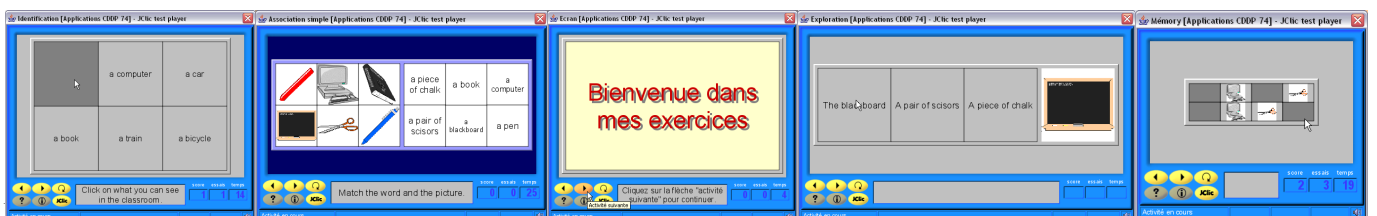


CRÉER SES PREMIÈRES ACTIVITÉS JCLIC

avec

JCLIC AUTHOR



● Licence d'utilisation	3
● Lancer J-Clic Author	4
● Créer un projet JClic	4
● Importer des fichiers dans la librairie média	5
● Insérer une activité	5
● Les onglets options, fenêtre et messages	6
● Créer une « association complexe »	9
● Insérer une « association simple »	10
● Insérer un « memory »	10
● Insérer une activité d'exploration	11
● Insérer une activité « identification de cellule »	12
● Insérer un écran d'information	12
● Insérer un « double puzzle »	13
● Insérer un « puzzle d'échange »	13
● Insérer un « puzzle à trou »	14
● Insérer un « texte à compléter »	15
● Insérer un exercice de type « remplir les blancs »	17
● Insérer un exercice de type « identifier des éléments »	18
● Insérer un exercice de texte - Mise en ordre d'éléments	19
● Créer une activité « Réponse écrite »	19
● Créer une grille de mots croisés	20
● Créer une activité « recherche de mots »	20
● Utiliser le générateur de contenu automatique	21
● Gérer les séquences	22
● Placer une application sur un site web	23
● Importer une application dans un site web SPIP-EVA	24



Paternité
Partage des Conditions Initiales à l'Identique 2.0 France

Nom et prénom de l'auteur : Michel LAURENT

URL d'origine du document : <http://www.ienacy3.edres74.net/spip.php?article255>

Vous êtes libres :



- de reproduire, distribuer et communiquer cette création au public



- de modifier cette création

Selon les conditions suivantes :



- **Paternité.** Vous devez citer le nom de l'auteur original.



- **Partage des Conditions Initiales à l'Identique.** Si vous modifiez, transformez ou adaptez cette création, vous n'avez le droit de distribuer la création qui en résulte que sous un contrat identique à celui-ci.

À chaque réutilisation ou distribution, vous devez faire apparaître clairement aux autres les conditions contractuelles de mise à disposition de cette création.

Chacune de ces conditions peut être levée si vous obtenez l'autorisation du titulaire des droits.

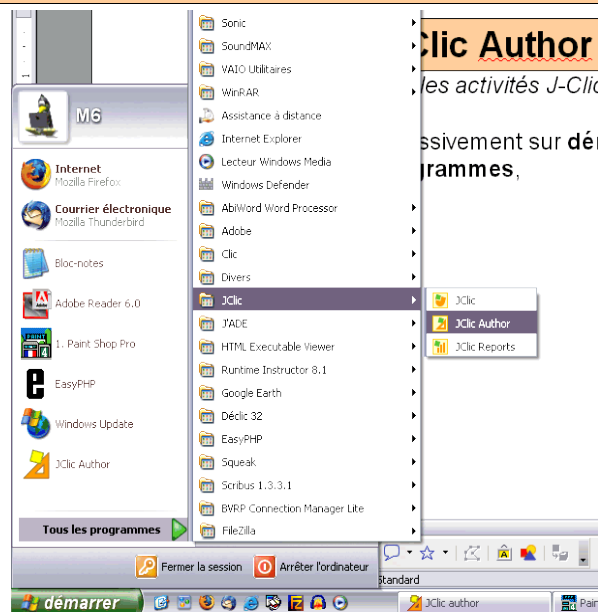
Ce qui précède n'affecte en rien vos droits en tant qu'utilisateur (exceptions au droit d'auteur : copies réservées à l'usage privé du copiste, courtes citations, parodie...)

Ceci est le Résumé Explicatif du Code Juridique. voir la version intégrale du contrat :
<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.0/fr/legalcode>

Lancer J-Clic Author

Pour créer de nouvelles activités J-Clic, vous devez utiliser le logiciel J-Clic Author.

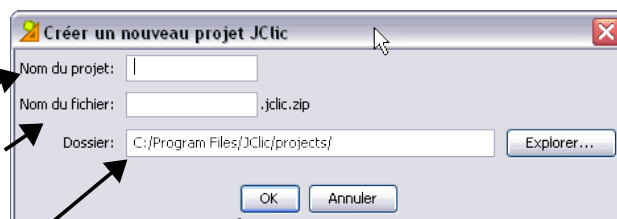
1. Cliquez successivement sur **démarrer**,
2. Puis sur **Tous les programmes**,
3. **JClic**,
4. **Jclic Author**.



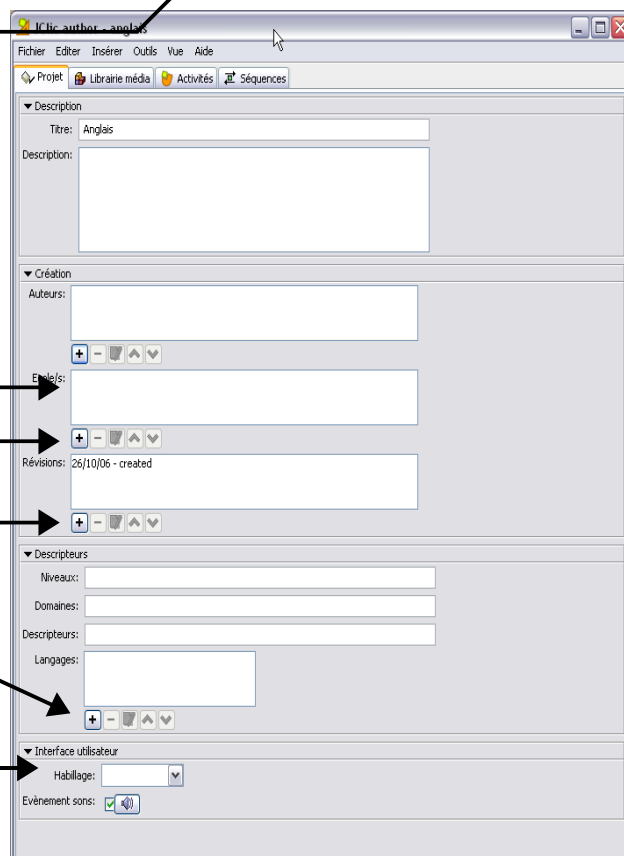
Créer un projet JClic

Dans l'environnement JClic, les exercices (activités) sont rangés dans des projets. Ces projets sont l'équivalent des groupes d'activités de Clic 3.0. Première chose à faire, donc, créer un projet.

1. Cliquez sur **Fichier > Nouveau > Projet**.
2. La fenêtre **Nouveau projet** va s'ouvrir...
3. Saisissez le nom du projet.
4. Saisissez le nom du fichier qui contiendra le projet.
5. Choisissez le dossier dans lequel ce fichier sera enregistré en cliquant sur le bouton **Explorer...**
6. Terminez en cliquant sur **OK**.



7. Vous pouvez ajouter des informations à votre projet en cliquant sur **+**.
 - Description du projet
 - Nom et coordonnées de l'auteur
 - Niveau et domaines du projet
 - ...




8. N'oubliez pas de choisir une couleur d'habillage.

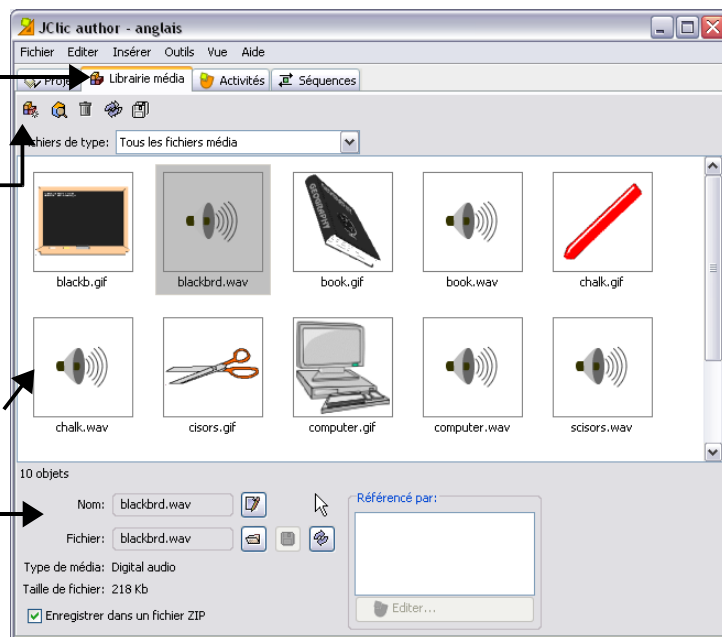
Importer des fichiers dans la librairie média






Une application JClic peut contenir des fichiers sons ou images. Ceux-ci sont à installer dans la librairie média.

1. Cliquez sur l'onglet **Librairie média**.
2. Pour importer un fichier, cliquez sur le bouton **Ajouter une nouvelle image ou un objet multimédia à la librairie**.

3. Une fenêtre de type **Ouvrir** va apparaître, indiquez le chemin de vos fichiers...

- Les médias importés sont affichés ici.
- Les informations relatives au fichier sélectionné sont affichées ici.
 - x Vous pouvez modifier le nom de l'objet en cliquant sur le bouton .

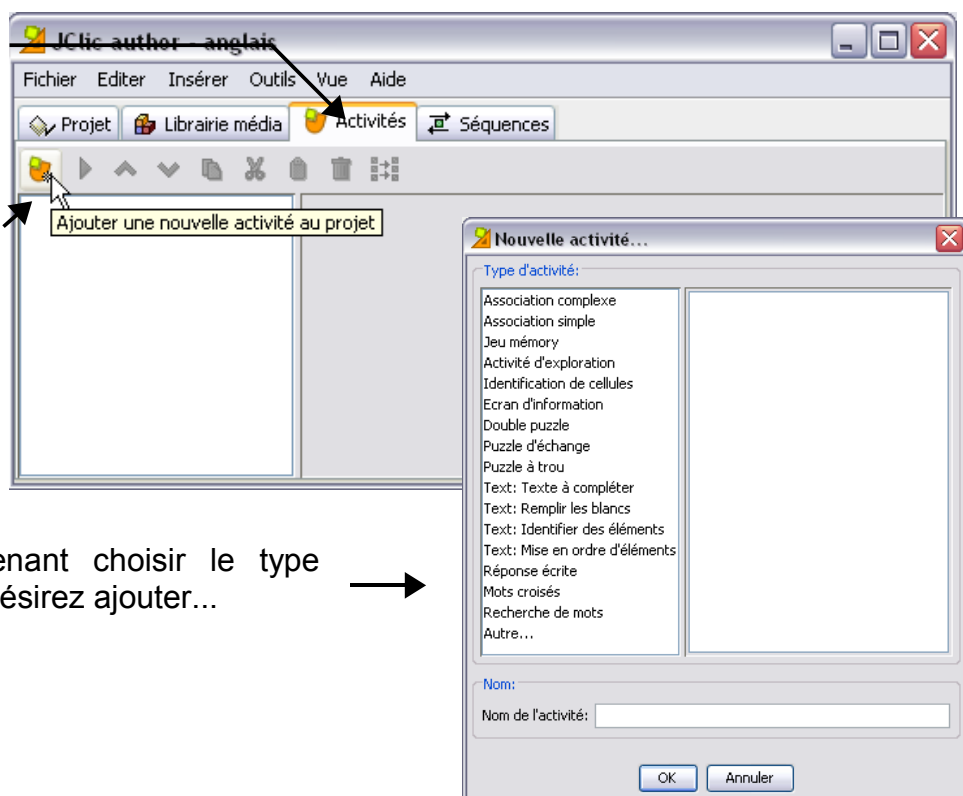


- x Vous pouvez changer le fichier source de l'objet en cliquant sur le bouton .
- x Vous pouvez exporter le fichier source de l'objet en cliquant sur le bouton .
- x Vous pouvez recharger le fichier en cliquant sur le bouton .
- Le bouton **Supprimer**  permet d'effacer un fichier devenu inutile.
- Le bouton **Mettre à jour**  demande au logiciel de recharger la dernière version du fichier concerné.
- Pour voir ou entendre un fichier, effectuez un double-clic dessus.

Insérer une activité

1. Cliquez sur l'onglet **Activités**,

2. Puis sur le bouton **Ajouter une nouvelle activité au projet**.



3. Il va falloir maintenant choisir le type d'activité que vous désirez ajouter...

Les onglets options, fenêtre et messages

Un certain nombre de paramètres sont communs aux activités. C'est le cas des onglets Options, Fenêtre et Messages.

1. Dans la fenêtre **Nouvelle activité...**¹, cliquez sur le nom de l'activité que vous désirez créer.
2. La fenêtre d'édition de l'activité va s'ouvrir...
3. Cliquez sur l'onglet **Options**.

- Le champ **Type** s'est rempli automatiquement.

- Remplissez les champs **Nom** et **Description**.

- Cochez éventuellement les cases **Rapports**.

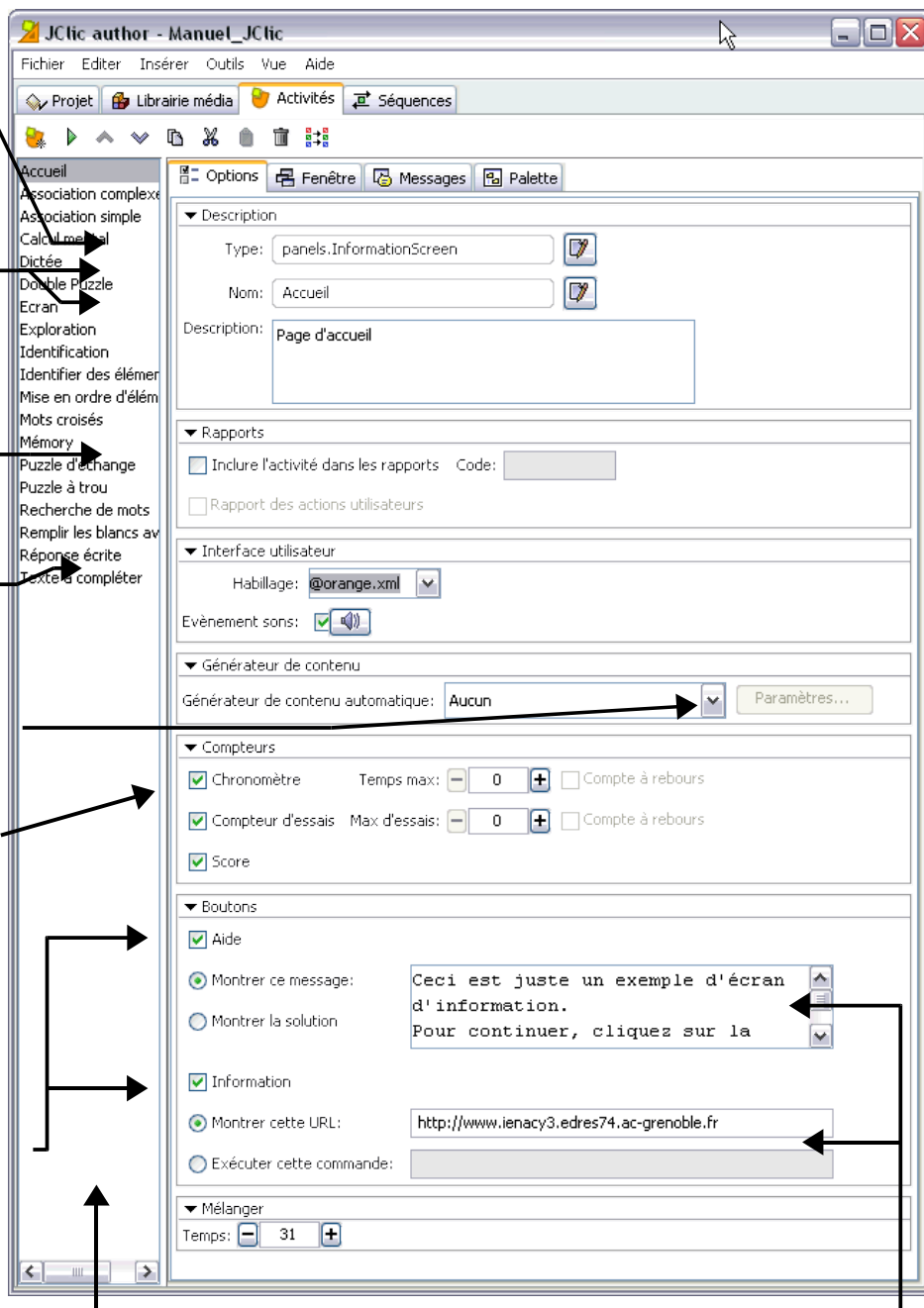
- Réglez l'aspect de l'**Interface utilisateur**.

- Pour utiliser le **Générateur de contenu**², cliquez ici.

- Le réglage des **compteurs** se trouve ici : cochez pour afficher, choisissez ensuite une valeur de temps ou de nombre d'essais maximum à accepter

- Vous pouvez aussi ajouter un **bouton d'aide** ou **d'information**.

- Les applications incluses dans le projet sont affichées dans le volet de gauche.



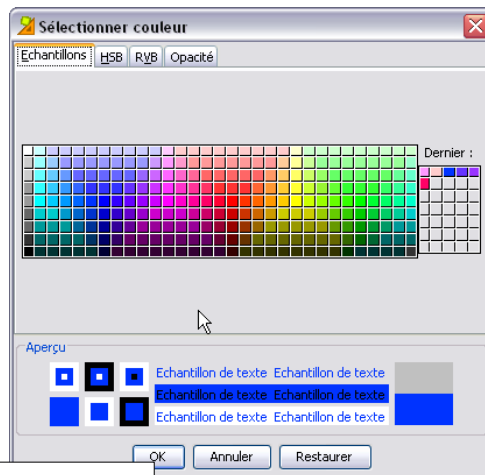
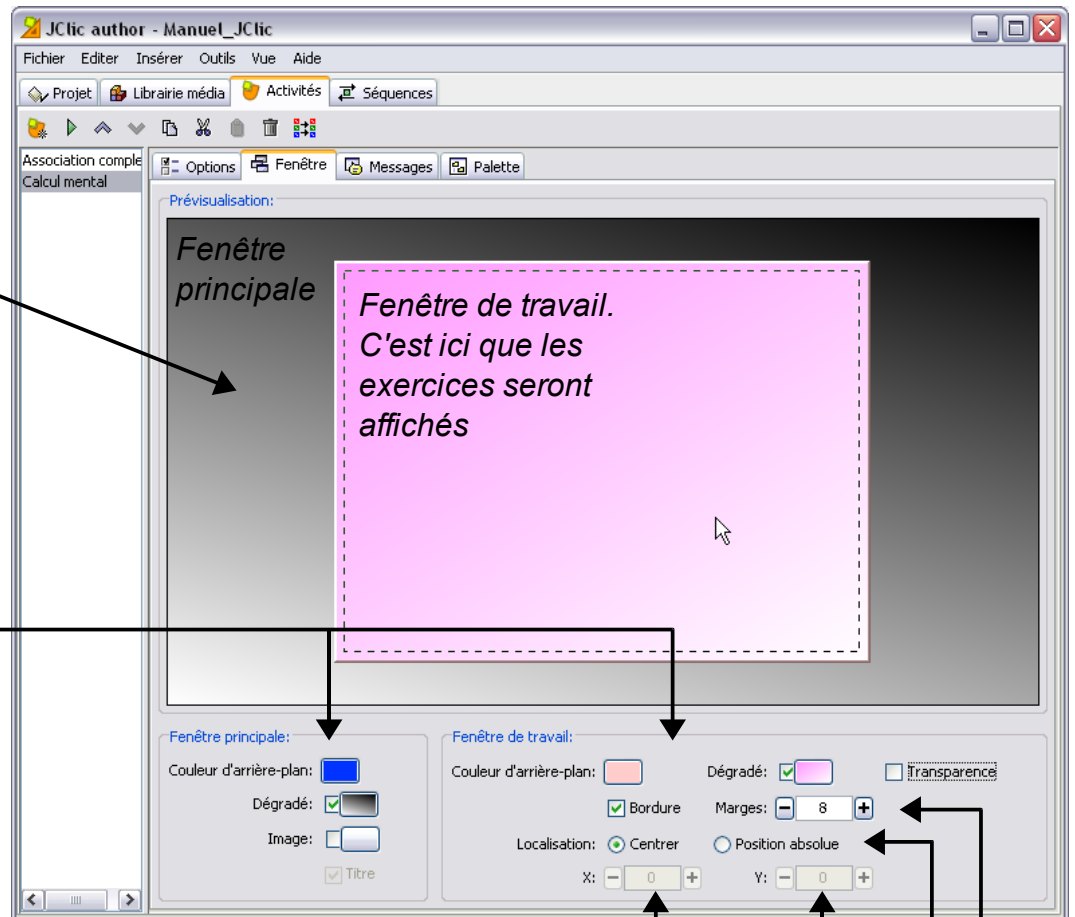
- Si vous avez coché les cases Aide ou Formation, renseignez ici les champs concernés.

¹ Voir page précédente.

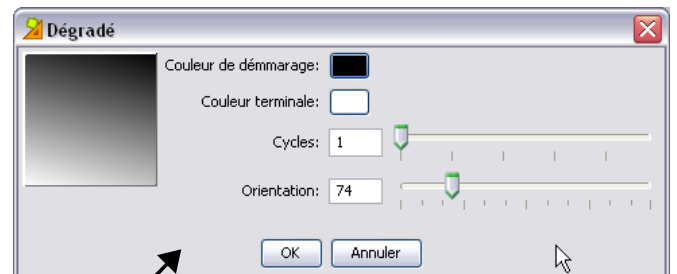
² Voir page 21.

4. Cliquez sur l'onglet **Fenêtre**.

- La fenêtre de prévisualisation affiche l'aspect de votre application.
- Vous pouvez modifier l'affichage de vos fenêtres en utilisant ces boutons et ces cases à cocher.
- Vous pouvez également modifier la position³ de la fenêtre de l'exercice en cochant le bouton **Position absolue**, puis en paramétrant les coordonnées de celle-ci.
- Vous pouvez encore modifier la bordure de la fenêtre.



Lorsque vous cliquez sur le bouton **Couleur d'arrière-plan**, cette fenêtre s'ouvre. Cliquez sur une couleur pour la sélectionner. Les onglets **HSB**, **RVB** et **Opacité** permettent d'affiner encore la couleur choisie.



Lorsque vous cliquez sur le bouton **Dégradé**, cette fenêtre s'ouvre. Les boutons **Couleur de démarrage**, **Couleur terminale** et les curseurs **Cycles** et **Orientation** permettent de régler le dégradé.



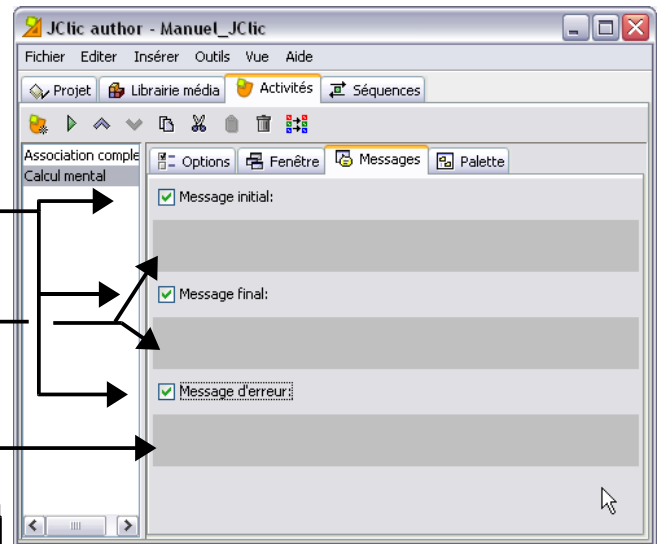
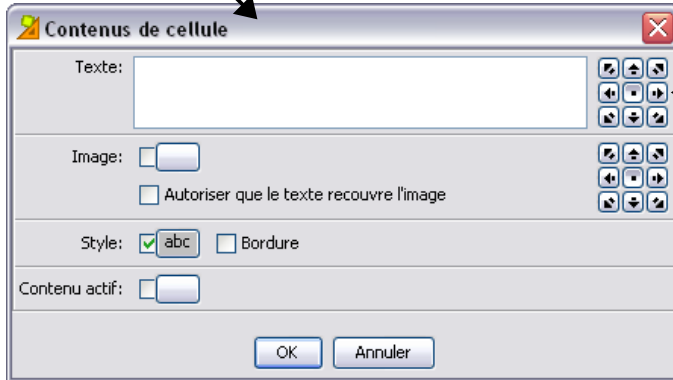
Lorsque vous cliquez sur le bouton **Image**, cette fenêtre s'ouvre. Vous pouvez sélectionner une des images placées dans l'onglet **Librairie média**.

³ Par défaut, elle est placée au centre de la fenêtre principale.

5. Cliquez sur l'onglet **Messages**.

- Selon que vous désirez ou non afficher une consigne, un message de fin d'exercice, ou un message d'erreur, cochez les cases concernées.
- Ensuite, pour renseigner un message, cliquez dans le rectangle gris foncé concerné.

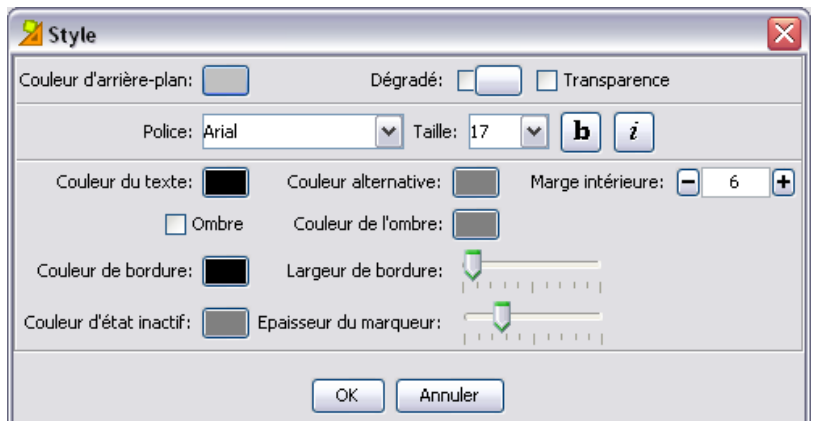
Cela ouvrira la fenêtre **Contenus de cellule**...



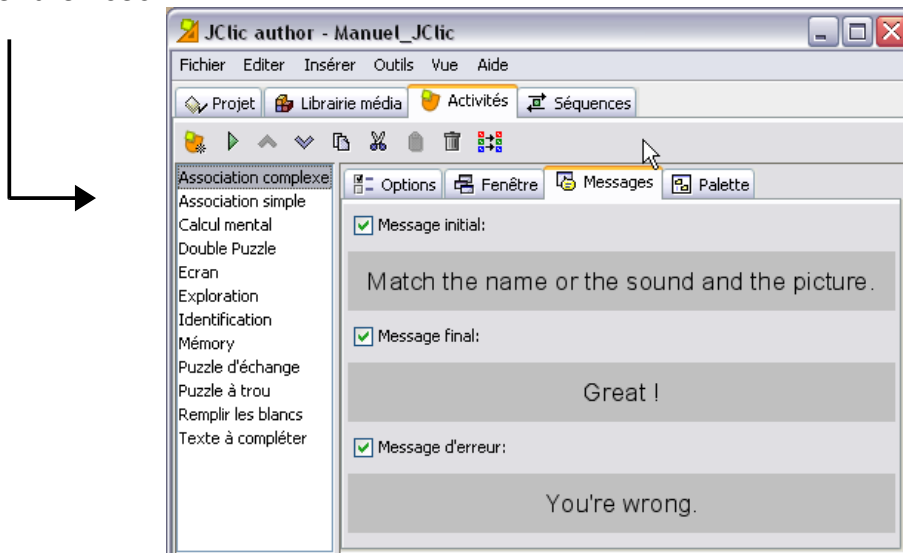
- Saisissez votre texte dans le champ **Texte**.
- Ces boutons permettent de placer le contenu de la cellule en haut à gauche, en haut au centre, en haut, à droite...
- Vous pouvez inclure une image de la librairie média en cliquant sur le bouton **Image**.

- Le bouton **Contenu actif** permet d'inclure dans la cellule un son de la librairie média, une vidéo, un lien vers une activité, un logiciel, un site web...
- Le bouton **Style** permet de paramétrer les attributs de la cellule et de son contenu. Cette fenêtre s'ouvre alors...

- Vous pouvez régler la couleur de l'arrière-plan, le mettre en dégradé.
- Vous pouvez choisir les attributs du texte (police, taille, gras ou italique, couleur, ombre...).
- Vous pouvez encore régler la bordure de la cellule.



Vous obtiendrez ceci...

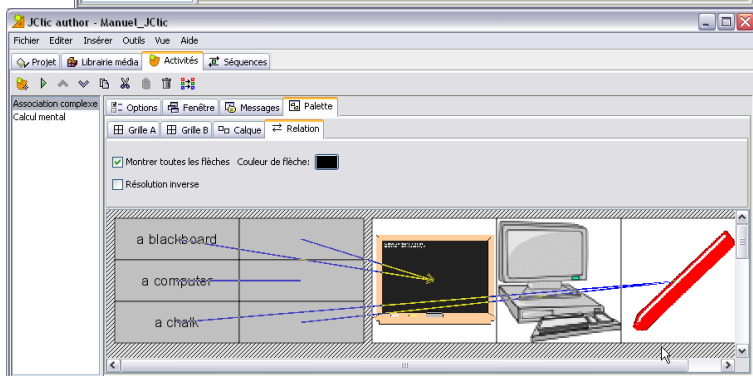
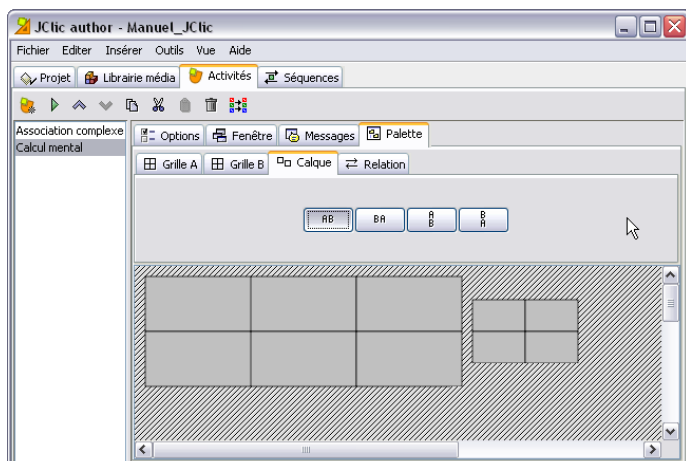
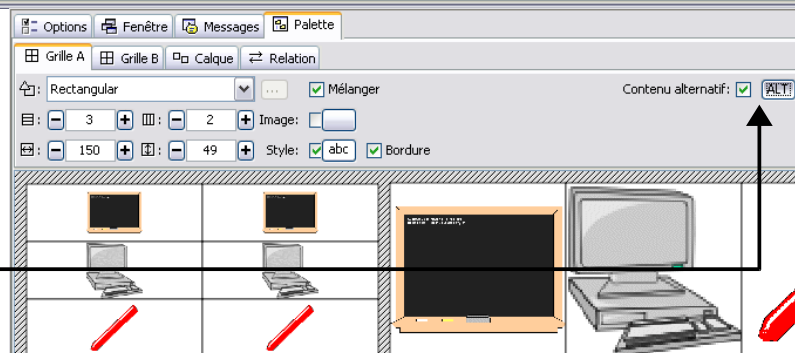
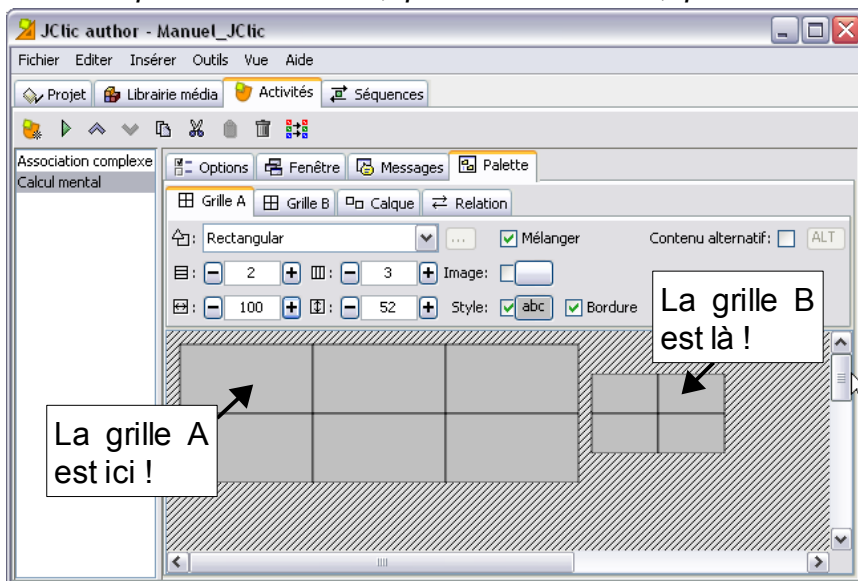


Insérer une « association complexe »

Cette activité compte deux jeux d'information qui peuvent avoir un nombre de cases différent et des relations différentes entre elles. Exemple : un vers un, plusieurs vers un, parties sans relations etc...

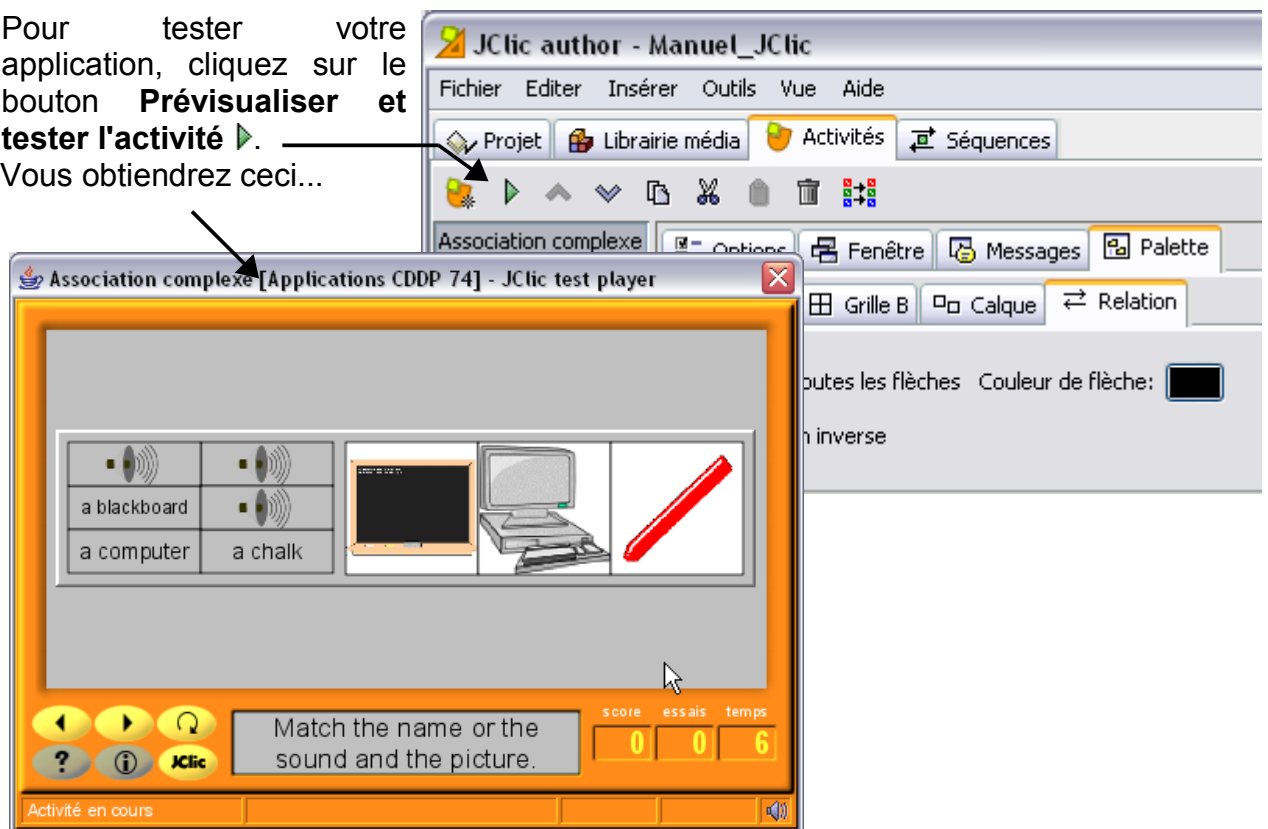
- Après avoir renseigné les champs des onglets options, fenêtre et messages, cliquez sur **Palette**.
- Puis sur **Grille A**.
Vous pouvez régler sa forme, le nombre de lignes et de colonnes, la largeur et la hauteur des cellules, son style et les attributs de son texte⁴, la présence ou non d'une image de fond, la bordure.
- Pour saisir le texte d'une cellule, question ou réponse, y insérer une image ou un son, cliquez sur celle-ci.
- Si vous désirez afficher quelque chose dans une cellule « juste », cochez la case **Contenu alternatif**, puis cliquez sur le bouton **ALT** pour saisir le texte.
- La fenêtre **Contenus de cellule** va s'ouvrir⁴.. Vous n'avez plus qu'à la renseigner.
- Cliquez sur **Grille B**.
- Réglez ses paramètres, insérez son contenu de la même manière que pour la grille A.
- Cliquez ensuite sur **Calque**.
- Quatre options vous sont proposées pour l'affichage des deux grilles :
 - AB** comme dans l'exemple ci-contre.
 - BA** avec la grille B à gauche.
 - A** avec la grille A au dessus de la grille B.
 - B** avec la grille B au dessus de la grille A.
- Cliquez sur l'onglet **Relation**.
- À l'aide de la souris, reliez chaque question à sa réponse.
- Vous obtiendrez ceci...

Dans cet exemple, les cellules vides contiennent un fichier son.



⁴ Voir page précédente.

12. Pour tester votre application, cliquez sur le bouton **Prévisualiser et tester l'activité** ▶. Vous obtiendrez ceci...



Insérer une « association simple »

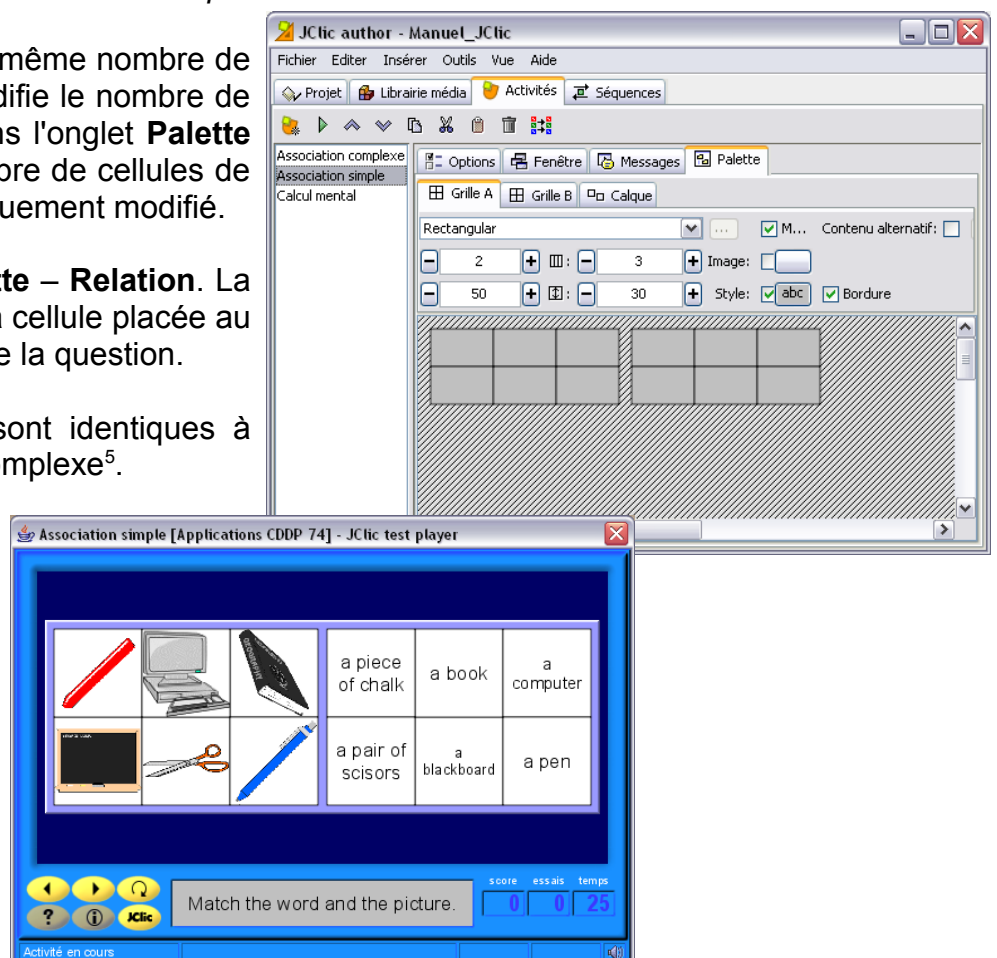
Cette activité compte deux jeux d'information qui ont le même nombre de cellules. À chaque question correspond une et une seule réponse.

Ici, les deux grilles ont le même nombre de cellules : lorsque l'on modifie le nombre de cellules de la grille A dans l'onglet **Palette – Grille A** (ou B), le nombre de cellules de l'autre grille est automatiquement modifié.

Il n'y a pas d'onglet **Palette – Relation**. La réponse se trouve dans la cellule placée au même endroit que celle de la question.

Les autres paramètres sont identiques à ceux d'une association complexe⁵.

Voilà ce que vous pouvez obtenir...



⁵ Voir page 8.

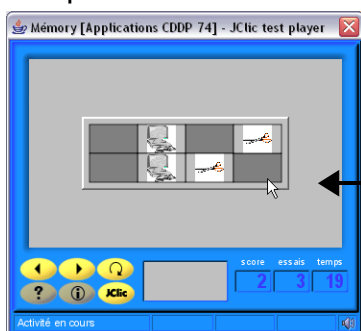
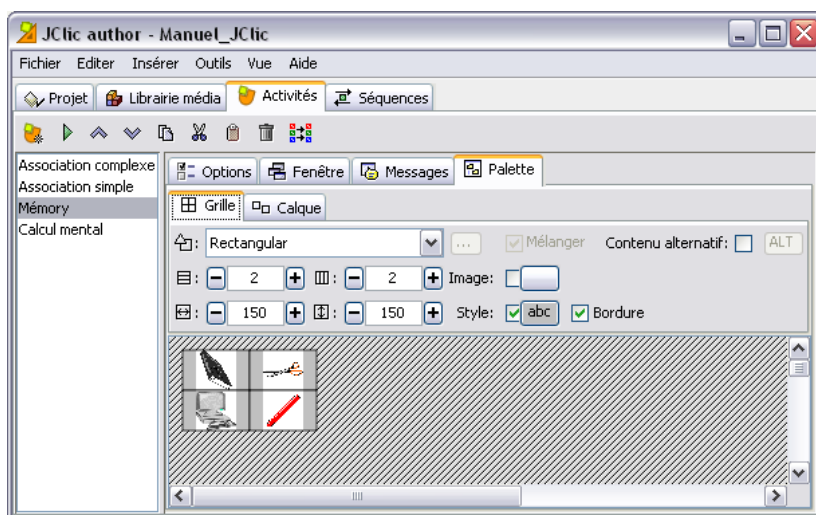
Insérer un « memory »

Chaque pièce apparaît deux fois, mais face cachée. Le but est de cliquer successivement sur deux cellules possédant le même contenu (image, son, texte...).

Ici, l'onglet **Palette** ne compte qu'une grille qui sera doublée pendant l'exercice.

Ici elle compte quatre cellules, au cours de l'exercice il y en aura huit. Il n'y a pas d'onglet **Palette – Relation**.

Les autres paramètres sont identiques à ceux d'une association complexe⁶.



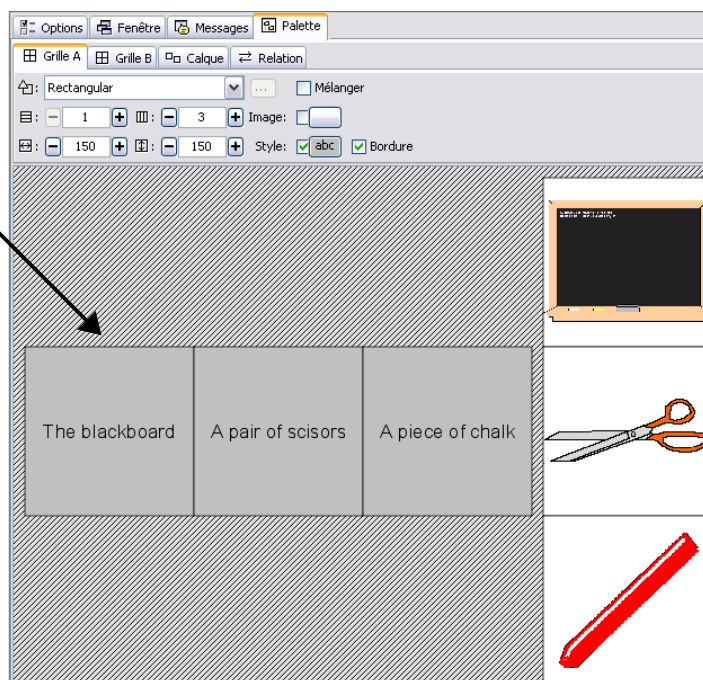
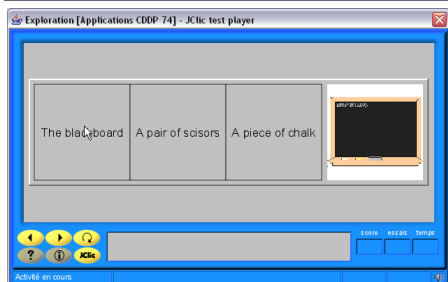
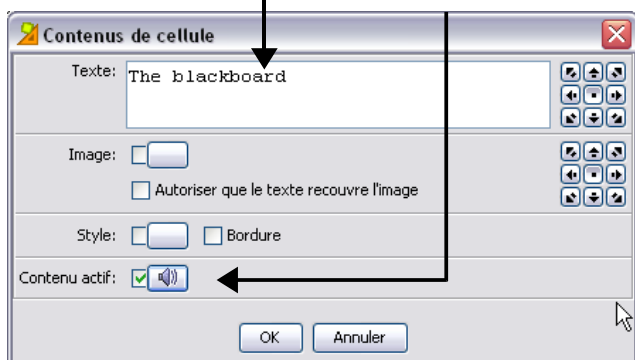
Voilà le résultat...

Insérer une « activité d'exploration »

Une information est affichée et, en cliquant dessus, une pièce donnée d'information est montrée pour chaque élément. Intéressant pour rappeler des points de cours.

La méthode est la même que pour l'association complexe⁶.

Ici les cellules de la grille A (à gauche) contiennent un texte et un fichier son.



Lorsque l'on clique sur une cellule de la grille A (à gauche), on entend le mot affiché et l'image correspondante est affichée à droite (grille B).

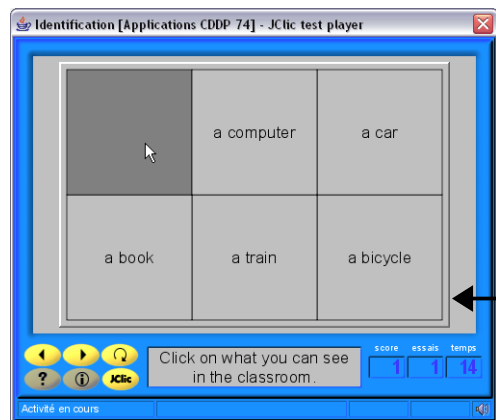
⁶ Voir page 9.

Insérer une activité « identification de cellules »

Le joueur doit cliquer sur les cellules qui remplissent les conditions exposées dans le champ **Message initial**⁷.

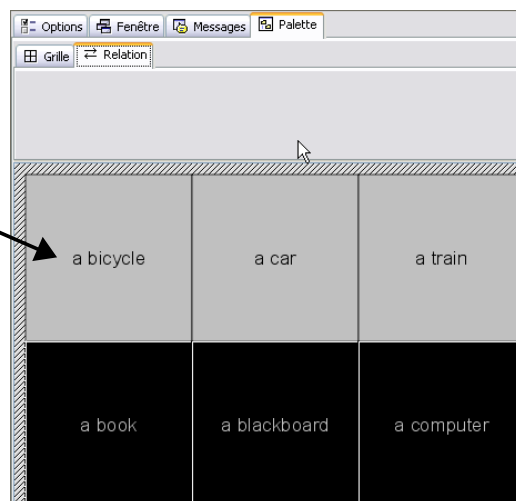
Ici, il n'y a qu'une seule grille.

Dans l'onglet **Palette – Relation**, on doit cliquer sur les bonnes réponses (ici, celles de la ligne du bas).



Les autres paramètres sont identiques à ceux d'une association complexe⁸.

Voilà ce que cela donne.



Insérer un écran d'information

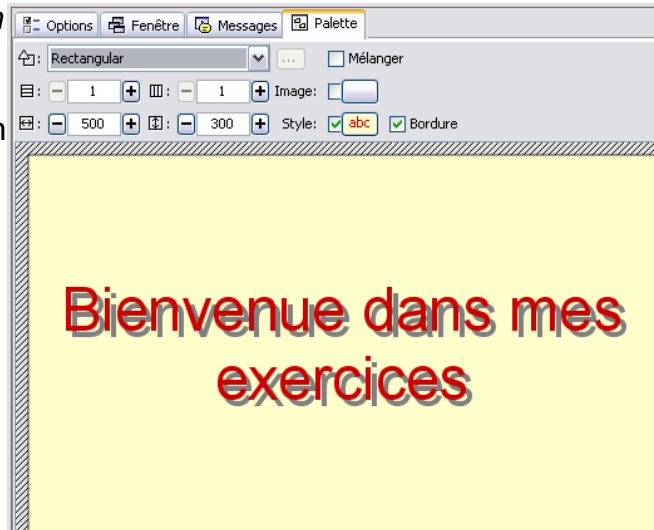
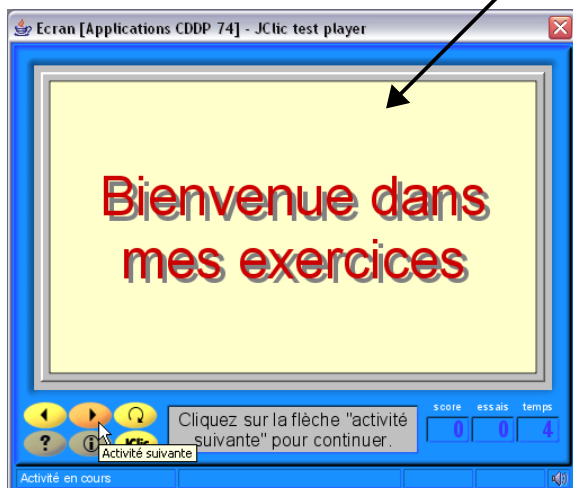
Un information est affichée. Idéal pour mettre en première ou dernière page.

La méthode est la même que pour l'association complexe⁸.

Quelques différences cependant :

- Une seule grille avec une seule cellule.
- Aucune interactivité.

Cela peut donner ceci...



⁷ Voir page 7

⁸ Voir page 8.

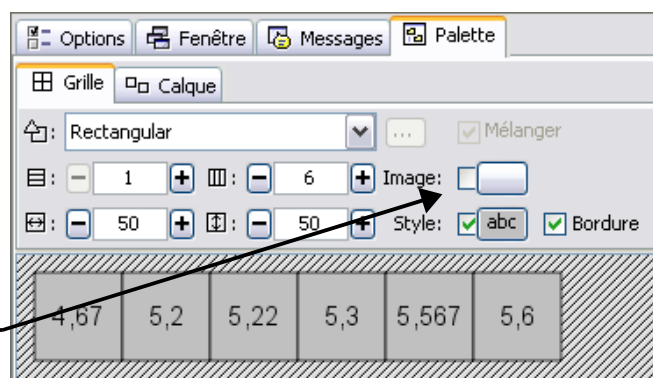
Insérer un double puzzle

Une grille contient les informations (images par exemple) en désordre, la seconde est vide. L'objectif est de placer les pièces correctement dans la grille vide en les faisant glisser une à une.

Ici, on remarque :

- Une seule grille.
- Remplissez les cellules dans l'ordre correspondant à la consigne.
- Si vous voulez réaliser un puzzle avec une image, le plus simple est de cliquer sur le bouton **Image**. C'est JClic qui se chargera du découpage⁹.

Les autres paramètres sont identiques à ceux d'une association complexe¹⁰.



Et voilà le résultat...

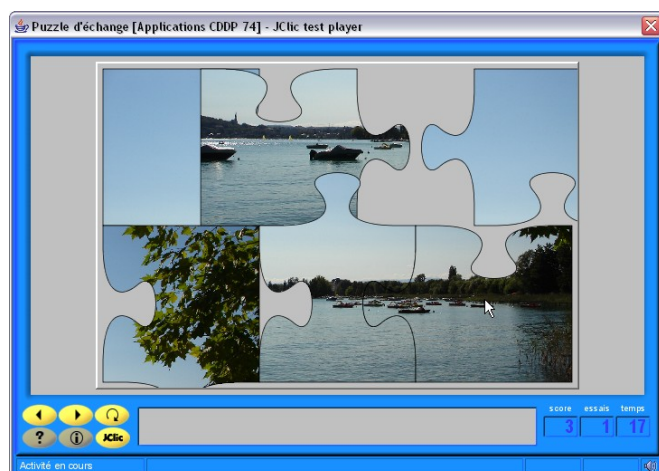
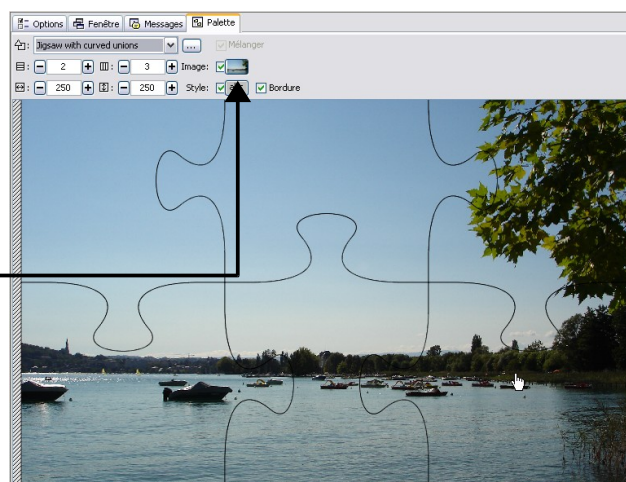


Insérer un « puzzle d'échange »

Une grille unique contient les informations (images par exemple) en désordre. L'objectif est de placer les pièces correctement en les faisant glisser une à une. Lorsqu'une pièce est recouverte, elle prend la place antérieure de celle qui vient d'être déplacée.

Ici, on trouve :

- Une seule grille.
- Pensez bien remplir les cellules dans l'ordre correspondant à la consigne.
- Si vous voulez, comme ici, réaliser un puzzle avec une image, le plus simple est de cliquer sur le bouton **Image**. C'est JClic qui se chargera du découpage.



Les autres paramètres sont identiques à ceux d'une association complexe¹⁰.

Et voilà le résultat...



⁹ Voir la copie d'écran plus bas : insérer un « puzzle d'échange »

¹⁰ Voir page 8.

Insérer un « puzzle à trou »

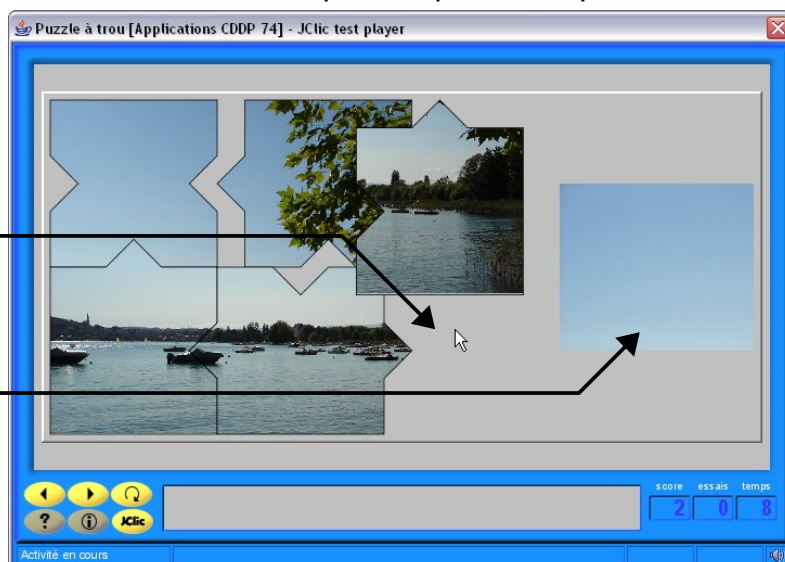
Une cellule de la grille unique est vide. Elle sert à accueillir les pièces que l'on déplace.

La méthode d'édition est la même que pour le puzzle d'échange¹¹.

Et voilà le résultat... →

La case vide est ici. →

Ceci est la pièce manquante qui se placera automatiquement à la fin de l'exercice. →





¹¹ Voir la page précédente.

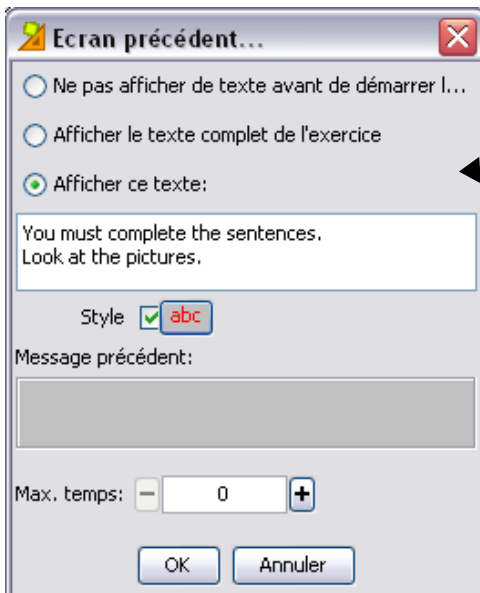
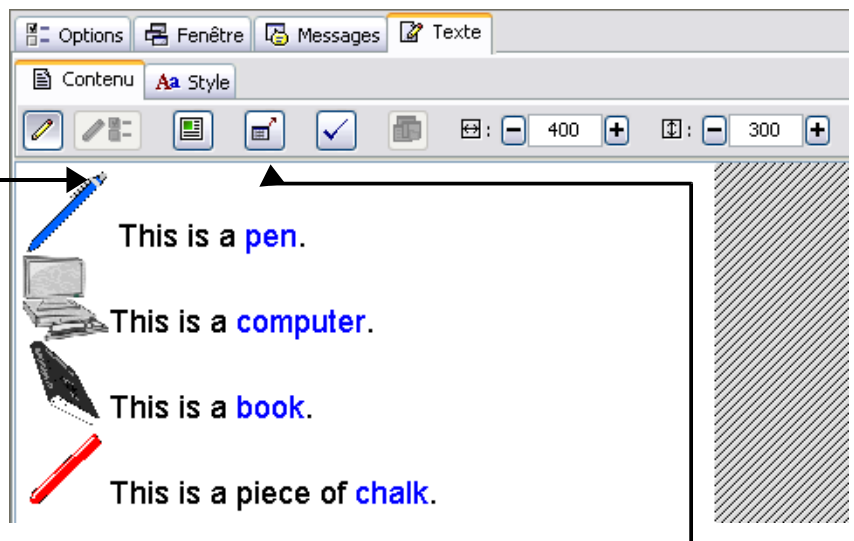
Insérer un « texte à compléter »


Différentes parties d'un texte (lettres, mots, signes de ponctuation, ou phrases) sont retirées et l'utilisateur doit le compléter.


Un nouvel onglet apparaît : **Texte**.

 Voici une copie d'écran de l'onglet **Texte – Contenu...**

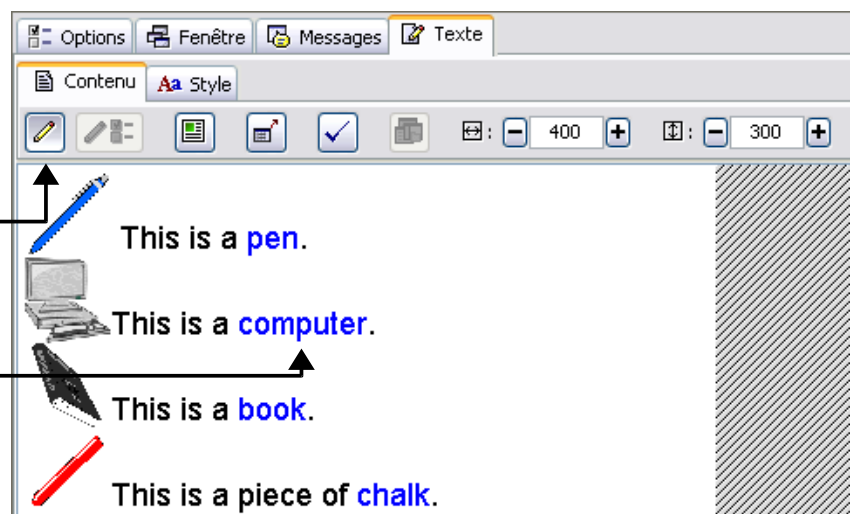
- Pour **insérer une cellule** dans laquelle vous pourrez mettre une image, du son, un texte... cliquez sur le bouton . Cela ouvrira une fenêtre **Contenu** de cellule¹².

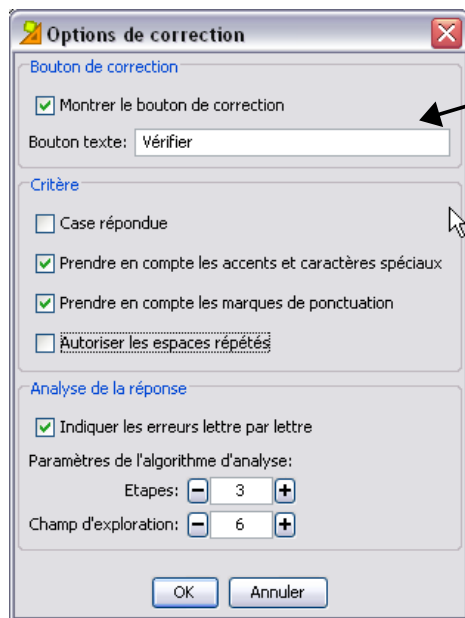



- Un clic sur le bouton **Écran précédent**  ouvre la fenêtre qui permet de paramétrer ce qui s'affichera au début de l'application.
- Vous pouvez paramétrer :
 - l'affichage ou non d'un texte
 - les attributs de ce texte
 - l'affichage ou non d'un message précédent
 - le temps d'affichage de cet écran

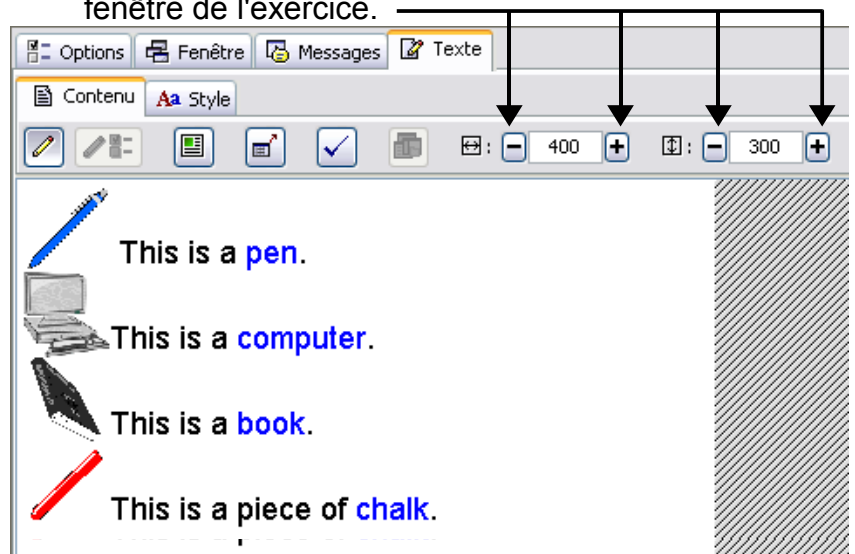
- Pour choisir le texte qui va être caché et devra être saisi, ou annuler ce choix, sélectionnez-le, puis cliquez sur le bouton **Créer ou retirer une cible** .


Ensuite, ce texte sera affiché en bleu dans la fenêtre **Contenu**.





- Un clic sur le bouton **Options de correction**  ouvre la fenêtre dans laquelle on paramètre la correction de l'exercice.
- Les boutons + et – permettent de régler la taille de la fenêtre de l'exercice.



 Passons maintenant à l'onglet **Texte – Style**.

Ce bouton ouvre la fenêtre **Style** principal. Elle permet de paramétrer l'affichage du contenu non sélectionné de la fenêtre.

Ces deux listes permettent de modifier la police et la taille du **texte sélectionné**.

Ces trois boutons permettent de modifier les attributs du **texte sélectionné**.

Ces trois boutons permettent de modifier l'alignement du **texte sélectionné**.

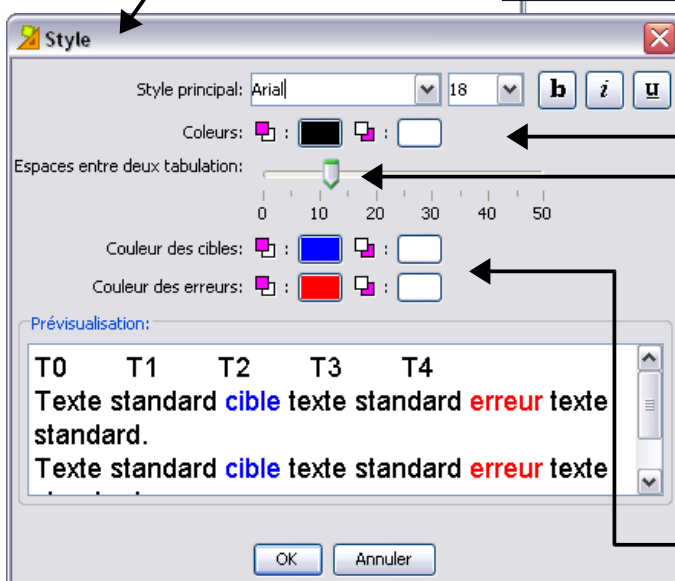
Ces deux listes et ces trois boutons permettent de modifier le style du **texte non sélectionné**.

Ces deux boutons permettent de modifier la couleur et le fond du **texte non sélectionné**.

Ces deux boutons permettent de modifier la couleur et le fond du **texte sélectionné**.

Ce curseur permet de régler l'espace entre deux tabulations (intéressant pour les listes).

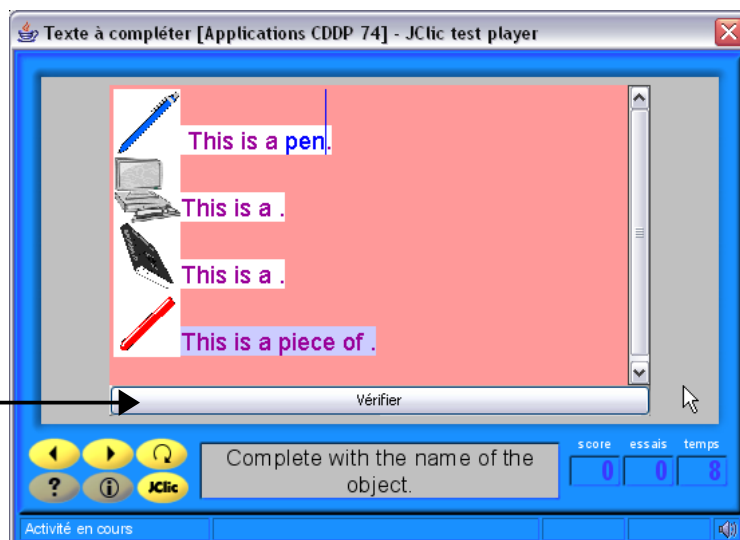
Ces deux boutons permettent de modifier la couleur des réponses (cibles) et des fautes.



Et voilà le résultat... Pas de très bon goût, mais c'est juste pour bien montrer ce que l'on peut obtenir.

On aurait pu mettre des fichiers son à la place des images : on aurait ainsi obtenu une dictée.

L'utilisateur doit cliquer sur le bouton **Vérifier** pour lancer la correction de ses réponses.

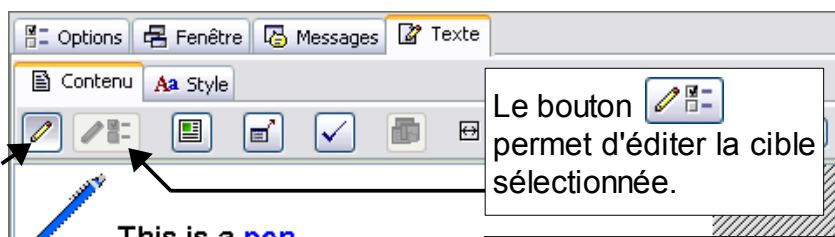


Insérer un exercice de type « remplir les blancs »

L'utilisateur doit compléter certains mots, lettres et phrases qui ont été cachés ou camouflés dans le texte. La solution pour chaque élément peut être définie de différentes manières : remplir un champ vide, corriger une phrase contenant des erreurs, ou en sélectionnant une réponse dans une liste de réponses possibles.

La méthode est la même qu'avec le « texte à compléter¹³ ».

La différence se trouve au niveau du bouton **Créer ou retirer une cible** et surtout de la **fenêtre** qu'il ouvre.



Ce champ contient les réponses justes. Pour le renseigner, cliquez sur le bouton +.

Ici, vous pouvez régler l'affichage du champ de la réponse. Dans cet exemple, il est inactif car j'ai coché la case **Montrer une liste des options**.

Si vous désirez afficher une liste déroulante contenant différentes réponses, cochez la case **Montrer une liste des options**.

Ce champ contient les réponses proposées dans la liste déroulante. Pour le renseigner, cliquez sur le bouton +.

Cliquez ici si vous désirez qu'une fenêtre **pop up** s'ouvre.

Vous pouvez choisir ses conditions d'ouverture (erreurs, temps, appui sur F1), le délai d'ouverture (si automatique) et le temps d'ouverture.

Pour éditer le pop up, cliquez dans le rectangle gris.

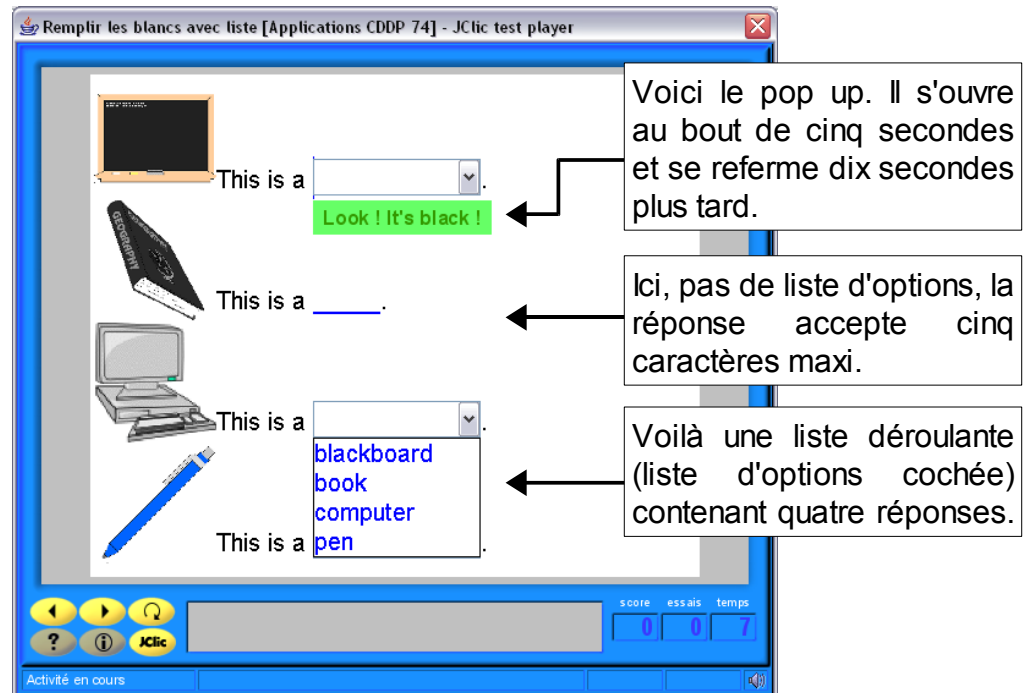
Le bouton - permet de **supprimer** la réponse sélectionnée.

Le bouton permet d'**éditer** la réponse sélectionnée.

Les boutons et permettent de **déplacer** la réponse sélectionnée vers le haut ou vers le bas.

¹³ Voir page 14.

Voilà ce que vous pouvez obtenir...



Insérer un exercice de type « identifier des éléments »

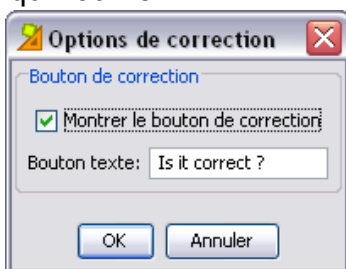
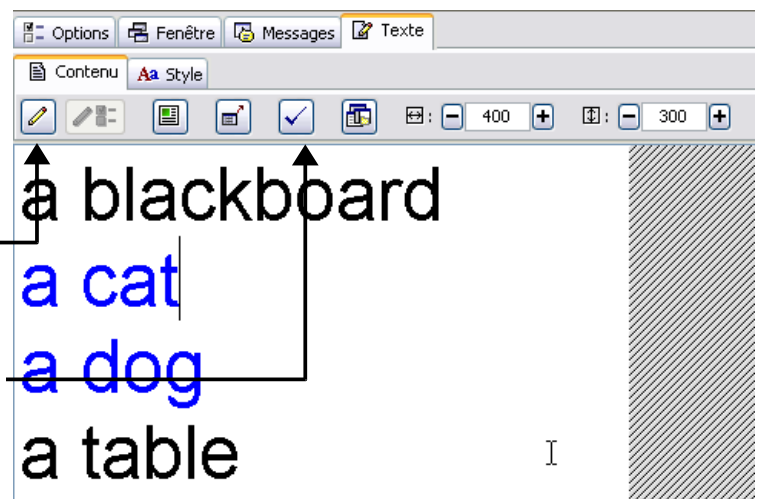
L'utilisateur doit pointer certains mots, lettres, nombres, symboles ou marques de ponctuation en cliquant avec la souris.

Même méthode qu'avec le texte à compléter¹⁴.

Pour choisir le texte sur lequel il faudra cliquer, sélectionnez-le, puis cliquez sur le bouton **Créer ou retirer une cible**

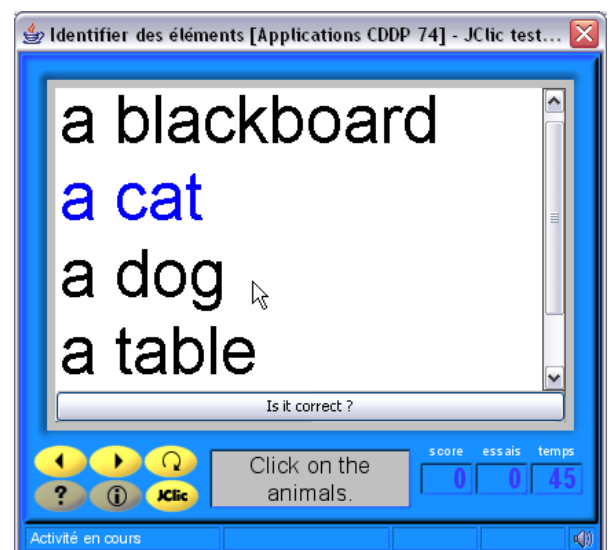
Il deviendra alors bleu.

La différence se trouve au niveau du bouton **Options de correction** , plus particulièrement au niveau de la fenêtre qu'il ouvre.



On peut seulement afficher ou non le bouton de correction et éditer son contenu.

Et voilà le résultat...




¹⁴ Voir la page 14.

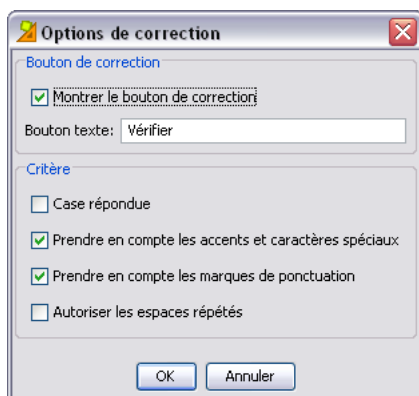
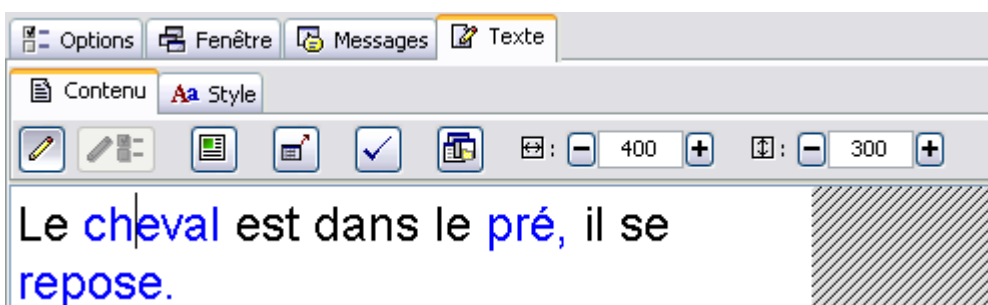
Insérer un exercice de texte - Mise en ordre d'éléments


Dans cette activité, certains mots ou paragraphes d'un texte sont sélectionnés et mélangés. L'utilisateur doit les remettre en ordre.

Même méthode qu'avec les autres exercices de texte.

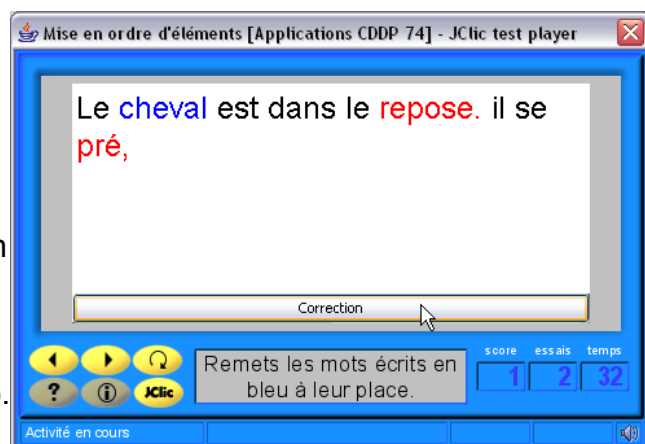
Pour choisir le texte qu'il faudra ordonner, sélectionnez-le, puis cliquez sur le bouton **Créer ou retirer une cible** .

Il deviendra alors bleu.



La différence se trouve au niveau du bouton **Options de correction** , plus particulièrement au niveau de la fenêtre qu'il ouvre.

Et voilà le résultat... Le bouton de correction a été changé (Correction à la place de Vérifier).



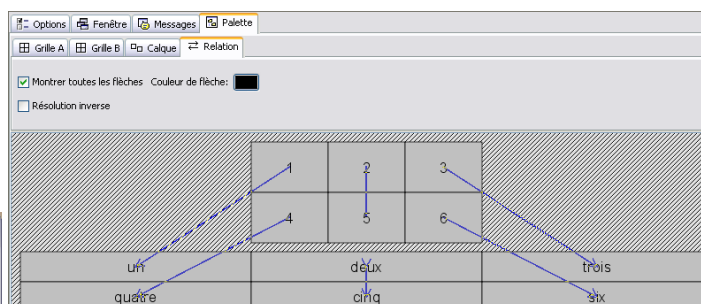
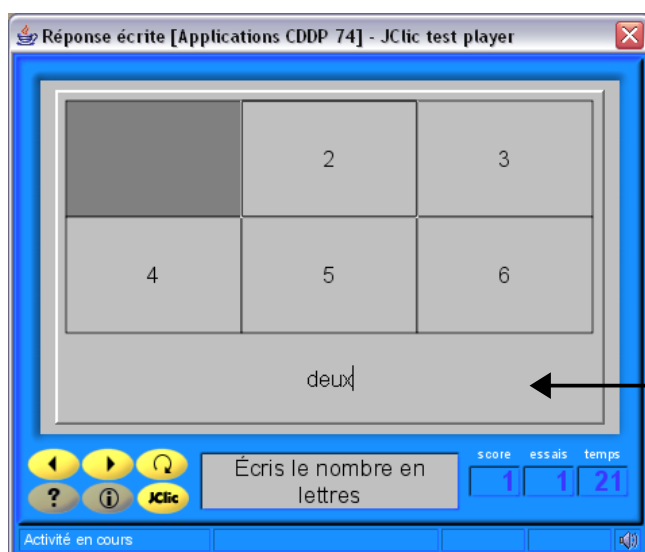
Il y a deux fautes (en rouge).

Créer une activité « Réponse écrite »

Un jeu d'information est montré et le texte correspondant à chaque partie doit être écrit.

Cette activité est éditée de la même manière que l'activité d'exploration¹⁵.

N'oubliez pas de compléter le calque : reliez questions et réponses.



Une différence : à l'usage, ce n'est pas l'explication qui apparaît, mais une cellule qu'il faudra remplir.

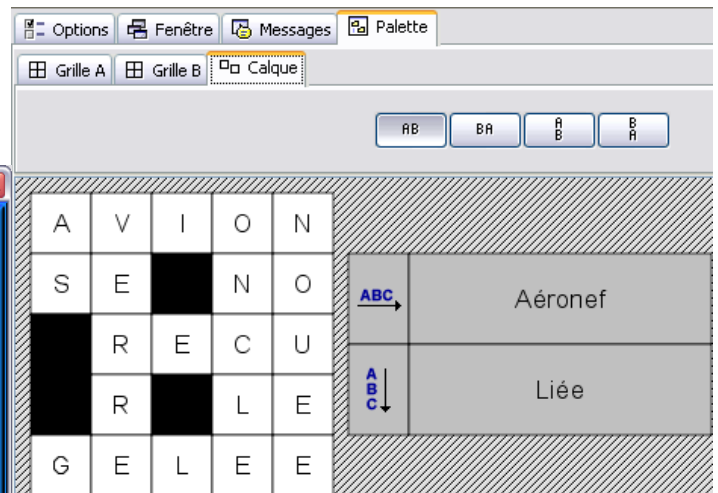
¹⁵ Voir page 10.

Créer une grille de mots croisés

La grille doit être complétée en accord avec les définitions. Les définitions peuvent être du texte, une image ou un son. Le programme montre automatiquement les définitions horizontale et verticale de la case où se trouve le curseur.

Remplissez les grilles :

- A correspond à la grille.
- B correspond aux définitions.



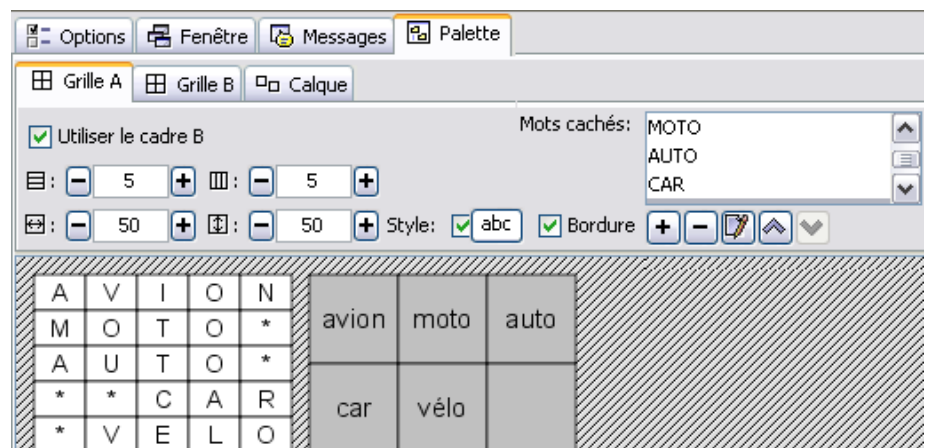
Voilà ce que vous pouvez obtenir...

Créer une activité « recherche de mots »

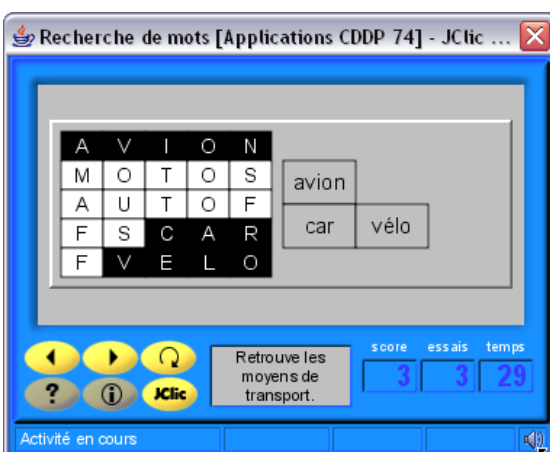
Les mots cachés doivent être trouvés dans une grille de lettres. Les cellules neutres dans la grille (celles qui n'ont pas de mots) sont complétées avec des lettres choisies au hasard.

Cela ressemble à un mots croisés sans définitions.

Les mots à trouver sont dans la grille A. Si vous désirez afficher les mots trouvés, cochez la case **Utiliser le cadre B** et saisissez-y les réponses à afficher




Voilà ce qu'on peut obtenir...





Les mots cachés à trouver doivent être saisis dans le champ **Mots cachés**.

Pour le renseigner, cliquez sur le bouton +.

Le bouton - permet de **supprimer** la réponse sélectionnée.

Le bouton  permet d'**éditer** la réponse sélectionnée.

Les boutons  et  permettent de **déplacer** la réponse sélectionnée vers le haut ou vers le bas.

Utiliser le générateur de contenu automatique

JClic propose de remplir les champs des questions de manière aléatoire. Ceci est particulièrement intéressant pour les activités de calcul.

1. Créez une nouvelle activité.
2. Dans l'onglet **Options**, champ **Générateur de contenu**, choisissez **Arith**, puis cliquez sur le bouton **Paramètres**.
3. La fenêtre **Éditer le fournisseur de contenu** va s'ouvrir...

The screenshot shows the 'Editer le fournisseur de contenu' window with several annotations:

- Annotations:**
 - Chisissez ici l'opération à proposer. (Points to the 'Opérations' section)
 - Chisissez ici la position de l'inconnue. (Points to the 'Inconnu' section)
 - Le réglage des deux opérands se trouve ici. (Points to the 'Premier opérande' and 'Second opérande' sections)
 - Vous pouvez affiner les nombres A et B ici. (Points to the 'Conditions' section)
 - Le réglage du résultat se trouve ici. (Points to the 'Résultat' section)
- Opérations:**
 - ☒ Addition
 - ☐ Soustraction
 - ☐ Multiplication
 - ☐ Division
- Inconnu:**
 - ☒ A @ B = ?
 - ☐ A @ ? = C
 - ☐ ? @ B = C
 - ☐ A ? B = C
 - ☐ C = A @ B
- Premier opérande:**
 - De: 0 To: 10
 - Avec: ☐ 0 ☒ 1 ☐ -1
 - ☐ Un de cette liste:
 - Décimales:
 - ☒ # (integer)
 - ☐ #.#
 - ☐ #.##
- Second opérande:**
 - De: 0 To: 10
 - Avec: ☐ 0 ☐ 1 ☐ -1
 - ☐ Un de cette liste:
 - Décimales:
 - ☒ # (integer)
 - ☐ #.#
 - ☐ #.##
- Résultat:**
 - De: 0 To: 9999
 - ☐ Pas de retenue
 - Ranger par résultat: Aléatoire
 - ☐ Autoriser les doublons
- Conditions:**
 - ☒ Indifférent
 - ☐ A > B
 - ☐ A < B

La copie d'écran présentée ici génère l'association complexe ci-dessous.

The screenshot shows the 'Calcul mental' application window. It displays a grid of arithmetic problems and a list of numbers.

7 + 1 =	1 + 9 =	4 + 4 =
8 + 5 =	2 + 10 =	9 + 7 =

Numbers: 12, 8, 13, 16, 10

Buttons: ? , i , JClic

Score: 0, Essais: 0, Temps: 25

Activité en cours

Gérer les séquences

Cliquez sur l'onglet **Séquences**.

Insérer une nouvelle activité.

Tester l'activité sélectionnée.

Déplacer l'activité sélectionnée.

Couper, copier, coller.

Supprimer l'activité sélectionnée.

Vous pouvez renseigner quelques précisions sur l'activité sélectionnée ici. Le champ étiquette permet à une autre activité de renvoyer à cette-ci (voir plus bas).

The screenshot shows the JCLic software interface with the 'Séquences' (Sequences) tab selected. The toolbar at the top contains icons for inserting, testing, moving, cutting, copying, pasting, and deleting activities. Below the toolbar is a table of activities. The 'Recherche de mots' (Word Search) activity is selected. To the right of the table is a configuration panel for the selected activity. This panel includes fields for 'Activité' (set to 'Recherche de mots'), 'Etiquette' (empty), and 'Description' (empty). Below these are sections for 'Flèche avant' (Forward arrow) and 'Flèche arrière' (Backward arrow), each with a 'Montrer bouton' (Show button) checkbox and an 'Action' dropdown menu. The 'Flèche avant' action is currently set to 'Stop', and the 'Flèche arrière' action is set to 'Aller derrière' (Go behind).

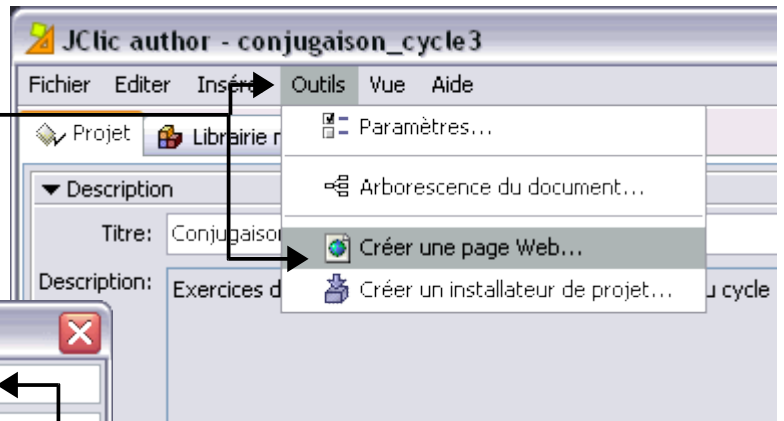
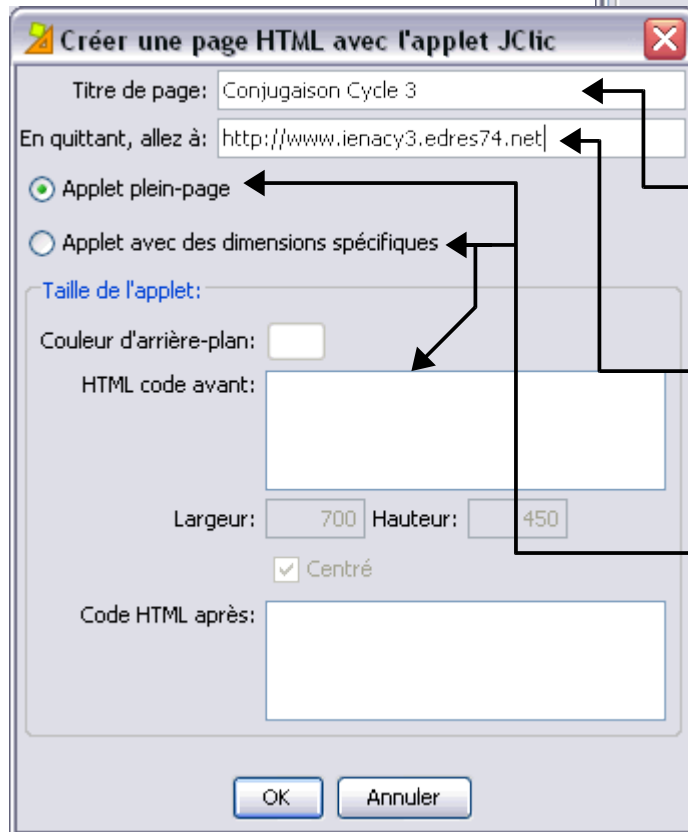
This is a close-up of the 'Flèche arrière' (Backward arrow) configuration panel. It shows the 'Montrer bouton' checkbox checked and the 'Action' dropdown menu open. The menu options are: 'Retourner' (Return), 'Aller derrière' (Go behind), 'Sauter à...' (Jump to...), 'Stop', 'Retourner' (Return), and 'Quitter JCLic' (Quit JCLic).

Vous pouvez choisir ici la présence ou non des boutons **avant** et **après** dans l'application ou le temps d'attente. Vous pouvez aussi choisir comment réagira le logiciel au clic de souris : continuer, sauter à (il faudra alors donner l'étiquette de l'activité à atteindre), s'arrêter, recommencer l'activité ou quitter JCLic.

Placer une application sur un site web

Il est possible de placer, et lancer, une application sur un site web.

1. Dans la barre de menus, cliquez sur **Outils > Créer une page web**.
2. La fenêtre **Créer une page HTML avec l'applet Jclic** va s'ouvrir...

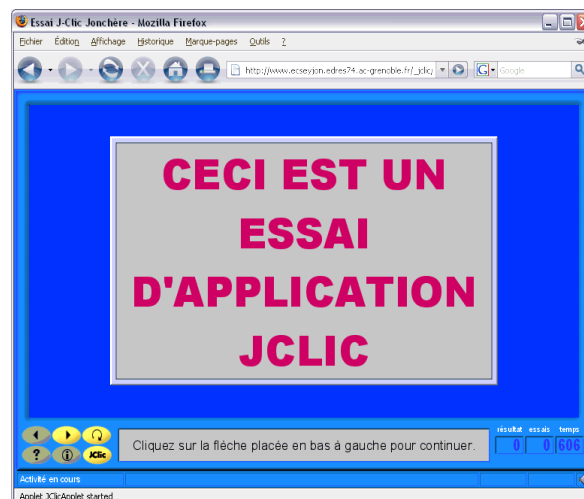
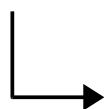


3. Par défaut, le champ **Titre de la page** est rempli avec le nom de votre application, mais vous pouvez le modifier.
4. Si vous désirez que, en quittant l'application, on soit automatiquement dirigé vers une page web, renseignez le champ **En quittant, allez à...**
5. Vous pouvez décider ou non d'afficher l'application en pleine page. Si vous choisissez la seconde option, pensez à renseigner les camps relatifs à la **taille de l'applet**.
6. Cliquez enfin sur **OK**, puis enregistrez en changeant éventuellement le nom de la page HTML.

7. Vous allez obtenir un fichier HTML, que vous n'avez plus qu'à placer sur votre site à l'aide de votre logiciel de FTP préféré, accompagné bien sûr de l'application qu'il lance...



8. Et voilà le résultat...



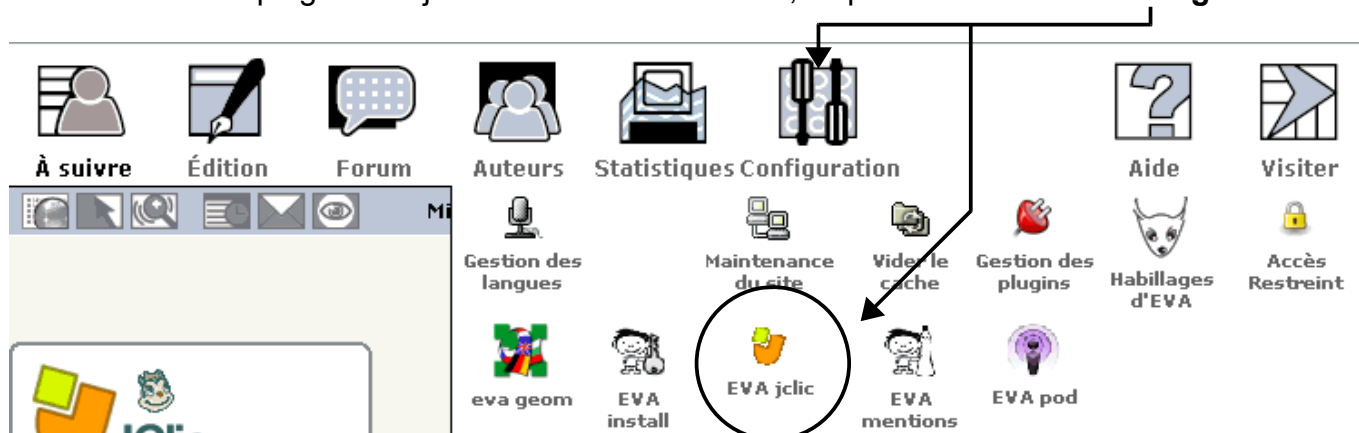
Attention, pour lancer l'application, le navigateur doit accéder au site <http://clic.xtec.net> afin de lancer le plugin *clicplugin.js*.

Vous devez donc être en ligne.

Importer une application dans un site web SPIP-EVA

Pour peu que le plugin EVA-JClic ait été installé sur le site, Il est possible d'insérer des activités dans une article SPIP. Exemple : <http://www.ienacy3.edres74.net/spip.php?article294>

Pour vérifier si le plugin EVA jclic a bien été installé, cliquez sur le bouton **Configuration**.



1. Ouvrez ou créez votre article.
2. Ajoutez un document, ici il s'agira donc d'une application J-Clic, présentée sous forme de fichier ZIP.
3. Après avoir choisi ou téléchargé votre fichier ZIP, vous obtiendrez ce message...

AJOUTER UN DOCUMENT ?

► Télécharger depuis votre ordinateur :

C:\Documents and [Parcourir...]

Télécharger

Le fichier que vous proposez d'installer est un fichier Zip.

Ce fichier peut être :

- ☒ installé tel quel, en tant qu'archive compressée Zip ;
- ☐ décompressé et chaque élément qu'il contient installé sur le site. Les fichiers qui seront alors installés sur le site sont :

- 1. blackb.gif
- 2. blackbrd.wav
- 3. book.gif
- 4. book.wav
- 5. chalk.gif
- 6. chalk.wav
- 7. cisors.gif
- 8. computer.gif
- 9. computer.wav
- 10. lac.png
- 11. pen.gif
- 12. scissors.wav

☐ les deux

Valider

Appli.jclic.zip

Zip

<doc324|left>
<doc324|center>
<doc324|right>

▼ Appli.jclic.zip

1 Mo - 2 janvier 2008

Titre du document :
Application J-Clic

Date de mise en ligne :
2 janvier 2008

Description :

Enregistrer

► Vignette personnalisée

Supprimer ce document

Chapeau ?
(Texte introductif de l'article)

Texte ?
Vous pouvez enrichir l'article avec des typographies. ?

Code ?

<doc324|center>

5. Complétez ensuite le formulaire et insérez le code d'affichage du document dans le texte de votre article.

6. Enregistrez le formulaire et l'article.

7. Vous obtiendrez ceci...



J-Clic

Modifier cet article

► DATE DE PUBLICATION EN LIGNE : 2 JANVIER 2008 ?
► DATE DE RÉDACTION ANTÉRIEURE : N.C. ?

► LES AUTEURS ?

Michel	5 articles	Retirer l'auteur ✖
--------	------------	--------------------

▼ MOTS-CLÉS ?

AJOUTER UN MOT-CLÉ :
 Créer un nouveau mot-clé et le lier à cet article

activites	▼
affichage	▼
Contenu	▼

Cet article est : publié en ligne ▼ ?

8. Déroulez la liste des mots-clés en cliquant sur la flèche.

9. Dans la liste **activités**, choisissez **jclic**.

10. Validez votre choix en cliquant sur le bouton **Choisir**.

▼ MOTS-CLÉS ?

AJOUTER UN MOT-CLÉ :
 Créer un nouveau mot-clé et le lier à cet article

jclic	▼	Choisir
affichage	▼	
Contenu	▼	

11. Mettez votre article en ligne.
Et voilà le résultat...



[Voir en plein écran](#)

[Télécharger l'activité](#)

Par : Michel

Publié : 2 janvier