

Texte

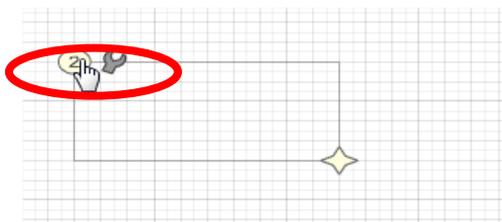
La zone de texte permet d'afficher du texte qui ne pourra être modifié par le lecteur.

Mais une zone de texte pourra néanmoins servir en tant que lien (vers une autre page du livre), pourra le cas échéant être déplacée (comme une étiquette – voir chapitre "Les déplacements").

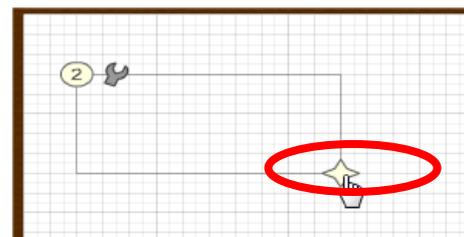
Passer en mode Edition



Dans la fenêtre Edition, sélection dans l'une des listes déroulantes de l'élément "Texte"



Pour déplacer la zone de texte, clic sur son numéro.

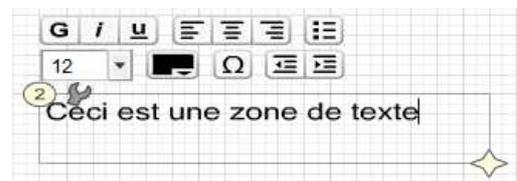


Pour agrandir ou rétrécir la zone, cliqué-glissé sur le coin inférieur droit.

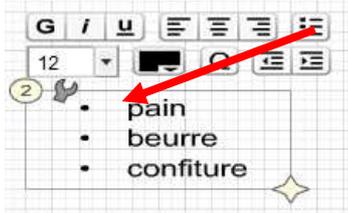
La saisie du texte

Un clic dans la zone de texte fait apparaître des icônes:

G (gras), I (italique), u (souligné), alignement à gauche, centré, alignement à droite, puces, taille de police, couleur de police, caractères spéciaux, retrait à gauche et à droite.



Didapages – Zone de texte, croquis auteur, lecteur, zone de saisie



- pain
- beurre
- confiture

Utilisation de l'icône "puces" après sélection des 3 lignes de texte ou sélection d'une ligne seule.

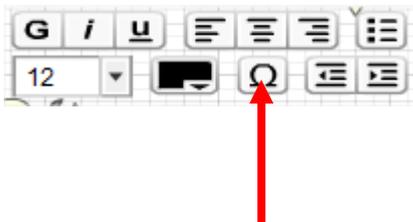


Du texte
avec un retrait à droite

Utilisation de l'icône "augmenter le retrait"

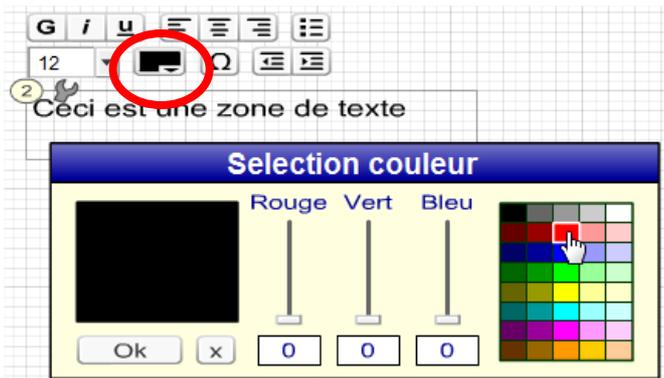
La table des caractères spéciaux gérés par Didapages:

Apparaît après un clic sur l'icône spécifique:

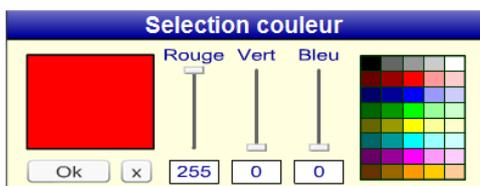


~	ı	ç	€	£	¤	\	§	¨	©	ª	«	¬	-	®	¯
°	±	²	³	´	µ	¶	·	¸	¹	º	»	¼	½	¾	¿
À	Á	Â	Ã	Ä	Å	Æ	Ç	È	É	Ê	Ë	Ì	Í	Î	Ï
Ð	Ñ	Ò	Ó	Ô	Õ	Ö	×	Ø	Ù	Ú	Û	Ü	Ý	Þ	ß
à	á	â	ã	ä	å	æ	ç	è	é	ê	ë	ì	í	î	ï
ð	ñ	ò	ó	ô	õ	ö	÷	ø	ù	ú	û	ü	ý	þ	ÿ
α	β	γ	δ	ε	ζ	η	θ	ι	κ	λ	μ	ν	ξ	ο	π
ρ	ς	σ	τ	υ	φ	χ	ψ	ω	Γ	Δ	Ζ	Θ	Λ	Ξ	Π
Σ	Φ	Ψ	Ω												

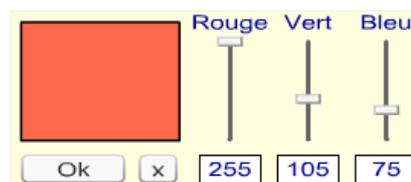
La couleur de texte



Attention: sélectionner d'abord le texte avant de cliquer sur l'icône couleurs.



Les curseurs servent à définir une nuance.



En jouant sur les paramètres, on obtient une couleur autre que celles proposées par la palette.

Les paramètres d'une zone de texte.



Un clic sur la clé à côté du numéro de la zone de texte ou la clé dans le fenêtre Edition fait apparaître la fenêtre des paramètres.

Texte			
X	<input type="text" value="70"/>	Largeur	<input type="text" value="170"/>
Y	<input type="text" value="50"/>	Hauteur	<input type="text" value="35"/>
Transparence		100 %	<input type="range"/>
<input type="checkbox"/>	Couleur du fond	<input type="color"/>	
<input type="checkbox"/>	Couleur du bord	<input type="color"/>	
<input checked="" type="radio"/>	Pas d'interactivité		
<input type="radio"/>	Aller vers la page	<input type="text"/>	
<input type="radio"/>	Déplaçable		
		<input type="checkbox"/>	Uniquement sur les zones cibles
		<input type="button" value="Annuler"/>	<input type="button" value="Ok"/>

Changement de la couleur du fond et de la bordure.

Mode édition	Mode visualisation
<input checked="" type="checkbox"/> Couleur du fond <input type="color"/>	
<input checked="" type="checkbox"/> Couleur du bord <input type="color"/>	

Une zone de texte comme lien hypertexte

Sur une page "Sommaire" ou "Menu" ou "Table des matières", des zones de texte peuvent être utilisées comme liens vers d'autres pages du livre.

Mode édition	Mode visualisation
<input checked="" type="checkbox"/> Couleur du fond <input type="color"/>	
<input checked="" type="checkbox"/> Couleur du bord <input type="color"/>	
<input type="radio"/> Pas d'interactivité	
<input checked="" type="radio"/> Aller vers la page <input type="text" value="6"/>	

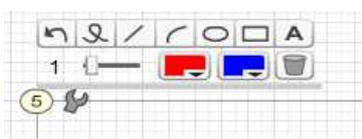
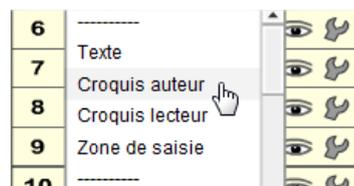
Renseigner simplement la page de destination

Croquis auteur

Le croquis "Auteur" permet d'insérer sur la page un croquis qui pourra apparaître ensuite, soit en tant qu'image fixe, soit en tant qu'animation reprenant les différentes étapes de son tracé.

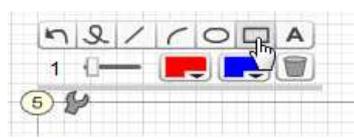
Le croquis "Auteur" ne peut être modifié par le lecteur du livre.

Sélection de "Croquis auteur" dans la liste déroulante.



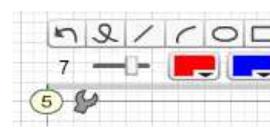
Icones du haut, de gauche à droite:

- Annuler la dernière action
- Dessin à main levée
- Ligne droite
- Ligne courbe
- Ovale
- Rectangle
- Texte



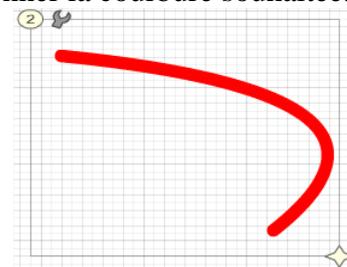
Icones du bas, de gauche à droite:

- Curseur d'épaisseur de trait
- Couleur de bordure
- Couleur de remplissage
- Tout effacer

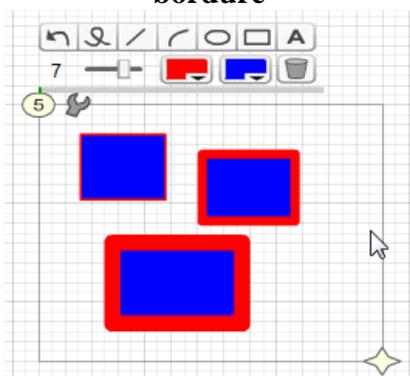


Pour tracer une courbe:

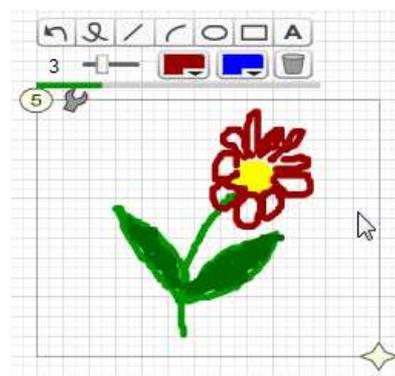
- Définir d'abord l'épaisseur du trait
- Sélectionner l'outil "courbe"
- Tracer le trait (droit)
- Puis clic souris en dehors du trait
- Donner la courbure souhaitée.



Outil rectangle avec différentes épaisseurs de bordure



Outil "à main levée"



Un clic sur la clé fait apparaître la fenêtre des paramètres de la zone "Croquis Auteur"

Didapages – Zone de texte, croquis auteur, lecteur, zone de saisie

Croquis auteur

X Largeur

Y Hauteur

Couleur du fond

Couleur du bord

Animer le croquis !!!

Barre de contrôle

Indetectable à la souris

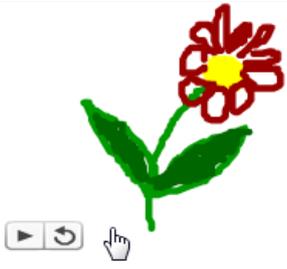
Pas d'interactivité

Aller vers la page

Déplaçable

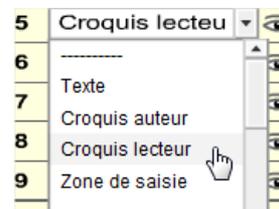
Uniquement sur les zones cibles

Mode édition	Mode visualisation
<div style="background-color: #ffff00; padding: 5px; border: 1px solid black;"> <input checked="" type="checkbox"/> Animer le croquis !!! <input type="checkbox"/> Barre de contrôle </div>	 <p>Le tracé du croquis est reproduit, en boucle.</p>

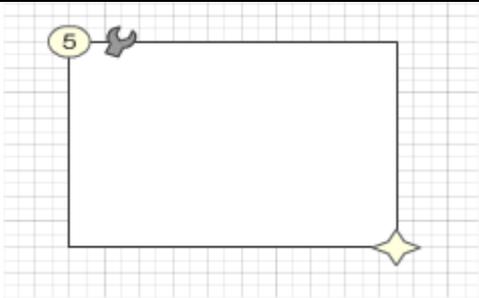
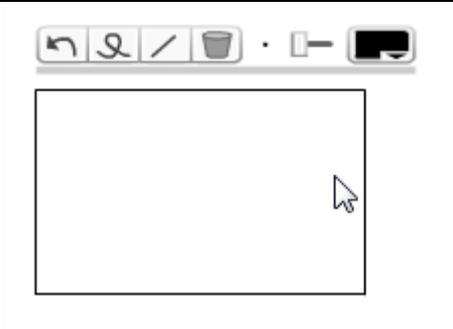
Mode édition	Mode visualisation
<div style="background-color: #ffff00; padding: 5px; border: 1px solid black;"> <input checked="" type="checkbox"/> Animer le croquis !!! <input checked="" type="checkbox"/> Barre de contrôle </div>	 <p>Le tracé du croquis est reproduit après un clic sur la touche lecture.</p>

Croquis lecteur

Le croquis "Lecteur" permet d'insérer sur la page une zone dans laquelle l'utilisateur du livre pourra faire son propre croquis.



Sélection de "Croquis auteur" dans la liste déroulante.

Mode édition	Mode visualisation
	
Définir la taille souhaitée	Lors du survol de la zone avec le curseur apparaît la barre d'outils pour le lecteur.

En mode édition, un clic sur la clé fait apparaître la fenêtre des paramètres de la zone.

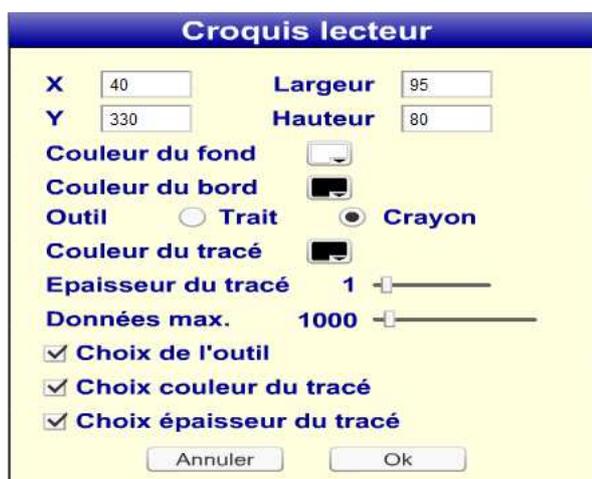
Outil: définit l'outil qui sera utilisé par défaut. Mais le lecteur pourra le modifier (si la case "choix de l'outil" est cochée).

Couleur: définit la couleur par défaut. Mais elle pourra être modifiée (si la case "choix couleur du tracé" est cochée).

Épaisseur: définit l'épaisseur par défaut. Elle pourra être modifiée (si la case "choix épaisseur du tracé" est cochée).

Données max. définit le nombre de pixels possible.

Choix: possibilité donnée, ou non, au lecteur de modifier l'outil (crayon ou trait), la couleur et l'épaisseur.



Didapages – Zone de texte, croquis auteur, lecteur, zone de saisie

Données max:

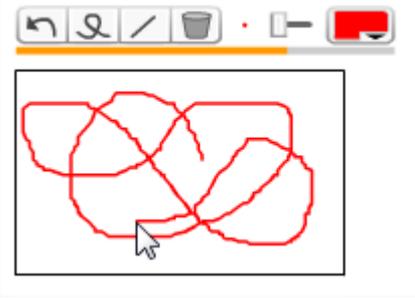
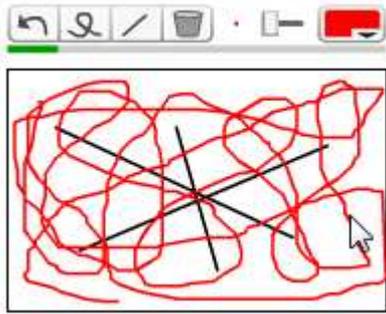
Définit le nombre maximal de pixels pour le futur croquis. Pour rappel, un pixel est l'unité minimale d'affichage sur l'écran.

Le nombre de pixels varie en fonction de l'épaisseur du tracé mais pas de la couleur.

Ainsi, si l'épaisseur est fixée à 1 (soit 1 pixel), une ligne longue de 10 pixels nécessitera 10 pixels.

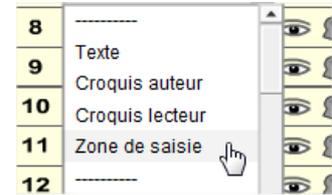
Si l'épaisseur est de 2, la même ligne nécessitera 20 pixels.

Il importe donc, avant de fixer le nombre de données maximal, de prévoir le croquis à réaliser.

Mode visualisation	
	
<p>Un curseur indique au lecteur le nombre de pixels déjà utilisés. (ici "données max" 1000)</p>	<p>Ici "données max" défini à 10 000 pixels.</p>

Zone de saisie

La zone de saisie permet au lecteur de saisir du texte.



Sélection de "Zone de saisie" dans la liste déroulante.

Mode édition	Mode visualisation
 <p data-bbox="111 907 758 1019">La taille de la zone est à définir en fonction de ce que l'on attend du lecteur (un mot, une phrase, un texte plus long,....).</p>	 <p data-bbox="826 907 1516 1048">Même si l'ascenseur à droite permettra de voir si l'on a dépassé la taille d'affichage de la fenêtre, il est préférable de donner tout de suite une taille suffisante.</p>

Un clic sur la clé fait apparaître la fenêtre des paramètres de la zone de saisie.

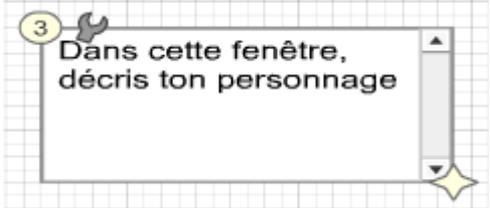
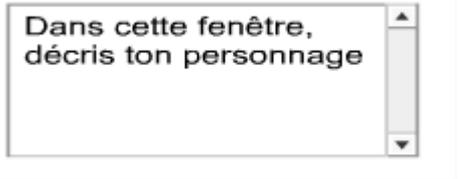
Zone de saisie

X	<input type="text" value="75"/>	Largeur	<input type="text" value="120"/>
Y	<input type="text" value="60"/>	Hauteur	<input type="text" value="60"/>

Texte initial

Dans cette fenêtre, décris ton personnage

Le texte initial pourra être supprimé par le lecteur (par exemple en le sélectionnant puis en appuyant sur la touche Suppr).

Mode édition	Mode visualisation
	

Les déplacements

Une zone de texte peut, le cas échéant, être déplacée par le lecteur, comme par exemple dans un exercice avec des étiquettes.

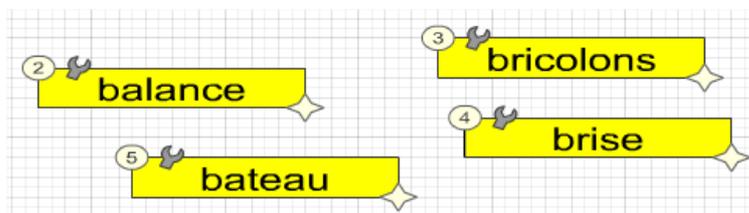
Pour une zone de texte qui peut être déplacée, ouvrir sa fenêtre de paramètres avec la clé.



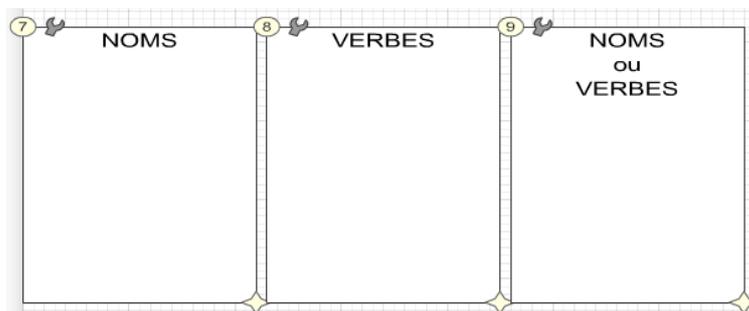
Cocher "Déplaçable"

Exemple d'exercice, avec uniquement des zones de texte.

Ces zones de texte sont toutes déplaçables.



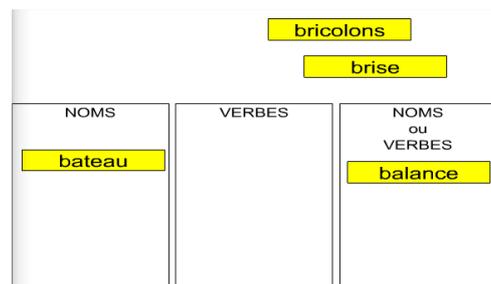
Ces zones de texte ne sont pas déplaçables.



Le lecteur pourra donc déplacer les étiquettes pour les poser dans les "boîtes".

Attention à l'ordre des éléments. Le nr 1 est recouvert par le nr 2 qui est recouvert par le nr 3, etc.

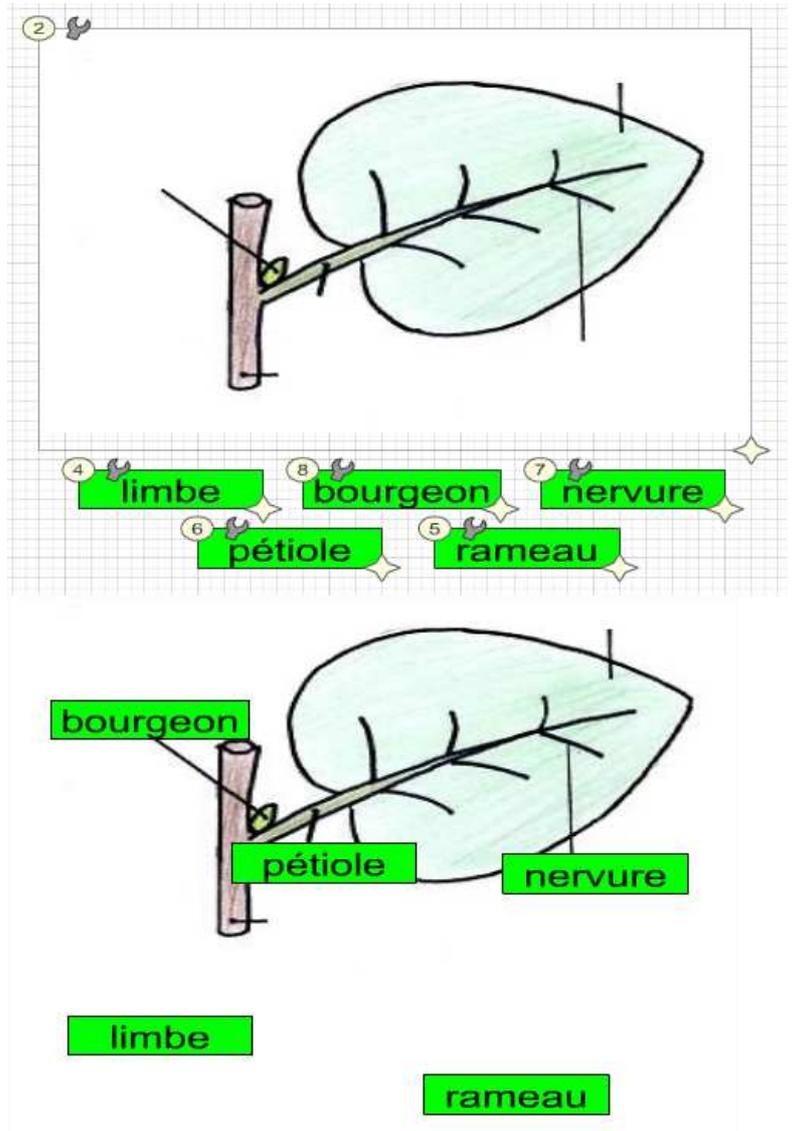
Les "boîtes" doivent donc être placées avant les étiquettes.



Autre exemple d'exercice avec une image

L'image est placée en premier, pour pouvoir être "recouverte" par les étiquettes.
(voir le Tuto2, insertion d'une image)

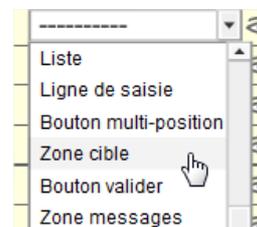
Les étiquettes sont des zones de texte déplaçables.



En mode visualisation

Les zones cibles

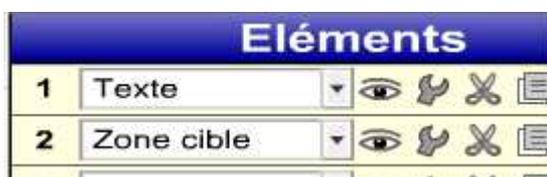
Faire se déplacer des zones de texte, c'est bien. Les obliger à aller à un endroit défini, c'est mieux.



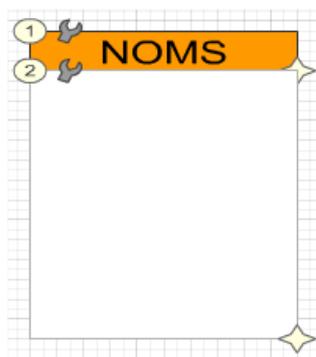
Sélection de "Zone cible" dans la liste déroulante.

Exemple d'exercice avec les étiquettes nom, verbe.

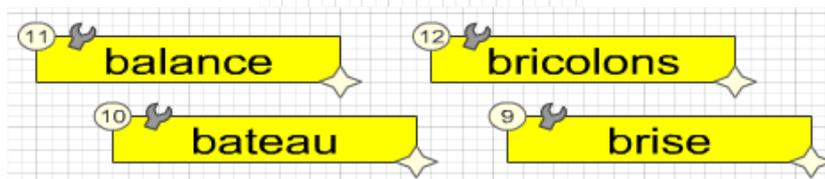
Mise en place des éléments.



Une zone de texte pour y écrire "NOMS"
Une zone cible pour recueillir les étiquettes.



Des zones de texte déplaçables pour faire les étiquettes.



Il convient maintenant de paramétrer la zone cible. Un clic sur sa clé pour faire apparaître la fenêtre des paramètres.

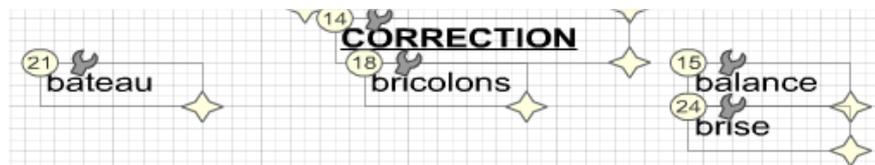
Dans un 1^{er} temps, renseigner quels éléments ont le droit d'aller dans cette zone cible.
Saisir simplement leur numéro dans les fenêtres "Juste" et "Faux".
S'il y a plusieurs éléments concernés, séparer les numéros par une virgule.

A ce stade, les étiquettes sont toutes déplaçables mais aucune validation n'est gérée.

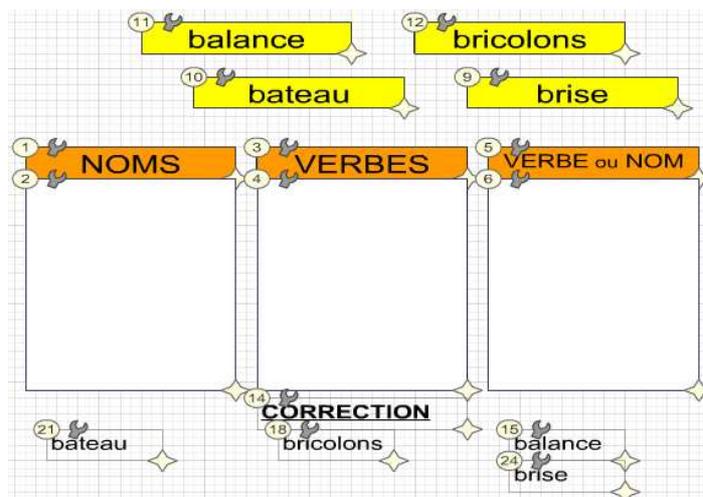
Exemple: comment faire apparaître la solution dans un exercice.

Objectif: faire simplement apparaître la correction après un clic sur un bouton "Vérier".

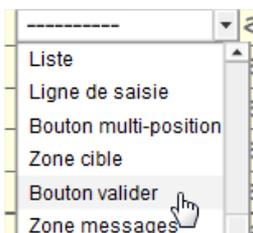
Mise en place sous les "boîtes" des noms, verbes et verbe ou nom de zones de textes simples.



Celles-ci sont positionnées sous la boîte exacte.



Ajout d'un bouton de validation.



Dans la fenêtre des paramètres du bouton valider, changer son intitulé (label) et renseigner les numéros des zones de texte à faire afficher lors du clic sur le bouton.

Pour afficher un élément, faire précéder son numéro du signe +
A l'inverse, pour cacher un élément, le faire précéder par le signe -

Le fait de renseigner des éléments à afficher après un clic sur le bouton de validation les rend implicitement invisibles. C'est-à-dire que lors du chargement de la page, le lecteur ne les verra pas.



Didapages – Zone de texte, croquis auteur, lecteur, zone de saisie

Le nombre de tentatives:

Définir le nombre de tentatives est surtout utile pour la gestion du score (voir paragraphe suivant).

Si aucun nombre n'est spécifié, l'utilisateur peut cliquer autant de fois que souhaité et augmenter son score au fur et à mesure des changements ou corrections effectués.

Si le nombre de tentatives est fixé à 1, l'utilisateur ne pourra cliquer qu'une fois sur le bouton de validation pour voir son score s'afficher. Les changements effectués après n'entraîneront aucune modification du score malgré d'autres clics sur le bouton de validation.

Mode visualisation

Lors de la lecture du livre, la correction n'est pas visible.

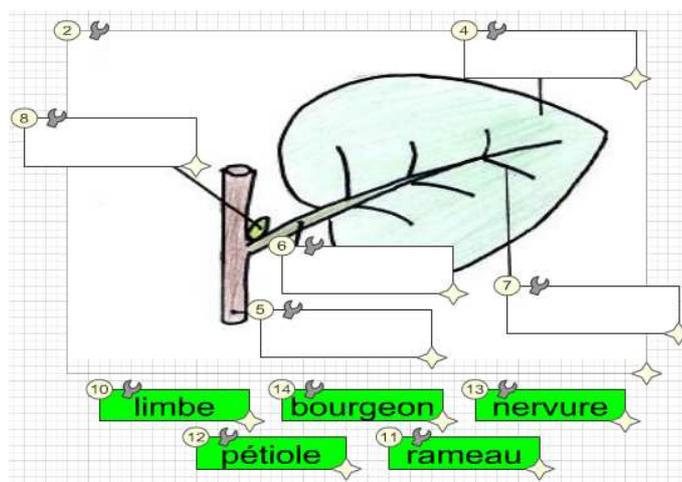
Après le clic sur le bouton de validation, la correction apparaît.

Gestion du score.

Objectif: faire s'afficher, après validation, le score obtenu.

L'exemple est celui d'un exercice précédent.
Les étiquettes sont déplaçables.

Il s'agit d'ajouter sur ce début d'exercice des zones cibles ainsi qu'un bouton de validation.



Didapages – Zone de texte, croquis auteur, lecteur, zone de saisie

Créer des zones cibles légèrement plus grandes que les étiquettes. Cela simplifiera la dépose pour le lecteur.

Attention !!! les zones cibles doivent avoir un numéro inférieur aux étiquettes pour que celles-ci se positionnent au-dessus.

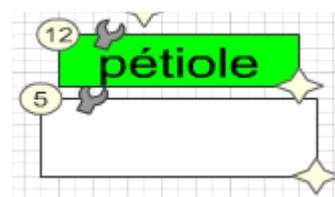
Pour chaque zone cible, définir ses paramètres.

Une couleur de bordure pour que la zone soit visible.

Juste: le numéro de l'étiquette exacte.

Faux: les numéros des autres étiquettes, séparés par des virgules.

Points en jeu: 1



Zone cible

X	20	Largeur	80
Y	85	Hauteur	30

Couleur du fond

Couleur du bord

Juste si contact avec les éléments

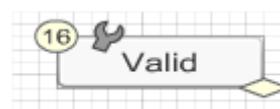
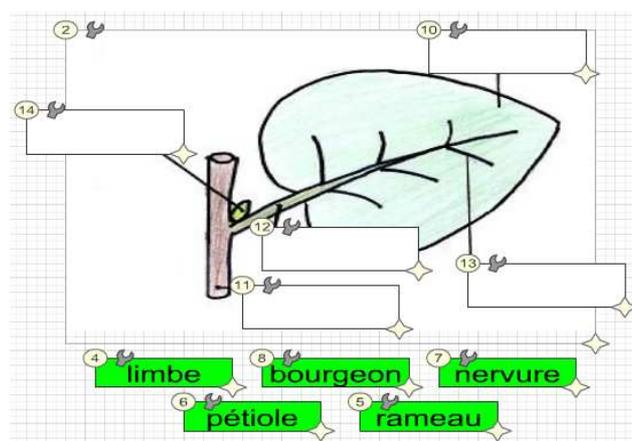
Faux si contact avec les éléments

Messages : si juste / si faux

Visibilités : si juste / si faux

Points en jeu

Malus Bonus



Placer un bouton valider.

Modifier les paramètres de ce bouton.

Label du bouton

Nombre de tentatives

Comptabiliser les scores

Afficher les messages

Afficher / cacher des éléments

Placer un élément "Score".



Didapages – Zone de texte, croquis auteur, lecteur, zone de saisie

Modifier les paramètres du bouton Score.
Ajouter un titre.
Renseigner le total de points à atteindre, soit le nombre d'étiquettes à positionner.

Titre Résultat:

Couleur du texte

Taille du texte 12

Visibilités liés au score

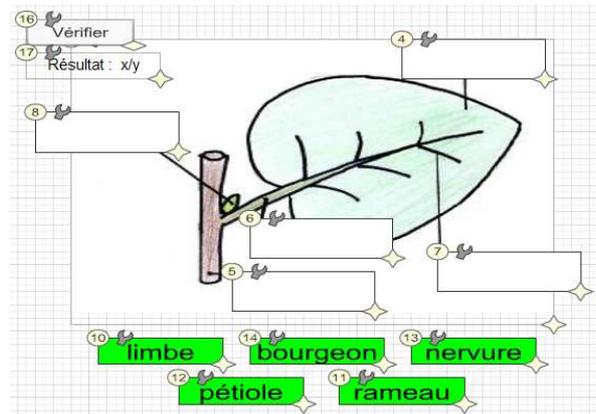
<input type="checkbox"/>	% -	<input type="checkbox"/>	% :	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	% -	<input type="checkbox"/>	% :	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	% -	<input type="checkbox"/>	% :	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	% -	<input type="checkbox"/>	% :	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	% -	<input type="checkbox"/>	% :	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>

Total de points à atteindre

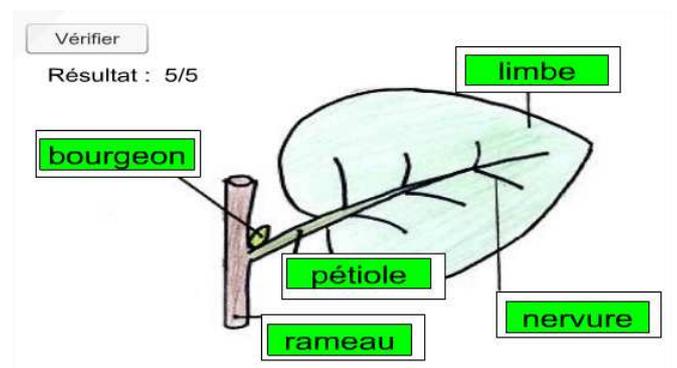
Il est possible de faire apparaître ou disparaître certains éléments en fonction de plages de pourcentages par rapport au total atteint.
Exemple ici: si le pourcentage du total est de 33%, on rend visible l'élément 5 (une explication par exemple) et invisible l'élément 2.

Visibilités liés au score					
0	% -	19	% :	+4,-3	
20	% -	49	% :	+5,-2	
50	% -	100	% :	+6,-1	
	% -		% :		

En mode Edition



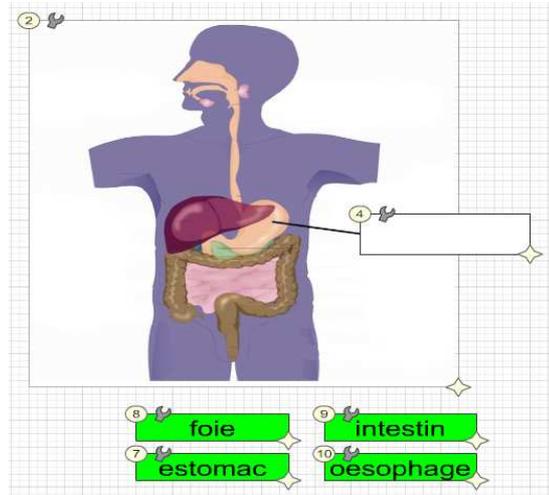
En mode Visualisation



Gestion des messages

Objectif : faire s'afficher un message lors du clic sur le bouton de validation.

Mise en place d'une image, d'une zone cible, de 4 zones de textes déplaçables. (voir le Tuto2, insertion d'une image)

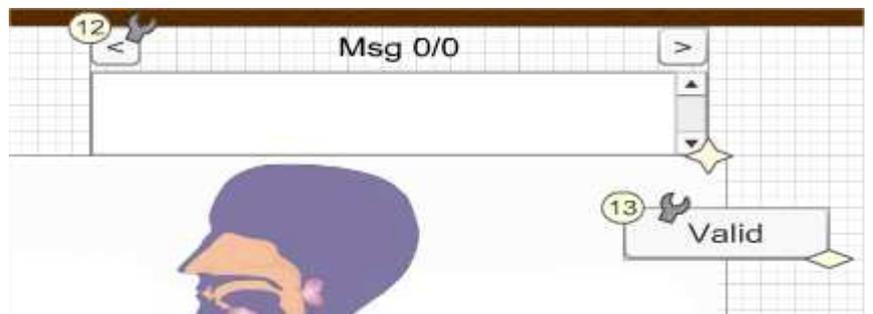


Paramètres de la zone cible:
Préciser l'élément juste et les éléments faux (séparés par une virgule)

Ecrire les messages (à gauche, celui qui s'affiche si le bon élément a été déposé, et à droite celui en cas d'éléments déposés erronés).

Zone cible			
X	205	Largeur	95
Y	195	Hauteur	30
Couleur du fond		<input type="text"/>	
Couleur du bord		<input type="text"/>	
Juste si contact avec les elements			
<input type="text" value="7"/>		<input type="checkbox"/>	
Faux si contact avec les elements			
<input type="text" value="8,9,10"/>		<input type="checkbox"/>	
Messages : si juste / si faux			
<input type="text" value="Oui, c'est bien l'estomac, 1ère étape de la digestion."/>		<input type="text" value="Non. Ceci est l'estomac, 1ère étape de la digestion."/>	
Visibilités : si juste / si faux			
<input type="text"/>		<input type="checkbox"/>	
<input type="text"/>		<input type="checkbox"/>	
Points en jeu		<input type="text" value="1"/>	
Malus		<input type="text"/>	
Bonus		<input type="text"/>	
<input type="button" value="Annuler"/>		<input type="button" value="Ok"/>	

Ajout d'une zone de message et d'un bouton de validation.



Paramètres du bouton de validation

Label du bouton: Vérifier

Nombre de tentatives: []

Comptabiliser les scores

Afficher les messages

Afficher / cacher des éléments

Paramètres de la zone de messages: changer éventuellement le titre.

Zone messages

X: 75 Largeur: 180

Y: 0 Hauteur: 50

Titre de la zone de messages

A lire....

Annuler Ok

En mode visualisation, un clic sur le bouton de validation fait apparaître le message associé.



A noter qu'il est toujours possible d'enlever l'élément erroné et de le remplacer par un autre.

Si l'on souhaite ne pas autoriser le lecteur à remplacer un élément faux par un autre, il convient de modifier les paramètres des zones de texte, en cochant "uniquement sur les zones cibles". L'étiquette ne peut alors plus être sortie de la zone cible que pour être mise sur une autre zone cible.

Il peut être judicieux alors de placer une zone cible d'attente, dans laquelle une étiquette pourrait être placée avant d'être remise dans une autre zone cible.

Aller vers la page []

Déplaçable

Uniquement sur les zones cibles

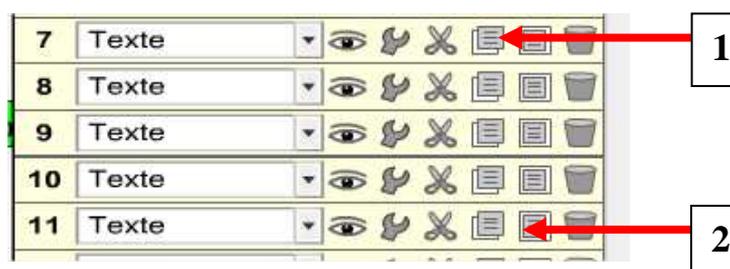
Annuler Ok

On peut aussi faire disparaître toutes les étiquettes lors du clic sur le bouton de validation et faire apparaître une copie de la bonne étiquette qui aura été rendue invisible au préalable.

Méthode:

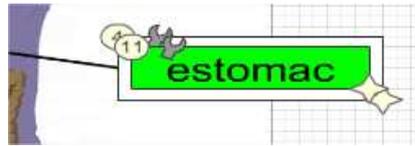
Copier-coller l'étiquette juste.

1. Copier 2. Coller



Didapages – Zone de texte, croquis auteur, lecteur, zone de saisie

Positionner l'étiquette collée dans la zone cible.



Rendre invisible cette étiquette.



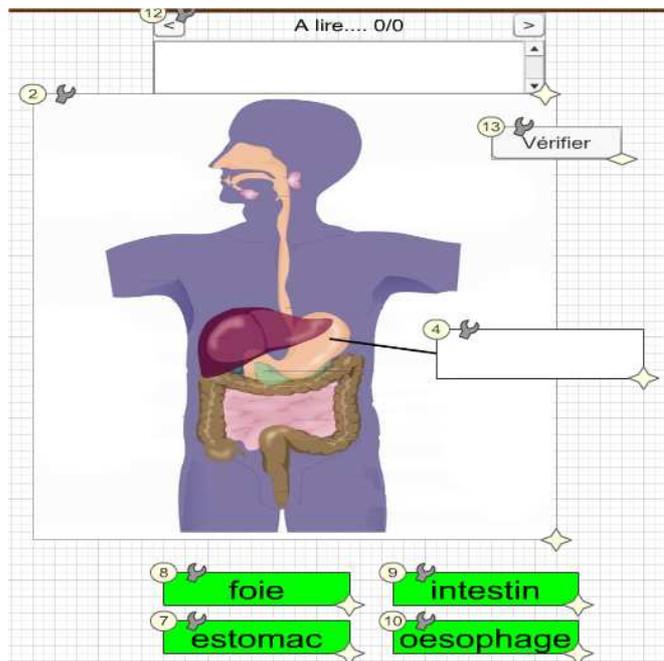
Modifier les paramètres du bouton de validation.

Un signe – devant les éléments à cacher.

Le signe + devant l'élément à afficher.

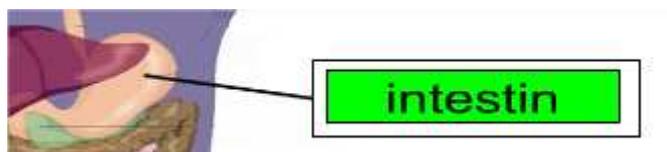


Mode édition. Les éléments sont en place.



Mode visualisation.

Une étiquette erronée est placée sur la zone cible.



Un clic sur le bouton de validation.
Seule est visible l'étiquette "correction"
et le message dans la zone messages.

