

LE ROI DES NOMBRES

version 3.01b (03/2005)

Manuel de l'utilisateur

Installation

Pour installer le roi des nombres, il faut tout simplement télécharger les fichiers suivants et les sauvegarder dans le même répertoire :

- **rdn301b.exe** : le programme principal
- **m7.qrn** : le questionnaire
- **hscrrn7.dat** : le fichier contenant les meilleurs scores

On peut aussi télécharger d'autres questionnaires, mais il faut alors veiller à télécharger aussi le fichier des meilleurs scores correspondant. À chaque questionnaire correspond un fichier contenant les meilleurs scores.

Nomenclature

Les questionnaires ont l'extension **.qrn**.

Les fichiers des joueurs créés ont comme extension le nom du questionnaire pour lequel ils ont été créés.

Pour le questionnaire **m7.qrn**, les fichiers-joueur ont l'extension **.rn7**.

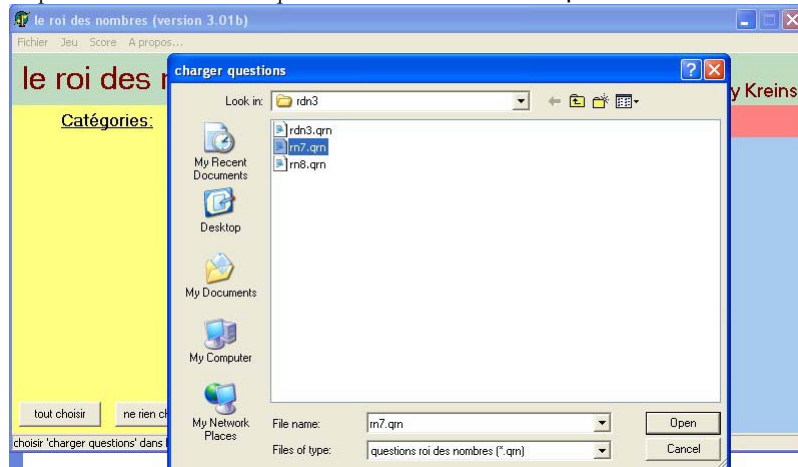
Le nom des fichiers contenant les meilleurs scores est hscr suivi du nom du questionnaire auquel il se rapporte. L'extension est **.dat**.

Démarrer le programme

Pour démarrer le programme, il faut double-cliquer sur **rdn301b.exe**.

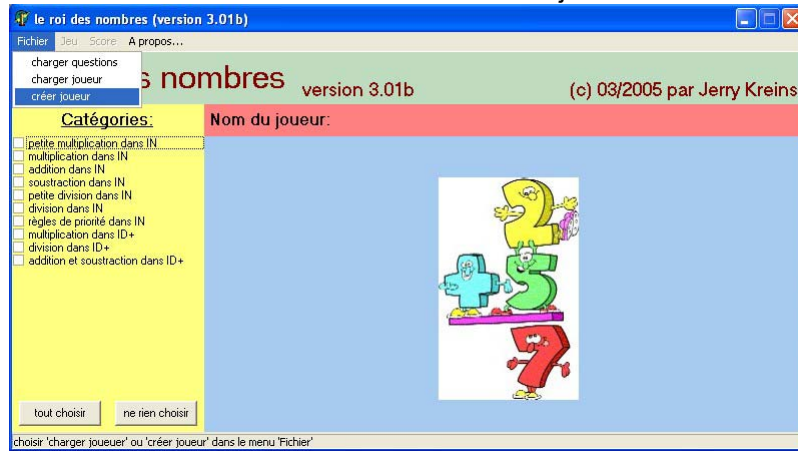
Charger un questionnaire

Tout de suite après le démarrage, on est amené à charger un questionnaire. La liste des questionnaires disponibles s'affiche. Un questionnaire a l'extension **.qrn**.



Créer un joueur

A la première utilisation du programme, il faut ensuite créer un joueur. Ceci se fait à l'aide de la commande **Fichier – créer joueur**.



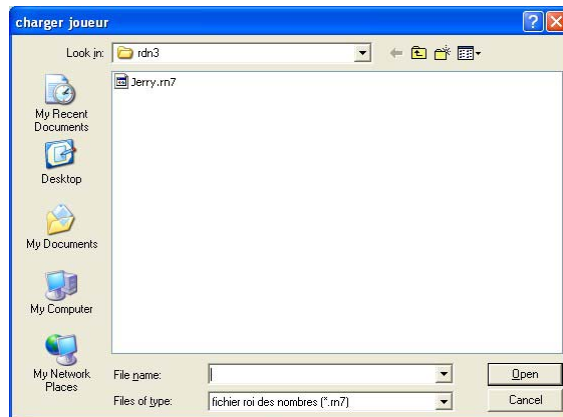
Une autre fenêtre s'ouvre et on est amené à introduire son nom.



Un fichier-joueur est ensuite créé. Il porte le nom du joueur et comme extension le nom du questionnaire. Pour le questionnaire **rn7.qrn**, le fichier créé pour le joueur « Jerry » sera **Jerry.rn7**, pour le questionnaire **rn8.qrn**, le nom sera **Jerry.rn8**.

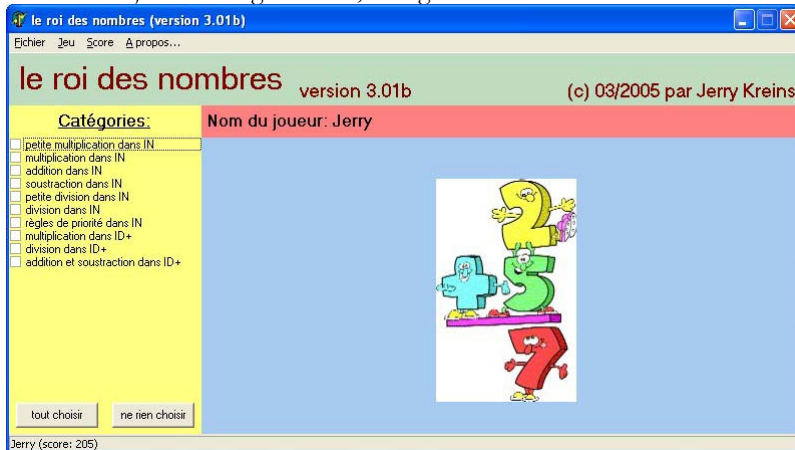
Charger un joueur

Si un joueur a déjà été créé dans une partie antérieure, on peut charger celui-ci à l'aide de la commande **Fichier – charger joueur**. Une autre fenêtre contenant tous les fichiers disponibles pour le questionnaire choisi s'ouvre alors.



Écran de départ

Une fois un joueur chargé ou créé, l'image suivante s'offre à l'utilisateur :



La partie verte de la fenêtre indique le nom du programme et la version installée.

Dans la partie rouge on trouve le nom du joueur.

La liste de toutes les catégories disponibles dans le questionnaire choisi se trouve dans la partie jaune.

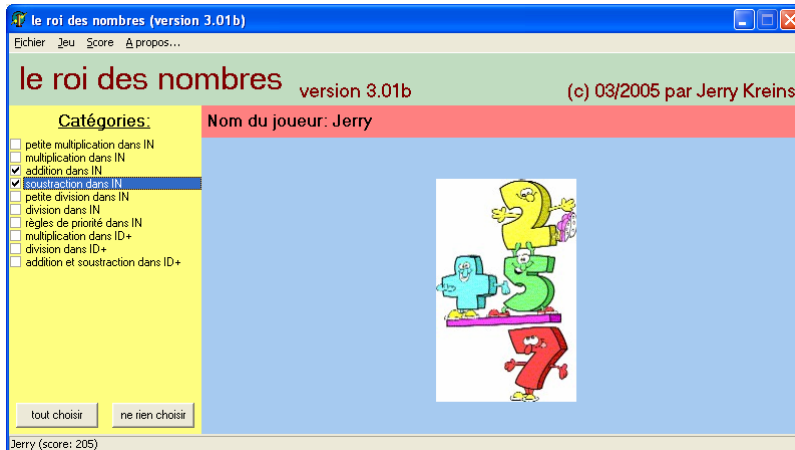
Dans le partie bleue auront lieu les jeux.

En haut de la fenêtre on trouve le menu et dans la dernière ligne on retrouve le nom du joueur suivi de son score actuel.

Choix des catégories

Avant de pouvoir commencer à jouer, il faut choisir le genre de calculs auxquels on veut s'entraîner.

Les deux boutons « tout choisir » et « ne rien choisir » facilitent cette tâche.



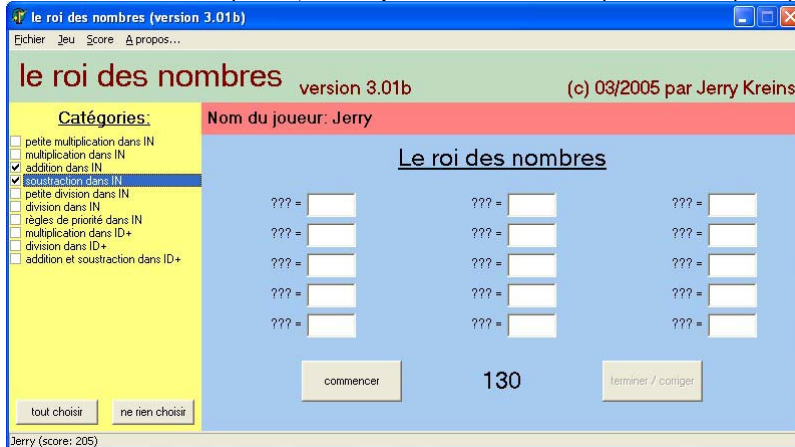
Choisissons par exemple les catégories addition dans IN et soustraction dans IN.

Il faut au moins choisir une catégorie pour pouvoir jouer.

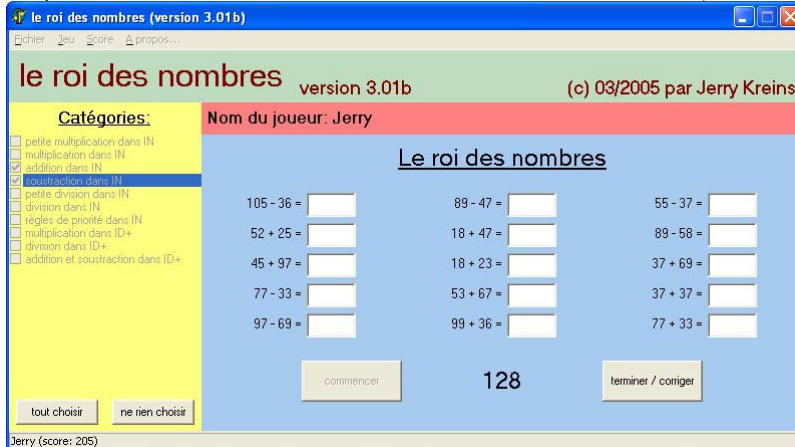
Il faut choisir toutes les catégories, si on veut réaliser un meilleur score dans le « contre la montre ».

Jeu – roi des nombres

À l'aide de la commande **Jeu – roi des nombres**, on peut choisir ce jeu. Il s'agit de faire 15 calculs dans un temps donné. Au premier jeu, ce temps est de 150 secondes. Avec l'augmentation du score global, ce temps est diminué. Dans l'exemple, le joueur ayant un score de 205 points ne dispose plus que de 130 secondes.

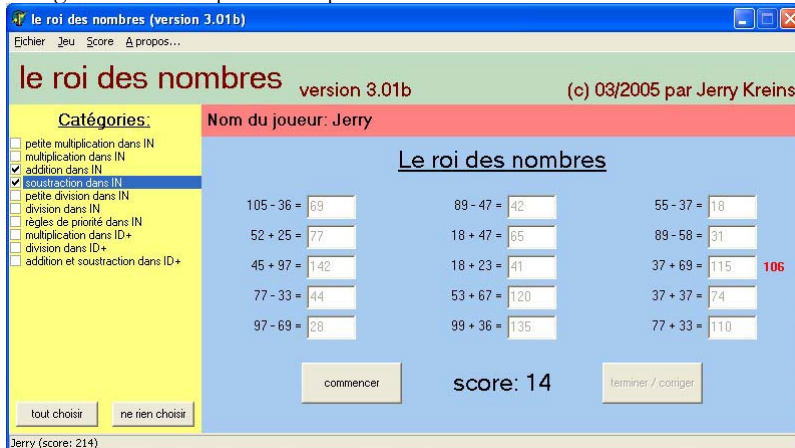


En poussant le bouton « commencer », les calculs sont révélés et le jeu démarre.



Il faut introduire les résultats dans les cases blanches derrière le calcul. Pour passer rapidement d'une case à la suivante, il faut utiliser le bouton « TAB » (→|).

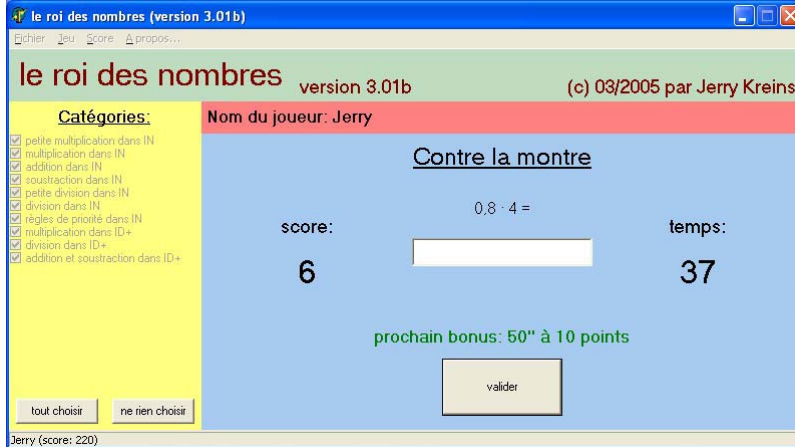
Si on a terminé avant le temps, on peut appuyer sur le bouton « terminer/corriger ». Les fautes sont alors corrigées et le score pour cette partie est affiché.



Si le temps est écoulé et on n'a pas encore terminé, on est amené à pousser le bouton « corriger ».

Jeu – contre la montre

À l'aide de la commande **Jeu – contre la montre**, on peut choisir ce jeu.



On dispose de 60 secondes pour répondre à un maximum de questions. Lorsqu'on atteint un certain score, on obtient du temps supplémentaire.

Ainsi à 10 points, on obtient 50 secondes en plus, à 20 points, on obtient 40 secondes de plus et ensuite 30 secondes supplémentaires à 30 points, 45 points, 60 points, 80 points (et ainsi de suite à chaque multiple de 20 secondes).

Si on a obtenu un bon score, on est inscrit dans la liste des meilleurs scores et un message l'indiquant apparaît.

On ne peut figurer dans cette liste que si on a choisi toutes les catégories !

Attention !

On n'a pas le droit de taper des espaces dans le résultat:

correct: -2 faux: - 2 - 2 -2

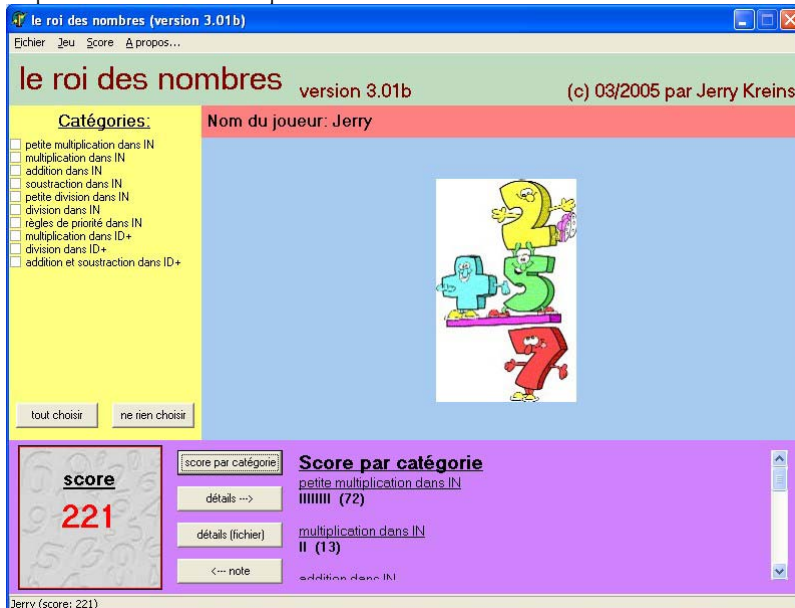
Il ne faut pas taper de zéros superflus derrière la virgule:

correct: 4,5 faux: 4,50 4,500

correct: 4 faux: 4,0

Scores

À l'aide des commandes **Score – afficher score** et **Score – cacher score**, on peut faire apparaître resp. disparaître la fenêtre indiquant les scores. Cette fenêtre contient 4 boutons :



- « **score par catégorie** »

Le programme indique le score pour les différentes parties. Plus on répond correctement aux calculs, plus ce score devient grand. Le maximum pour chaque catégorie est de 1000 points. Au fur et à mesure que le score augmente, la barre constituée de petits traits devient plus grande et change de couleur (200 : rouge / 400 : jaune / 600 : bleu / 800 : vert).

- « **détails** »

On peut lire quelques détails pour chaque catégorie, à savoir le nombre de questions posées, le nombre de bonnes et de mauvaises réponses, le taux de réussite et le score « roi des nombres ».

- « **détails (fichier)** »

Un fichier-texte portant le nom du joueur et la date actuelle est créé dans le répertoire dans lequel se trouve le jeu. Ce fichier comporte les mêmes informations que l'on peut lire en poussant le bouton « détails ». En plus, on y trouve une liste de toutes les fautes qu'on a commises et l'évolution du score global en fonction de la date.

- « **score** » / « **note** »

A gauche de la zone mauve, on peut lire soit le score global (maximum : 1000 points ; ce score augmente lentement avec le nombre de bonnes réponses et le maximum ne peut être atteint qu'avec beaucoup de persévérance), soit la note (maximum : 60 points, cette note dépend uniquement du rapport entre les bonnes et les mauvaises réponses ; le maximum de 60 points peut être atteint après 1 calcul seulement ; une note inférieure à 30 points est considérée comme insuffisante).

Commentaires et suggestions

N'étant qu'un modeste prof de maths et non pas un programmeur, il se peut très bien que le programme renferme encore de petites erreurs.

Une seule adresse pour tous les commentaires, réclamations et suggestions: jerry@kreins.lu .