

# Smaky SERVICE

# CINQ

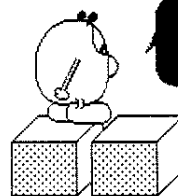
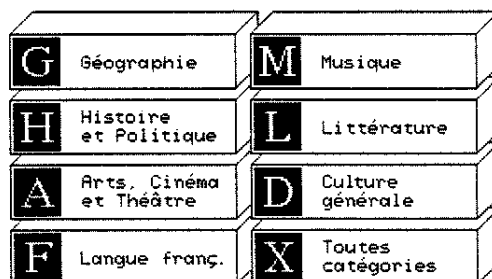
## CINQ

CINQ est un jeu ouvert de questions et réponses où il faut répondre à CINQ questions sur CINQ...

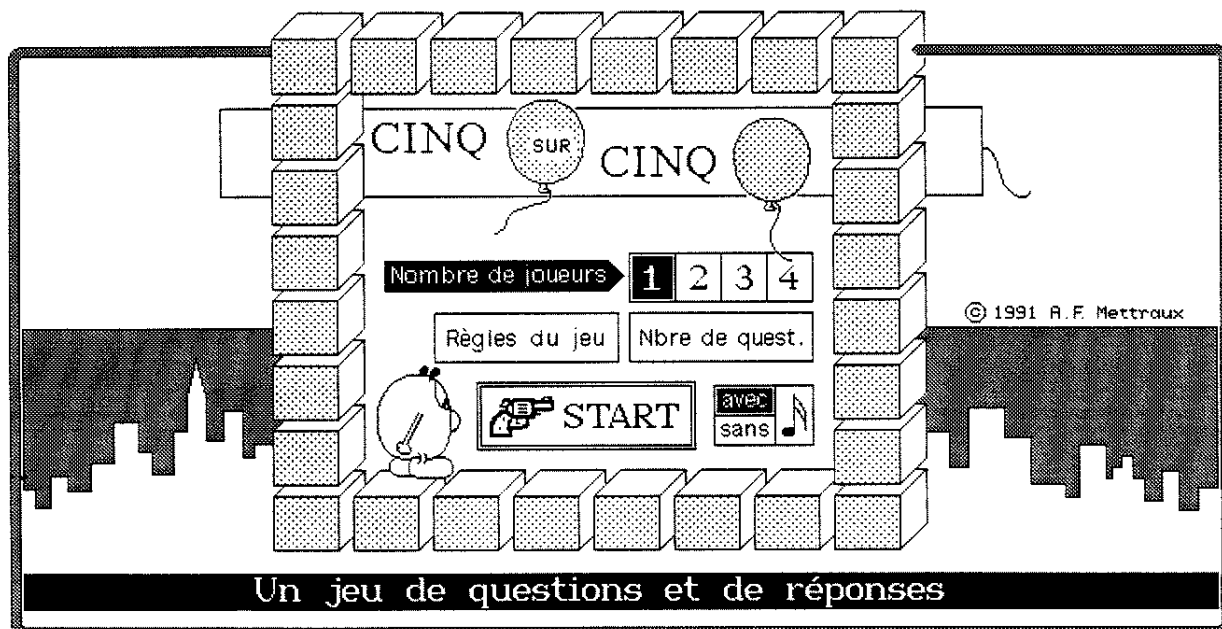
Il permet à un ou plusieurs joueurs de s'affronter sur leurs connaissances dans les différents domaines présentés.

Le fichier de base livré avec le jeu comprend 333 questions avec 3 réponses à choix, ainsi qu'un commentaire pour chaque question.

Chacun peut compléter ce fichier ou en fabriquer de nouveaux, de façon très simple, pour répondre précisément à ses besoins.



Clique sur le questionnaire de ton choix



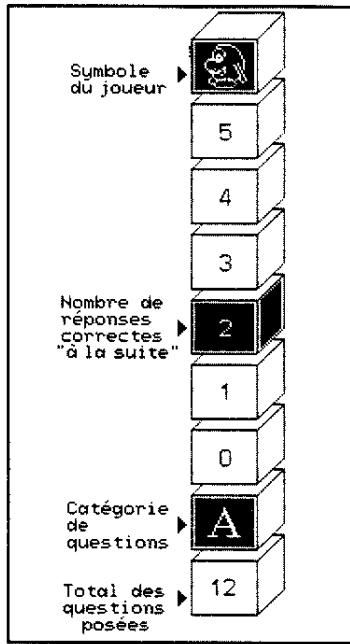
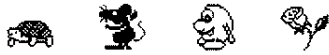
### But du Jeu:

Le gagnant est celui qui, le premier a répondu correctement à 5 questions à la suite dans l'une des catégories proposées.

Le nombre de questions peut être modifié selon le temps disponible pour jouer la partie.

### Début de la Partie:

Un clic de la souris lance le dé et permet de déterminer l'ordre de départ. Chacun choisit son symbole et le genre des questions auxquelles il désire répondre.



Le joueur ayant obtenu le meilleur résultat au tirage du dé commence. Dès qu'une réponse fautive est donnée, le score revient à zéro et le tour passe au joueur suivant.

On peut aussi jouer seul à ce jeu. Il s'agit alors de répondre à 5 questions à la suite, avec le minimum d'erreur.

Un menu vient proposer les fichiers existants sur le disque (dans le même dossier que CINQ). Ceci pour permettre une personnalisation du jeu. Cela permet aussi une adaptation simple à un public plus jeune, ou spécialisé.

### Note:

Un commentaire s'affiche après chaque réponse pour permettre d'apporter des éléments instructifs supplémentaires.

The main interface features a central question box titled 'Géographie' with the text 'Dans quelle mer se trouve le golfe du Lyon?'. Below the question are three answer options: A La mer de Chine, B La mer Méditerranée, and C L'océan Atlantique. To the left is a vertical stack of dice showing a smiley face, 5, 4, 3, 2, 1, 0, 'G', and 06. A small cartoon character is visible at the bottom left of the question area.

Une question, une réponse (un clic de la souris) sur la réponse A.

Réponse fautive, commentaire et correction.

### Clique pour continuer

Le golfe du Lion est situé à l'ouest du delta du Rhône.

- A La mer de Chine
- B La mer Méditerranée
- C L'océan Atlantique



## CINQ\_MAKE

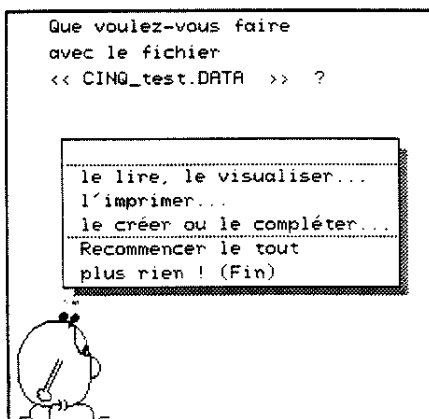
Le programme

CINQ\_MAKE.CODE

permet de créer d'autres fichiers de questions ou d'aggrandir le fichier standard CINQDATA.DATA (ou un autre) pour CINQ.CODE.

Il crée le fichier indexé indispensable, il permet de visualiser et d'imprimer les questions, réponses et commentaires.

Ce programme et ses annexes n'ont pas besoin de figurer sur la disquette ou dans le dossier du jeu. Ils peuvent fort bien figurer sur une disquette ou un dossier séparé, à condition de recopier les fichiers CINQxxxxx.DATA et CINQxxxxx.INDX que vous auriez créés. Au minimum CINQDATA.DATA et CINQDATA.INDX doivent se trouver dans le même dossier que le jeu.



## Partie 1, Visualisation

Cette partie permet de visualiser la liste des questions.

## Partie 2, Impression

Cette partie permet d'imprimer la liste des questions.  
*Attention, cela prend vite beaucoup de papier.*

## Partie 3, Création, modification

Ce programme permet d'ajouter des questions à la liste, ou de créer un nouveau fichier de questions.

**MINIMUM** : 1 question par catégorie (conseillé, au moins 20).

**MAXIMUM** : 500 questions par catégorie.

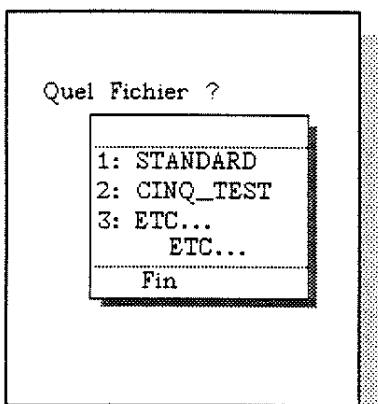
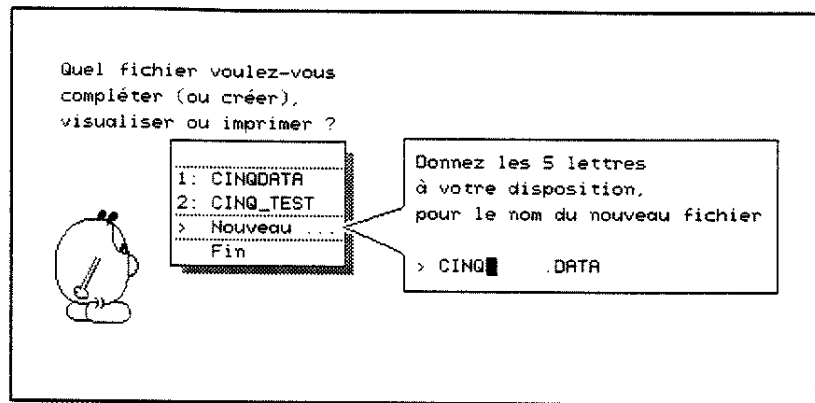
Après le choix de la catégorie, le texte se tape ligne par ligne (max. 6 lignes de 35 caractères). Pour terminer une question, taper une ligne vide. On saute dans les réponses (max. 2 lignes de 23 caractères). Le signe # (en début de ligne) permet d'annuler et de recommencer la question en cours. Pour quitter l'édition des questions, taper un X comme catégorie, pour la question suivante. Le programme demande s'il faut enregistrer chaque question ( O ou N ).

## Partie 3 bis, Création de l'index

Cette partie crée un fichier d'index (CINQxxxxx.INDX) pour la liste des questions. A chaque modification d'un fichier CINQxxxxx.DATA, soit par un Editeur de Texte pour corriger d'éventuelles fautes d'orthographe soit lorsque l'on a ajouté des questions à la liste, il est indispensable d'invoquer cette partie de programme afin de recréer un nouvelle liste d'index. (le programme crée un fichier séquentiel facilement mis à jour grâce à un éditeur comme EDIT, ou PLUME alors que l'indexation permet un travail rapide lors de l'utilisation du fichier par le jeu CINQ.CODE). CINQ\_MAKE lance cette partie automatiquement, mais ne fonctionne que s'il existe au moins une question de chaque catégorie.

*Pour ré-indexer un ancien fichier, agir comme si on voulait ajouter une question, et presser sur X quand vient le choix de la catégorie.*

Ces fichiers viennent automatiquement dans la liste proposée dans CINQ.CODE, si vous avez travaillé correctement avec le programme CINQ\_MAKE, et s'ils se trouvent dans le même dossier que le jeu.

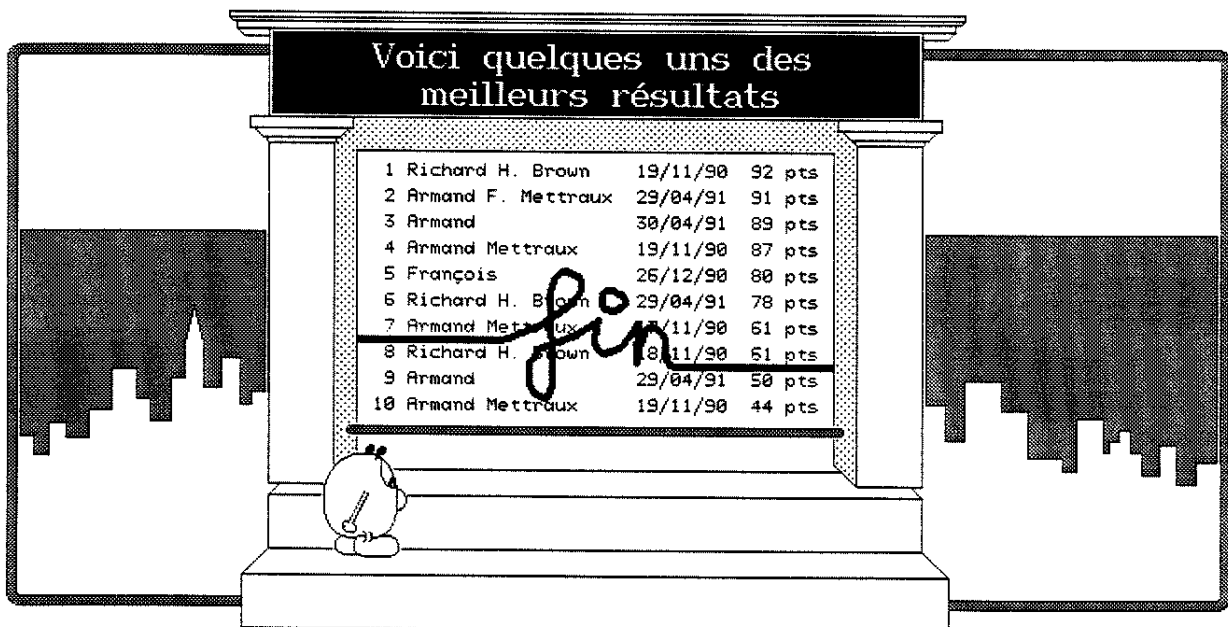


Selon les résultats, le programme vous propose de vous inscrire parmi les dix meilleurs.

C'est le fichier CINQFRAME.DAT qui contient ces données (qui peuvent éventuellement être corrigées ...)

### FIN

Une pression sur **SHIFT F0** permet de finir ou de recommencer à tout moment. Ce jeu existe en version couleur.



### Note:

Il faut éviter à tout prix de toucher les fichiers CinqDATA.DATA (qui contient les 333 questions de base) et CinqDATA.INDX! Si vous désirez agrandir ce fichier, commencer par en faire un double, renommez-le à votre sauce (CINQxxxxx.DATA) et lancez CINQ\_MAKE. Si vous désirez simplement créer un nouveau fichier de questions, lancez simplement CINQ\_MAKE.CODE.