

Didapages : création d'un livre numérique interactif

Logiciel Didapages 1.2 :

- téléchargement : <http://www.didasystem.com/index.php?page=licence-dida1>
- tutoriel : <http://svt.ac-rouen.fr/elevs/dida/index.html>

Préparation du projet :

- **conception du projet** :
 - visionner des exemples de livres numériques Didapages
 - réalisation de la maquette (papier)
- **préparation des sources**
 - il n'est pas nécessaire de saisir les textes en amont dans le traitement de textes ; en revanche, ils doivent être écrits sur la maquette
 - préparation des images : capture / traitement (recadrage / redimensionnement) : **PHOTOFILTRE** (toutes les images au format JPG)
 - préparation des sons : capture / traitement → **AUDACITY** (tous les sons au format MP3)
 - préparation des vidéos (format FLV) → conversion éventuelle avec **FORMAT FACTORY**

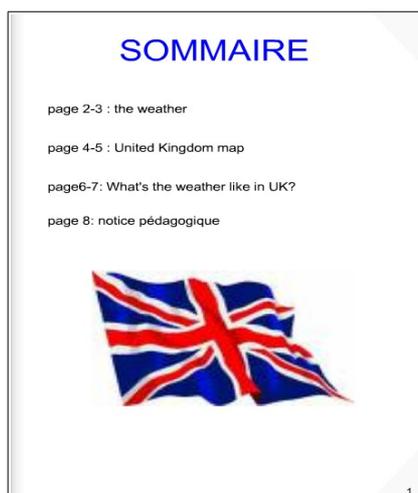
Lancement du projet

- **étape 1** : lancement du logiciel Didapages → Nouveau Projet → paramétrage du projet
 - le projet devra porter un nom (qui ne pourra plus être modifié)
 - facultatif → ces opérations pourront se faire ultérieurement par **Menu Projet > paramètres**) :
 - titre, auteur, description du projet, nombre de pages
 - charte graphique (couleurs / textures)
- **étape 2** : transfert des 'médias' (sons / images / vidéos) dans le logiciel
 - Menu Projet → Médias :
 - Images : importer, un par un les fichiers JPG
 - Sons : même démarche avec les fichiers MP3
 - vidéo : même démarche avec les fichiers FLV



Écriture des pages

- page 1



→ **saisie du texte** et mise en forme



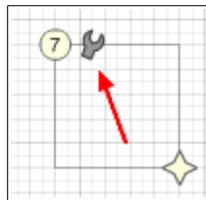
→ lorsque la première zone de texte est mise en forme, utiliser la fonction copier-coller pour les suivantes :



→ insertion d'une image



→ cliquer sur la 'clé' pour choisir le type de média



→ lien vers une autre page du livre :

- cliquer sur la clé du cadre



- cocher '*Aller vers la page*' et indiquer le numéro de la page à atteindre



→  la page terminée

- pages 2 et 3

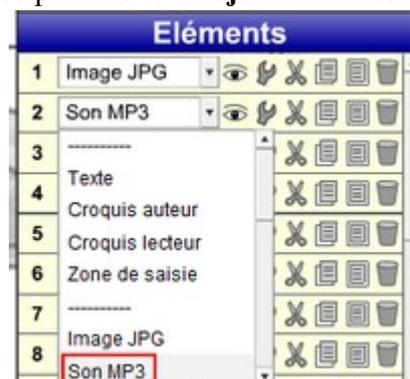


- insertion zone de texte (titre)

- insertion images

- insertion sons

→ *remarque* : les sons, au format **mp3** ont été auparavant importées dans didapages par '**Menu Projet > Médias**'



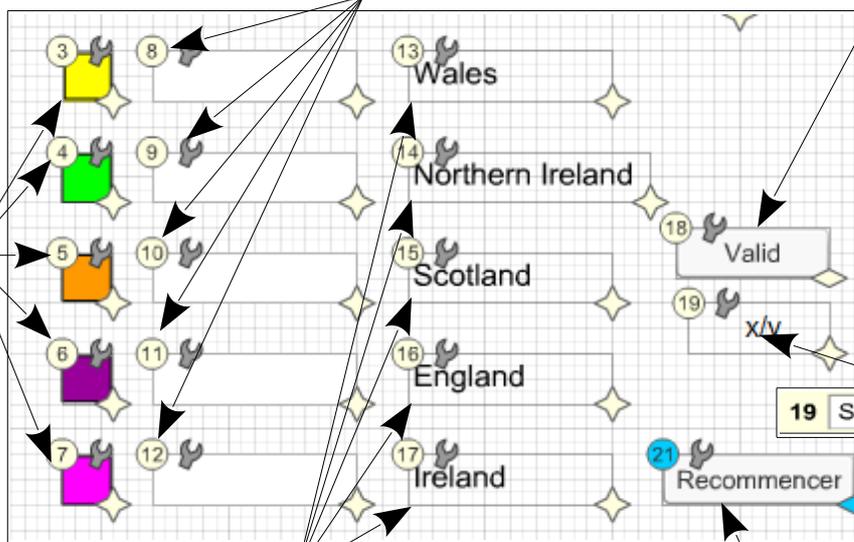
→ création d'un exercice interactif : exercice d'association



- 8 Zone cible
- 9 Zone cible
- 10 Zone cible
- 11 Zone cible
- 12 Zone cible

- 18 Bouton valider

- 3 Croquis auteur
- 4 Croquis auteur
- 5 Croquis auteur
- 6 Croquis auteur
- 7 Croquis auteur



- 19 Score

- 13 Texte
- 14 Texte
- 15 Texte
- 16 Texte
- 17 Texte

- 21 Bouton multifo

→ utilisation des zones-cibles

- positionner puis paramétrer chaque zone.

- définir la zone de texte correspondant à la bonne réponse.
- indiquer celles qui correspondent à des réponses inexactes
- si un compte des scores est prévu, indiquer le nombre de points associés à la bonne réponse

Juste si contact avec les elements
 13

Faux si contact avec les elements
 12,14,15,16

Messages : si juste / si faux

Visibilités : si juste / si faux

Points en jeu 1

Couleur du fond

Couleur du bord

Pas d'interactivité

Aller vers la page

Déplaçable

Uniquement sur les zones cibles

Annuler Ok

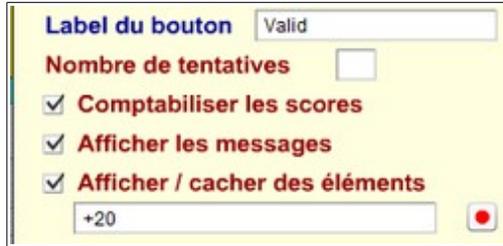
- pour les zones de textes associées, les rendre déplaçables sur les zones-cibles.

→ utilisation de bouton 'score' :

- préciser le champ de calcul du score :



→ création d'un bouton 'Valider'



→ paramètre du bouton :
l'action sur ce bouton peut aussi déclencher l'apparition de messages ou d'éléments au préalable caché. (pour afficher l'élément, donner son numéro précédé du signe +)

→ création d'un bouton multifonction 'Recommencer'

Paramètres du bouton :

- le nommer
- lui attribuer une fonction
- penser à indiquer le numéro de la page à réinitialiser



→ possibilité de créer une 'Animation' pour que les éléments déplaçables se positionnent automatiquement après action sur le bouton 'Valider'

→ ajouter un élément 'Animation'

→ le masquer (il sera révélé par l'action sur le bouton 'valider')

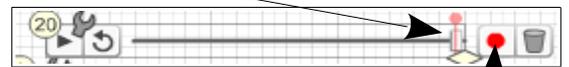
- placer les éléments dans leur position finale (sur les zones déplaçables) et les sélectionner tous

- placer le curseur de l'animation à sa position finale

- puis cliquer sur le bouton rouge (enregistrer la position)

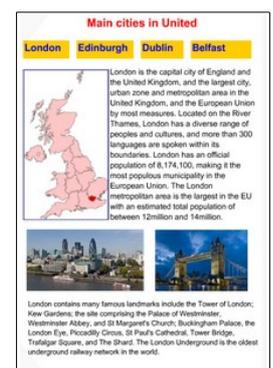
- replacer ensuite les éléments déplaçables à leur position initiale et ramener le curseur de l'animation à leur position initiale.

- enregistrer



→ Afficher / masquer des éléments au clic :

- placer une image ou une zone texte sur laquelle se fera le clic.
- placer les éléments textes, images ou sons sur la page.
- les rendre invisibles



- placer un élément **zone-cible** sur l'élément cliquable
- paramétrer les visibilitées engendrées par le clic :
 - +n° des éléments à afficher
 - -n° des éléments à masquer
 - séparer les différents éléments à masquer ou à afficher par des virgules.



les numéros des éléments qui devront s'afficher au clic sur la zone réactive sont précédés d'un +

Les éléments qui devront disparaître sont précédés d'un -

Tous les éléments sont séparés par des virgules.

→ Création d'un quizz

- penser à grouper les cases à cocher par groupe
- affecter un score à la bonne réponse

→ dans la page 8 :

- insertion du son / cacher
- superposer un fichier image au son
- superposer une zone réactive sur l'image → au clic : afficher le son

