

Entraînement des livrets

V2.0



Mode d'emploi

Mars 2011 - Version 1.0



© IbouX 2011

Aucune garantie n'est donnée concernant les dommages directs ou indirects pouvant être causés par l'utilisation de ce logiciel.



Table des matières

1	Introduction.....	3
2	Remarque du développeur.....	3
3	Installation.....	4
3.1	Environnements et limites connues	4
3.2	Résolution d'écran.....	4
3.3	Désinstaller le logiciel	4
3.4	Fichiers nécessaires pour l'installation.....	5
3.5	Installation	5
4	Licence	8
4.1	Procédure pour obtenir le numéro de licence	8
4.2	Procédure pour enregistrer le logiciel	8
5	Utilisation du logiciel	10
5.1	Quelques conseils.....	10
5.2	Sélection des livrets à entraîner et des options	10
5.3	Mode « Calculs »	11
5.4	S'entraîner	11
5.5	Affichage des résultats	13
5.6	Enregistrer ou remettre les résultats à zéro	14
5.7	Consulter et supprimer les résultats enregistrés	14



1 Introduction

Nous vous remercions d'avoir choisi le logiciel « Entraînement des livrets ».

L'apprentissage des livrets nécessite un entraînement systématique afin que les réponses viennent de manière spontanée. La pratique a montré que l'utilisation régulière de ce logiciel permet de réaliser de grands progrès comme en témoignent les remarques dans les bulletins scolaires des enfants.

Prenez le temps de lire ce document, vous y trouverez quelques informations importantes, en particulier dans le chapitre installation (à lire avant d'installer le logiciel !).

Nous vous souhaitons de très bons entraînements.



Iboux

2 Remarque du développeur

Ce logiciel a été développé dans les années 2000 pour des besoins personnels, soit l'apprentissage du langage Visual Basic 6 (VB6), et l'apprentissage des livrets pour les enfants. Son développement n'a pas été poursuivi.

Ayant décidé de le reprendre et de le finaliser, la conversion du programme en langage VB.NET aurait nécessité plusieurs étapes et probablement de nombreuses embûches. N'ayant pas d'utilité pour VB.NET en dehors de ce projet, j'ai décidé de procéder à une adaptation du programme aux environnements actuels en restant en VB6. Le logiciel fonctionne sur la plupart des ordinateurs utilisant Windows XP ou 7 (32 et 64 bits). Consulter les limites connues dans le chapitre « Installation ».

L'utilisation du logiciel "Entraînement des livrets" est soumise à une licence, mais la licence est gratuite.

Voici les raisons principales de ce choix :

- Le fait de demander une licence permet de savoir si ce programme est utilisé et correspond actuellement à un besoin réel. Cela permettra d'évaluer s'il sera judicieux de le développer dans un autre langage et d'y ajouter de nouvelles fonctions. Toute aide sera d'ailleurs la bienvenue.
- La licence est gratuite car cette version ne va pas évoluer dans sa version VB6.



3 Installation

3.1 Environnements et limites connues

Le logiciel a été testé dans les environnements suivants :

- Windows XP (Service pack 3)
- Windows 7 (32 & 64 bits, service Pack 1)

Si vous avez déjà installé une autre version du logiciel « **Entraînement des livrets** » sur votre ordinateur, désinstaller-la avant ! Consulter le chapitre « Désinstaller le logiciel ».

L'installation du logiciel et son premier lancement doivent être faits avec les droits d'administrateurs, ce qui est le cas de la majorité des ordinateurs personnels. Si nécessaire, demandez ces droits à votre responsable système.

L'utilisation du logiciel nécessite d'avoir les droits de lecture/écriture pour le dossier contenant le programme (c:\Program Files\livrets)

Ne pas changer les dossiers par défauts utilisés par le programme.

3.2 Résolution d'écran

Le logiciel est prévu pour une résolution d'écran d'au moins 1024 x 768 pixels et la taille du texte standard soit :

- Windows XP => **Echelle par défaut (96 ppp)**
(Panneau de configuration ... optimiser l'affichage ... changer la taille du texte et des icônes)
- Windows 7 => **Taille du texte petite – 100%**
(Panneau de configuration ... modifier la résolution d'écran ... rendre le texte et d'autres éléments plus petits ou plus grands)

Si la taille du texte est plus grande, la résolution d'écran doit être supérieure à 1024 x 768 pixels.

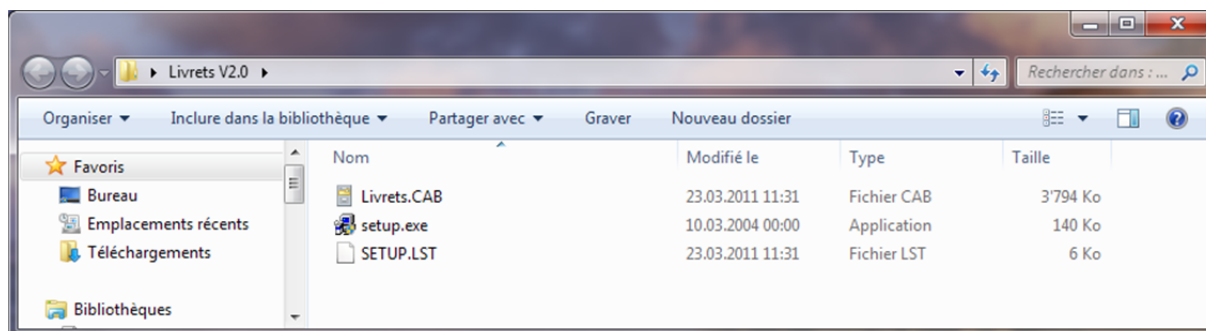
3.3 Désinstaller le logiciel

Sélectionner « Panneau de configuration...désinstaller un logiciel et sélectionner Livrets ».



3.4 Fichiers nécessaires pour l'installation

Copiez le dossier compressé nommé « Livrets V2.0.zip » sur votre bureau. Décompressez-le (Clic Droit ... Extraire tout). Le dossier décompressé contient au minimum les fichiers suivants :

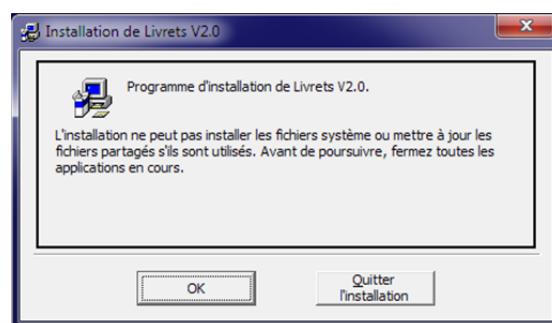


3.5 Installation

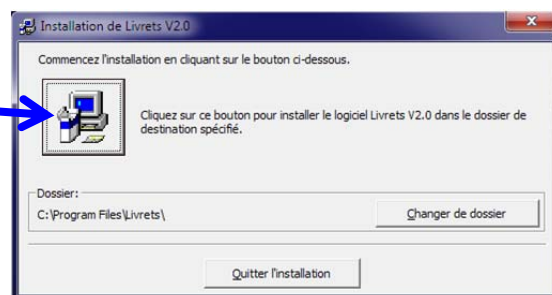
Pour l'installation, vous devez être logué en tant qu'administrateur. Cela est normalement le cas si vous utilisez un ordinateur privé. Fermer les applications en cours.

Double-cliquer sur le fichier « setup.exe ».

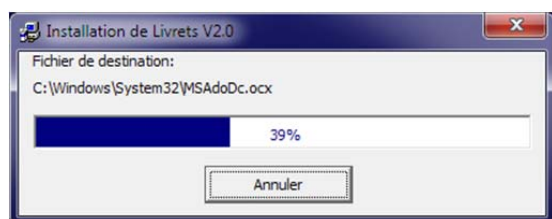
Presser OK



Cliquer sur

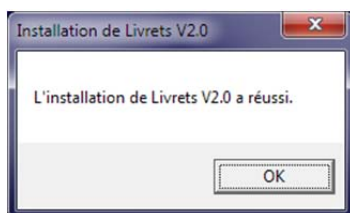


ATTENTION, ne pas changer de dossier !





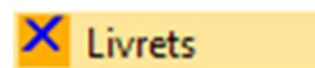
Si, en cours d'installation, un message indique que votre système contient un fichier plus récent, conservez-le (OUI).



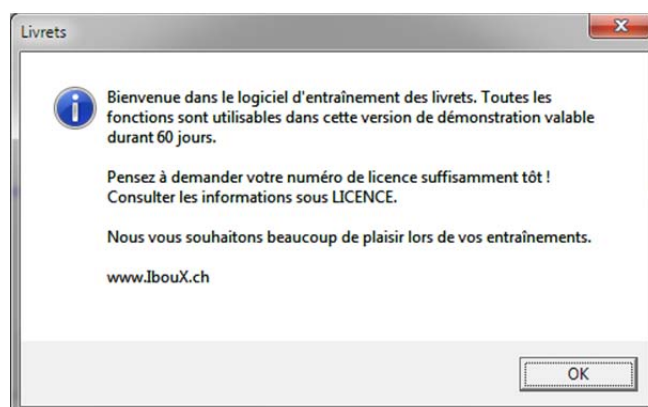
L'installation est terminée.



Lancer directement l'application. Dans la barre des tâches de Windows, cliquer sur Démarrer ... Tous les programmes et sélectionner Livrets



Après le lancement vous obtenez le message suivant :





Vous pouvez dès lors utiliser le programme dans sa version de démonstration durant 60 jours.

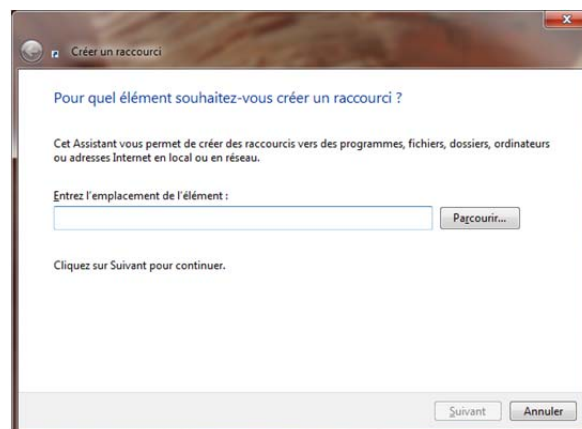
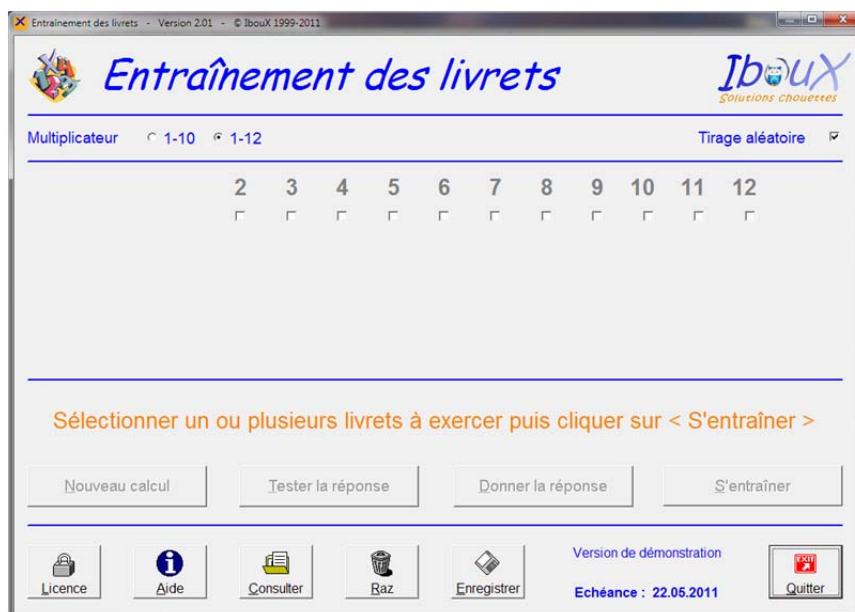
Consulter le chapitre « Licence » pour plus d'informations.

Dès maintenant, vous pouvez utiliser le programme en étant logué sous un autre utilisateur. Veuillez toutefois noter les points suivants :

- L'utilisateur doit disposer des droits de lecture/écriture pour le dossier contenant le programme (c:\Program Files\livrets). Si cela n'est pas le cas, un message d'erreur sera affiché et l'application ne fonctionnera pas.
- Il est possible que le raccourci « Livrets » ne soit pas présent dans le menu « Démarrer ». Dans ce cas créez un raccourci sur le programme « livrets.exe » contenu dans le dossier c:\Program Files\livrets.

Pour cela, avec la souris, pointez un endroit « vide » sur le bureau, puis clic droit, Nouveau ...Raccourci.

Cliquer sur Parcourir et sélectionner Ordinateur ... (C :) ... Programmes (ou Programs Files) ... Livrets et sélectionner le fichier *livrets.exe*.





4 Licence

Après l'installation, vous pouvez utiliser le programme en version de démonstration durant 60 jours. Cette version offre toutes les fonctionnalités du programme « Entraînement des livrets ». Au-delà des 60 jours, vous pouvez utiliser une version libre du logiciel. Elle permet de s'entraîner, mais plus d'afficher et d'enregistrer les résultats obtenus. Vous pouvez acquérir à tout moment le numéro de licence pour transformer la version de démonstration ou libre en version enregistrée. **Ce numéro de licence est fourni gratuitement.**

4.1 Procédure pour obtenir le numéro de licence

Demandez, suffisamment tôt, votre numéro de licence. Pour cela, envoyer un courriel à info@iboux.ch en indiquant **vosre nom, prénom et nom de la localité**. Un numéro de licence, utilisable avec ces informations, vous sera alors envoyé.

4.2 Procédure pour enregistrer le logiciel

Après avoir reçu votre numéro de licence, cliquer sur « Licence ». Vous obtenez la fenêtre suivante :





Cliquer sur « Enregistrer le logiciel » et répondez « Oui » au message qui vous propose de créer ou modifier les données d'enregistrement. Vous obtenez alors la fenêtre suivante.

Utiliser les données reçues pour votre licence et **recopiez-les exactement dans les champs prévus.**

Entraînement des livrets - Version 2.01 - © Iboux 1999-2011

Gestion de la licence du logiciel

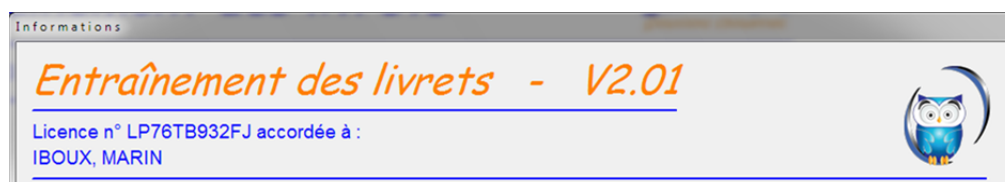
Nom et prénom : Iboux (maximum 30 caractères)

Localité : Marin (maximum 20 caractères)

Numéro de licence : LP76TB932FJ (11 caractères)

Enregistrer le logiciel Version de démonstration

Puis cliquer sur « Enregistrer le logiciel ». Patientez quelques secondes, votre logiciel est maintenant enregistré.



Fermer la fenêtre « Licence » pour revenir à la fenêtre principale du programme.

Entraînement des livrets - Version 2.01 - © Iboux 1999-2011

Entraînement des livrets

Multiplicateur 1-10 1-12 Tirage aléatoire ☒

2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Sélectionner un ou plusieurs livrets à exercer puis cliquer sur < S'entraîner >

Nouveau calcul Tester la réponse Donner la réponse S'entraîner

Licence Aide Consulter Raz Enregistrer IBOUX MARIN Licence n° LP76TB932FJ Quitter



5 Utilisation du logiciel

5.1 Quelques conseils

Seul un entraînement fréquent des livrets permet d'obtenir des réponses spontanées et rapides. Cela demande une grande attention de la part de l'enfant. C'est donc volontairement que le logiciel contient peu d'animations.

Il sera plus efficace en respectant quelques règles :

- Utiliser le logiciel régulièrement et peu de temps à la fois.
- Fixer des objectifs clairs à l'enfant. Par exemple répondre à 100 questions sur les livrets du 3, 6, et 7 avec moins de 5 fautes.
- Laisser l'enfant répondre seul aux questions.
- Vérifier et analyser les résultats que l'enfant a obtenus. Lui indiquer les corrections à apporter, par exemple exercer particulièrement le livret du 7. Cela immédiatement ou au prochain entraînement.



Vous pouvez indiquer les objectifs à atteindre pour la journée ou la semaine et vérifier les résultats obtenus une fois ce délai écoulé. Votre enfant sera heureux d'avoir la responsabilité de son entraînement.

5.2 Sélection des livrets à entraîner et des options

Après avoir lancé le logiciel vous pouvez sélectionner les livrets à entraîner, ici 3, 6, et 7. Choisissez également les options :

- **Multiplicateur**
1 à 10 posera des questions de $1 \times \dots$ à $10 \times \dots$
1 à 12 posera des questions de $1 \times \dots$ à $12 \times \dots$
- **Tirage aléatoire**
Si cette case est cochée, les questions posées sont dans un ordre aléatoire, par exemple 4×3 , 8×6 , 2×3 , 9×7 , etc ...
Si elle n'est pas cochée, le tirage s'effectue dans l'ordre soit 1×3 , 2×3 , ..., 1×6 , 2×6 , etc ...





5.3 Mode « Calculs »

Pour entrer dans le mode « Calculs », presser la touche « S'entraîner ». Pour cela, un livret au minimum doit être sélectionné.

Ce mode permet l'entraînement des livrets.

Afin d'être efficace, ce mode est prévu pour une utilisation à l'aide du clavier. Pensez à activer le pavé numérique du clavier (*Num Lock*) si vous en avez un.

L'utilisation à l'aide de la souris est également possible.

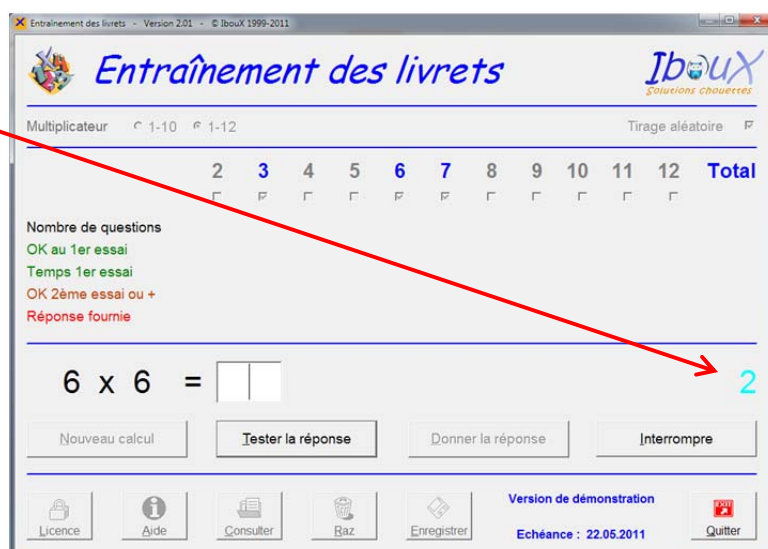
Pour sortir du mode « Calculs », presser sur « Interrompre ».



5.4 S'entraîner

Dans le mode « Calcul », cliquer sur la touche *Enter* du clavier, cela simule une pression sur la touche « Nouveau calcul » et propose un calcul, le curseur est positionné automatiquement pour saisir la réponse.

Le temps écoulé est affiché.





Saisir la réponse et presser *Enter* (Tester la réponse).

Une nouvelle pression sur *Enter* lance un nouveau calcul

The screenshot shows the 'Entraînement des livrets' software interface. At the top, it says 'Version 2.01 - © Iboux 1999-2011'. The title bar is 'Entraînement des livrets'. The main window has a header with the Iboux logo and 'Solutions chouettes'. Below the header, there's a section for 'Multiplicateur' (1-10) and 'Tirage aléatoire' (1-12). A table shows progress for numbers 2 through 12. The current calculation is '6 x 6 = 36' with the word 'Génial' in blue. Below the calculation are buttons: 'Nouveau calcul', 'Tester la réponse', 'Donner la réponse', and 'Interrompre'. At the bottom, there are icons for 'Licence', 'Aide', 'Consulter', 'Raz', 'Enregistrer', and a 'Version de démonstration' section with 'Echéance : 22.05.2011' and a 'Quitter' button.

	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	Total
Nombre de questions					1							1
OK au 1er essai					1							1
Temps 1er essai					3.9							3.9
OK 2ème essai ou +												
Réponse fournie												

Si la réponse donnée est fausse, le programme l'indique et la sélectionne en bleu.

The screenshot shows the 'Entraînement des livrets' software interface. The current calculation is '10 x 6 = 50' with the word 'Oops !' in red. The 'Tester la réponse' button is highlighted in blue. The table below shows progress for numbers 2 through 12. The current calculation is '10 x 6 = 50' with the word 'Oops !' in red. Below the calculation are buttons: 'Nouveau calcul', 'Tester la réponse', 'Donner la réponse', and 'Interrompre'. At the bottom, there are icons for 'Licence', 'Aide', 'Consulter', 'Raz', 'Enregistrer', and a 'Version de démonstration' section with 'Echéance : 22.05.2011' and a 'Quitter' button.

	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	Total
Nombre de questions					1							1
OK au 1er essai					1							1
Temps 1er essai					3.9							3.9
OK 2ème essai ou +												
Réponse fournie												

Vous n'avez pas besoin d'effacer le résultat erroné, il suffit de saisir la nouvelle réponse, ici 60 puis *Enter*.

The screenshot shows the 'Entraînement des livrets' software interface. The current calculation is '10 x 6 = 60' with the word 'Réussi' in blue. The 'Tester la réponse' button is highlighted in blue. The table below shows progress for numbers 2 through 12. The current calculation is '10 x 6 = 60' with the word 'Réussi' in blue. Below the calculation are buttons: 'Nouveau calcul', 'Tester la réponse', 'Donner la réponse', and 'Interrompre'. At the bottom, there are icons for 'Licence', 'Aide', 'Consulter', 'Raz', 'Enregistrer', and a 'Version de démonstration' section with 'Echéance : 22.05.2011' and a 'Quitter' button.

	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	Total
Nombre de questions					2							2
OK au 1er essai					1							1
Temps 1er essai					3.9							3.9
OK 2ème essai ou +					1							1
Réponse fournie												



Après 3 réponses fausses, le bouton « Donner la réponse » devient actif. Une pression sur ce bouton ou sur *Enter* fournit la réponse correcte.

Une nouvelle pression sur *Enter* lance un nouveau calcul.

	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	Total
Nombre de questions		1			2							3
OK au 1er essai					1							1
Temps 1er essai					3.9							3.9
OK 2ème essai ou +					1							1
Réponse fournie		1										1

6 x 3 = 18 Réponse !

Essai(s) : 3

Nouveau calcul Tester la réponse Donner la réponse Interrompre

Licence Aide Consulter Raz Enregistrer Version de démonstration Échéance : 22.05.2011 Quitter

5.5 Affichage des résultats

Le logiciel affiche directement, pour chaque livret et pour l'ensemble des livrets (Total) :

- Le nombre de questions posées.
- Le nombre de réponses trouvées au 1^{er} essai.
- Le temps moyen effectué pour le 1^{er} essai
- Le nombre de réponses trouvées au 2^{ème} essai ou plus
- Le nombre de réponses fournies par le logiciel.

	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	Total
Nombre de questions	19				17	14						50
OK au 1er essai	17				15	9						41
Temps 1er essai	2.6				4.2	8.8						4.5
OK 2ème essai ou +	1				1	4						6
Réponse fournie	1				1	1						3

4 x 3 = 12 Très bien

Essai(s) : 1

Nouveau calcul Tester la réponse Donner la réponse Interrompre

Licence Aide Consulter Raz Enregistrer Version de démonstration Échéance : 22.05.2011 Quitter



5.6 Enregistrer ou remettre les résultats à zéro

Le mode « Calculs » peut être interrompu à tout moment en pressant sur « Interrompre ».

Vous pouvez ensuite :

- **Enregistrer** les résultats afin de les consulter plus tard. L'affichage est ensuite remis à zéro. Un message vous demande de confirmer votre choix.
- Remettre les résultats à zéro (**Raz**). Un message vous demande de confirmer votre choix.
- **Consulter** les résultats enregistrés de vos séances d'entraînement.
- Reprendre l'entraînement (**S'entraîner**). Si vous désirez modifier le choix des livrets ou une option (multiplicateur, tirage aléatoire), il vous faut tout d'abord enregistrer ou effacer (Raz) votre séance actuelle.
- Quitter le programme. Un message vous indique si les résultats n'ont pas été enregistrés.

5.7 Consulter et supprimer les résultats enregistrés

Sélectionner, dans la liste, les résultats que vous désirez consulter.

Vous pouvez supprimer les résultats sélectionnés en cliquant sur « Supprimer ». Un message vous demande de confirmer votre choix.