

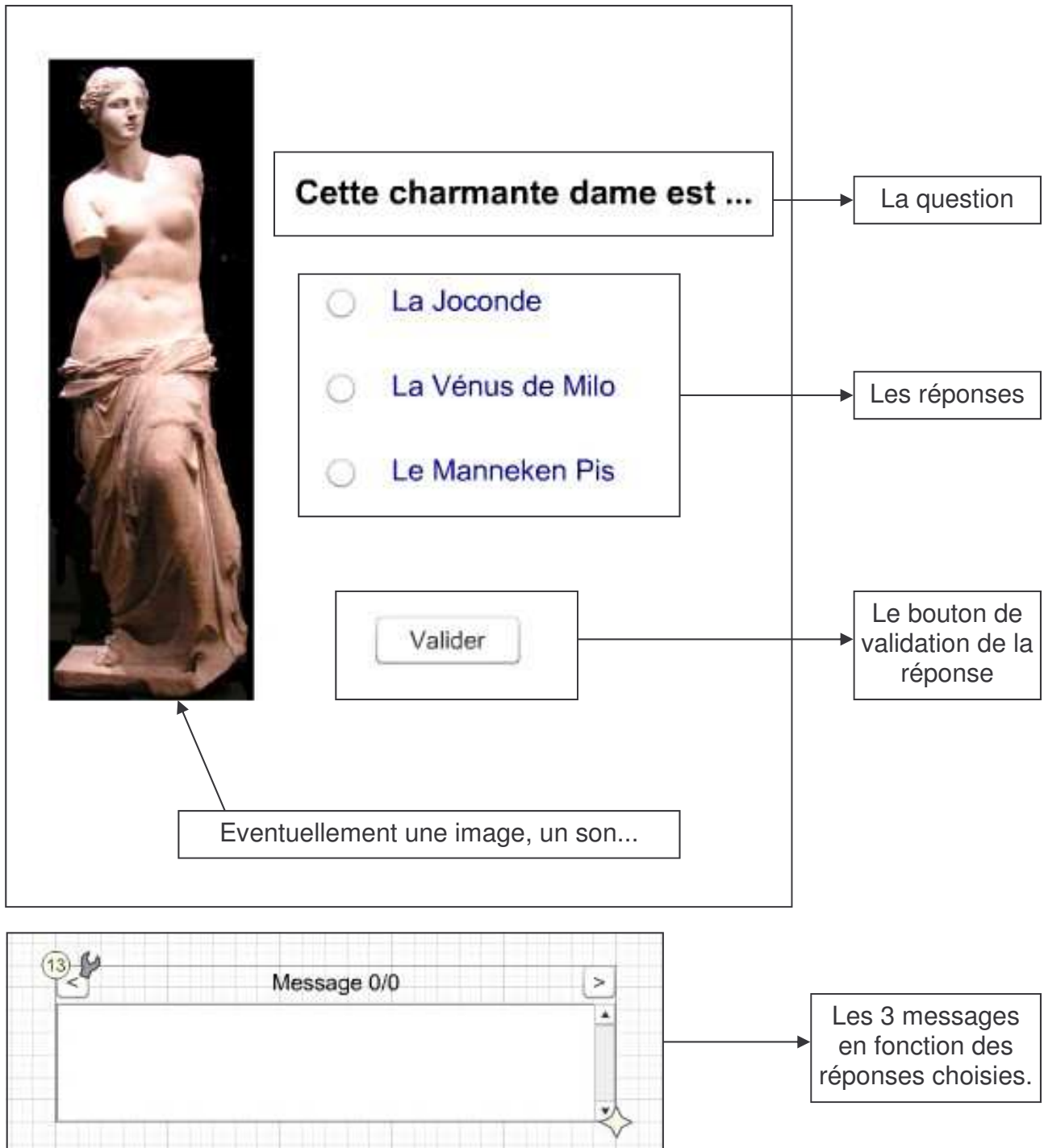
Utilisation de Didapages

Créer un exercice

- ◆ Préparation de l'exercice
- ◆ Edition de la page
- ◆ Les paramétrages des boutons de sélection, de message et de validation

Préparation de l'exercice

Avant de commencer l'édition de l'exercice il faut au préalable penser à sa structure.



Edition de la page

LES OBJETS TEXTE

OBJET 3
 OBJET 8
 OBJET 9
 OBJET 10

LES OBJETS IMAGE

OBJET 2

LES OBJETS BOUTON DE SELECTION

OBJET 5
 OBJET 6
 OBJET 7

LES OBJETS VALIDER

OBJET 12

LES OBJETS MESSAGE

OBJET 13

Les paramétrages des boutons de sélection, de message et de validation

The image displays three sequential screenshots of the 'Bouton de sélection' (Selection Button) configuration dialog in Didapages. Each dialog has a title bar 'Bouton de sélection' and contains the following fields:

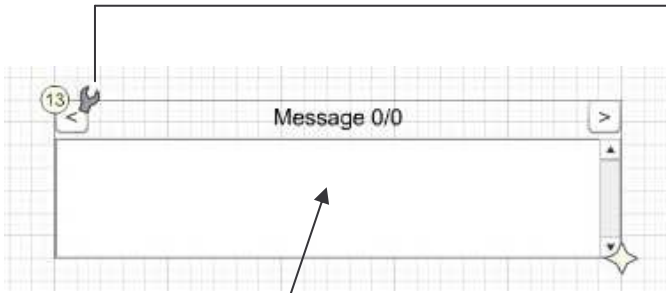
- X**: 145
- Y**: 195 (top), 230 (middle), 265 (bottom)
- Groupe**: 1
- Etat correct**: Radio buttons for 'Sélectionné' and 'Désélectionné'. In the first screenshot, 'Désélectionné' is selected. In the second and third, 'Sélectionné' is selected.
- Message si coché**: A text area for a message. In the first screenshot, the message is 'Non, vous devez confondre avec une autre oeuvre non moins célèbre, mais qui n'est pas'. In the second, it is 'Oui, c'est bien la Vénus de Milo. 1 point pour vous !'. In the third, it is 'Je vois que cette proposition vous amuse vous aussi ;-). Allez, 1 point pour rire !'.
- Points en jeu**: A text input field.
- Malus**: A text input field.
- Bonus**: A text input field.
- Buttons**: 'Annuler' and 'Ok'.

Numbered icons (5, 6, 7) with arrows point to the 'Etat correct' radio buttons, the 'Message si coché' text area, and the 'Points en jeu' field respectively in each screenshot.

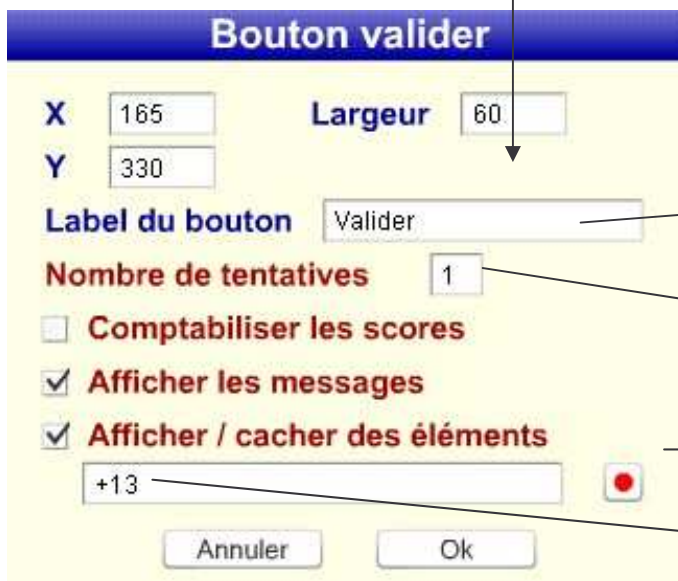
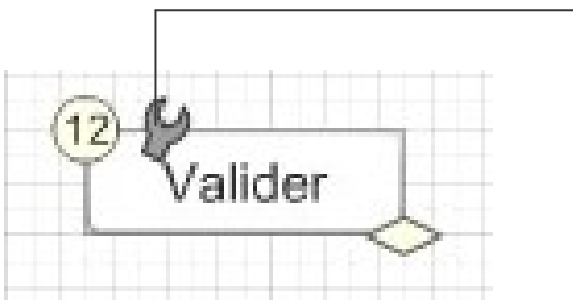
Vous positionnez vos messages correspondant à chaque réponse.

Dans ce type d'exercice les fonctions « Sélectionné » et « Désélectionné » importent peu. Il en est de même en ce qui concerne les points, les malus et les bonus.

Ces fonctionnalités sont utilisés lorsque l'on veut attribuer des scores aux réponses.



Dans cette fenêtre apparaîtront les messages.



Nommer le bouton

Vous pouvez donner un nombre de tentatives

Pour faire apparaître les messages cochez les deux dernières cases.

13 correspondant à l'objet 13
« + » fait apparaître l'objet
« - » fait disparaître l'objet