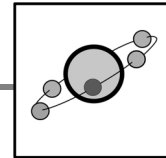




# DIDAPAGE

INITIATION AU LOGICIEL DIDAPAGE



INTITULE

Tutoriel logiciel « didapage »

DESCRIPTION

Le logiciel « didapage » permet de concevoir des livres interactifs électroniques. Ce tutoriel présente les principales fonctionnalités de ce logiciel.



DE

Fabrice Bonnet (animateur informatique Cahors 1)

DATE

mardi 9 novembre 2010

<b>Table des matières</b>
---------------------------

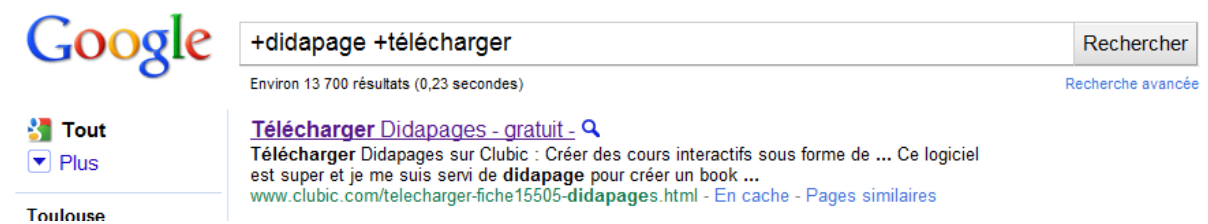
1. Installation du logiciel Didapage .....	3
2. Préparation du livre : « Mon premier projet » .....	7
3. Conception du livre .....	15
3.1. Edition d'une page.....	18
3.2. Edition d'un élément.....	19
3.3. Ajouts d'éléments simples.....	20
3.4. Animations d'éléments .....	24
4. Concevoir un questionnaire.....	27
4.1 Question de type Vrai/Faux – une seule réponse correcte.....	27
4.2 Question à choix multiples – plusieurs réponses correctes.....	32
4.3 Associations d'éléments – jeu de lecture images/mots .....	34
4.4 Bouton multipositions – le jeu des couleurs .....	36
4.5 Liste déroulante – les mots contraires.....	38
4.6 Question ouverte avec élément ligne de saisie .....	39
5. Détails des options complémentaires.....	41
5.1 Afficher/masquer des éléments.....	41
5.2 Nombres de tentatives .....	47
5.3 Gestion des scores.....	47
5.4 Marque page .....	48
5.5 Pages-types .....	49
5.7 Bouton multifonction.....	54
6.7 Comment activer l'aide sur un élément ? .....	55
6. Générer le livre électronique et le publier .....	56
6.1 Dans un dossier local de l'ordinateur .....	56
6.2 Sur support CD-ROM.....	59
6.3 Sur clé USB.....	67
6.4 En ligne sur Internet .....	67

# 1. Installation du logiciel Didapage

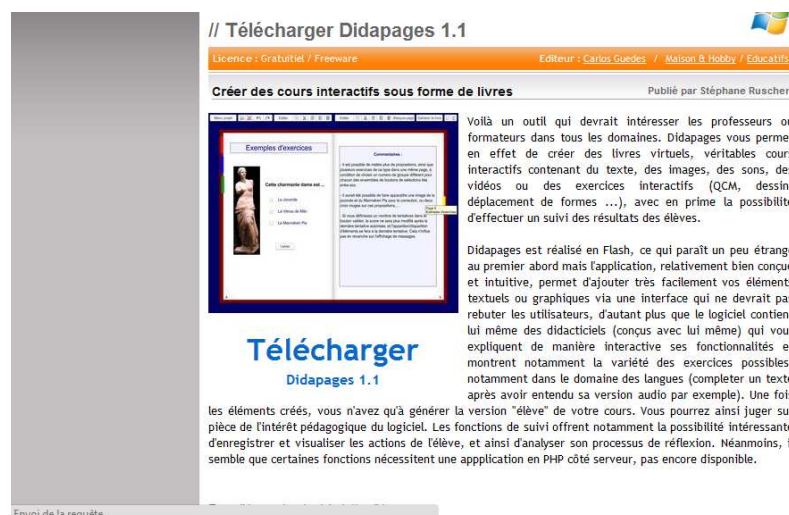
A partir de google,



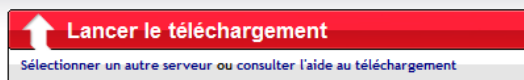
« Recherche Google »



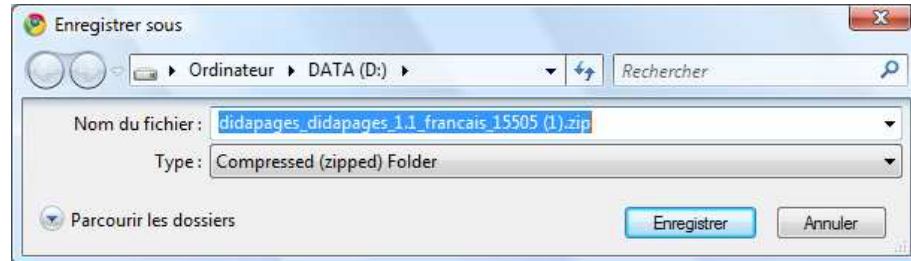
Cliquer sur premier élément de la liste.



« Télécharger »

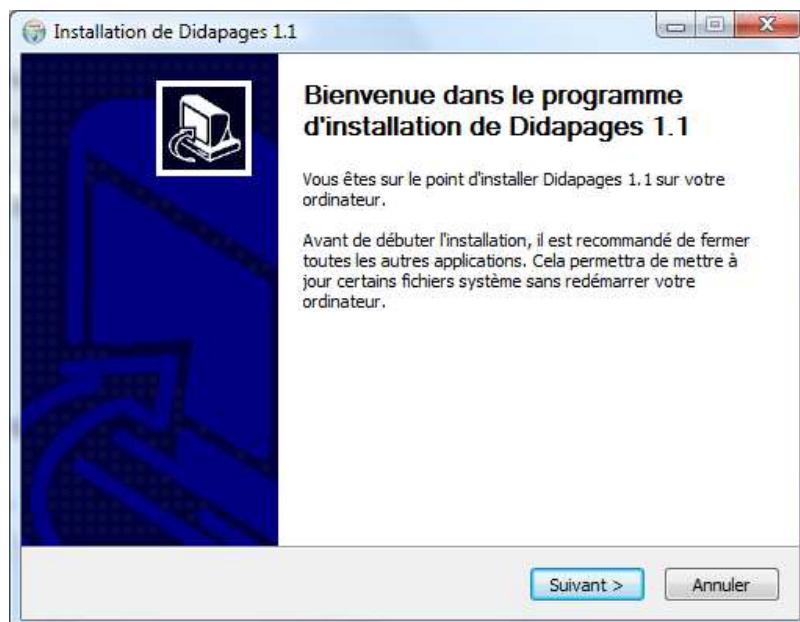
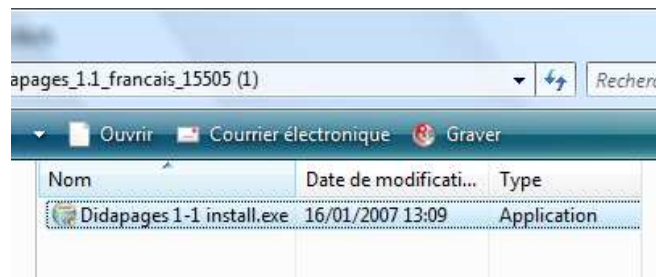
//Téléchargement de **Didapages 1.1**

Cliquer sur « Lancer le téléchargement ».

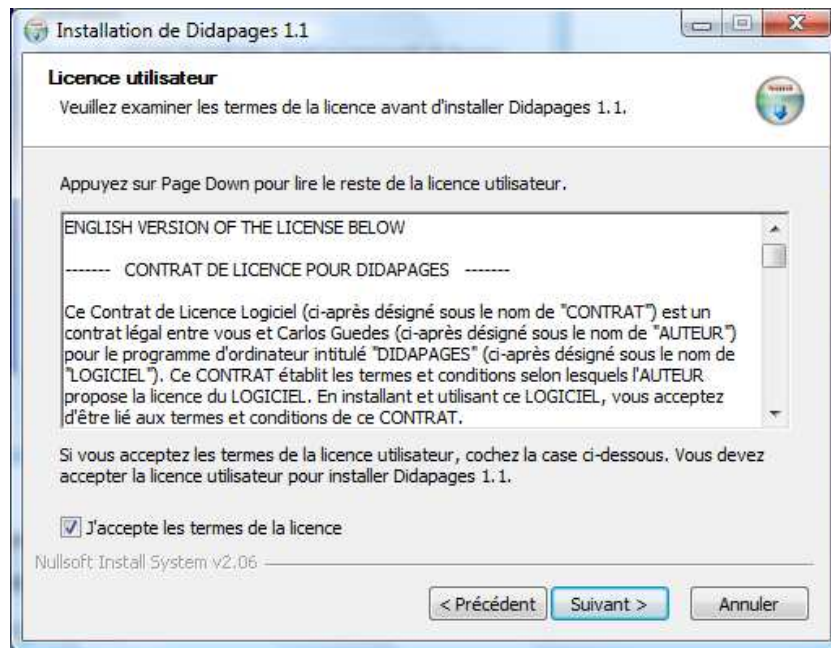


Enregistrer dans un répertoire courant.

Une fois le fichier décompressé, lancer son exécution en cliquant deux fois dessus.

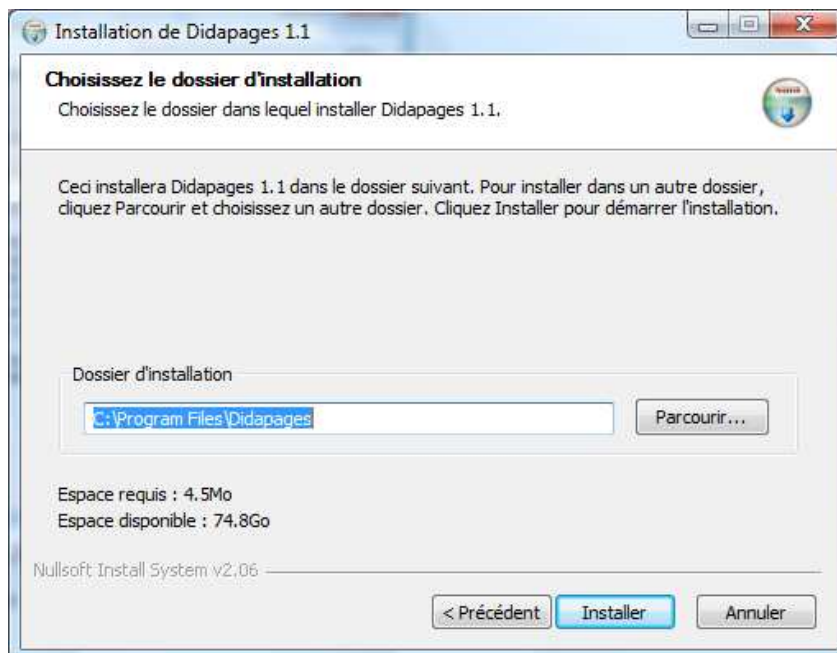


Je clique sur « Suivant »

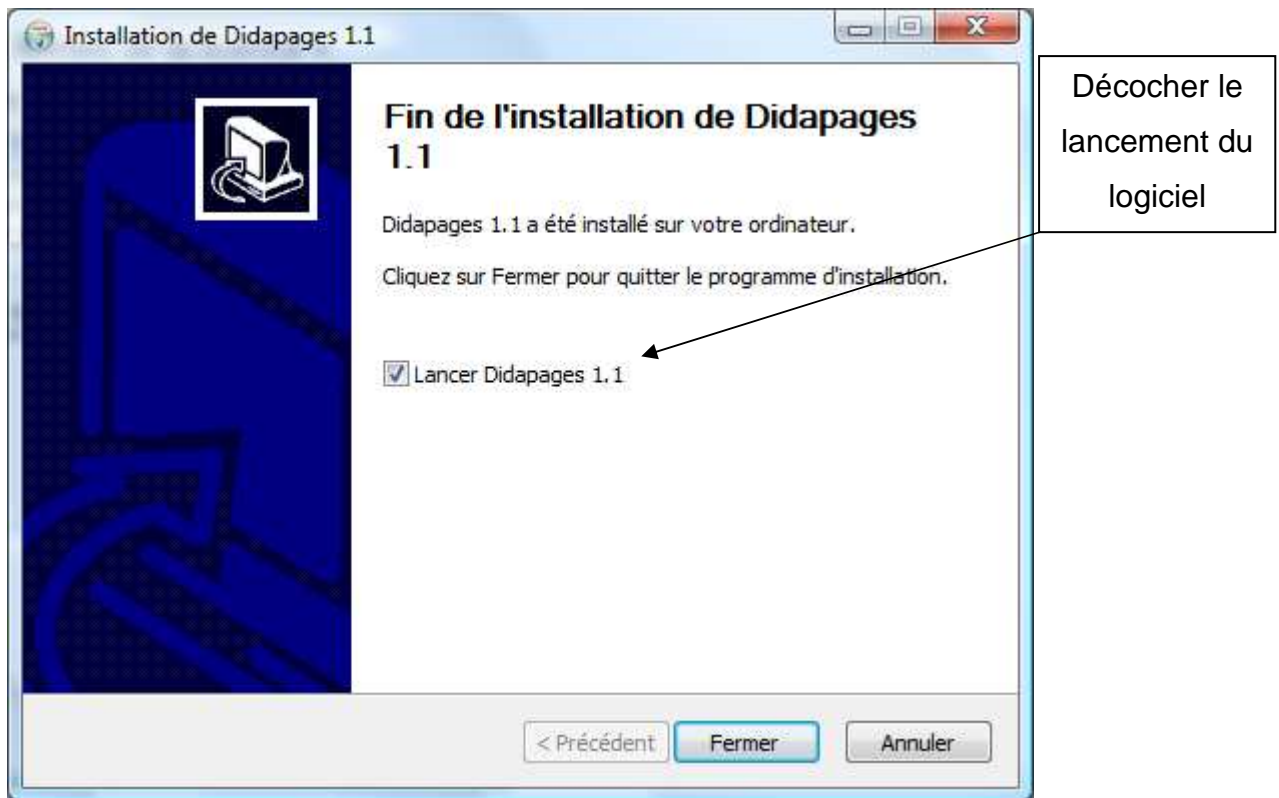


Je coche « j'accepte les termes de la licence ».

Je clique sur « Suivant ».



Je sélectionne le répertoire par défaut et je clique sur « Installer ».



Je décoche « Lancer Didapages ».

Je valide la fin de l'installation en cliquant sur « Fermer ».

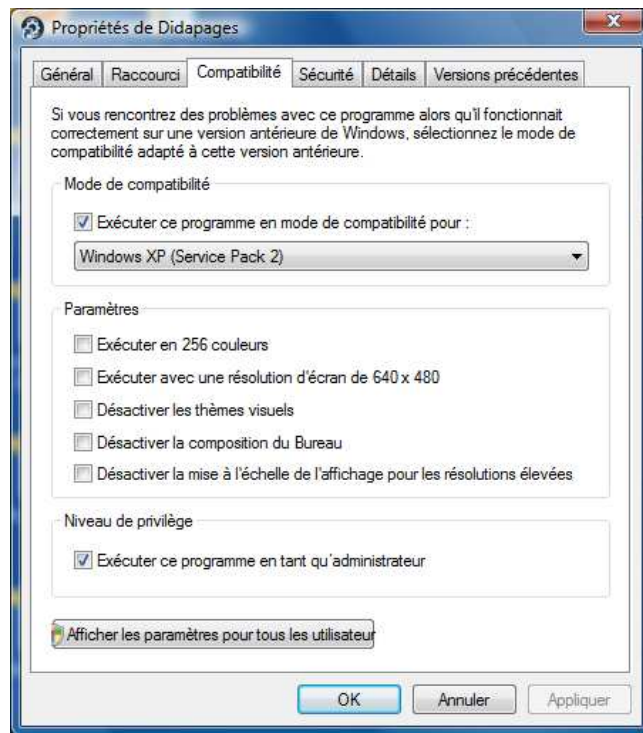
Sous Windows Vista et Seven,



Sur le raccourci bureau, je fais un clic droit « Propriétés ».

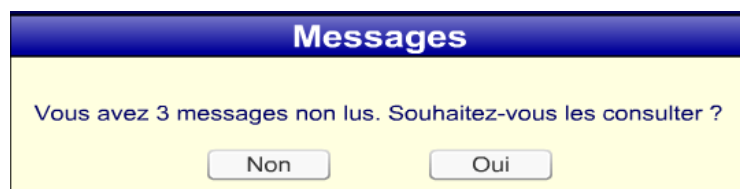
Je définis les paramètres de compatibilité :

- Exécuter ce programme en mode de compatibilité pour Windows XP service pack2
- Au niveau des privilèges je précise « Exécuter ce programme en tant qu'administrateur »
- Je valide la configuration par OK.



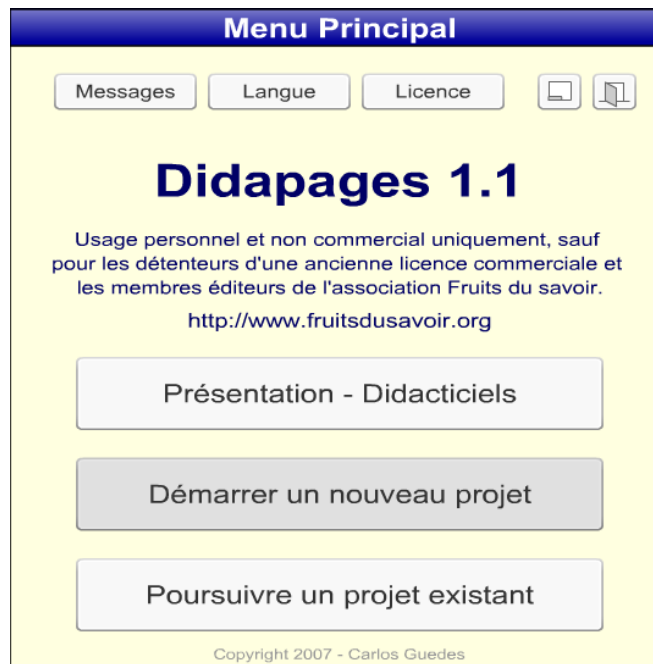
## 2. Préparation du livre : « Mon premier projet »

Je double clique sur l'icône bureau,

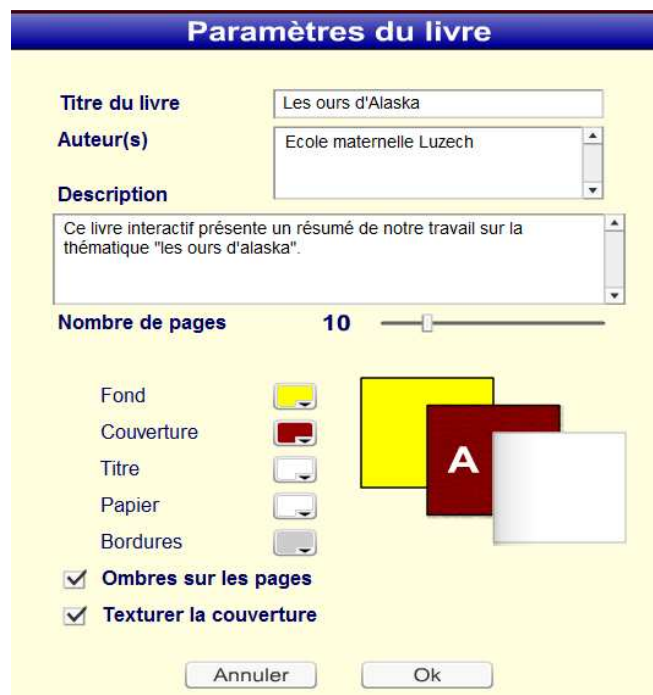


Je répons « Non ».





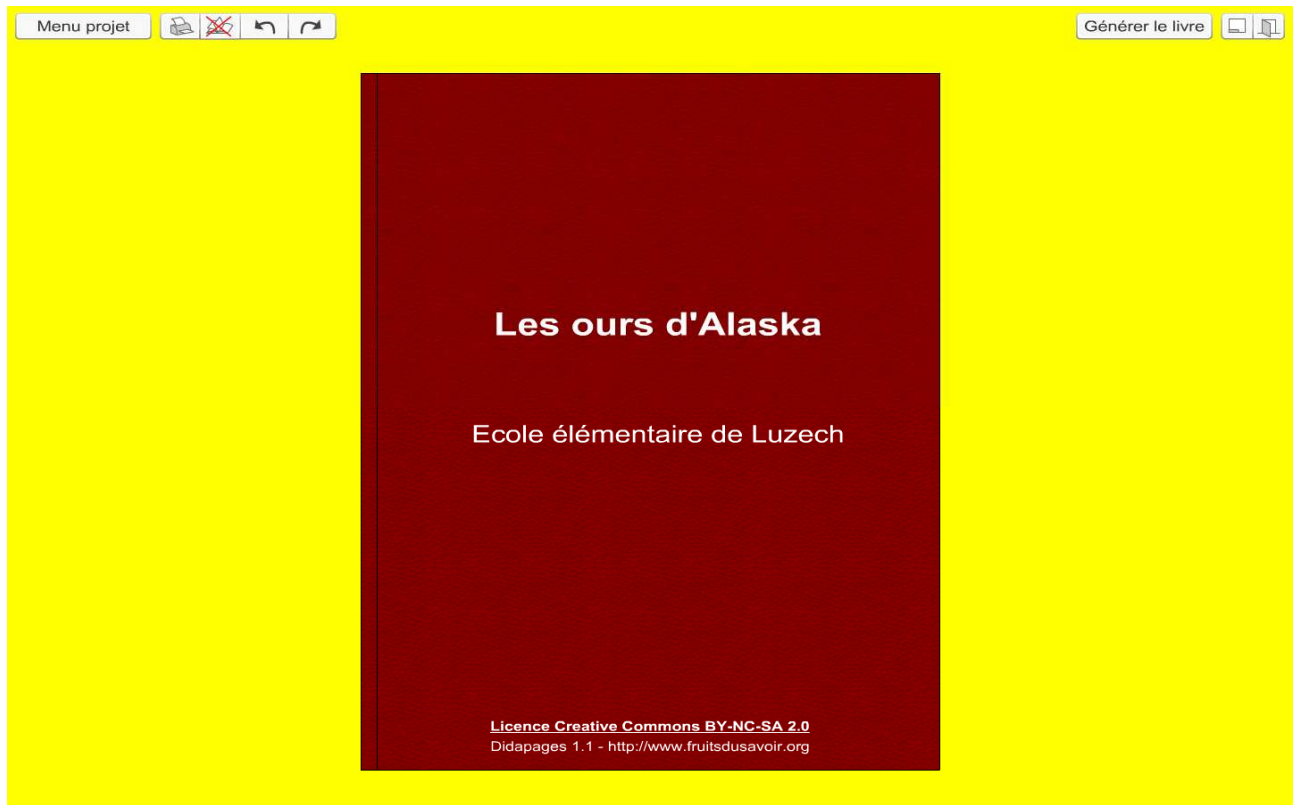
Je sélectionne « Démarrer un nouveau projet »



Je remplis les champs **nom de projet**, **titre de livre**, **auteurs** et **description de mon projet**. Je définis le **nombre de pages**, les **options de couleurs**, **Fond**, **Couverture**, **Titre**, **Papier**, **Bordures**. Je coche (ou décoche) les options « Ombres sur les pages », « Texturer la couverture ».

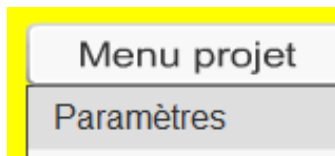
Je clique sur « Créer ».





Je suis prêt pour travailler sur le livre. Après avoir défini les paramètres de production de mon livre, je dois maintenant importer les objets multimédia qui me serviront à concevoir le livre (banque images, banque audios, vidéos, animation FLASH).

- Pour revenir à la page d'accueil du livre **Menu projet / Paramètres**,



**Paramètres du livre**

**Titre du livre** : Les ours d'Alaska

**Auteur(s)** : Ecole élémentaire de Luzech

**Description** : Ce livre interactif présente un résumé de notre travail sur la thématique "les ours d'alaska".

**Nombre de pages** : 10

Fond : [Yellow swatch]

Couverture : [Red swatch]

Titre : [White swatch]

Papier : [White swatch]

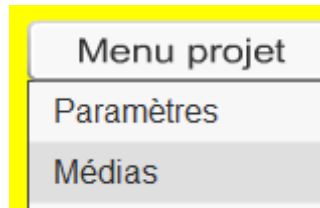
Bordures : [Grey swatch]

Ombres sur les pages

Texturer la couverture

Annuler Ok

- Pour importer des éléments multimédias **Menu projet / Médias**,

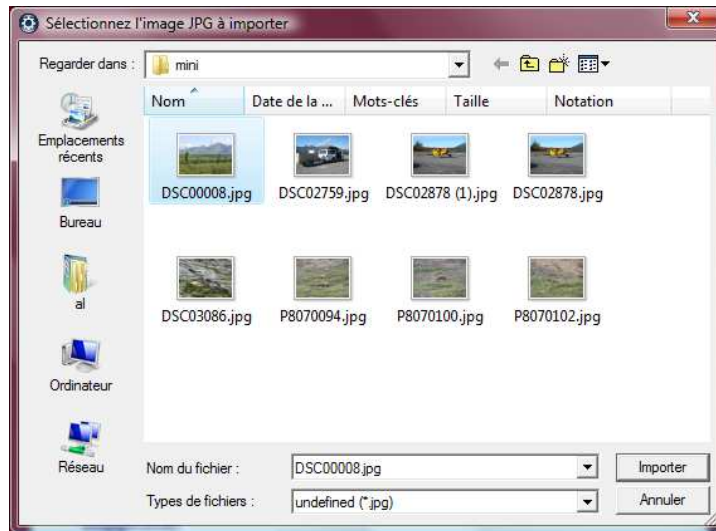
A screenshot of a dialog box titled 'Import/Suppression de médias'. The dialog has a yellow background and a blue header. It is divided into two main sections: 'Importer' and 'Supprimer'. Under 'Importer', there are four buttons: 'Image JPG', 'Son MP3', 'Vidéo FLV', and 'Animation SWF'. Below these is a text input field labeled 'Nom' and an 'Importer' button. Under 'Supprimer', there is a dropdown menu with '...' and a 'Supprimer' button. At the bottom center is a 'Retour' button.

Avant ou pendant la conception du livre, on peut importer des médias personnalisés tels que photos JPG, sons MP3, Vidéo FLV, Animation SWF. Il est nécessaire de donner un nom à ces nouveaux médias lors de la procédure d'importation.

Je prépare et j'importe une bibliothèque d'éléments multimédias personnels :

A screenshot of the same 'Import/Suppression de médias' dialog box. In this version, the 'Image JPG' button under the 'Importer' section is highlighted with a grey background, indicating it has been selected.

Je clique sur « image JPG »



Je sélectionne une première image et je clique sur importer.



Je clique sur « importer »

Je réitère la procédure avec deux autres images.





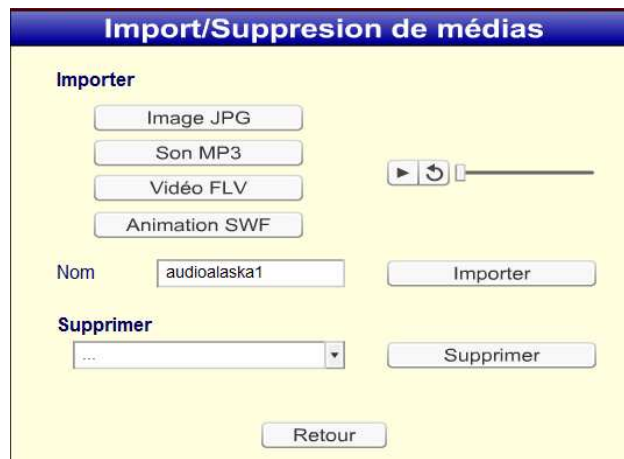
J'importe maintenant les trois commentaires audio correspondants à ces images,

Je clique sur « Son MP3 » ,



Je sélectionne le fichier MP3 correspondant et je valide en cliquant sur « importer » ,





**Import/Suppression de médias**

**Importer**

Image JPG  
Son MP3  
Vidéo FLV  
Animation SWF

Nom

**Supprimer**

Je définis un nom au fichier « Audio »,

A ce stade de l'importation, je peux écouter le fichier « importé ».

Je valide donc l'importation en cliquant sur « Importer ».

Je réitère l'opération avec deux autres fichiers audios,



**Import/Suppression de médias**

**Importer**

Image JPG  
Son MP3  
Vidéo FLV  
Animation SWF

Nom

**Supprimer**

importer



**Import/Suppression de médias**

**Importer**

Image JPG  
Son MP3  
Vidéo FLV  
Animation SWF

Nom

**Supprimer**

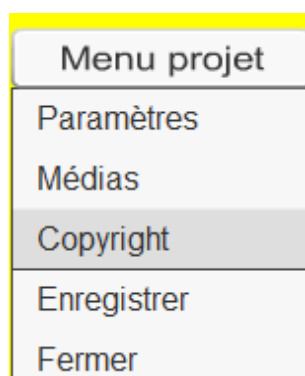
Importer

Si j'ai rajouté des médias dont je n'ai pas besoin, il est possible de le sélectionner dans la liste et de le supprimer,



Cliquer sur « Supprimer »

- Copyright



**Copyright**

**Creative Commons BY-NC-SA**
 **Autre**

**Ligne de copyright sur la couverture**

**URL du texte juridique (facultatif)**

**Si vous ne savez pas quoi faire pour le copyright, c'est sans doute que vous n'avez lu le dernier didacticiel, et il n'est jamais trop tard pour bien faire ! ;-)**

La boîte de saisie « Copyright » me permet de définir le type de Licence qui caractérisera la distribution et la diffusion de mon livre électronique.

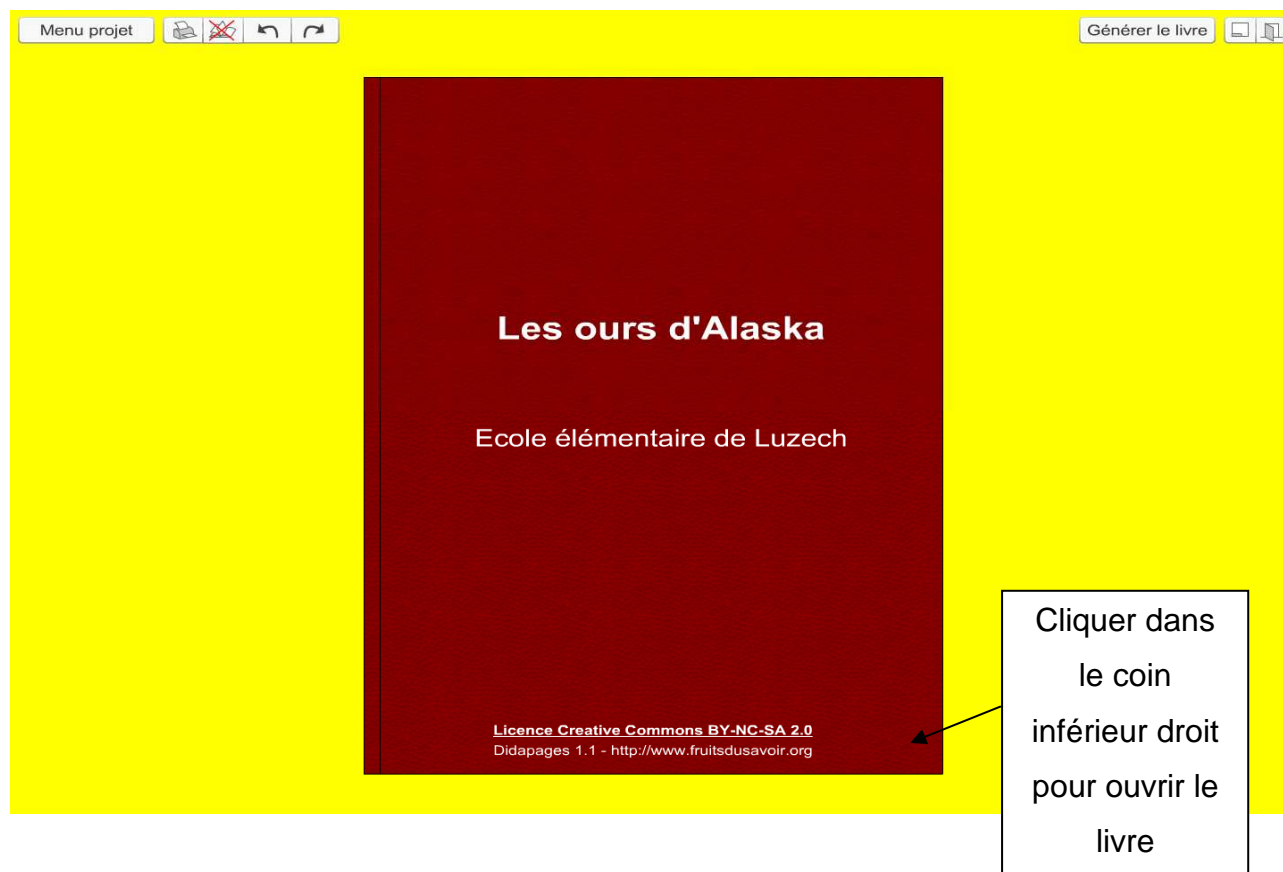
Qu'est-ce qu'un Copyright ?

<http://fr.wikipedia.org/wiki/Copyright>

[http://labor-liber.org/fr/logiciel\\_libre/tour\\_horizon/droit\\_auteur\\_copyrigt\\_licence](http://labor-liber.org/fr/logiciel_libre/tour_horizon/droit_auteur_copyrigt_licence)

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.5/>

### 3. Conception du livre



Boutons spécifiques,



En-tête gauche –



Définition des paramètres et des médias du livre

Impression du livre sur format papier

Défilement des pages avec ou sans « effet de glissé des feuilles »

Rétablir en avant ou en arrière la dernière opération

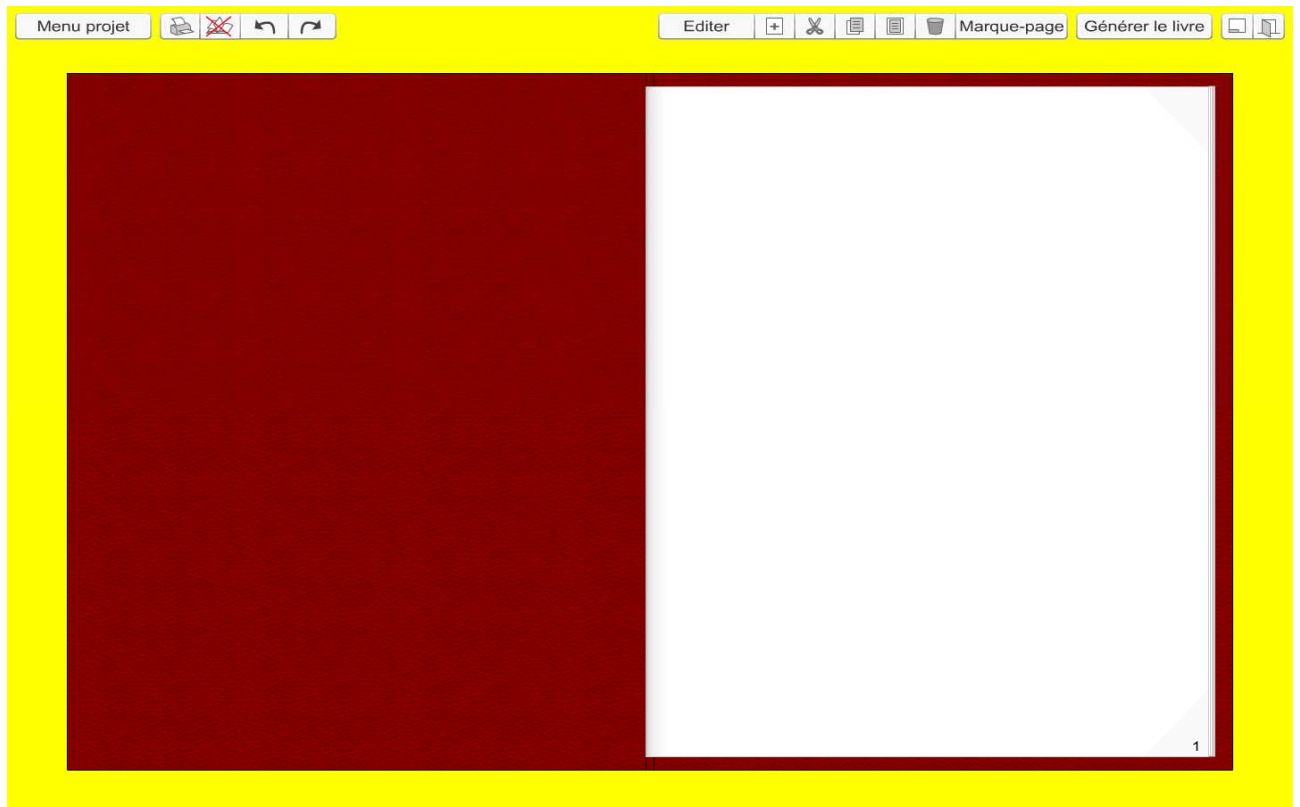
En-tête droite –



Générer le livre une fois la conception terminée

Réduction de l'application dans la barre des tâches

Sortir du logiciel



Le livre est ouvert en mode « conception »

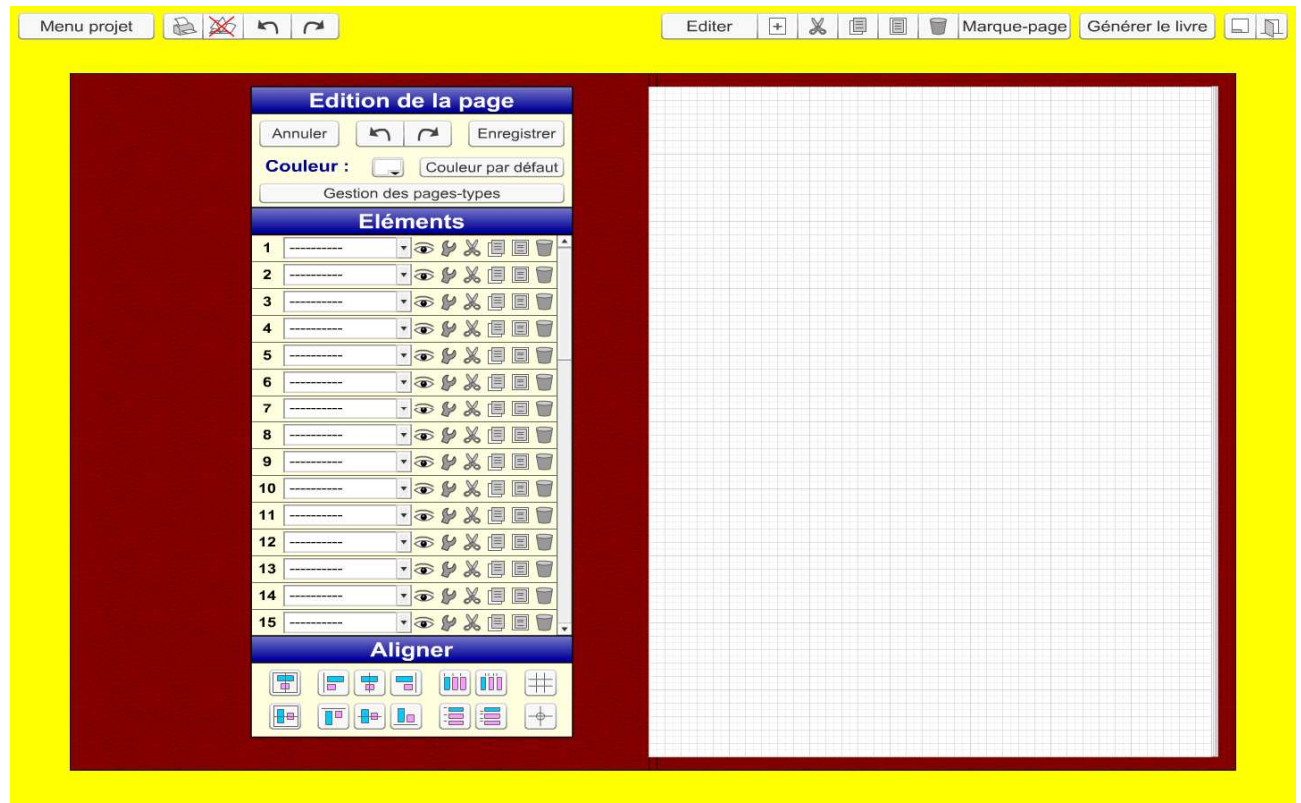
Nouvelle en-tête droite –



- Editer la page en cours
- Insérer une page
- Couper une page
- Copier une page
- Coller une page
- Supprimer une page
- Rajouter un marque page sur la page courante

### 3.1. Edition d'une page

Je clique sur le bouton « Editer »,



La page apparaît en mode « Edition » (une grille apparaît sur la page).

Une boîte de dialogue intitulée « Edition de la page » apparaît.

Liste et nature des éléments que l'on peut ajouter dans une page :

Zone de texte, croquis auteur (modifiable en mode édition), croquis lecteur (modifiable en mode lecteur), zone de saisie, image JPG, son MP3, animation flash SWF, vidéo FLV, animation, zone réactive, bouton multifonction, bouton de sélection, case à cocher, liste, ligne de saisie, bouton multi-position, zone cible, bouton valider, zones messages et scores.

The screenshot shows the 'Edition de la page' toolbar with the following sections and callouts:

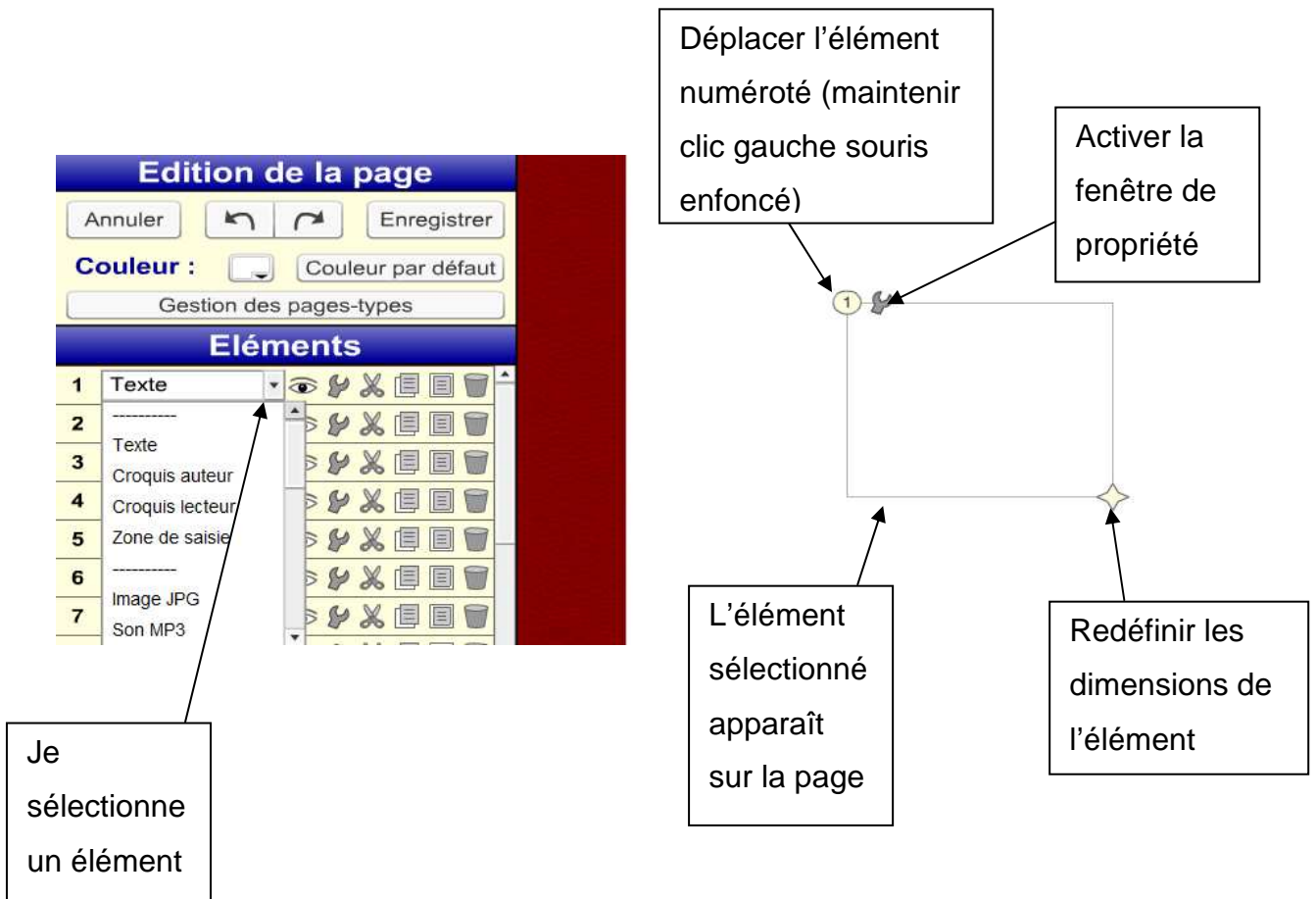
- Annuler** (Undo) and **Enregistrer** (Save) buttons: Enregistrer les modifications de la page courante
- Couleur :** (Color) dropdown and **Couleur par défaut** (Default color) button: Couleur par défaut de la page courante (modifiable)
- Gestion des pages-types** (Page type management) button: Définir des pages types à partir de la page courante
- Eléments** (Elements) list (1-15): Numéros des éléments de la page courante
- Insérer dans la page courante des éléments** (Insert into current page elements)
- Aligner** (Align) section: Gérer l'alignement des éléments de la page courante

### 3.2. Edition d'un élément

The close-up shows the 'Eléments' list with the following callouts:

- 1** (Element number): Choix d'un élément
- Eye icon**: Visibilité de l'élément
- Wrench icon**: Paramètres de l'élément
- Scissors icon**: Couper
- Document icon**: copier
- Document icon**: coller
- Trash icon**: supprimer l'élément

Lorsqu'on ajoute un élément, il apparaît dans le coin supérieur gauche de la page. Pour le déplacer, cliquer sur le numéro de l'élément et maintenir le bouton gauche de la souris enfoncé.



### 3.3. Ajouts d'éléments simples

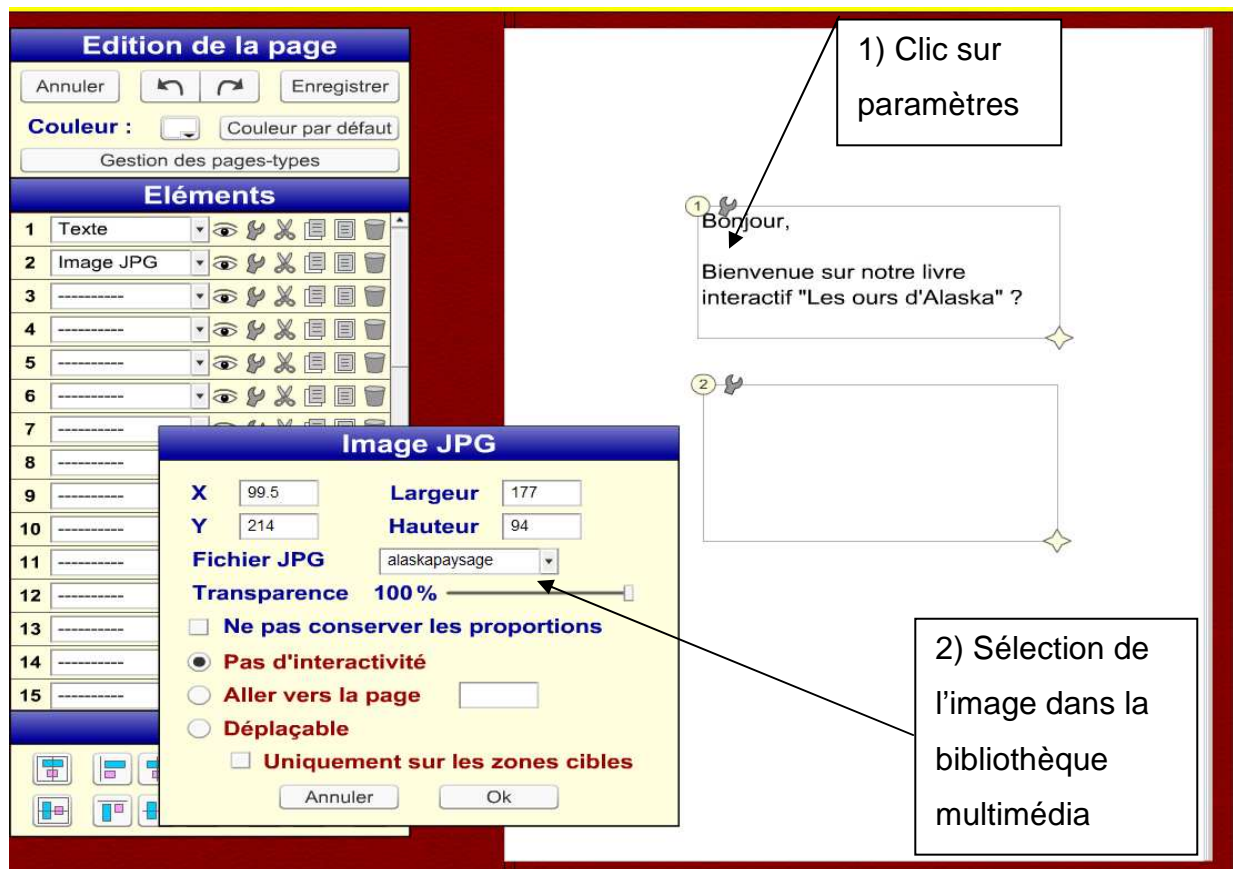
Ajout Texte,





Modification objet texte

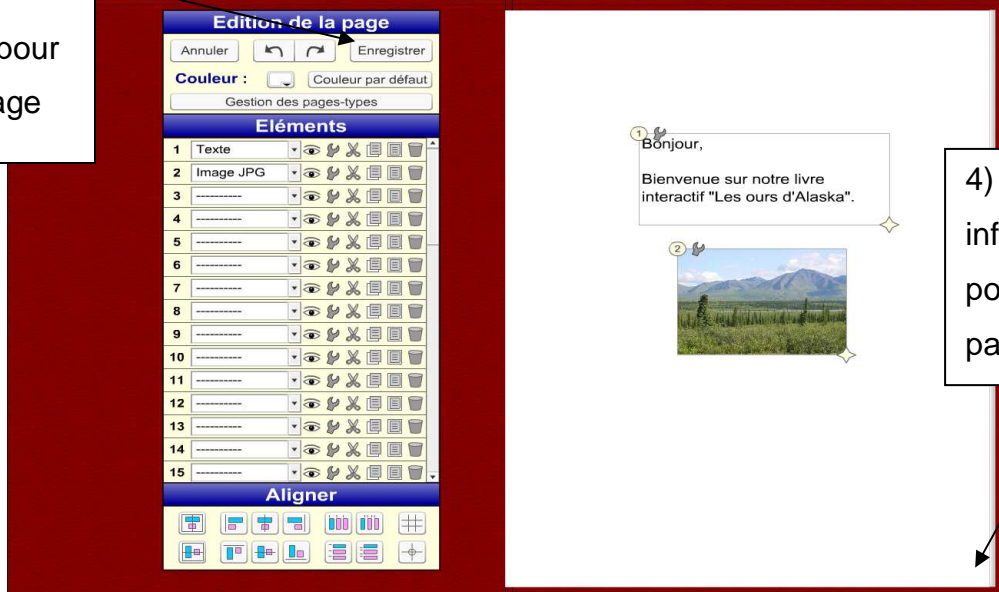
Ajout image « alaskapaysage »,



Valider par OK.

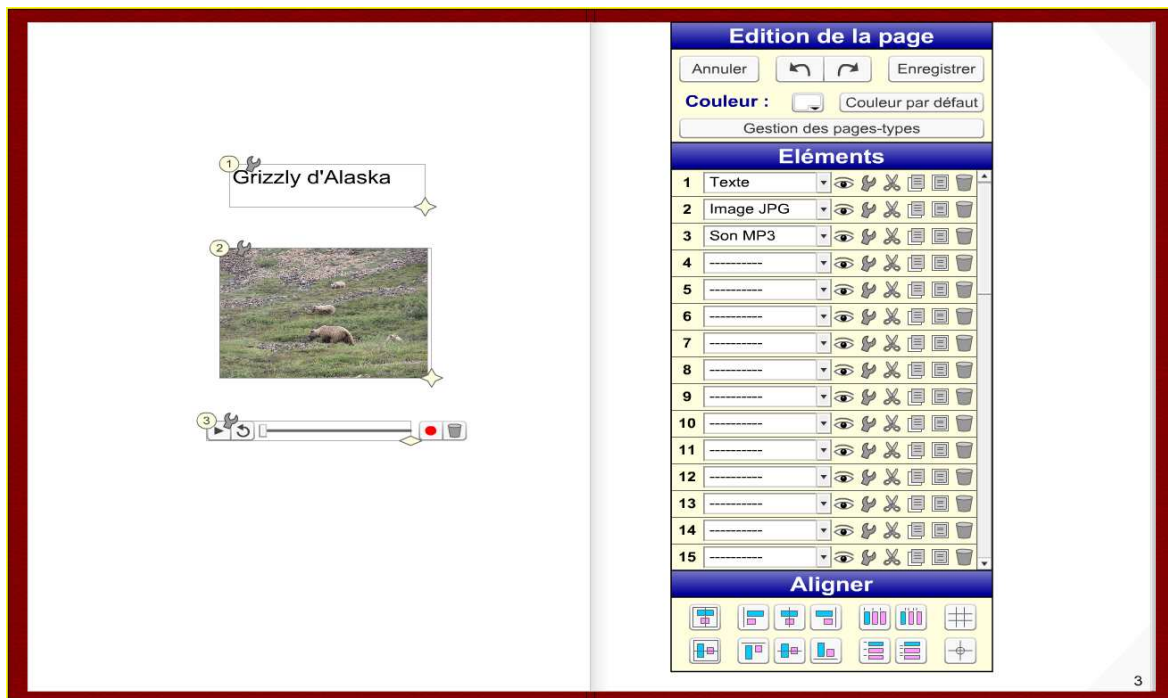


3) Clic sur enregistrer pour valider la page



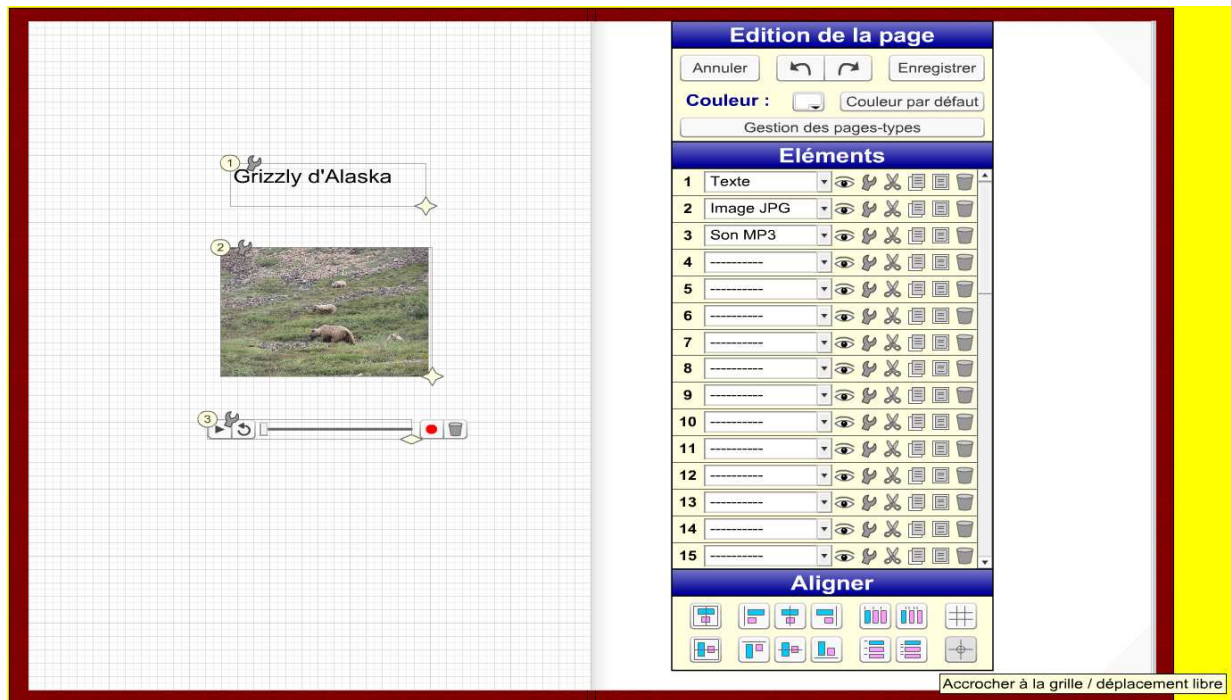
4) Clic coin inférieur droit pour tourner la page

Ajouts d'éléments, texte, image, croquis lecteur, son MP3,  
En procédant de manière identique à la page précédente, on obtient,

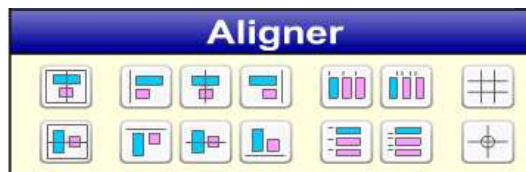


Afin de faciliter le placement des éléments on peut faire apparaître la grille de conception, et aimanter les objets sur la grille ou au contraire, autoriser le déplacement libre.



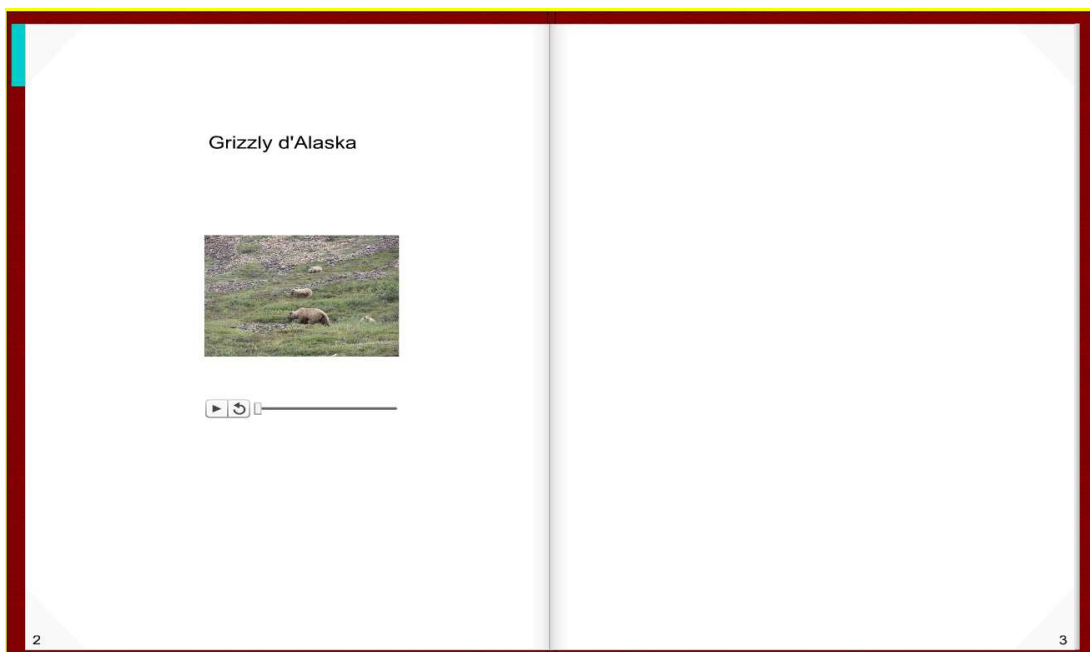


Les différents modes d'alignement sont définis dans la zone d'édition « Aligner ».

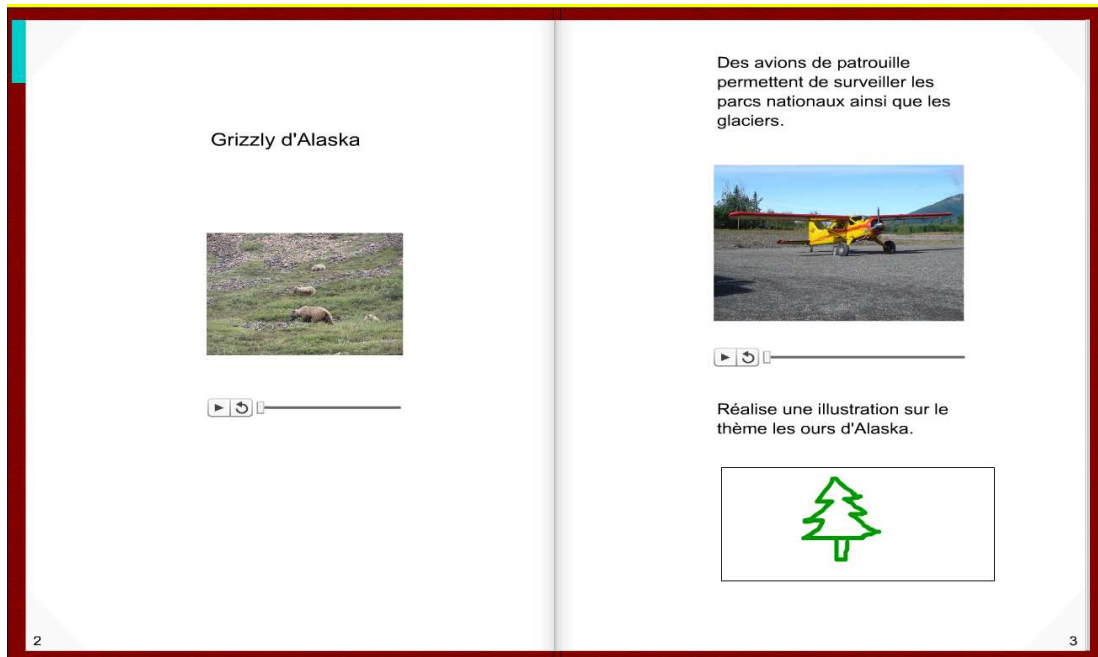


Un survol des boutons permet de connaître les différentes options proposées.

Après enregistrement de la page, on obtient sur la page 2 :

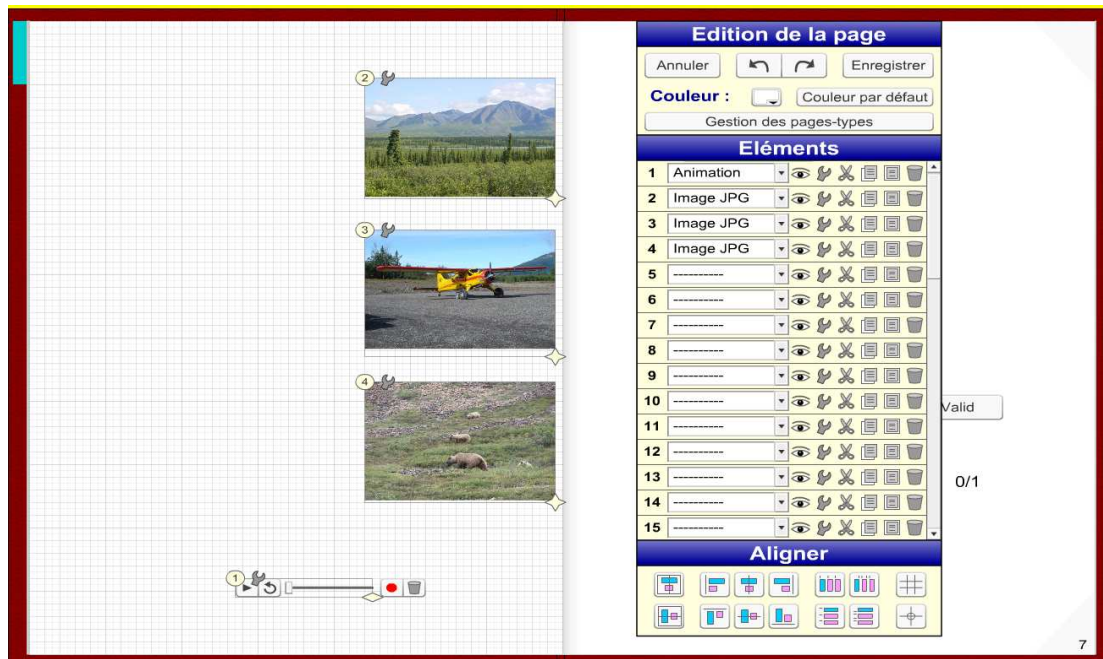


On complète le document en page 3 de manière identique avec les éléments, texte, image, son MP3, croquis lecteur.



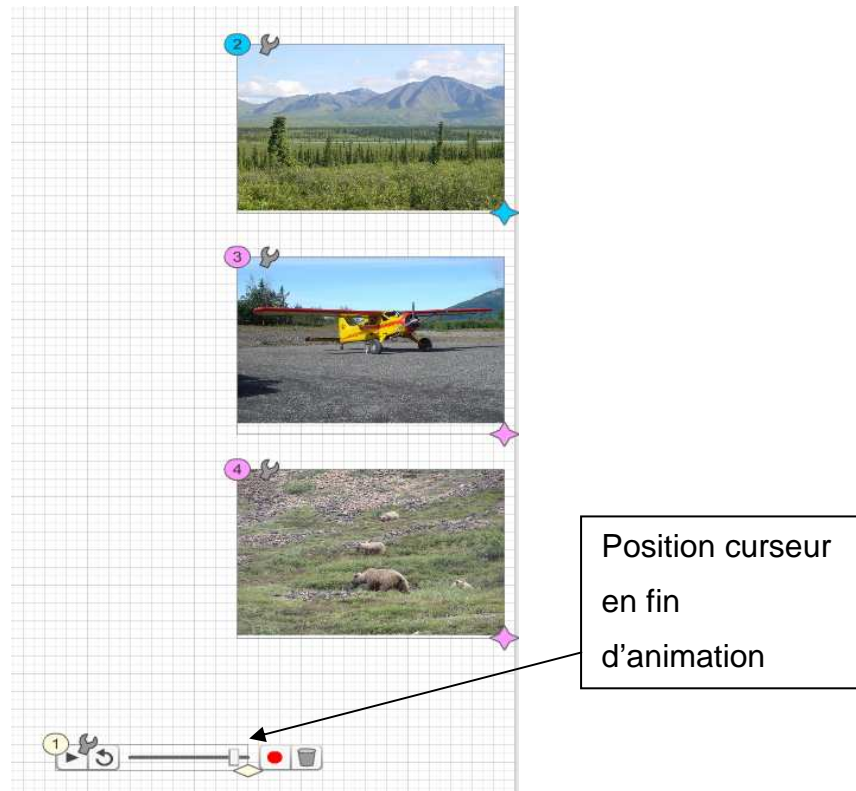
### 3.4. Animations d'éléments

Soit les trois images suivantes éléments 2,3,4,

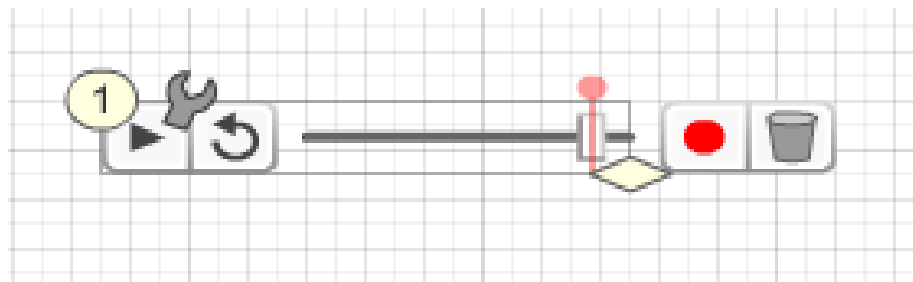


Et l'élément 1 animation (curseur).

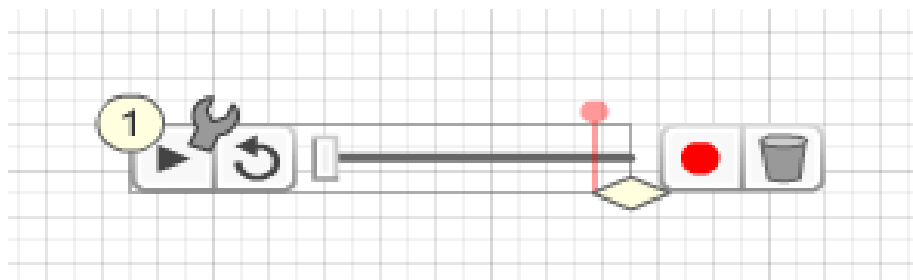
Je sélectionne mes trois images avec la touche control CTRL et je positionne mon curseur en fin d'animation,



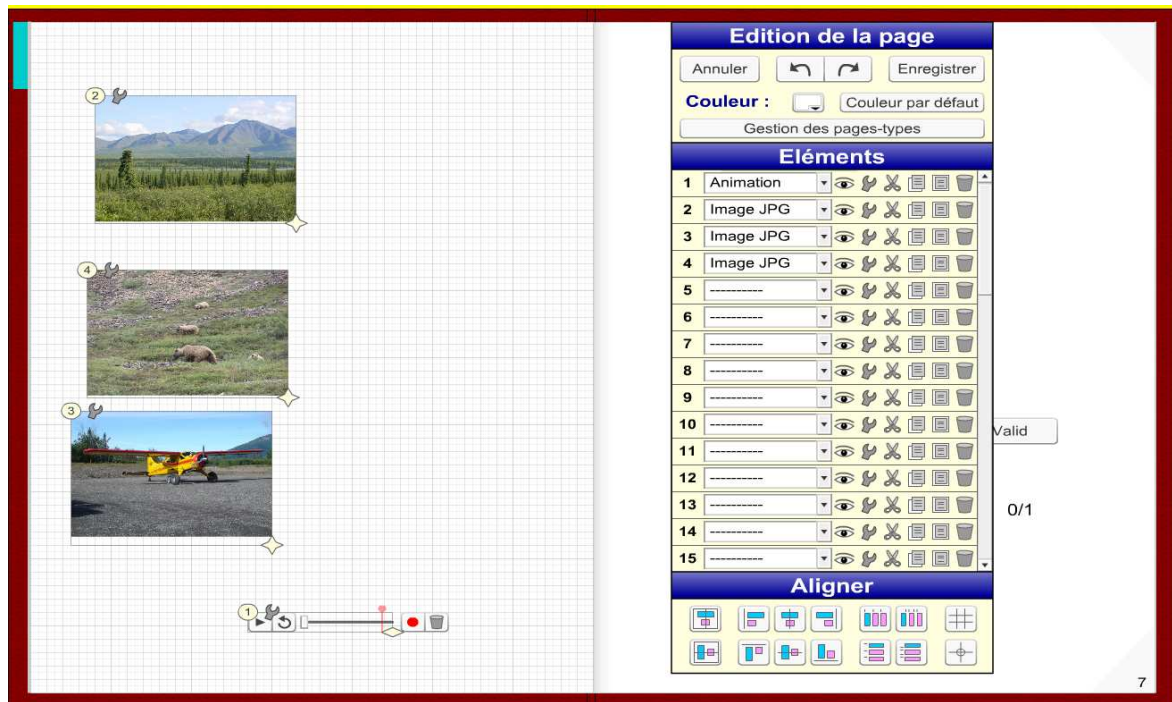
Je clique sur bouton rouge (marquer la position).



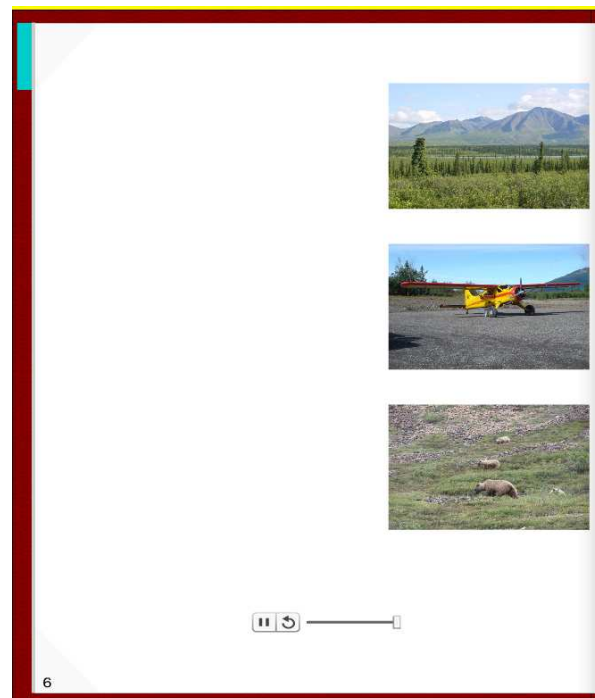
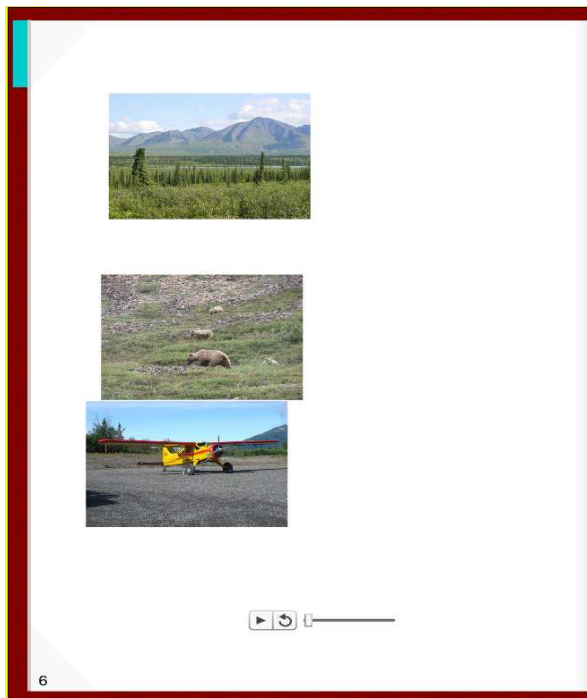
Je positionne maintenant le curseur à « début lecture »,



Je désélectionne mes images et je les repositionne sur la page à un état initial.



J'enregistre la page et je teste l'animation « bouton lecture ».



Les images glissent d'un côté à l'autre de la page,



## 4. Concevoir un questionnaire

Didapage propose des éléments spécifiques pour la génération de questionnaires à savoir :

- bouton de sélection
- case à cocher,
- liste,
- ligne de saisie,
- bouton multi-position,
- zone cible,
- bouton valider,
- zones messages
- scores.

### 4.1 Question de type Vrai/Faux – une seule réponse correcte

The screenshot displays the Didapage software interface for creating a questionnaire. The main workspace is a grid where a question (1) is placed: "Alaska est la version russe du mot Aléoutiennes Alakshak, ce qui signifie des terres ou de grandes péninsules ?". Below the question are two radio button options (2: "Oui", 3: "Non"), a "Valid" button (6), and a message box (7) labeled "Msg 0/0". A callout box labeled "Sélection objet texte" points to the question text. On the right, the "Edition de la page" sidebar shows a list of elements (1-15) and alignment tools. The number 5 is in the bottom right corner of the interface.

On construit la page 4 de la façon suivante :

- Élément 1 : zone texte contenant la question « Alaska est la version russe du mot Aléoutiennes Alakshak, ce qui signifie des terres ou de grandes péninsules ? »

- Élément 2 : zone texte contenant le libellé « Oui »
- Élément 3 : zone texte contenant le libellé « Non »
- Élément 4 : bouton de sélection avec les paramètres de réglages suivants,



**Bouton de sélection**

X  Y

Groupe

Etat correct  Sélectionné  
 Désélectionné

**Message si sélectionné**

**Visibilités si sélectionné**

Points en jeu

Malus  Bonus

- Élément 5 : bouton de sélection



**Bouton de sélection**

X  Y

Groupe

Etat correct  Sélectionné  
 Désélectionné

**Message si sélectionné**

**Visibilités si sélectionné**

Points en jeu

Malus  Bonus

- Élément 6 : bouton valider



**Bouton valider**

X       **Largeur**

Y

**Label du bouton**

**Nombre de tentatives**

**Comptabiliser les scores**

**Afficher les messages**

**Afficher / cacher des éléments**

- Élément 7 : zone messages



**Zone messages**

X       **Largeur**

Y       **Hauteur**

**Titre de la zone de messages**

Essais :

Alaska est la version russe du mot  
Aléoutiennes Alakshak, ce qui  
signifie des terres ou de grandes  
péninsules ?

Oui

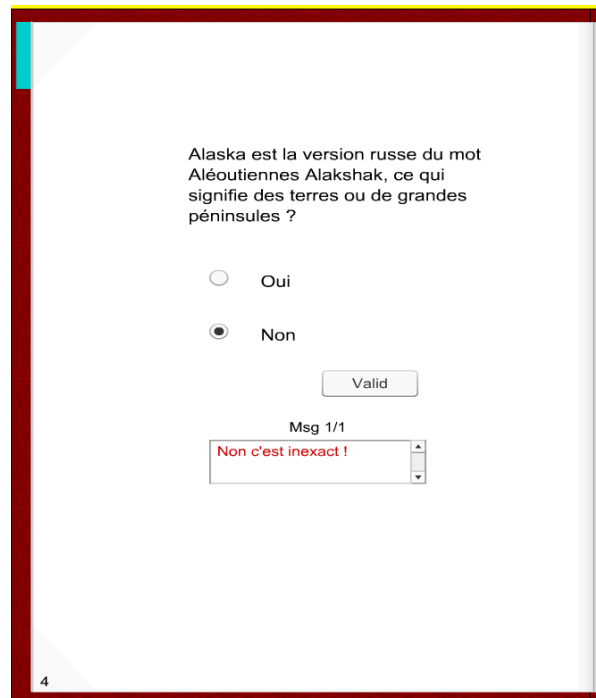
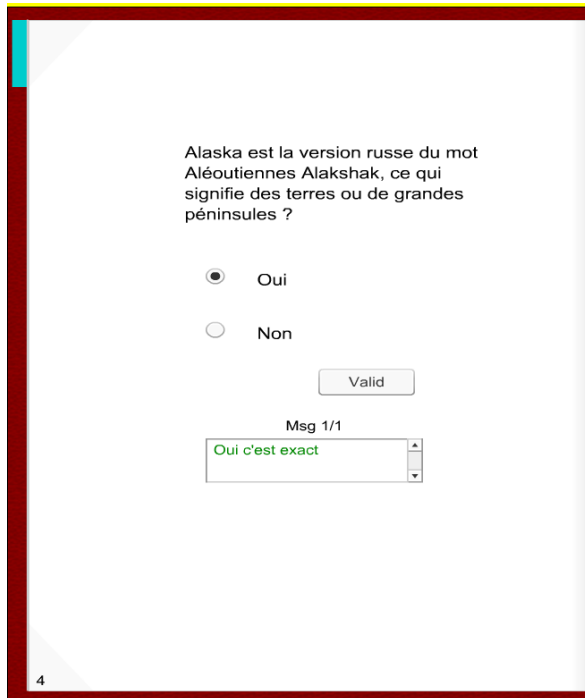
Non

Msg

4



Je clique bouton sélection oui et bouton valid :



Je clique bouton sélection non et bouton valid :

Je rajoute maintenant « Élément 8 » zone « scores » :

**Edition de la page**

Annuler [↶] [↷] Enregistrer

Couleur : [ ] Couleur par défaut

Gestion des pages-types

**Éléments**

1	Texte	[ ] [ ] [ ] [ ]
2	Texte	[ ] [ ] [ ] [ ]
3	Texte	[ ] [ ] [ ] [ ]
4	Bouton de sele	[ ] [ ] [ ] [ ]
5	Bouton de sele	[ ] [ ] [ ] [ ]
6	Bouton valider	[ ] [ ] [ ] [ ]
7	Zone message	[ ] [ ] [ ] [ ]
8	Score	[ ] [ ] [ ] [ ]
9	-----	[ ] [ ] [ ] [ ]
10	-----	[ ] [ ] [ ] [ ]
11	-----	[ ] [ ] [ ] [ ]
12	-----	[ ] [ ] [ ] [ ]
13	-----	[ ] [ ] [ ] [ ]
14	-----	[ ] [ ] [ ] [ ]
15	-----	[ ] [ ] [ ] [ ]

**Aligner**

[ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]

Avec le réglage sur élément 8,



### Score

<b>X</b>	<input type="text" value="150"/>	<b>Largeur</b>	<input type="text" value="60"/>
<b>Y</b>	<input type="text" value="380"/>	<b>Hauteur</b>	<input type="text" value="20"/>

**Score**     **de la page**  
 **pages**     =>   
 **du livre**

**Dénominateur (20,100, ...)**   

**Titre**   

**Couleur du texte**   

**Taille du texte**    12   

**Visibilités liés au score**

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

**Total de points à atteindre**

Essai avec validation correcte => score 1/1 :

Alaska est la version russe du mot Aléoutiennes Alakshak, ce qui signifie des terres ou de grandes péninsules ?

Oui  
 Non

Msg 1/1

Oui c'est exact

1/1

4

## 4.2 Question à choix multiples – plusieurs réponses correctes

Je construis maintenant la page suivante,

Parmi ces villes, lesquelles se situent en Alaska ?

Seattle

Anchorage

Fairbanks

Juneau

Valid

Msg

-/

5

4

Liste des éléments :

- Élément 1 : zone texte contenant la question « Parmi ces villes, lesquelles se situent en Alaska ? »
- Élément 2 : zone texte contenant la réponse « Seattle »
- Élément 3 : zone texte contenant la réponse « Anchorage »

- Élément 4 : zone texte contenant la réponse « Fairbanks »
- Élément 5 : zone texte contenant la réponse « Juneau »
- Élément 6 : case à cocher avec les paramètres,



### Case à cocher

X  Y

**Etat correct**  Coché  Decoché

**Messages : si juste / si faux**

Non Seattle n'est pas une ville de l'état d'Alaska mais de l'état de Washington

**Visibilités : si juste / si faux**

**Points en jeu**

**Malus**  **Bonus**

Elément 7,8 : case à cocher avec les paramètres,



### Case à cocher

X  Y

**Etat correct**  Coché  Decoché

**Messages : si juste / si faux**

Anchorage, oui c'est exact

**Visibilités : si juste / si faux**

**Points en jeu**

**Malus**  **Bonus**

### Case à cocher

X  Y

**Etat correct**  Coché  Decoché

**Messages : si juste / si faux**

Fairbanks, oui c'est exact

**Visibilités : si juste / si faux**

**Points en jeu**

**Malus**  **Bonus**

Elément 9 : case à cocher avec les paramètres,



### Case à cocher

X  Y

**Etat correct**  Coché  Decoché

**Messages : si juste / si faux**

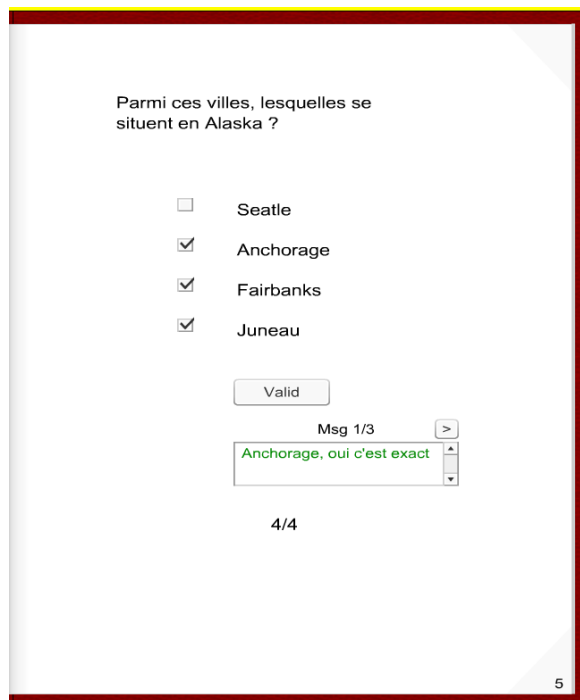
Juneau, oui c'est exact

**Visibilités : si juste / si faux**

**Points en jeu**

**Malus**  **Bonus**

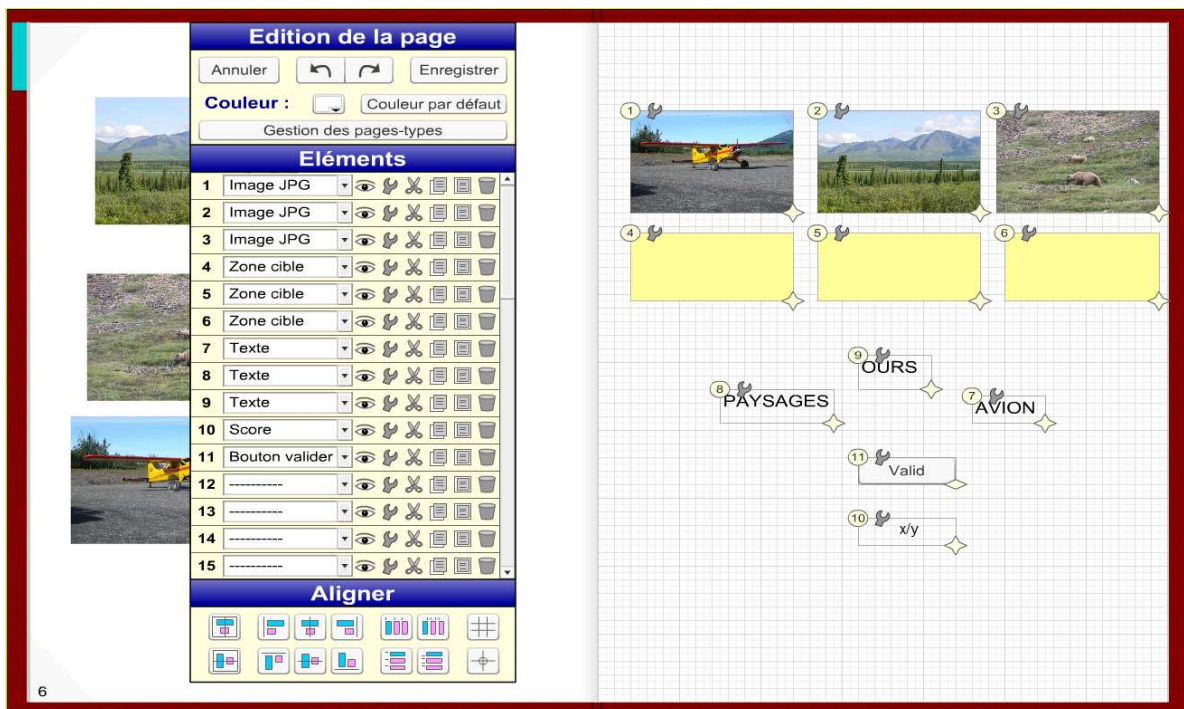
Essai :



### 4.3 Associations d'éléments – jeu de lecture images/mots

Construction d'un jeu d'association images/étiquettes –

Soit la page construite avec les éléments suivants,



- Éléments 1,2,3 – image JPG

- Eléments 7,8,9 – zone texte déplaçable



**Texte**

X  Largeur   
 Y  Hauteur   
 Transparence 100%

Couleur du fond  
 Couleur du bord  
 Pas d'interactivité  
 Aller vers la page   
 Déplaçable  
 Uniquement sur les zones cibles

- Élément 4 – zone cible



**Zone cible**

X  Largeur   
 Y  Hauteur   
 Couleur du fond   
 Couleur du bord

Juste si contact avec les elements

Faux si contact avec les elements

Messages : si juste / si faux

Visibilités : si juste / si faux

Points en jeu   
 Malus  Bonus

- Élément 5,6 – zone cible



**Zone cible**

X  Largeur   
 Y  Hauteur   
 Couleur du fond   
 Couleur du bord

Juste si contact avec les elements

Faux si contact avec les elements

Messages : si juste / si faux

Visibilités : si juste / si faux

Points en jeu   
 Malus  Bonus

**Zone cible**

X  Largeur   
 Y  Hauteur   
 Couleur du fond   
 Couleur du bord

Juste si contact avec les elements

Faux si contact avec les elements

Messages : si juste / si faux

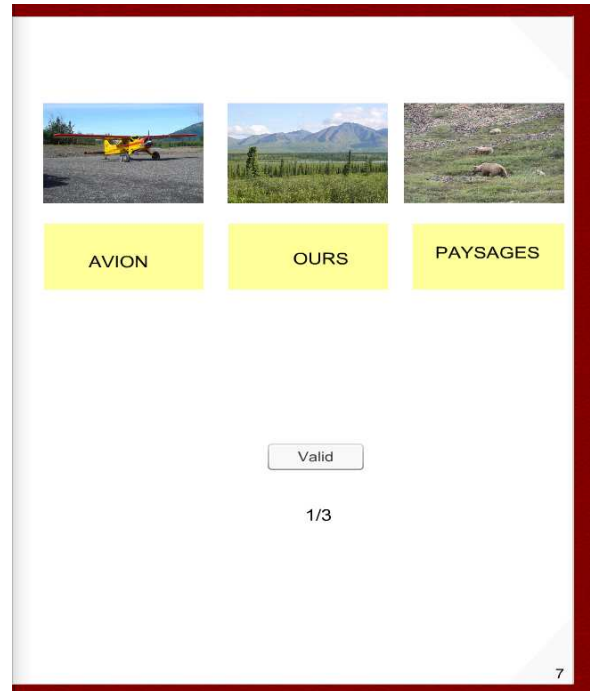
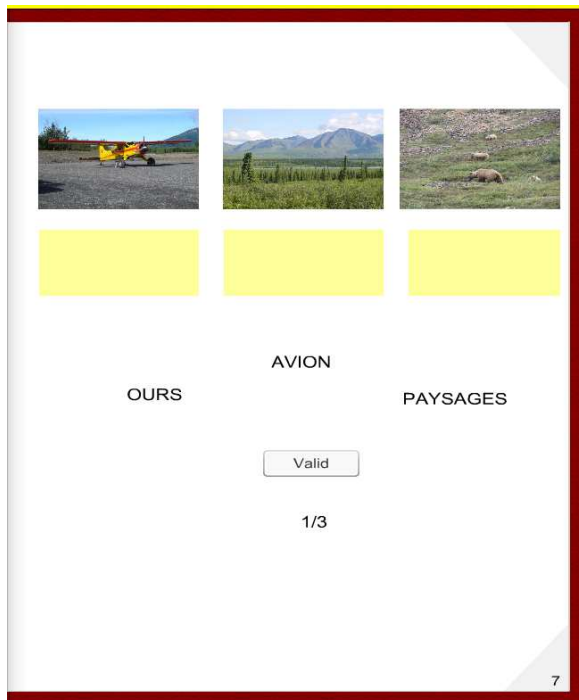
Visibilités : si juste / si faux

Points en jeu   
 Malus  Bonus

- Élément 10 – score
- Élément 11 – bouton validation



Essai avec une seule réponse juste,



#### 4.4 Bouton multipositions – le jeu des couleurs

Le bouton multipositions peut prendre plusieurs états, symbolisés par plusieurs couleurs définies par l'utilisateur. L'un de ces états peut être validé comme position correcte. Utilisons cette fonctionnalité afin de concevoir un jeu sur les couleurs. Pour cela plaçons trois boutons et trois étiquettes correspondantes aux couleurs à retrouver.



- Elément 1 – zone texte contenant la consigne de l'exercice
- Eléments 2,4,6 – boutons multipositions avec les réglages,

2

**Bouton multi-position**

X: 85      Largeur: 50  
Y: 120      Hauteur: 20

**Positions / Couleur / Position correcte**

<input checked="" type="checkbox"/> Départ		<input type="radio"/>
<input type="checkbox"/> Etat 1		<input type="radio"/>
<input type="checkbox"/> Etat 2		<input type="radio"/>
<input type="checkbox"/> Etat 3		<input checked="" type="radio"/>
<input type="checkbox"/> Etat 4		<input type="radio"/>
<input type="checkbox"/> Etat 5		<input type="radio"/>

Indetectable à la souris

**Messages : si juste / si faux**

Oui:       Non faux !:

**Visibilités : si juste / si faux**

Points en jeu: 1

Malus:       Bonus:

Annuler      Ok

4

**Bouton multi-position**

X: 85      Largeur: 50  
Y: 165      Hauteur: 20

**Positions / Couleur / Position correcte**

<input checked="" type="checkbox"/> Départ		<input type="radio"/>
<input type="checkbox"/> Etat 1		<input type="radio"/>
<input type="checkbox"/> Etat 2		<input type="radio"/>
<input type="checkbox"/> Etat 3		<input checked="" type="radio"/>
<input type="checkbox"/> Etat 4		<input type="radio"/>
<input type="checkbox"/> Etat 5		<input type="radio"/>

Indetectable à la souris

**Messages : si juste / si faux**

Oui:       Et non !:

**Visibilités : si juste / si faux**

Points en jeu: 1

Malus:       Bonus:

Annuler      Ok

6



**Bouton multi-position**

X: 85      Largeur: 50  
Y: 210      Hauteur: 20

**Positions / Couleur / Position correcte**

<input checked="" type="checkbox"/> Départ		<input type="radio"/>
<input type="checkbox"/> Etat 1		<input type="radio"/>
<input type="checkbox"/> Etat 2		<input type="radio"/>
<input type="checkbox"/> Etat 3		<input type="radio"/>
<input type="checkbox"/> Etat 4		<input checked="" type="radio"/>
<input type="checkbox"/> Etat 5		<input type="radio"/>

Indetectable à la souris

**Messages : si juste / si faux**

Oui juste:       Non faux !:

**Visibilités : si juste / si faux**

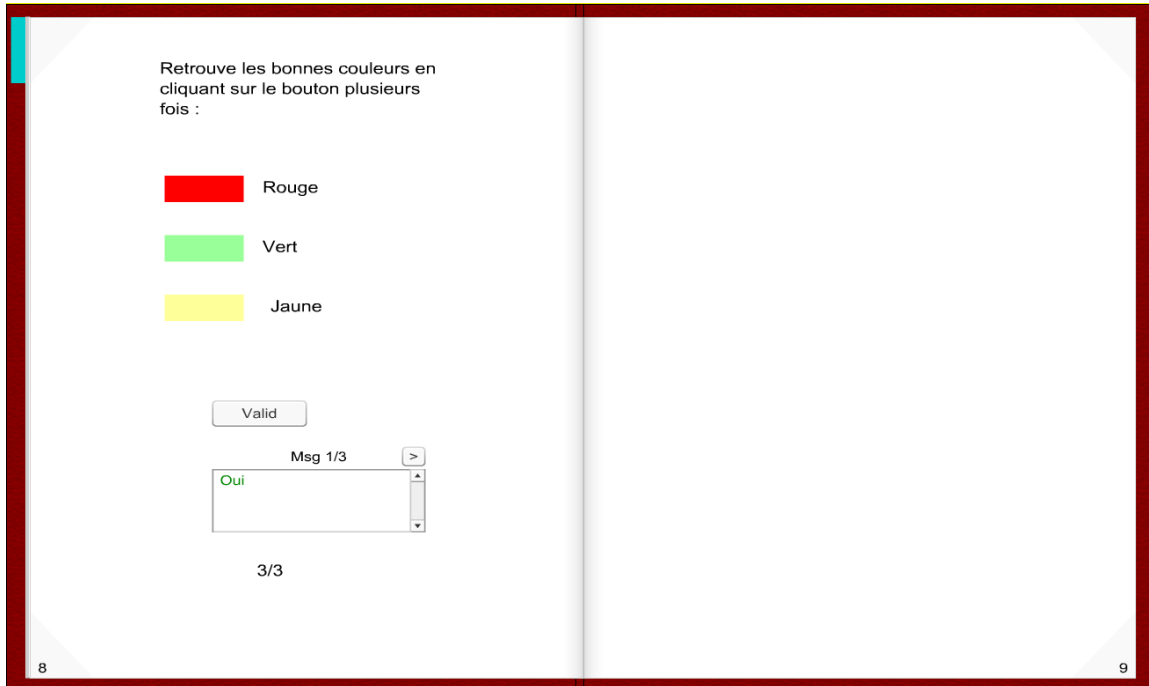
Points en jeu: 1

Malus:       Bonus:

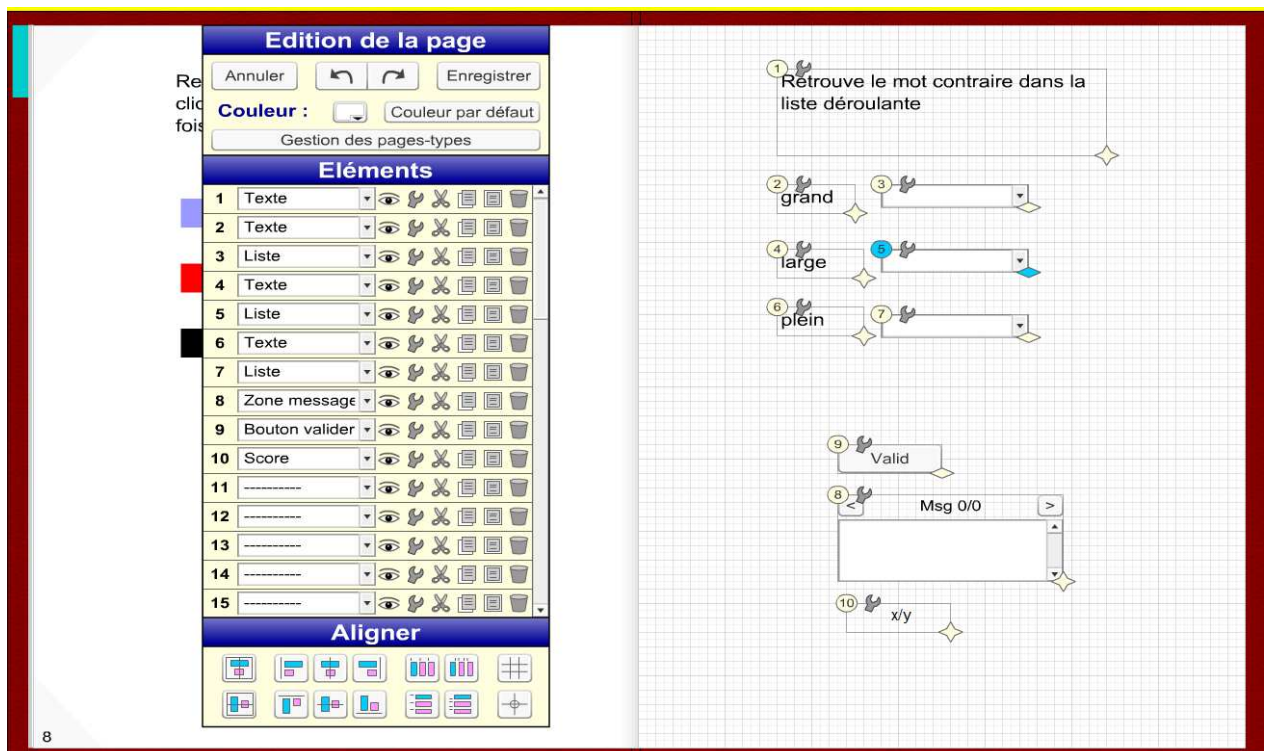
Annuler      Ok

- Eléments 3,5,7 – zone texte – Rouge, Vert, Jaune
- Elément 8 – zone messages

- Élément 9 – bouton valid
- Élément 10 – score



#### 4.5 Liste déroulante – les mots contraires



- Élément 1 – zone texte – consigne

- Eléments 2,4,6 – zone texte – mots de référence
- Eléments 3,5,7 – liste déroulante

3

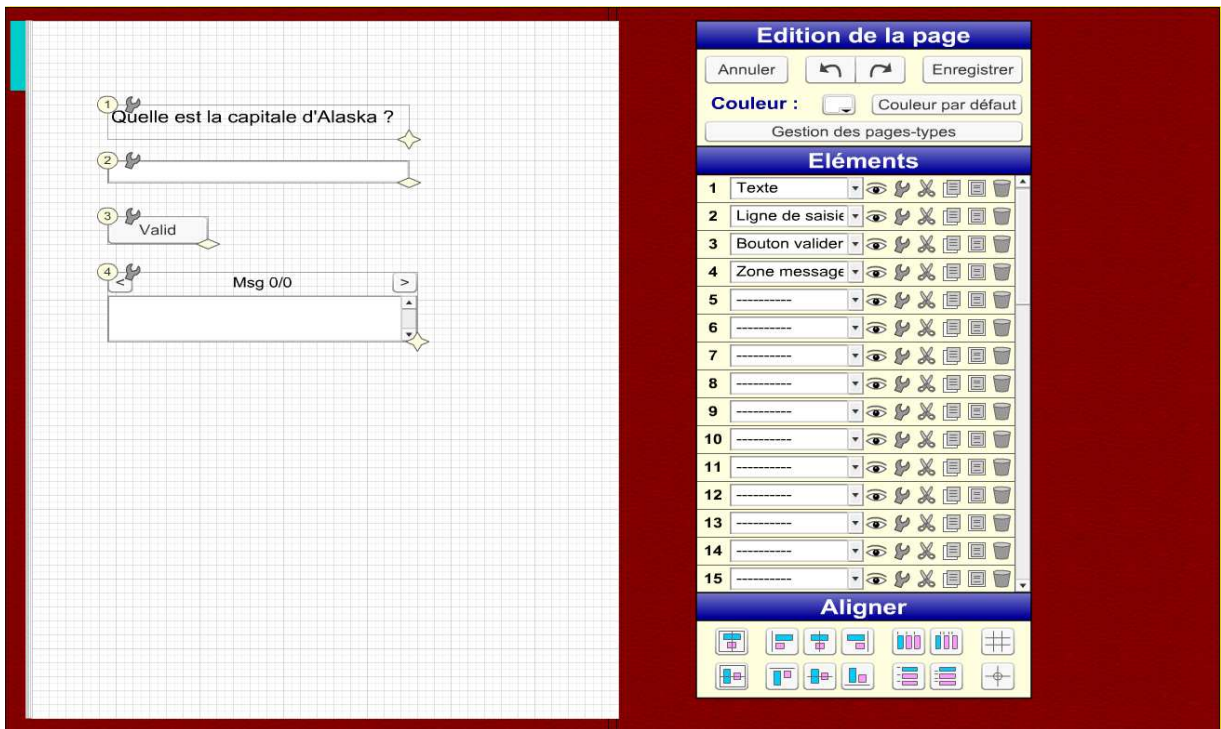
5

7

- Eléments 8,9,10 – zone messages, bouton valid, scores

4.6 Question ouverte avec élément ligne de saisie

Construisons la page suivante,



- Élément 1 – zone texte – question « Quelle est la capitale de l'Alaska ? »
- Élément 2 – ligne de saisie

2



**Réponses justes :** Juneau, juneau, La capitale de l'état d'Alaska est Juneau., La capitale de l'état d'alaska est juneau.

Les différentes propositions sont séparées par une virgule.

- Élément 3 – bouton valid
- Élément 4 – zone messages

## 5. Détails des options complémentaires

### 5.1 Afficher/masquer des éléments

Reprenons l'exercice paragraphe 4.3 et rajoutons des images illustrant l'interactivité de l'exercice.



« interrogation.jpg » apparaîtra au début de l'exercice pour inviter le lecteur à réaliser l'exercice, puis cette image disparaîtra à la correction.

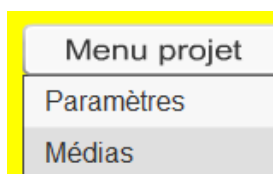


« smiley\_happy.jpg » apparaîtra à la correction de l'exercice en-dessous d'une réponse juste.



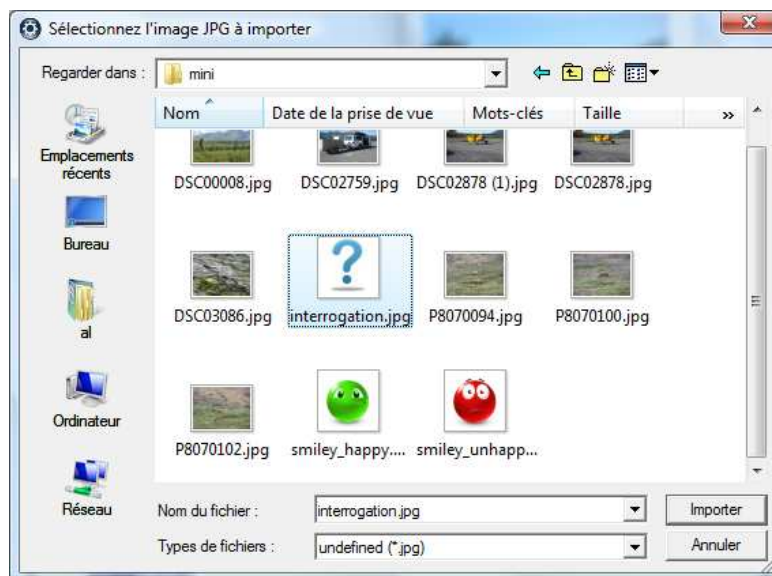
« smiley\_unhappy.jpg » apparaîtra à la correction de l'exercice en-dessous d'une réponse incorrecte.

Etape 1 : On importe les nouveaux médias « interrogation.jpg », « smiley\_happy.jpg », « smiley\_unhappy.jpg ». =>> Menu projet / Médias,





On clique sur « Image JPG »



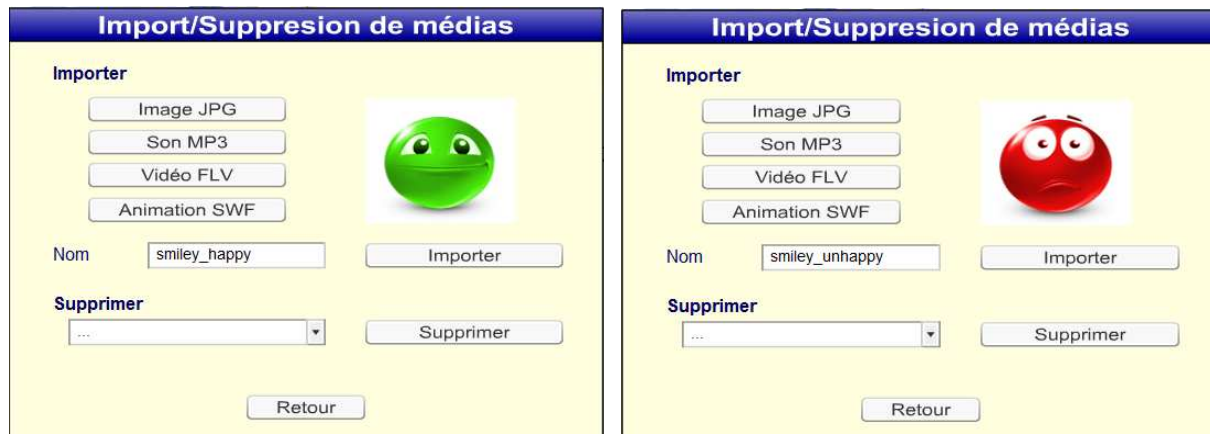
On sélectionne le premier fichier « interrogation.jpg » puis on clique sur « Importer ».



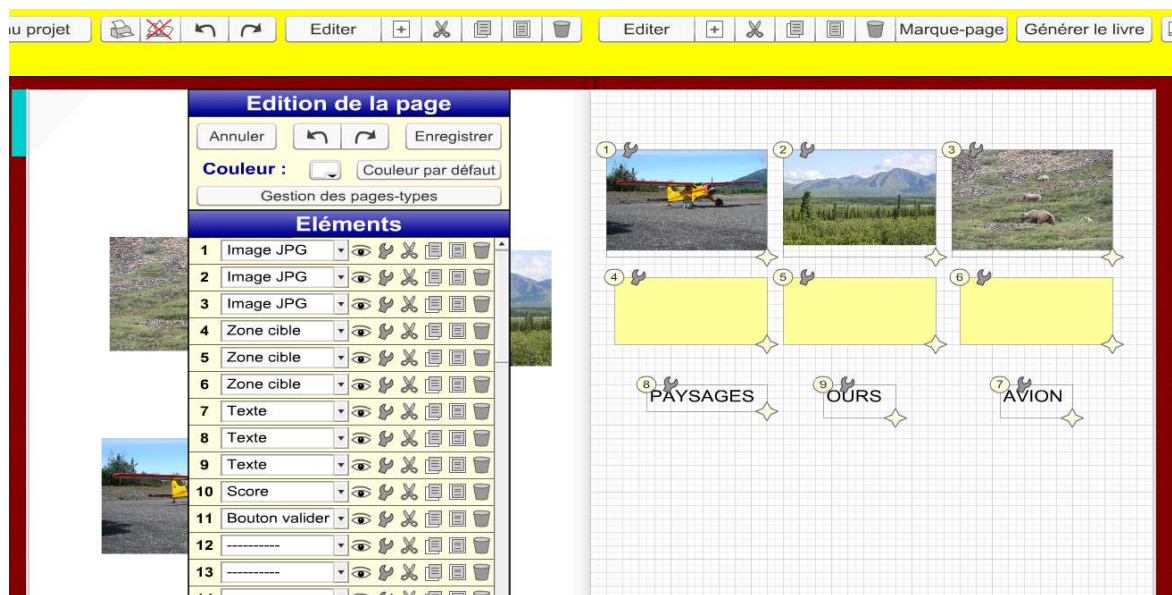
On valide l'importation en cliquant sur « Importer ».

On réitère l'opération avec les deux autres fichiers,

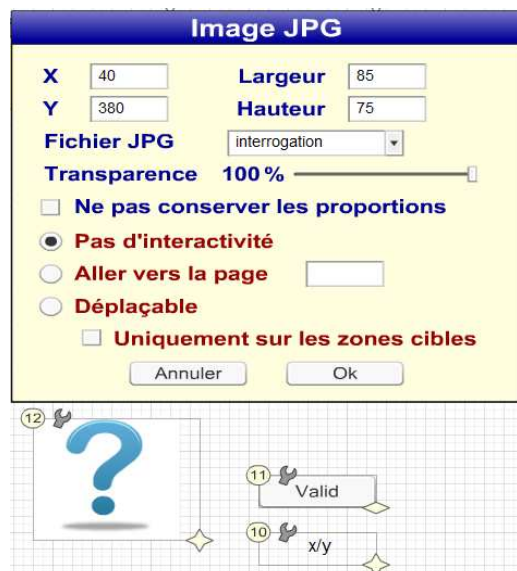




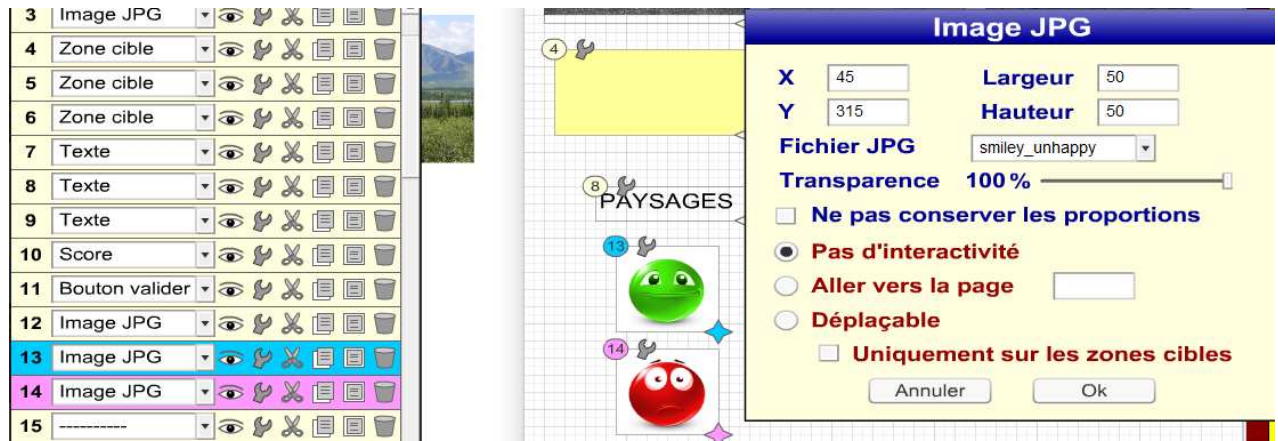
Etape 2 : on édite la page à travailler



Etape 3 : on rajoute l'élément 12 image JPG



Etape 3 : on rajoute les éléments 13 et 14 image JPG



Etape 4 : on rajoute les éléments 15 et 16 image JPG par copier / coller.

Cliquer sur l'étiquette 13 à côté de l'image ou sur la ligne 13

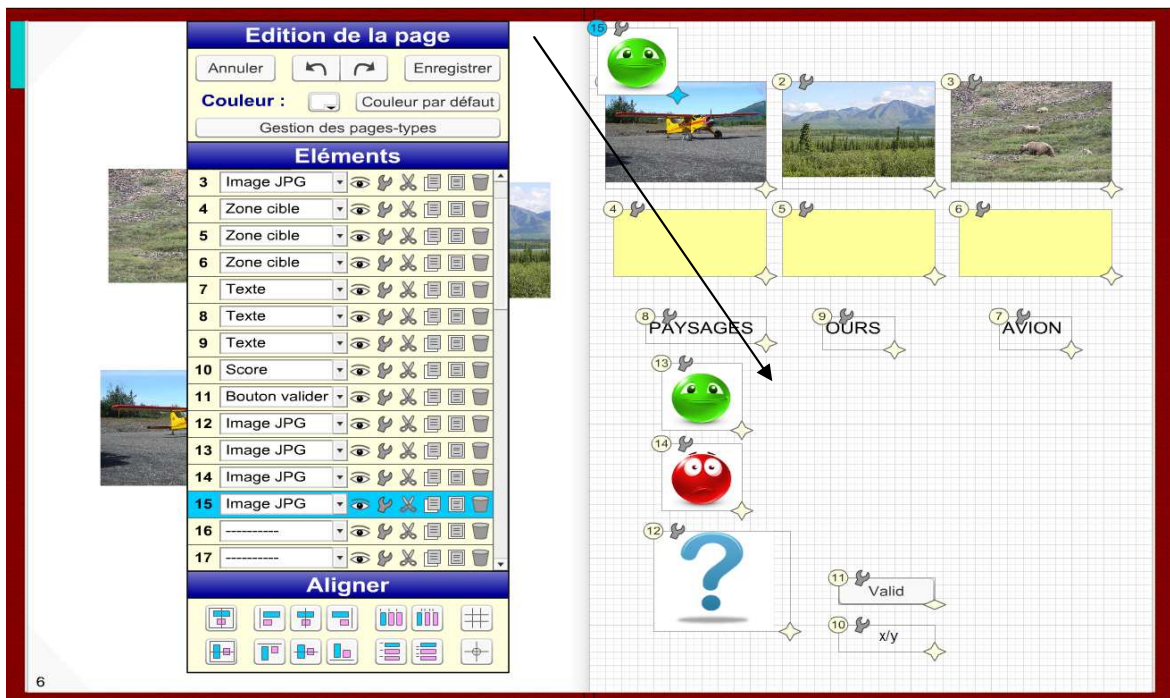
Cliquer sur le bouton « copier » en ligne 13



En ligne 15, cliquer sur coller



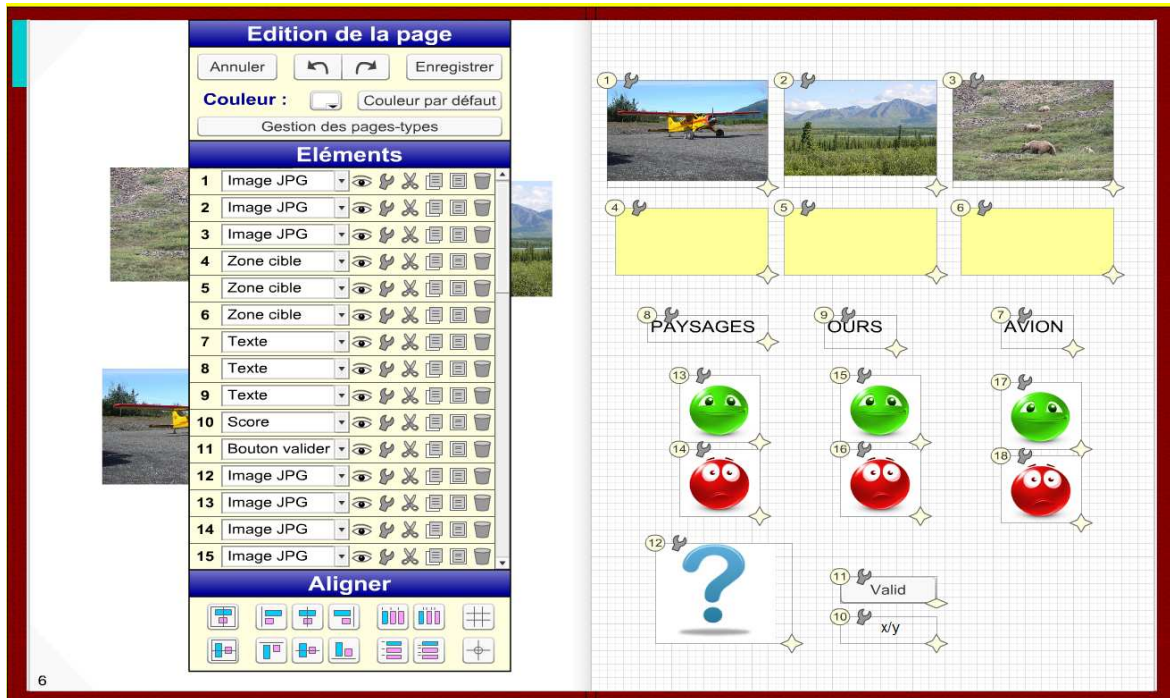
Un nouvel élément apparaît dans le coin supérieur gauche de la page. En cliquant sur le numéro de l'élément et en maintenant enfoncé le clic gauche de la souris on peut déplacer cet élément où l'on veut dans la page.





Réitérer la procédure avec l'élément 14 et 16.

Etape 5 : De manière identique, on duplique les éléments 15/16 en 17/18. On obtient la page suivante,



Pour la zone cible 4, on définit les critères de visibilité,



**+n<sup>o</sup>élément (pour le laisser visible)**

**-n'élément (pour le faire disparaître)  
, (virgule pour spécifier plusieurs éléments)**

Pour la zone cible 5, on définit les critères de visibilité,

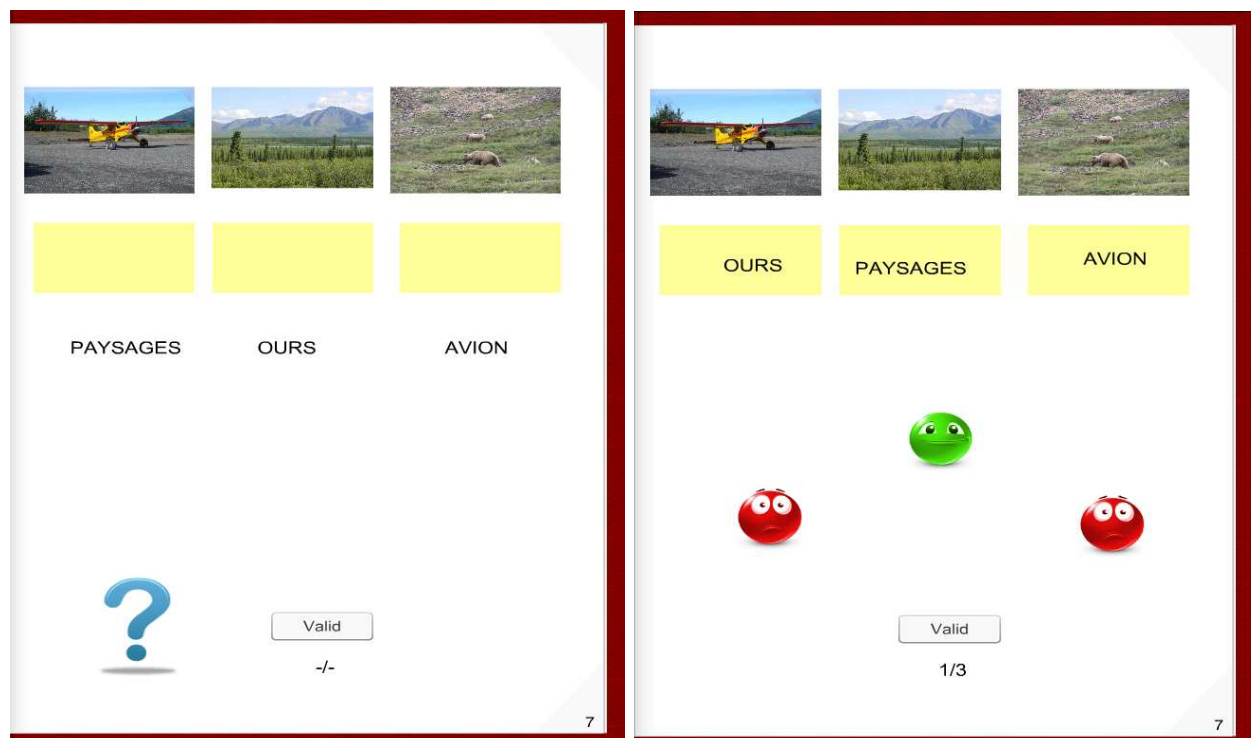


Pour la zone cible 6, on définit les critères de visibilité,



Permet d'effacer le contenu de la ligne ou d'afficher les numéros des éléments sélectionnés avec touche CTRL dans la page courante.

Essai :



Après avoir glissé les mots étiquettes, l'élément 12 disparaît et les éléments smileys valides restent apparents.

## 5.2 Nombres de tentatives

Sur le bouton valider il est possible de définir plusieurs tentatives.

## 5.3 Gestion des scores

L'élément ou balise « Score » permet une gestion fine des résultats,

Le score peut être calculé pour la page courante, pour un ensemble de pages ou encore pour l'ensemble du livre. Le dénominateur définit sur quelle échelle doit être calculé le score 10, 20 ou 100.

La visibilité des éléments peut être paramétrée en fonction des seuils des % de réussites. En plus des éléments précédents, on peut également contraindre la visibilité des éléments à un total de points à atteindre.

#### 5.4 Marque page

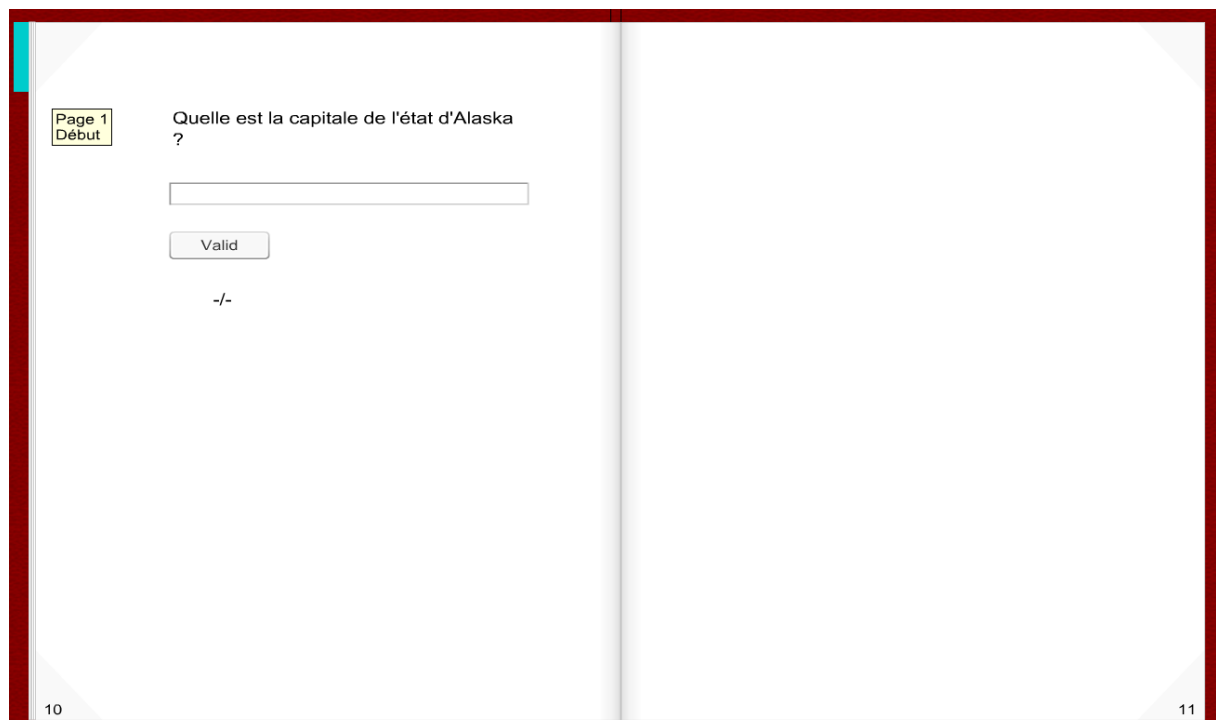
On peut rajouter plusieurs onglets ou marques pages dans le livre électronique.

Exemple : je souhaite rajouter un marque page « début » sur la première page du livre afin de pouvoir naviguer sur cette page rapidement.



Je crée, je nomme ce marque page « début » et j'y attribue une couleur.

Si je me trouve sur n'importe quelle autre page, je peux revenir rapidement à la première page du livre en cliquant sur le marque page.

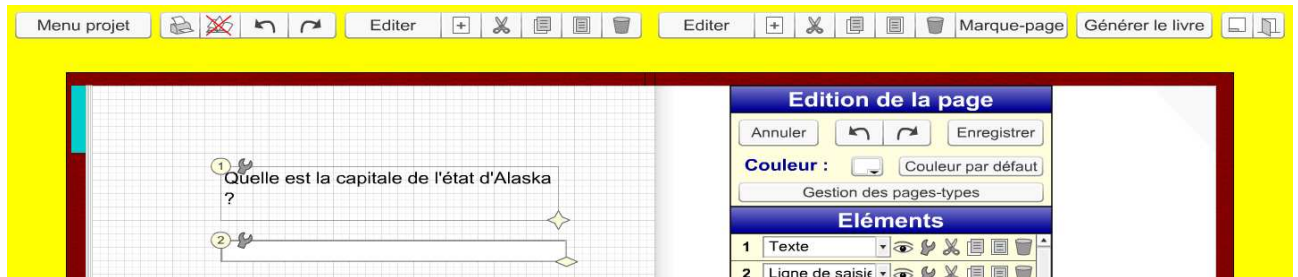




## 5.5 Pages-types

### 5.5.1 Créer une page-type

en mode « Edition de la page » à partir de la page courante



Cliquer sur « Gestion des pages-types »

### Gestion des pages-types

**Enregistrer la page en cours comme page-type**

Nom

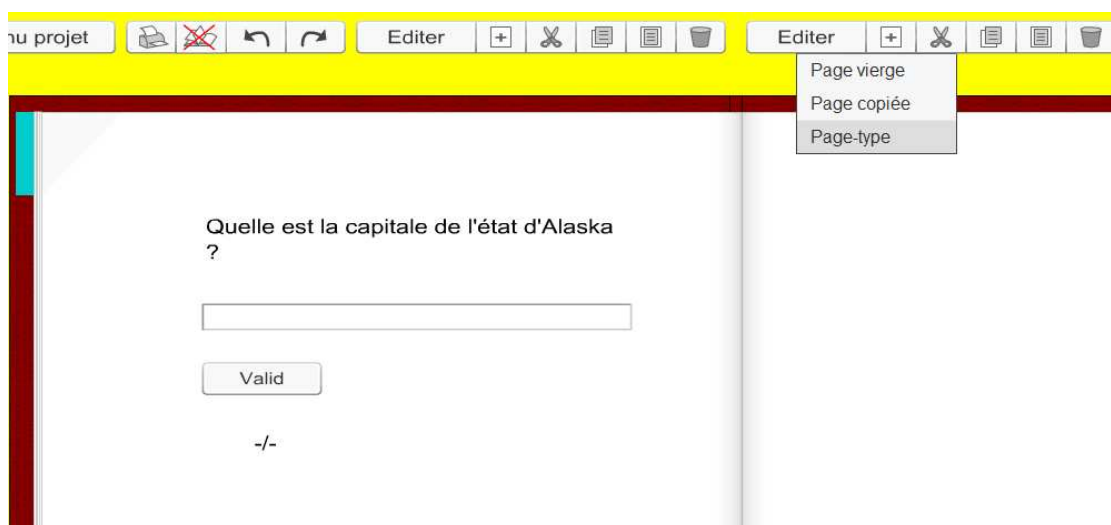
Commentaire optionnel

**Supprimer une page-type existante**

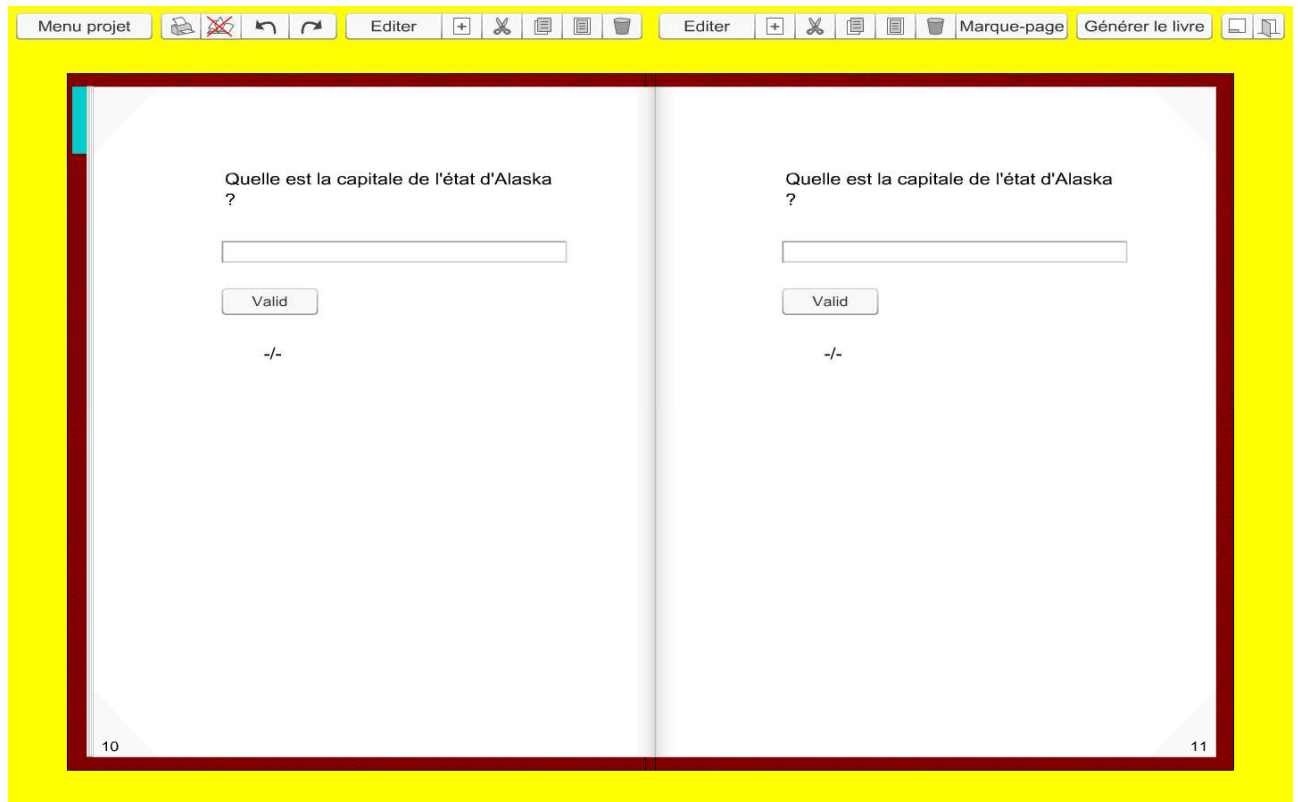
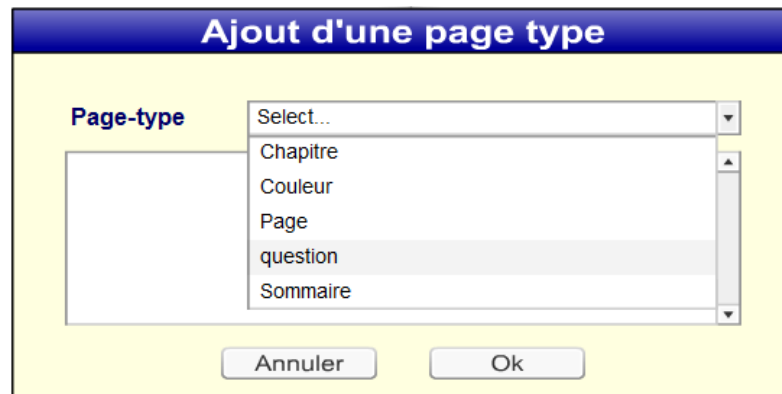
On définit le nom de la page type et un commentaire ou description de cette page modèle.  
On valide la page modèle en cliquant sur « Enregistrer ».

### 5.5.2 Insérer une page type

A partir du menu d'en-tête on clique sur le bouton menu + et page-type,

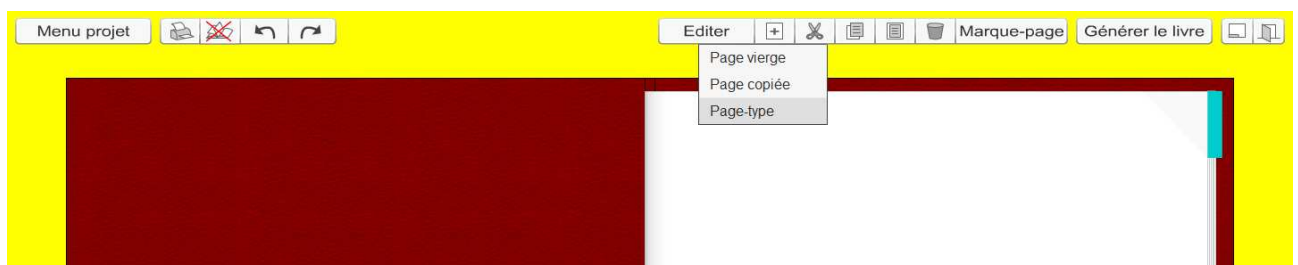


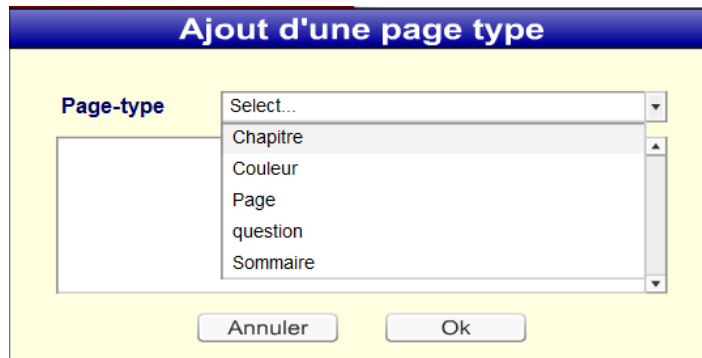
On sélectionne la page modèle créée précédemment,



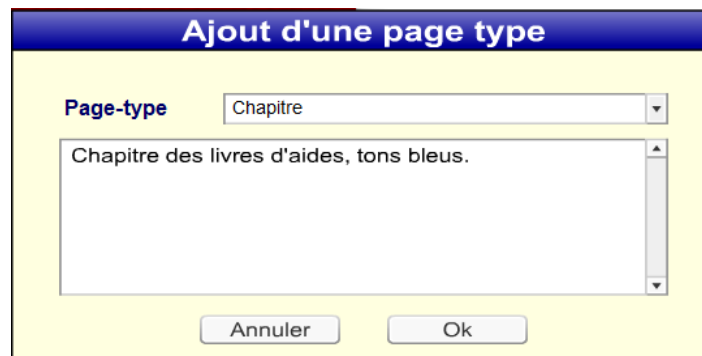
### 5.5.3 Insérer une page modèle de chapitre

Je me positionne dans le livre entre les pages désirées et j'active la fonction « + Ajouter page type ».

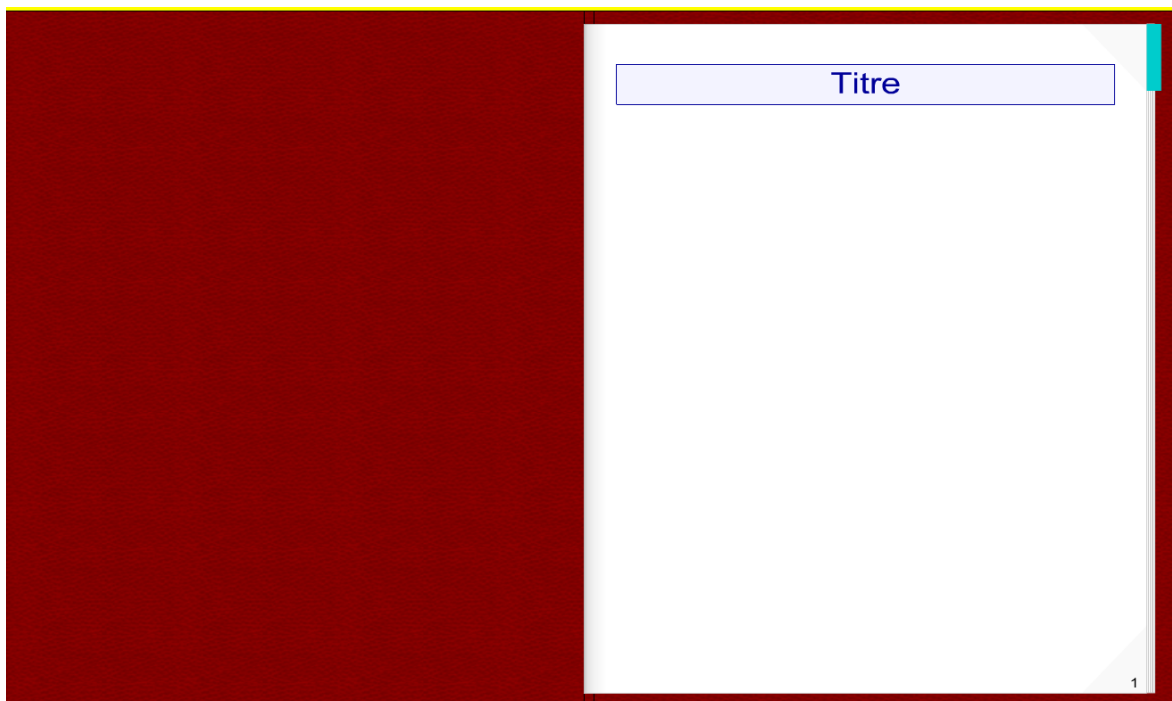




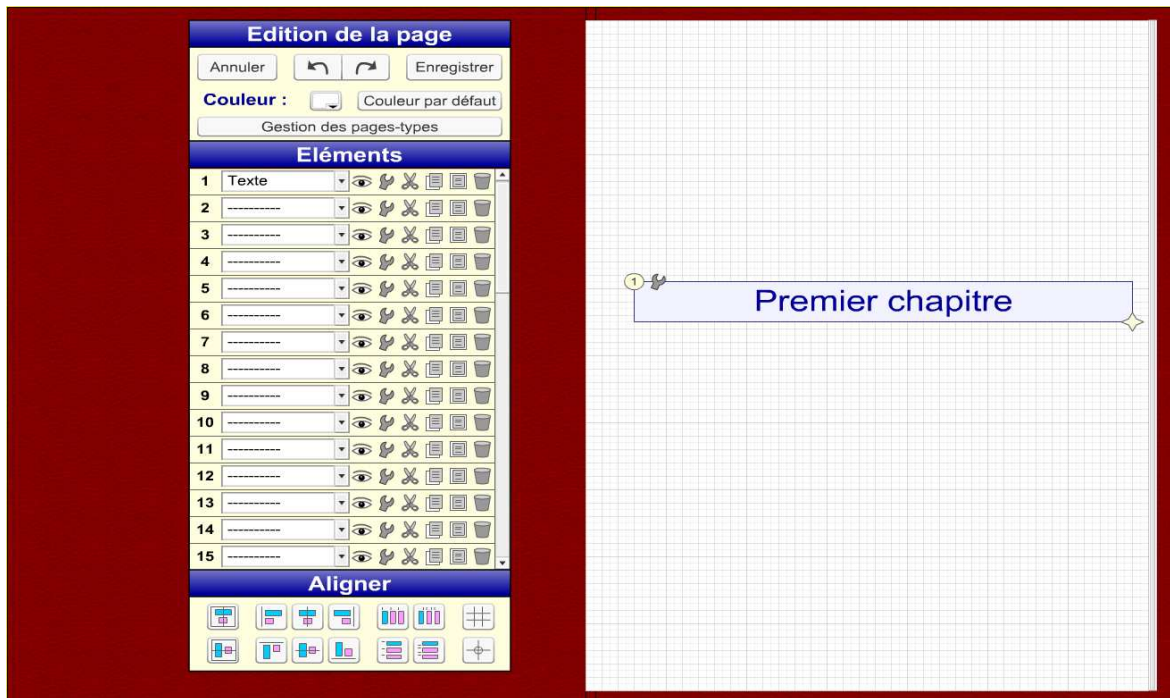
sélectionner Chapitre puis valider par Ok



valider par Ok.



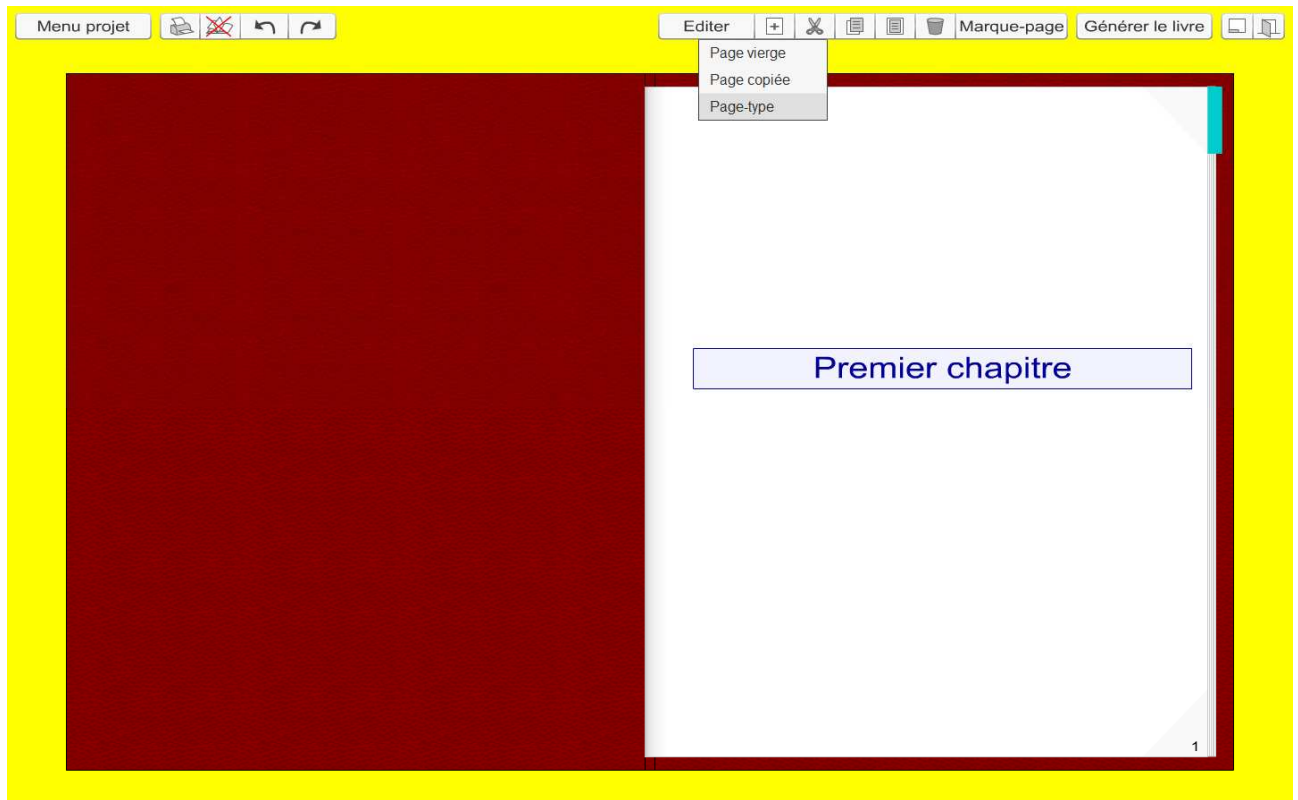
activer le mode « édition » pour modifier le titre du chapitre ainsi que la mise en forme

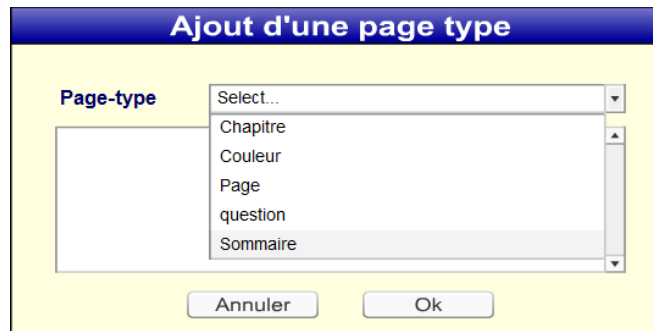


valider la modification en cliquant sur « Enregistrer »

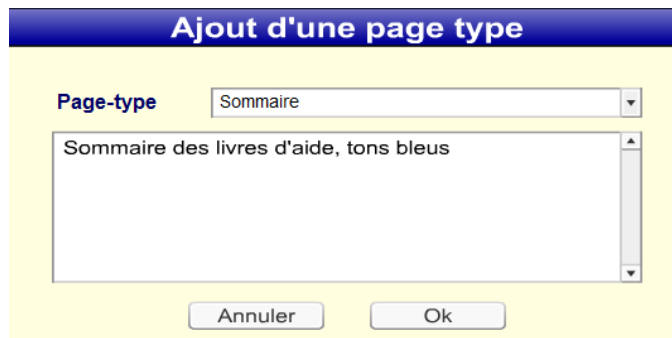
#### 5.5.4 Insérer une page modèle de sommaire

Se positionner au début du livre et activer la fonction « + Ajouter page type »,

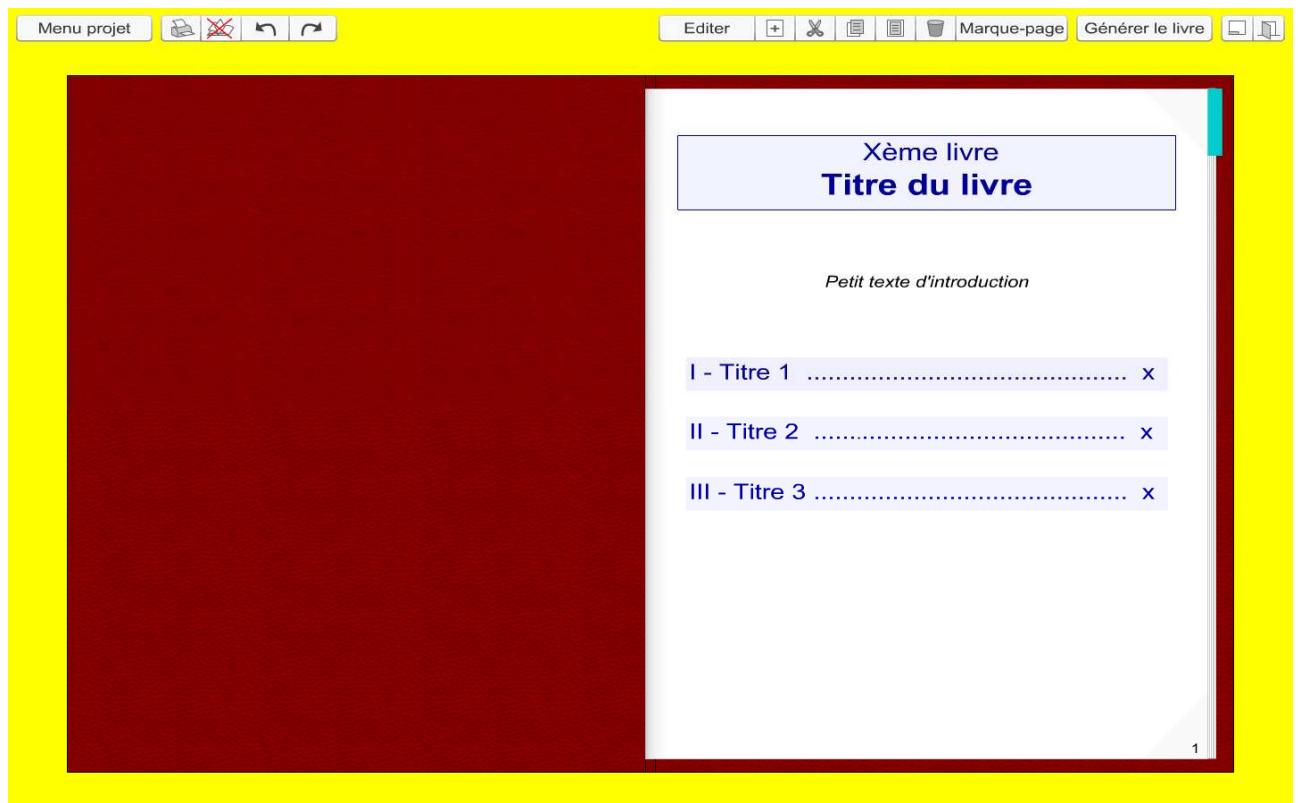




sélectionner page type « sommaire » et valider par Ok

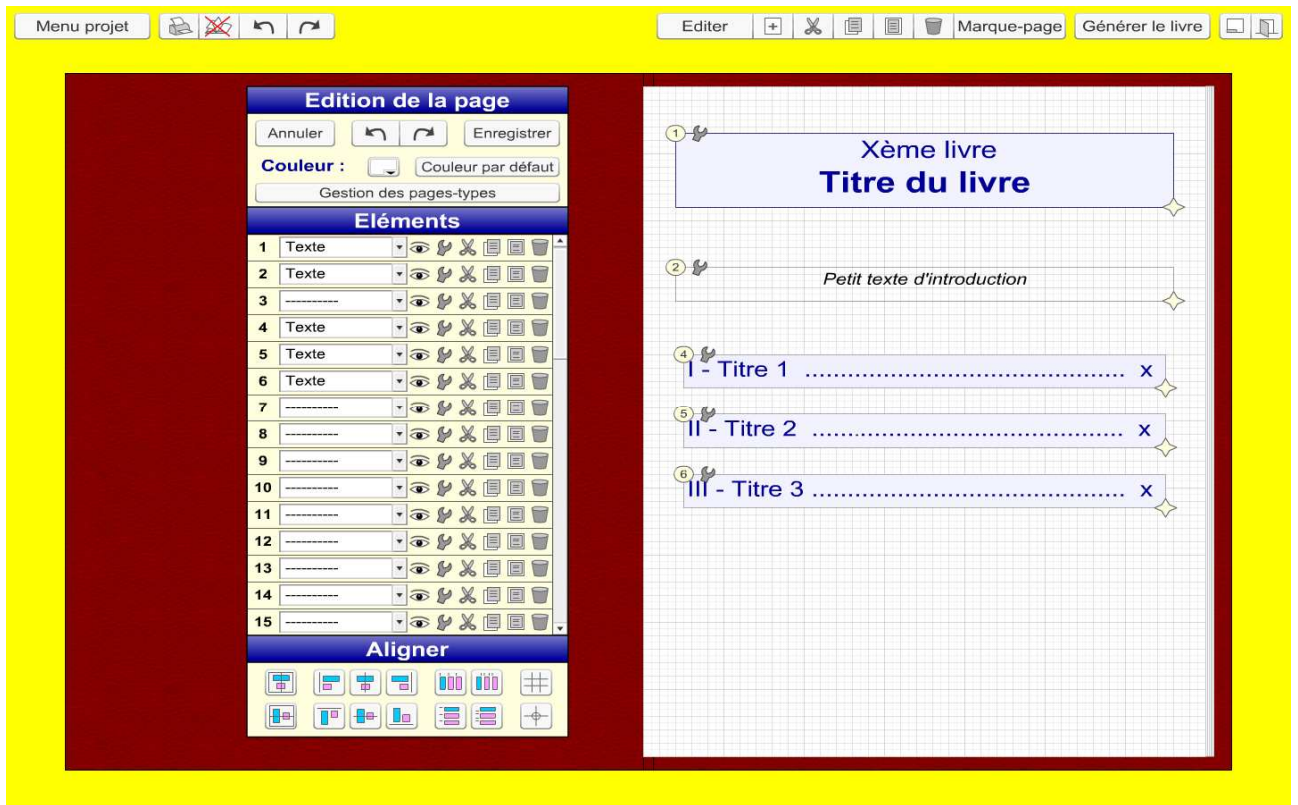


valider par Ok



activer le mode édition,

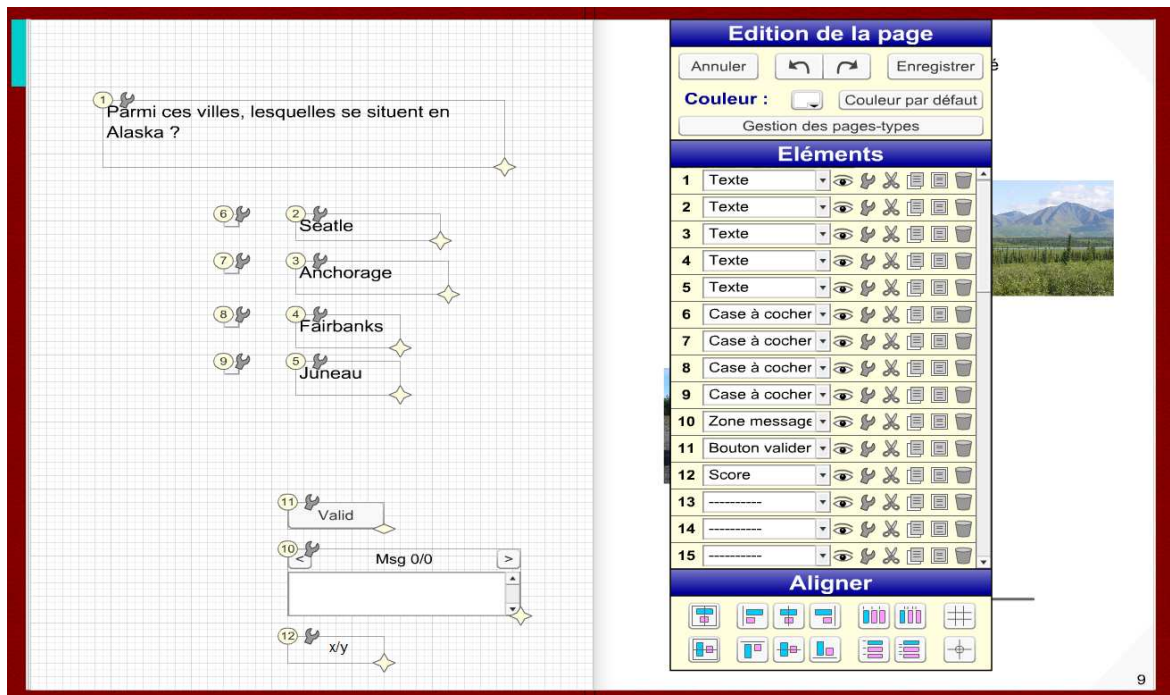




Mettre à jour manuellement les titres et les numéros de pages

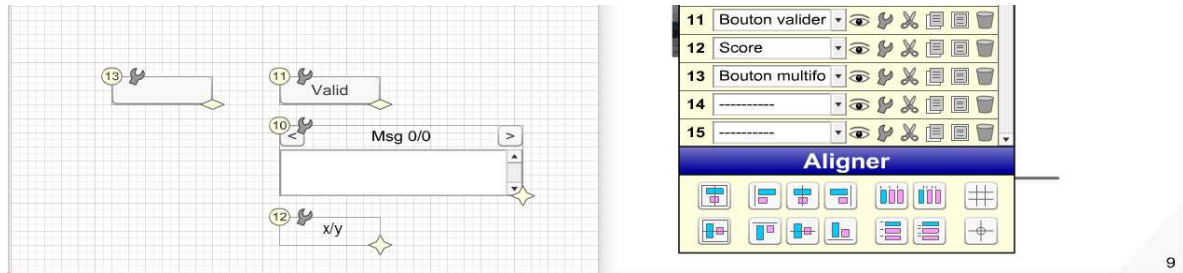
### 5.7 Bouton multifonction

On se positionne en mode édition en page 8 (par exemple).



Rajouter l'élément 13 « bouton multifonction »





Paramétrer l'élément 13,

Ce bouton permet d'activer l'impression ou de réinitialiser les formulaires des pages spécifiées :

- pas de valeur déclenche l'impression de la page courante
- n° de page spécifié déclenche l'impression de la page
- n° des pages séparés par de ; déclenche l'impression des pages en questions (ex : 1;6 ;8;10)
- groupe de pages 1-8 (de la page 1 à 8)

Ce bouton permet également d'effectuer un lien hypertexte vers une adresse URL externe à définir avec possibilité d'activer une nouvelle fenêtre.

### 6.7 Comment activer l'aide sur un élément ?

activer l'édition d'un élément par exemple une image JPG,  
double cliquer sur champ de paramètre à définir,



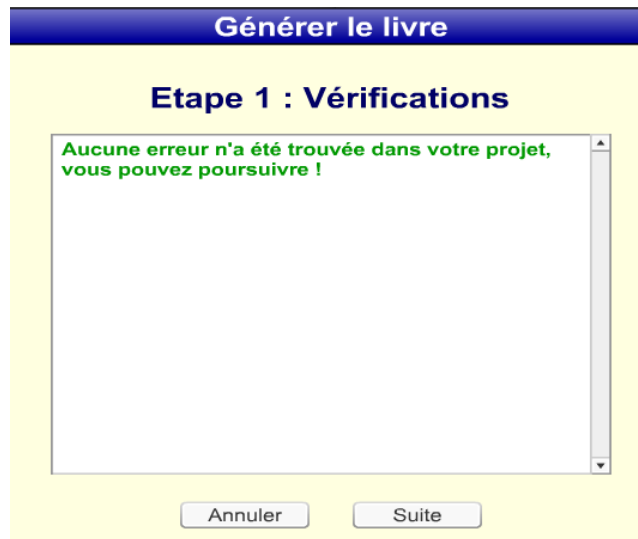
## 6. Générer le livre électronique et le publier

### 6.1 Dans un dossier local de l'ordinateur

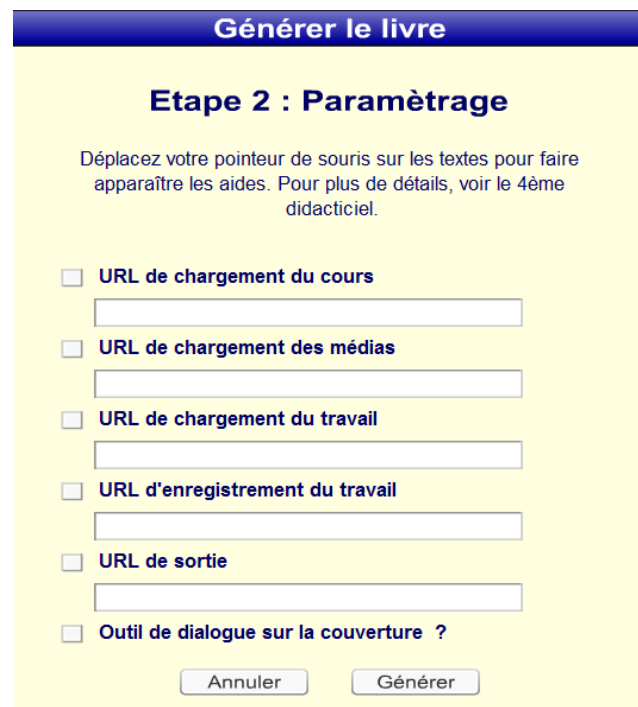


Cliquer sur le bouton de droite « Générer le livre ».

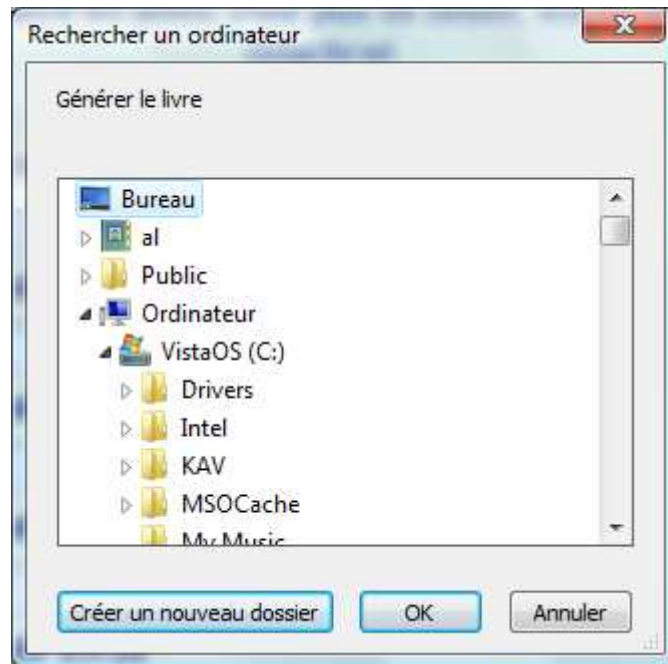
Si tous les objets ont été générés le message suivant apparaît,



Cliquer sur suite

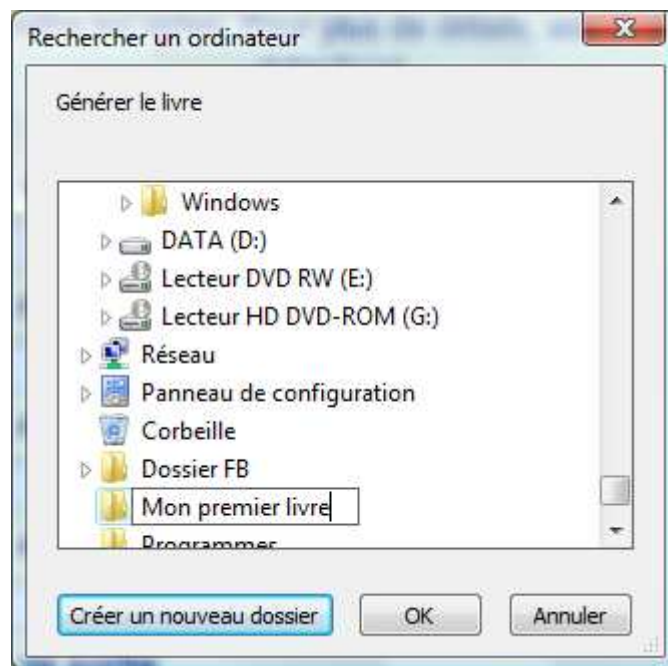


Cliquer sur Générer



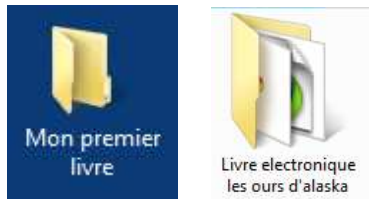
Sélectionner un dossier,

Par exemple, cliquer sur dossier bureau et « Créer un nouveau dossier »

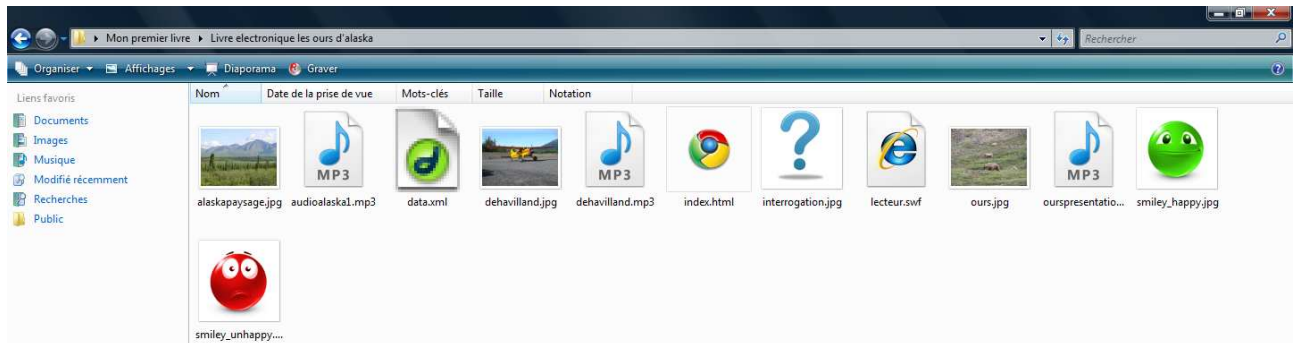


Valider par Ok,

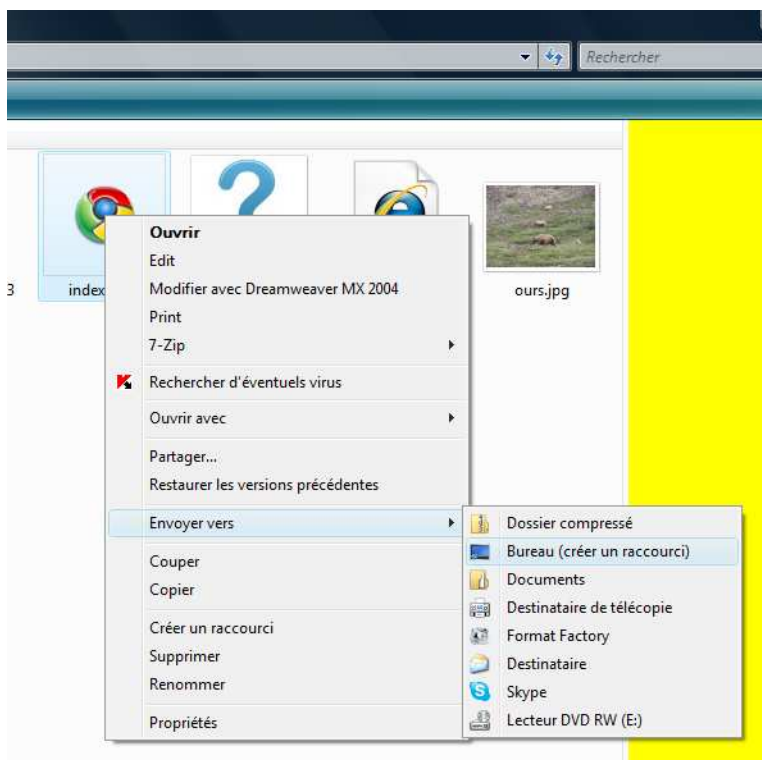
Sur le bureau apparaît le dossier contenant le livre électronique,

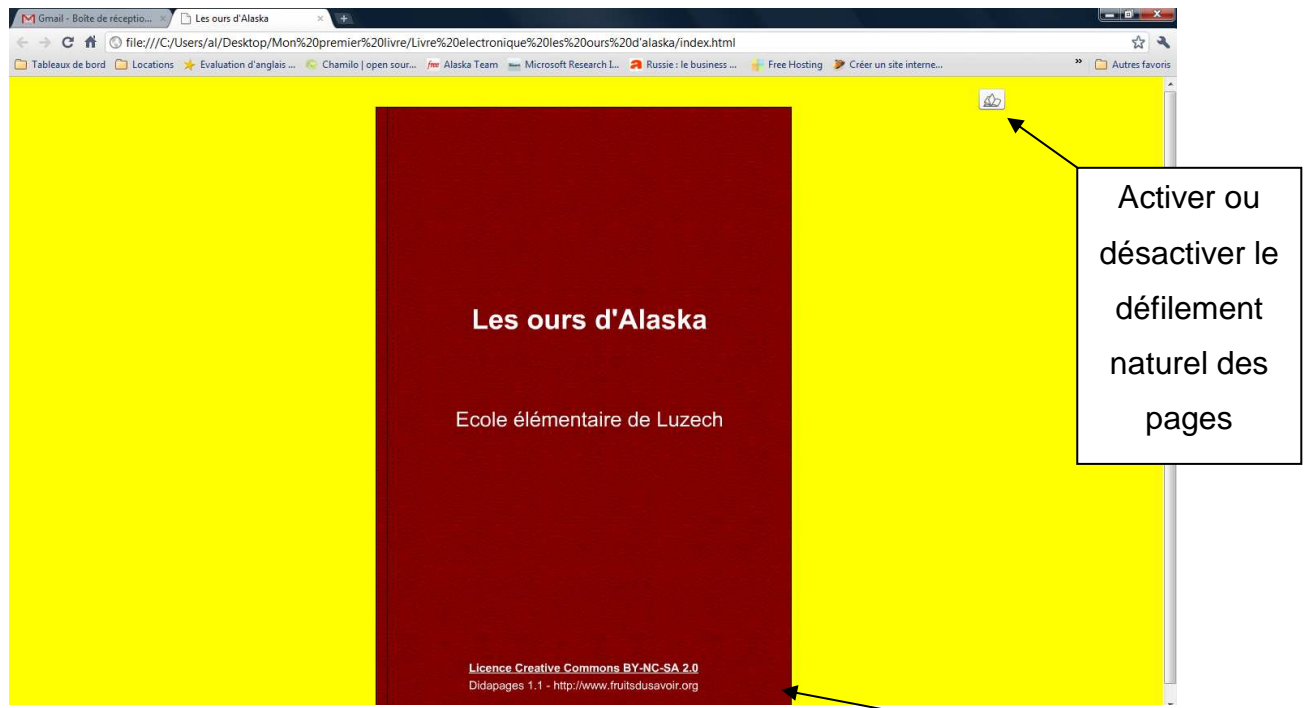


Ce sous dossier contient tous les éléments multimédias du livre,

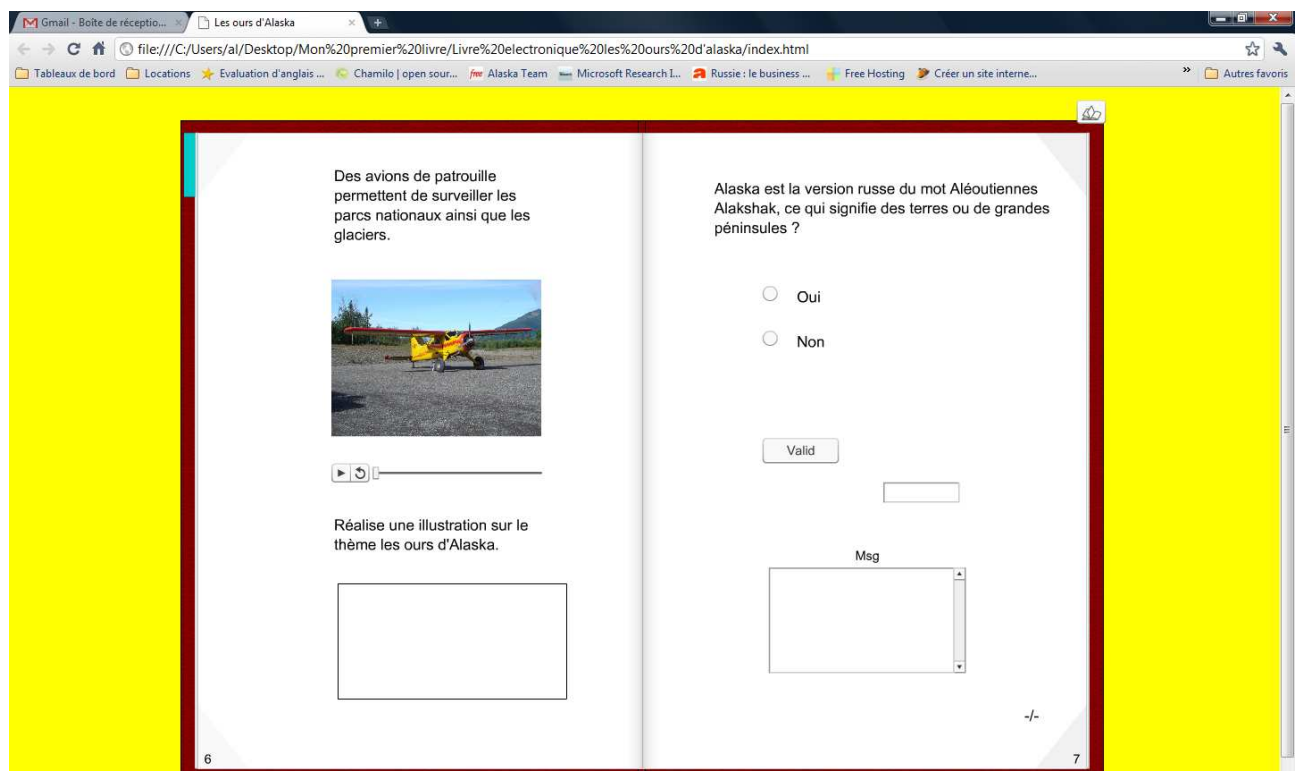


En double cliquant sur le fichier « **index.html** », on lance la lecture du livre électronique dans un navigateur Internet. Pour rajouter un raccourci sur le bureau, faire un clic droit souris sur ce fichier et « envoyer vers » bureau.





Cliquer dans le coin inférieur droit ou gauche pour naviguer de pages en pages.



## 6.2 Sur support CD-ROM

<http://www.01net.com/telecharger/windows/Utilitaire/gravure/fiches/37721.html>

On télécharge et on installe un utilitaire de gravure de CD gratuit.

**Free Easy CD DVD Burner**

Auteur/éditeur : Koyote soft

Présentation Télécharger.com | Avis des utilisateurs | Captures d'écran | Forums

**Note des utilisateurs :**  
 ★★★★★ 185 avis  
 Cliquez sur une étoile pour donner une note

téléchargé les 7 derniers jours  
**3630 fois**

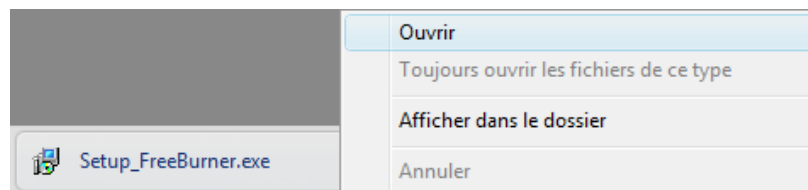
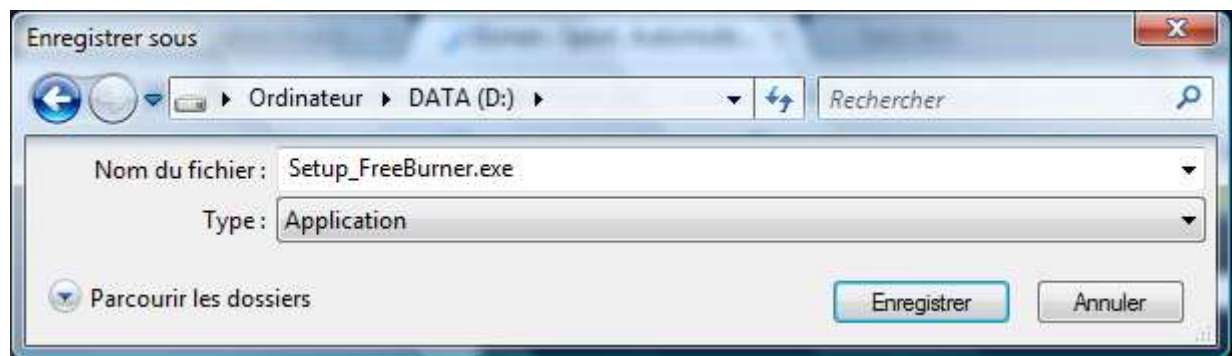
**↓ télécharger**  
 gratuitement

Free Easy CD DVD Burner est un outil de gravure de CD/DVD de données et audio. Simple et rapide, il gère les images ISO et permet de graver ou de copier des CD et DVD audio dans la plupart des formats populaires. L'application prend en charge tous types de supports (CD-R, CD-RW, DVD double couche, etc.) ainsi que la gravure

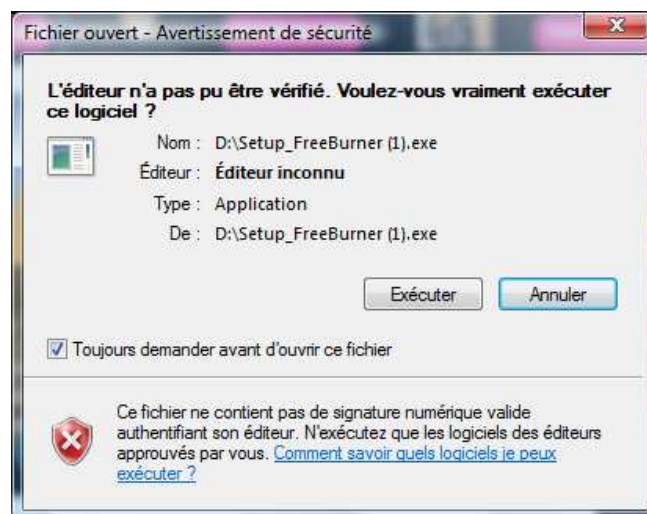
**Version :** 4.1  
**Taille :** 4.62 Mo  
**Configuration minimale :** Windows 2000/XP/Vista  
**Licence :** Gratuit  
**Date de sortie :** 19/11/2010  
**Langue :** Français et Anglais

**Vous avez un problème avec ce logiciel, consultez les forums**

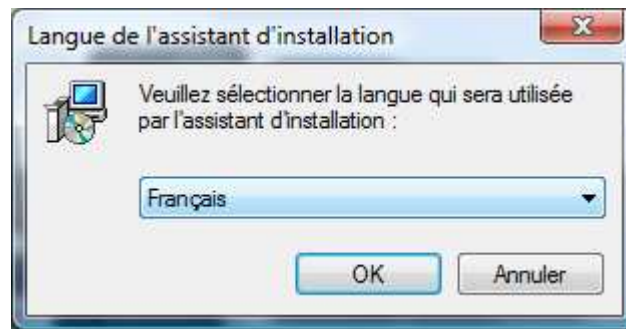
**Les logiciels les mieux notés de cette catégorie**



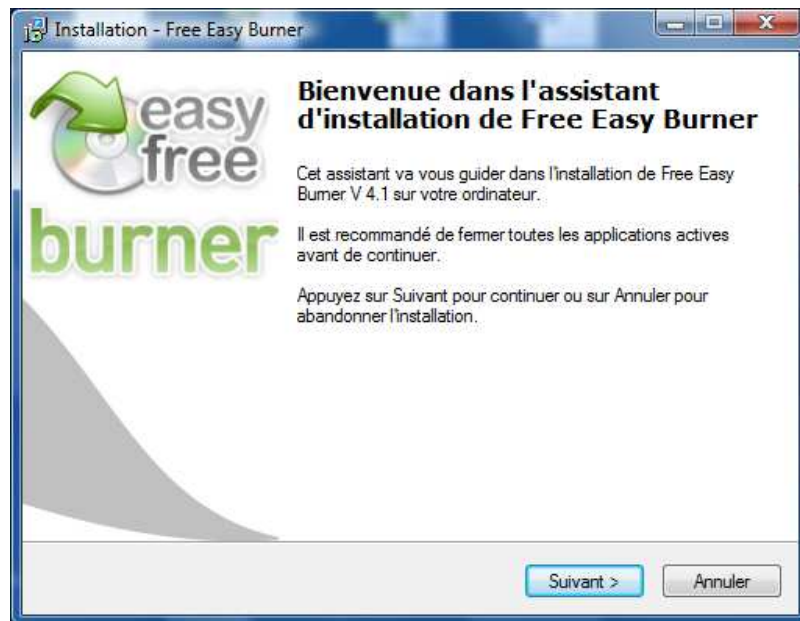
A la fin du téléchargement, je lance l'installation de l'utilitaire ou je double clique sur le fichier téléchargé.



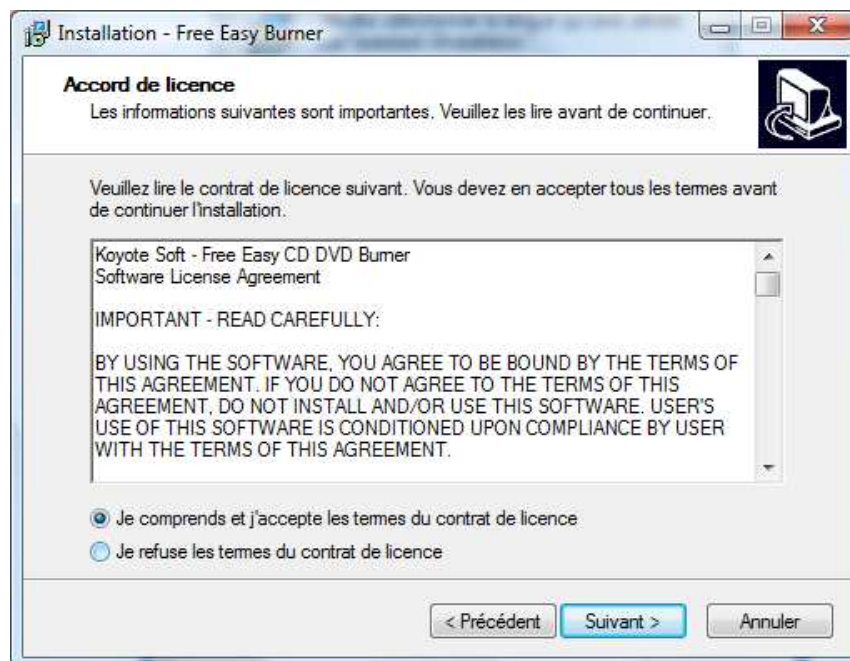


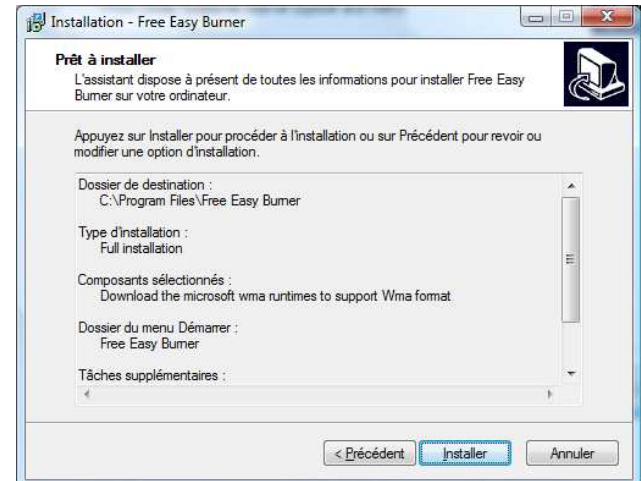
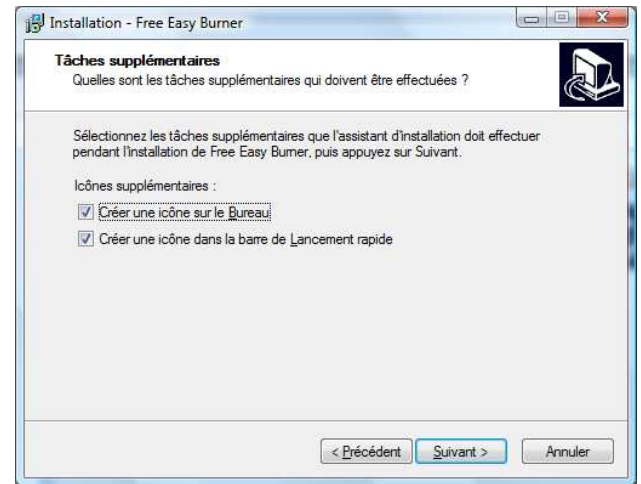
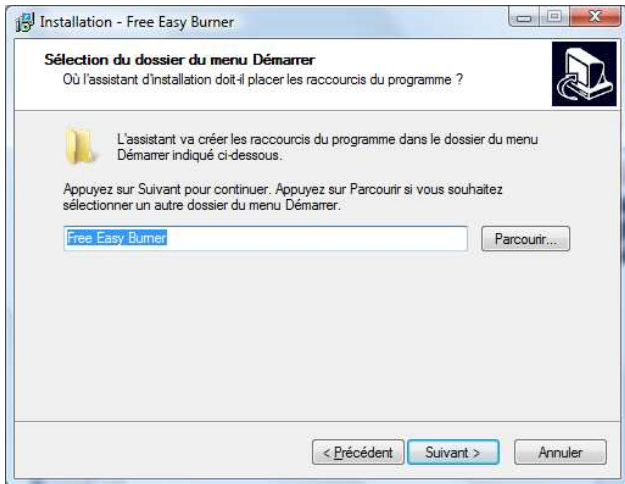
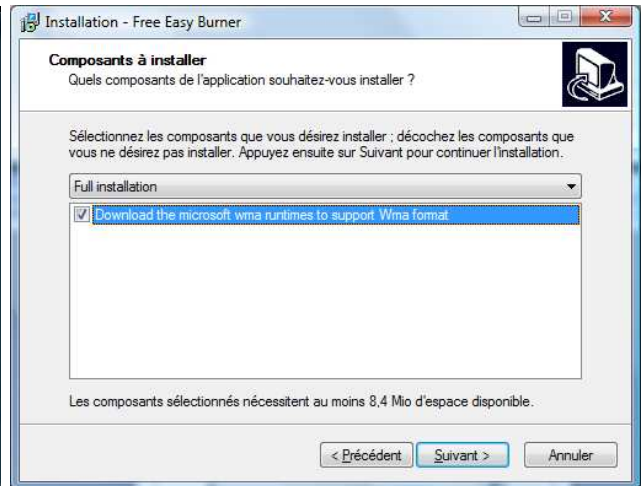
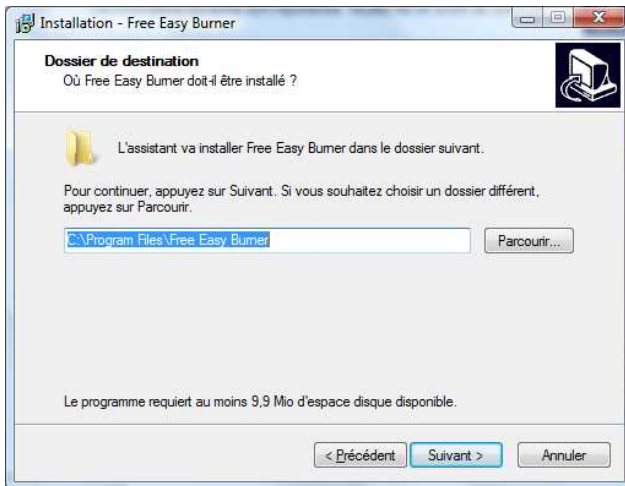


Ok

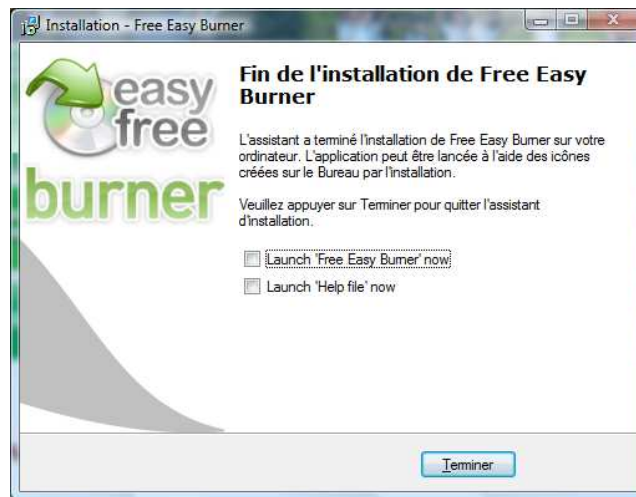


Suivant





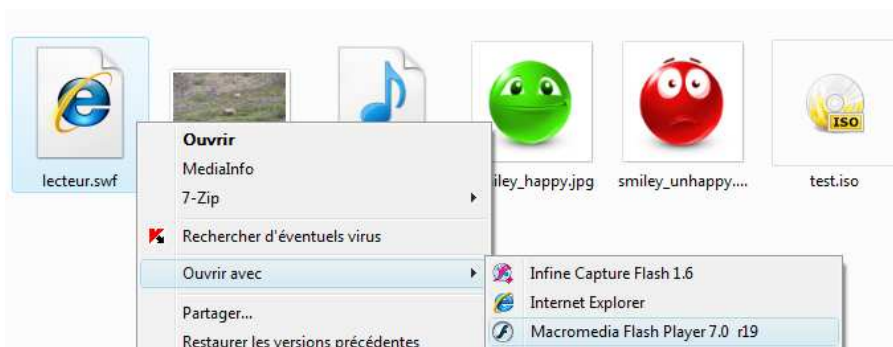
Décocher les barres d'outils



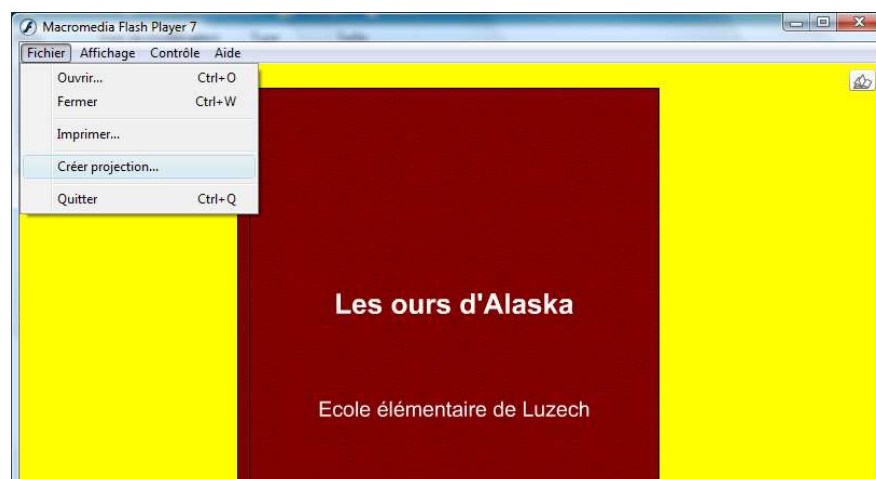
Avant de créer le CD-ROM nous allons :

- Générer la visionneuse autoexécutable de notre livre électronique
- Générer un fichier de démarrage automatique afin de rendre notre CD bootable

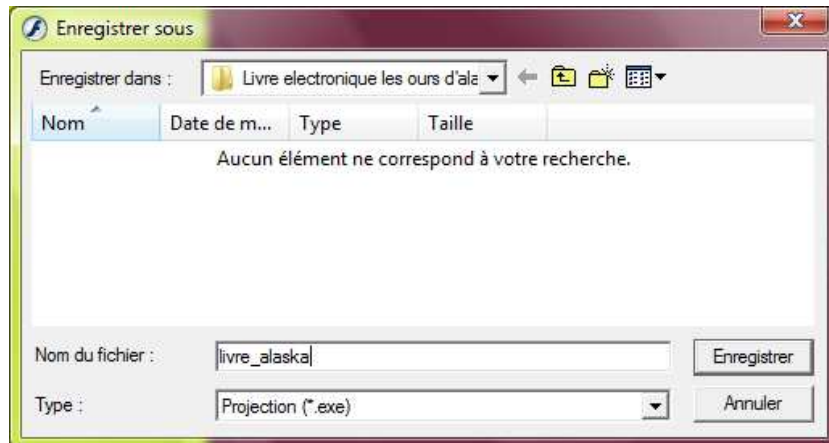
### Etape 1 : Générer la visionneuse du livre électronique



Dans le répertoire de mon livre électronique, je fais un clic droit sur le fichier lecteur.swf et je choisis d'ouvrir ce fichier avec le logiciel « Macromedia Flash Player ».



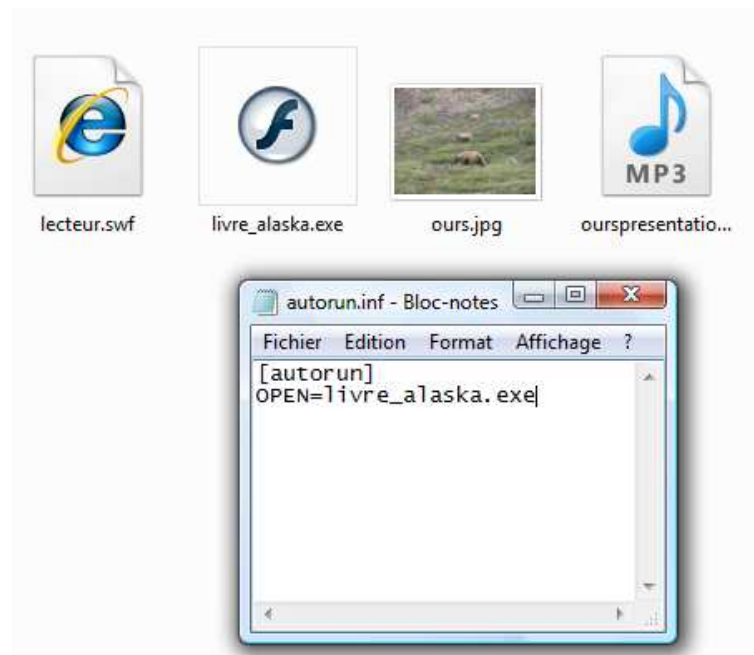
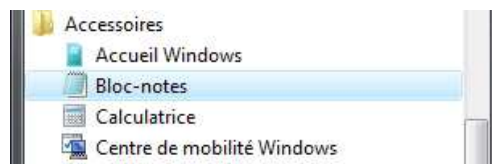
A partir du menu « Fichier » de Macromedia Flash Player je sélectionne le sous-menu « Créer projection ».



Je me positionne dans le répertoire de mon livre électronique et j'enregistre mon fichier autonome exécutable **livre\_alaska.exe**.

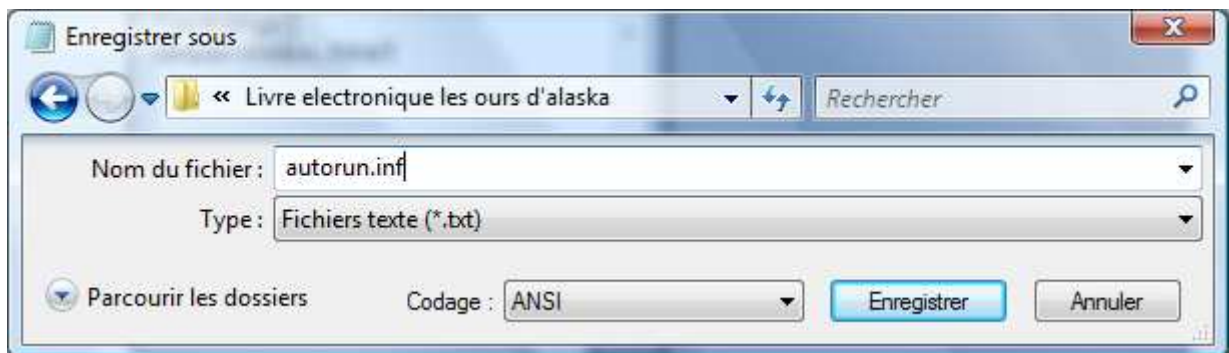
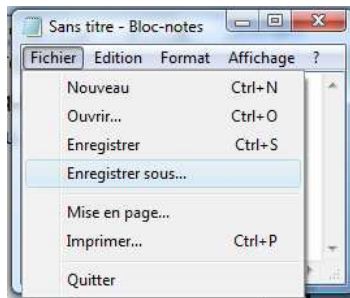
## Etape 2 : Générer un fichier de démarrage automatique « autorun.inf »

Ouvrir un logiciel de traitement de texte simple type « Notepad » ou « Wordpad ».





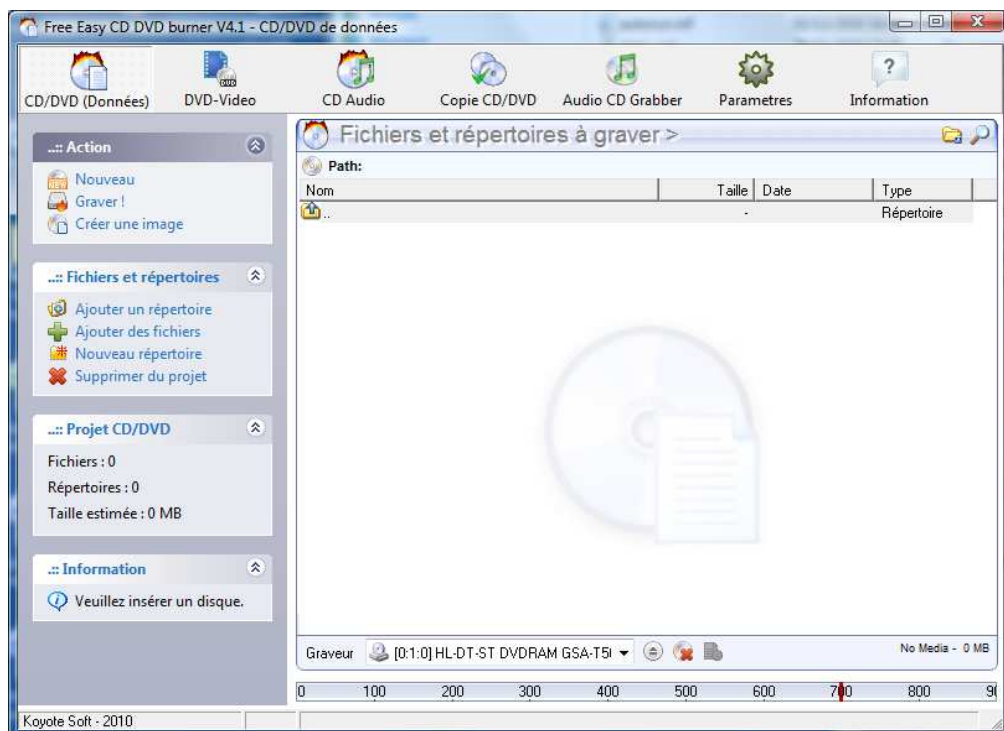
On enregistre ce fichier dans le même répertoire que le livre électronique.



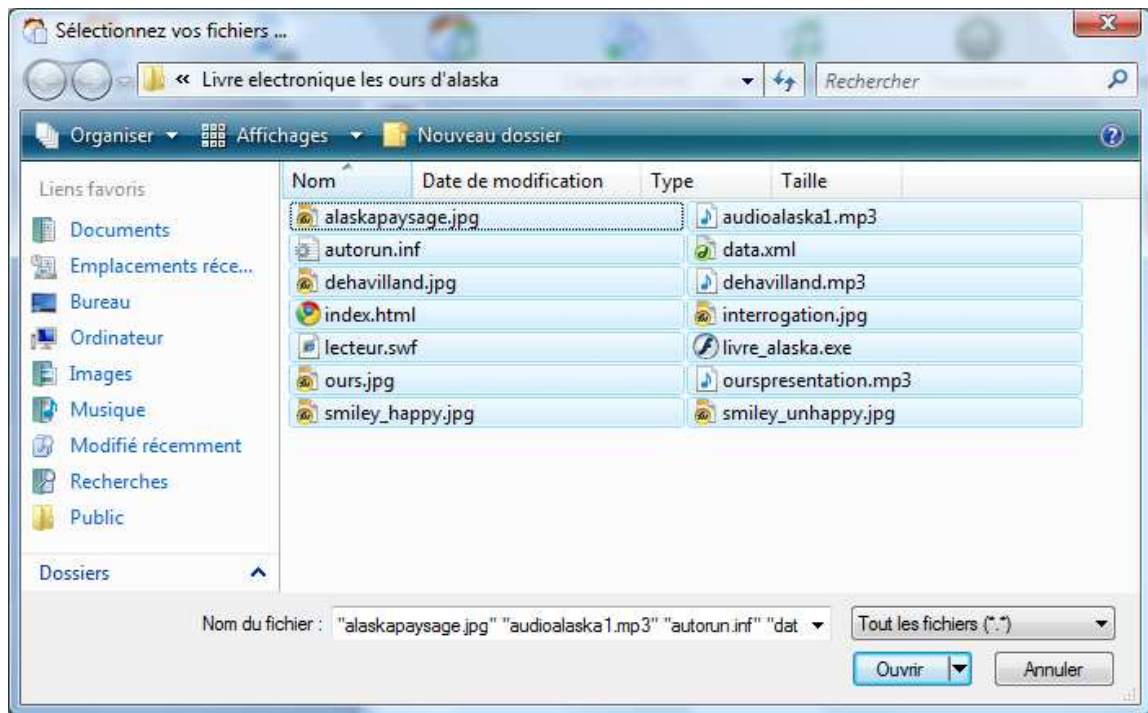
Cliquer sur enregistrer

## Graver le CD-ROM

On lance le logiciel de gravure « Free Easy Burner »

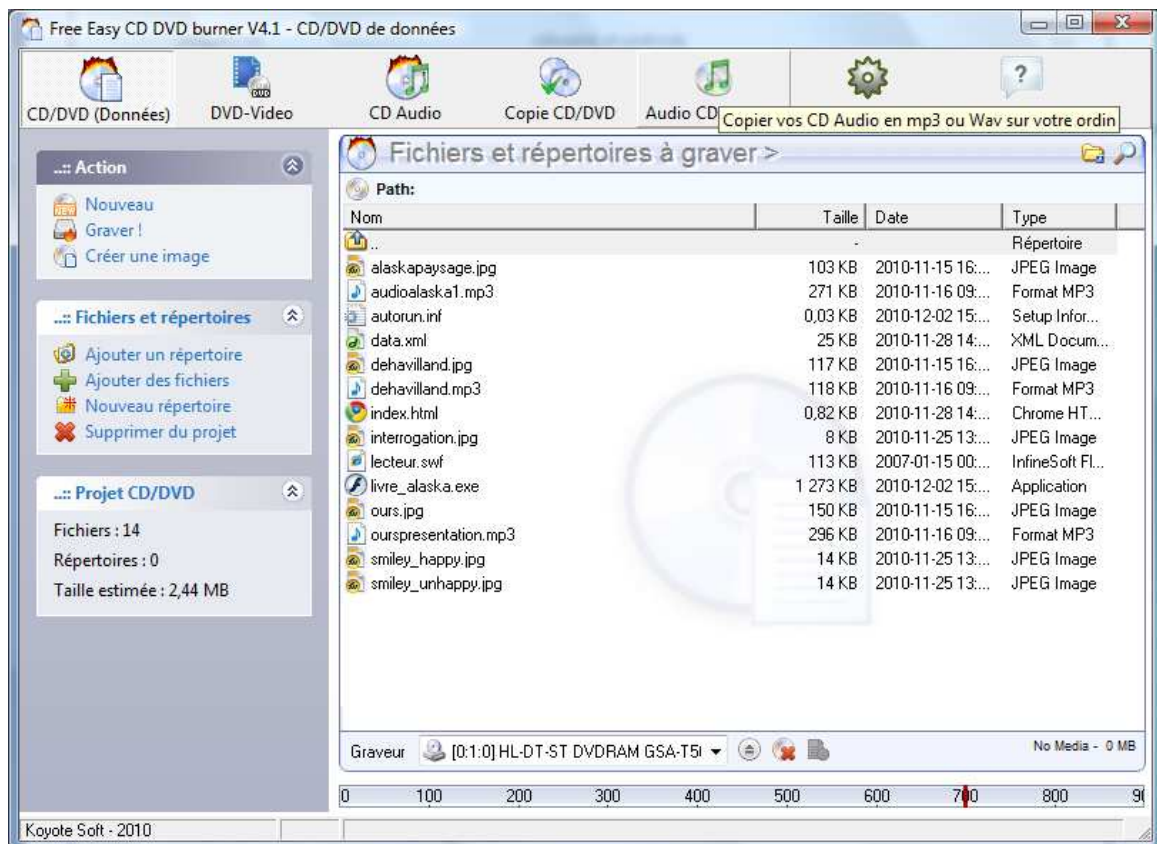


On clique sur « Ajouter des fichiers »



Je sélectionne le premier fichier de la liste suivi des touches CTRL + A pour valider l'ensemble des fichiers du répertoire.

Je clique sur « Ouvrir ».

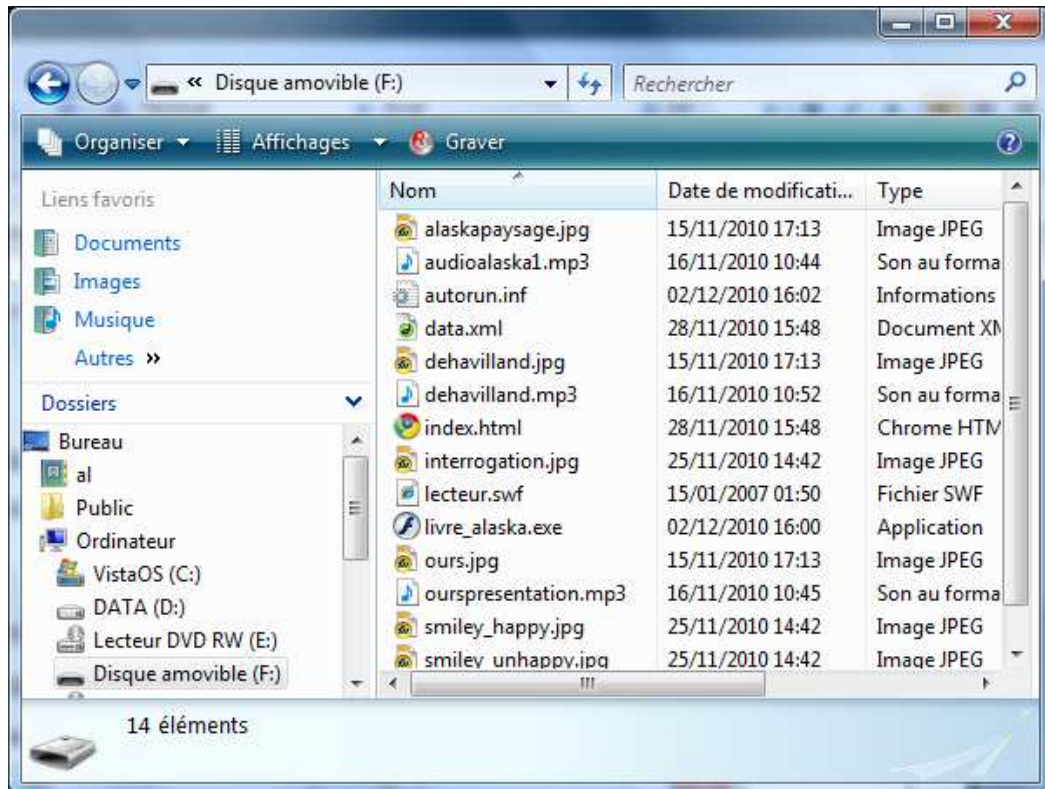


Dans le menu Action, je clique sur « Graver » pour lancer la gravure du CD.



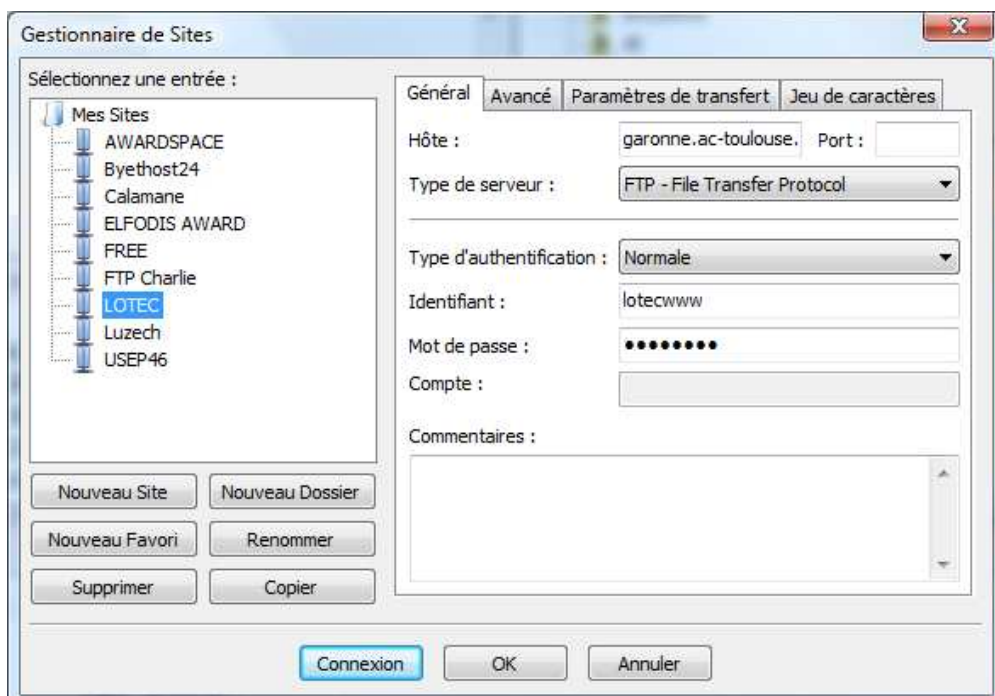
### 6.3 Sur clé USB

Je copie les fichiers du § précédent dans un dossier de la clé USB ou directement à la racine de la clé si je souhaite la rendre « bootable » sur mon livre électronique.



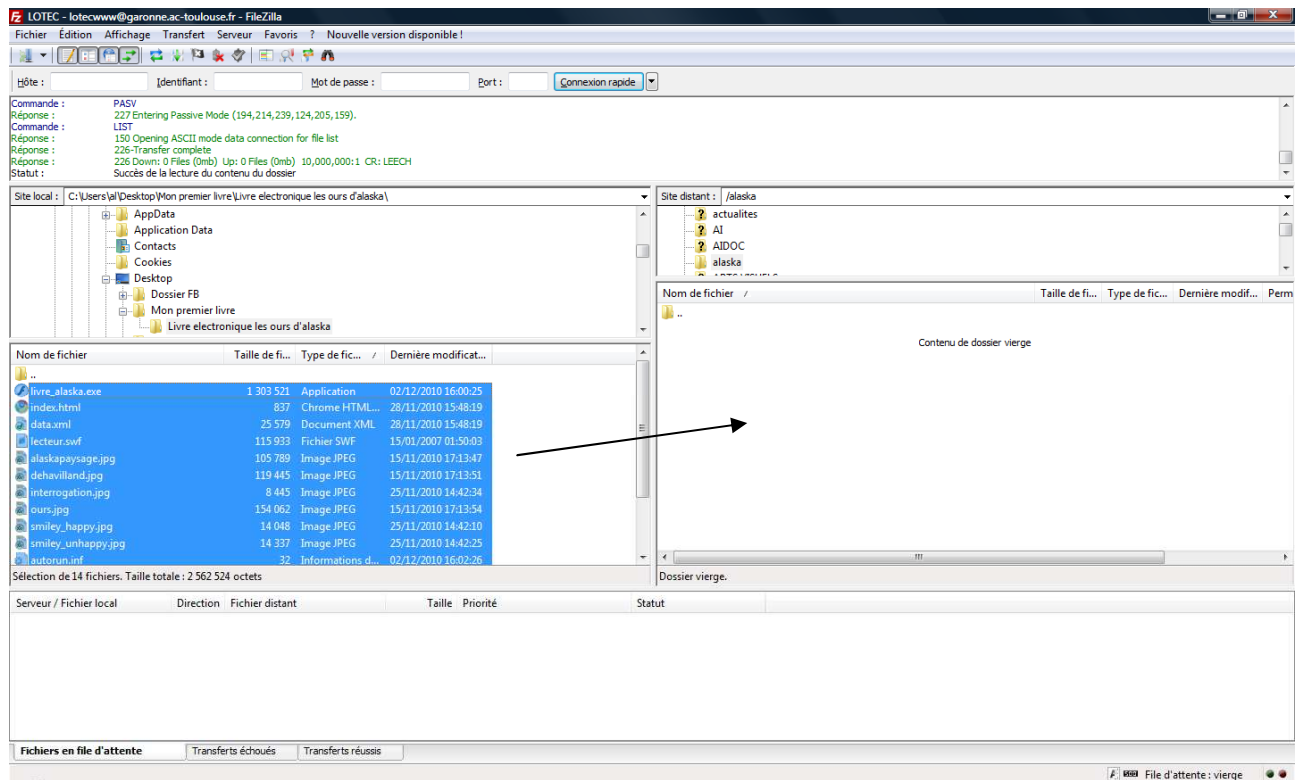
### 6.4 En ligne sur Internet

A partir d'un logiciel client FTP (File Transfert Protocol) je copie l'ensemble des fichiers de mon répertoire local vers un dossier de serveur internet.



J'ai préconfiguré la connexion au serveur.

Je lance la connexion.



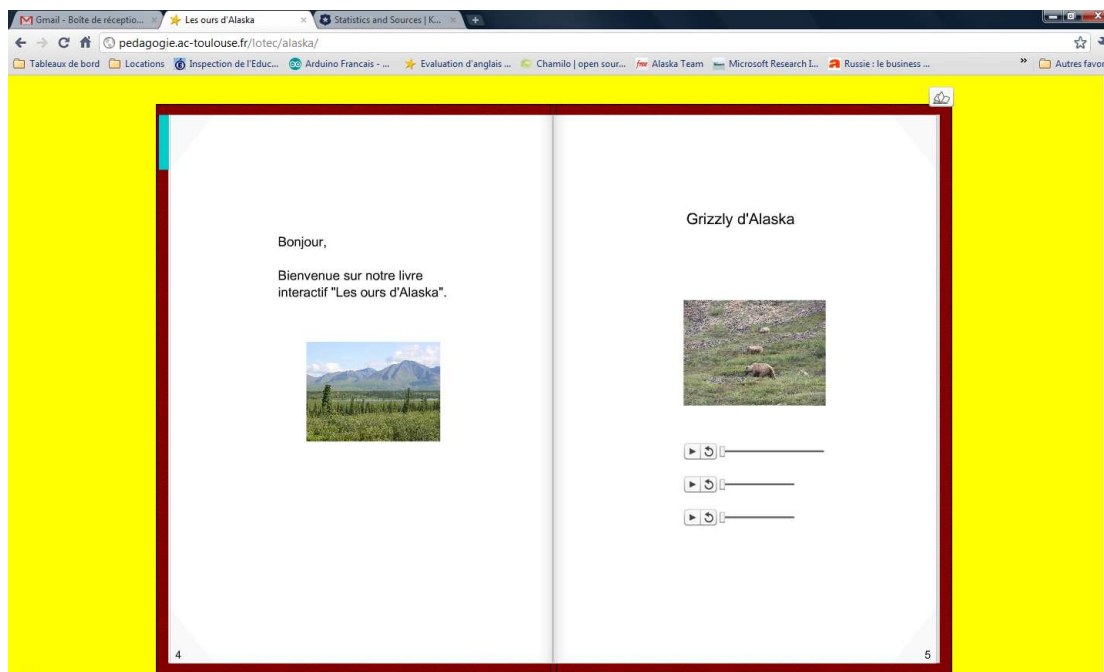
Je me positionne sur le répertoire local colonne de gauche.

Sélection du premier fichier de la liste à gauche et CTRL + A.

Je transfère l'ensemble des fichiers de mon dossier local (cf § 6.1 page 56) sur le serveur en colonne de droite (glisser/déposer).

Une fois le téléchargement terminé, à partir de mon navigateur Internet j'appelle l'URL correspondant à l'emplacement de mon livre électronique :





Fin de document.