des chances pour qu'il y soit déjà car beaucoup d'applications l'utilisent) ;
 - supprimant le fichier **VBRUN200.DLL** dans le dossier **\\EDUSPRIN** du serveur (à condition que le logiciel ait été recopié sur disque dur - depuis un cédérom c'est bien sûr impossible).
- Ainsi, au lancement du logiciel, **VBRUN200** ne transitera plus par le réseau mais sera chargé directement depuis le disque dur de l'ordinateur hôte (**VBRUN200.DLL** est une bibliothèque de routines nécessaire au fonctionnement de tous les programmes écrits en Visual Basic 2).

III.c - Que se passe-t-il à l'installation ?

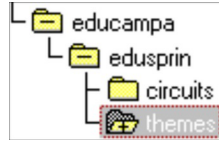
Un fichier **JMC_EDUS.INI** de quelques centaines d'octets est placé dans le dossier **\\WINDOWS** ou **\\WINNT** de l'ordinateur hôte. Ce fichier contient :

- les coordonnées de l'utilisateur ;
- le code qui donne accès à toutes les fonctionnalités du logiciel ;
- le chemin d'accès au dossier **\\EDUSPRINT** qui contient les éventuels questionnaires réalisés par l'utilisateur (voir ci-dessous).

JMC_EDUS.INI est un fichier texte qui peut être consulté à l'aide du **Bloc-Notes** ou mieux encore à

l'aide du petit utilitaire **M_SCRIPT.EXE**.

Un dossier **\EDUSPRINT** est placé sur le disque dur. Il reçoit les circuits créés par l'utilisateur à l'aide de l'éditeur ainsi que les nouveaux questionnaires.



Dans le cas d'une installation réseau, le dossier **\EDUSPRINT** n'est placé que sur le serveur (disque distant) et seul le fichier **JMC_EDUS.INI** est créé sur le disque dur de chaque station distante.

III.d - Installation manuelle pas à pas en réseau

Si vous avez rencontré des problèmes pour l'installation en réseau à l'aide du programme fourni **SETUP.EXE** (ce cas ne devrait normalement jamais se produire !), suivez la procédure suivante. Nous ne traiterons pas de l'utilisation directe depuis un lecteur ou une tour de cédérom, mais depuis une copie sur disque dur qui offre plus de souplesse dans l'utilisation. Nous imaginerons que le **serveur** possède un gros disque dur partageable C:\ ainsi qu'un lecteur de cédérom D:\. Les postes **hôtes** n'auront qu'un disque dur C:\ mais pourront accéder au disque **C:** du serveur par l'intermédiaire de la lettre **E:** (**E:** pointe depuis chaque poste hôte vers le disque **C:** du serveur). Si arrivé à ce stade vous n'avez rien compris, demandez de l'aide à votre administrateur réseau ! sinon continuons :

- assurez-vous que le disque dur du serveur puisse être reconnu **comme une lettre de lecteur** depuis chacun des postes **hôtes** (ex : **E:** et non pas **\\SERVEUR** ou **\\ADMINIST**). C'est toujours le cas sous **WINDOWS 3.11** mais pas forcément sous **WINDOWS 95** (consultez au besoin la partie **III.e - Configuration rapide d'un réseau sous Windows 95** ci-dessous) ;

- sur le **serveur**, crée un dossier **\EDUCAMPA** puis copiez-y le dossier **\EDUSPRIN** qui se trouve sur votre **cédérom** (en le tirant simplement de **D:** vers **C:**). Vous obtenez un dossier **C:\EDUCAMPA\EDUSPRIN** ; déprotégez éventuellement les fichiers en lecture/écriture (sur le cédérom ils sont en lecture seule) de façon à pouvoir modifier les questionnaires si vous le souhaitez (facultatif) ;

- sur le **serveur**, créé à l'aide du Bloc-Note de Windows un fichier **JMC_EDUS.INI** (soit dans **\WINDOWS** soit dans **\WINNT**) et placez-y les informations suivantes :

```

[TITRE]
Edusprint

[CHEMIN_LECON]
C:\EDUCAMPA\EDUSPRIN\          ou un autre chemin accessible en écriture

[CHEMIN_PROGRAMME]
C:\EDUCAMPA\EDUSPRIN\        ou un autre chemin, pas forcément accessible en écriture

[MAITRE]
O

[NOM]
*                             une étoile ou vos coordonnées

[CP]
*

[VILLE]
*

[RUE]
*

[CODE]
*
  
```

- lancez le programme **C:\EDUSPRIN\EDUSPRI.EXE** pour tester le fonctionnement. Si ça ne fonctionne toujours pas, vous pourrez facilement modifier le fichier **JMC_EDUS.INI** à l'aide de l'utilitaire **M_SCRIPT.EXE**

- sur le serveur, recopiez le fichier **C:\WINDOWS\JMC_EDUS.INI** vers **C:\EDUCAMPA\EDUSPRIN** (cela facilite la recherche des coordonnées sur les stations) ;

- sur chaque poste **hôte**, lancez le programme à distance **E:\EDUSPRIN\SETUP.EXE** (au cas où le lecteur distant s'appelle effectivement **E:**).

III.e - Configuration rapide d'un réseau sous Windows 95

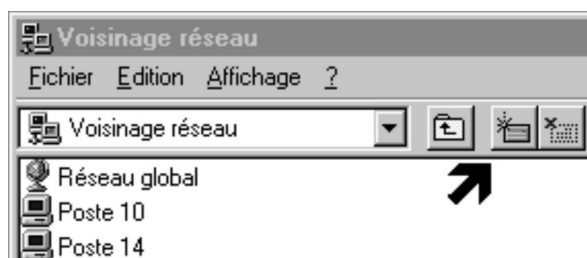
a - Partager les ressources de son ordinateur (travail sur le "serveur").

Lorsqu'on clique sur **Voisinage réseau**, la liste des différents postes qui ont accepté de partager leurs ressources dans le réseau doit apparaître.

Si ce n'est pas le cas, choisissez successivement **Poste de travail/Panneau de configuration/Réseau/Partage de fichiers et d'imprimantes** puis cochez la case **Permettre à d'autres utilisateurs d'accéder à mes fichiers**. Différents fichiers seront alors éventuellement copiés depuis le cédérom d'installation de Windows 95 et Windows sera relancé. Choisissez ensuite **Poste de travail**, cliquez avec le bouton droit sur le lecteur que vous voulez partager et choisissez **Partager**.

b - Affecter une lettre à un poste (travail sur un poste hôte).

Pour affecter une lettre (par exemple **E:**) à un poste distant, cliquez sur **Voisinage réseau** ; la liste des postes qui ont accepté de partager leurs ressources apparaît. Choisissez au besoin **Affichage/Barre d'outils** puis cliquez sur l'icône indiquée par une flèche ci dessous.



Une boîte de saisie propose une lettre de lecteur (par exemple **E:**) et demande d'entrer le chemin d'accès au lecteur. Si dans notre exemple on choisit le **Poste 10**, on doit l'écrire sous la forme **\\Poste 10**. Si la saisie est correcte, l'attribution est réalisée. Elle reste ensuite mémorisée dans une liste déroulante.

c - Connecter/Déconnecter rapidement un lecteur.

Si l'affectation a été réalisée au moins une fois (voir étape b), le plus simple consiste à cliquer avec le bouton droit sur le **Poste de travail** puis à choisir **Connecter** ou **Déconnecter** un lecteur réseau. Si Edusprint est lancé alors que le lecteur est déconnecté, la connexion se rétablit automatiquement.

III.f - Bon de commande dont vous pouvez vous inspirer (si vous n'avez pas d'imprimante)

Demande de licence d'utilisation du logiciel EDUSPRINT

Après avoir complété les différentes rubriques, envoyez cette page à :

Didier CACKEL
11, rue Stanislas Kékédi
70000 Noidans-lès-Vesoul / FRANCE

Je souhaite acquérir une licence d'utilisation du logiciel EDUSPRINT - Version 1.2

Voici les coordonnées que je veux voir apparaître au lancement du logiciel :

Nom : _____

Rue : _____

Code postal : _____ Ville : _____

Je souhaite également obtenir un reçu justificatif du paiement
(si les coordonnées de l'organisme payeur sont différentes, indiquez-les ici)

Nom : _____

Rue : _____

Code postal : _____ Ville : _____

(barrez la mention inutile)

Je possède déjà le logiciel et je joins :
- un chèque de 90 F ou 14 euros
- ainsi qu'une enveloppe timbrée à mon adresse
pour l'acquittement de la licence uniquement.

Je souhaite recevoir le cédérom EDUCAMPA 2 et je joins :
- un chèque de 110 F ou 17 euros
pour l'acquittement de la licence et la participation aux frais.

La licence acquise est valable quel que soit le nombre de postes installés dans le même établissement (postes isolés ou en réseau).

A _____ le _____