

Mode d'emploi

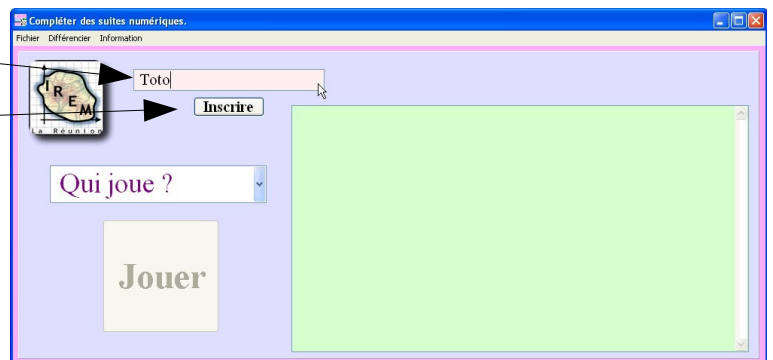
Compléter des suites de nombres 0 à 999

1 – Inscrire un joueur

L'inscription se fait dans le cadre en haut du panneau d'entrée du didacticiel.

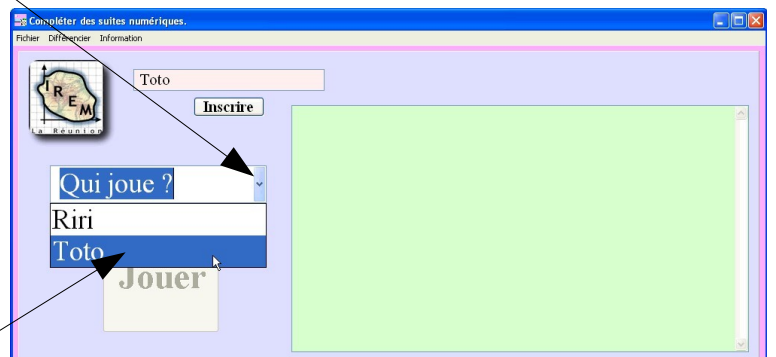
Inscrire le prénom ici.

Valider en cliquant ici.



2 – Sélectionner un joueur

Le choix du joueur se fait en sélectionnant un nom dans le menu déroulant activé *en cliquant sur la petite flèche à droite du cadre* en haut du panneau d'entrée du didacticiel.



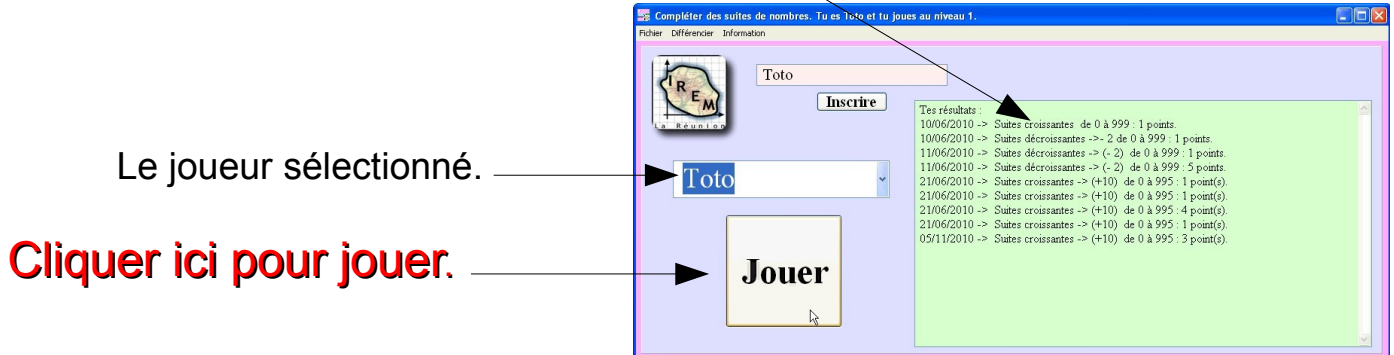
Cliquez pour sélectionner le joueur Toto.

3 – Jouer

Cliquer sur le bouton « Jouer », une fois un joueur sélectionné.

Les résultats de Toto.

Il est possible de consulter les résultats de chaque joueur en les sélectionnant un à un sur ce panneau.



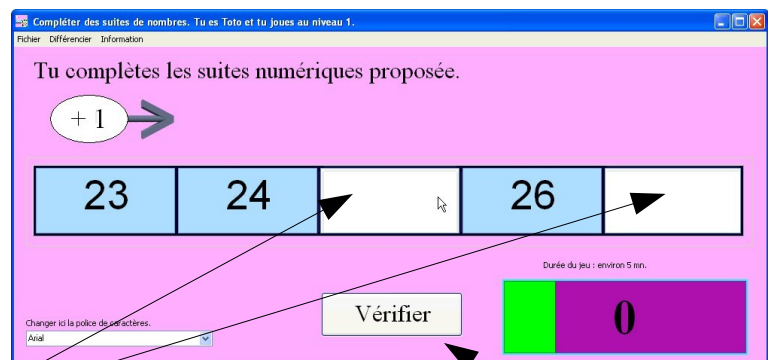
4 – Commencer

- **Cliquer sur le bouton « Commencer ».**

- Lorsqu'une suite est proposée, inscrire les nombre qui manquent dans les cases blanches. Puis, cliquer sur le bouton « vérifier ».



Pour commencer, cliquer ici.



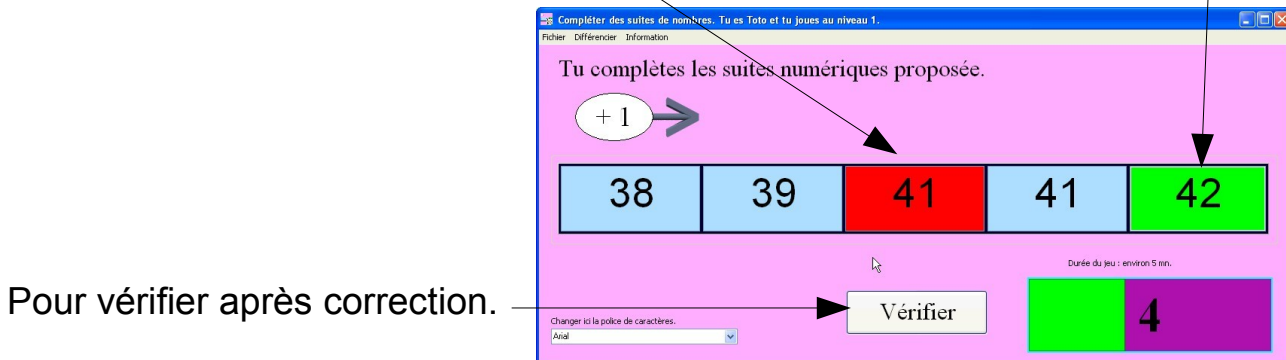
Inscrire les réponses ici.

Puis cliquer ici pour vérifier la réponse.

5 – Correction des suites

Après vérification, la correction des erreurs contenues dans les cases rouges est attendue. Puis, cliquer à nouveau sur le bouton « Vérifier »

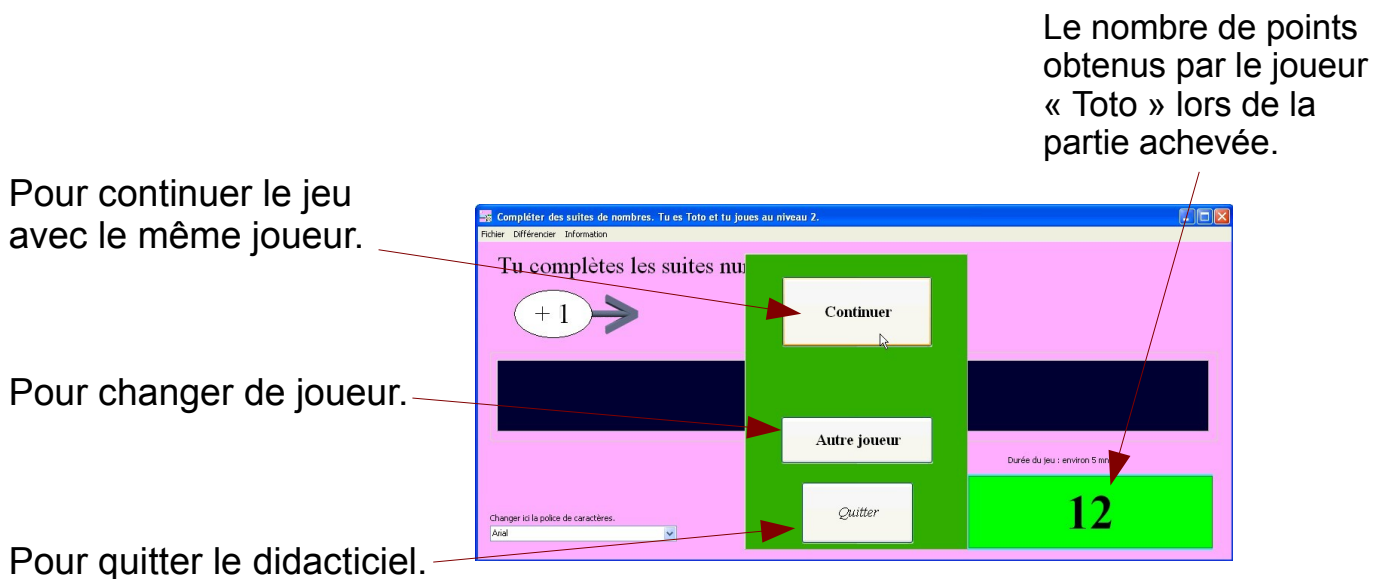
Résultat erroné en rouge. Résultat correct en vert.



6 – Fin de partie

En fin de partie, un nouveau panneau apparaît.

Il est possible pour le même joueur d'entamer une nouvelle partie (« Continuer »), de choisir un nouveau joueur en passant par le panneau du début (« Autre joueur ») ou de quitter le didacticiel (« Quitter »).



7 – Différencier

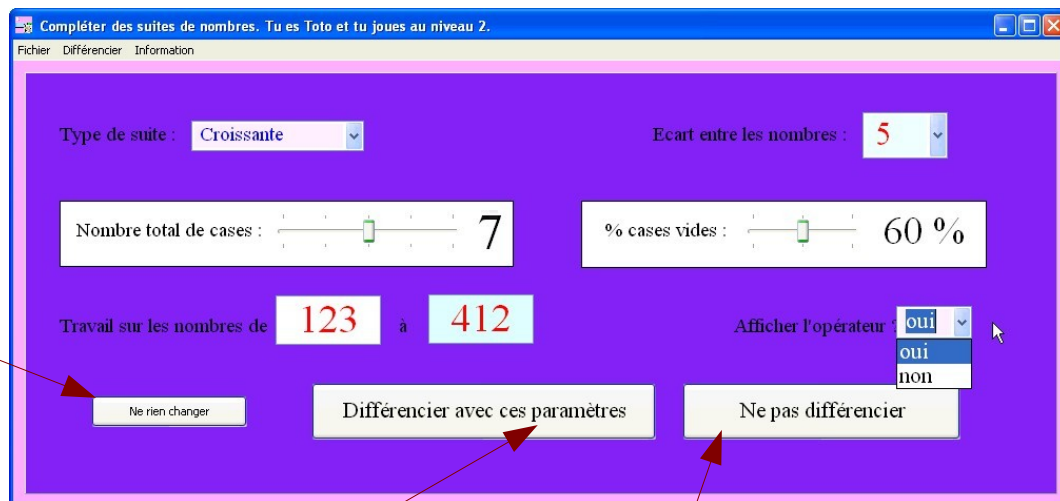
Il est possible de quitter la progression interne au didacticiel afin de l'exploiter d'une façon différenciée pour chaque joueur.



Dans le menu « Différencier », cliquer sur « Paramètres individuels ».

Choisir, sur ce panneau, les paramètres souhaités.

Quitter ce panneau sans rien changer.



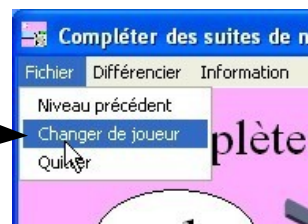
Pour prendre en compte les paramètres individuels.

Pour revenir à la progression interne du didacticiel.

8 – Divers

A - Le menu du haut : il permet de rétrograder un joueur (en cours) à un niveau inférieur, de changer de joueur ou de quitter le didacticiel.

Cliquer sur « Fichier », puis sur le sous-menu de l'action souhaitée.



B – Pour passer à un niveau supérieur, en cas d'utilisation de la progression interne au didacticiel, le joueur doit obtenir un score de **plus de 5 points, validés en fin de partie**.

C – 52 niveaux disponibles : de 1 à 28, les nombres de 1 à 99 ; de 29 à 40, les nombres de 1 à 199 ; de 41 à 52, les nombres de 1 à 999. L'ordre des écarts est : 1, 2, 5, 10, 6, 7, 8, 9. Alternance à chaque passage de niveau entre suite croissante et suite décroissante.

D – Le logiciel est redimensionné automatiquement en fonction de la résolution et de la largeur de l'écran de l'ordinateur.