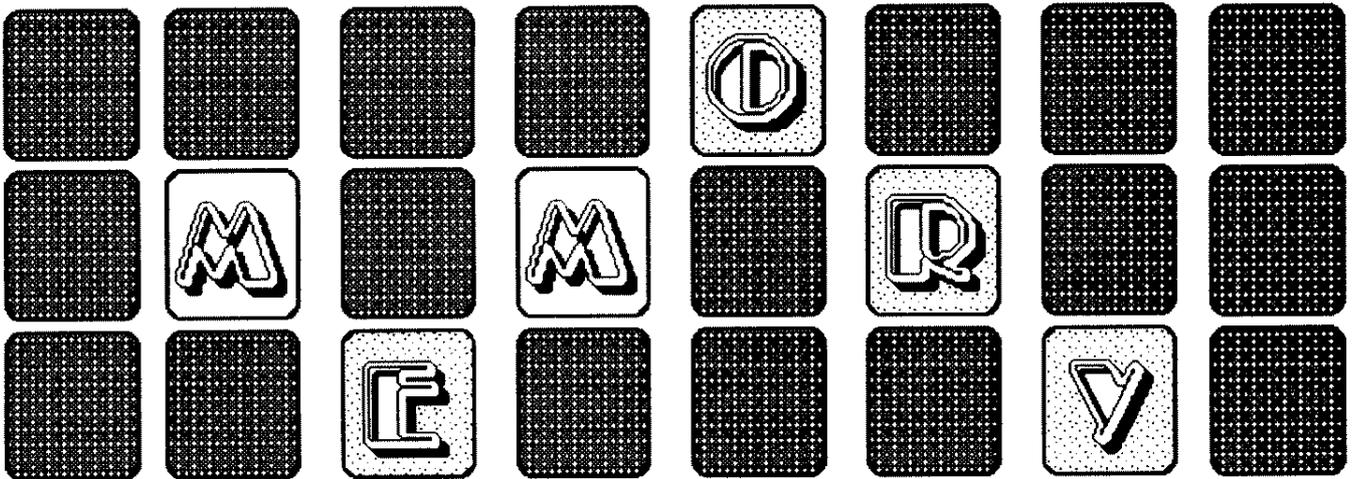


MEMORY



Objectifs

- Entraîner la mémoire visuelle
- Selon le choix des cartes, permettre d'associer une image et une graphie, un concept et son contraire, ...
- Permettre à l'utilisateur d'apprendre, d'approcher une notion par le jeu
- Permettre à chacun de créer ses propres "MEMORY" simplement (grandeurs, dessins, associations libres !)

Présentation

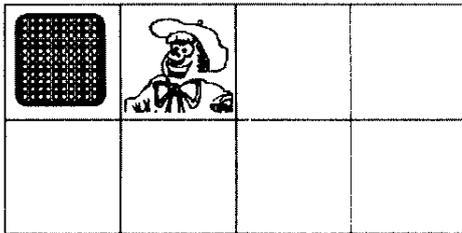
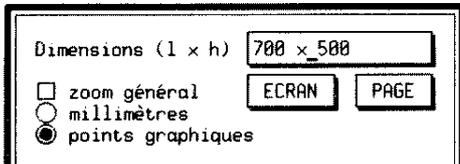
Le programme de MEMORY permet de présenter des cartes à retourner pour trouver les bonnes paires. Le logiciel fonctionne avec des fichiers .MEMO (noir/blanc) ou .CMEMO (couleur) qui sont en fait des .IMAGE ou .COLOR, ce qui en fait un logiciel facilement adaptable et paramétrable. Les paires de cartes sont, soit identiques (MEMORY traditionnel), soit liées par paires.

Utilisation

On peut cliquer directement sur le logiciel MEMORY, ou sur un fichier .MEMO (fichier de cartes noir et blanc) ou encore sur un fichier .CMEMO (fichier de cartes couleur). Le programme brasse les cartes et les présente à l'envers sur l'écran. Un clic de la souris retourne une carte, un deuxième en retourne une autre. Si elles forment une paire, elles restent affichées, sinon, le prochain clic de souris pour retourner une suivante les replace à l'envers. Un beep signale quand l'utilisateur aurait pu tourner la paire (carte associée déjà vue).

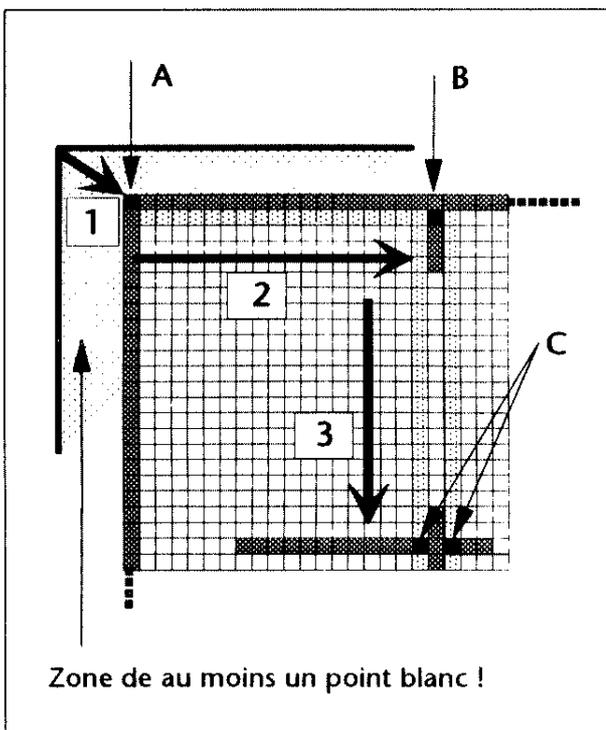
Nouvel ensemble de cartes

Pour créer un nouvel ensemble de cartes, il faut:



- * Charger PICASSO ou DESSIN4.
- * Choisir une grandeur de dessin adaptée (Déf. : **F4**)
- * Dessiner une grille régulière de N lignes et M colonnes (le plus simple est de dupliquer un petit rectangle) Attention, l'extérieur de la grille doit être blanc !
- * Dans la première case de la grille, en haut à gauche, mettre le dessin des cartes retournées (le fond).
- * Dans la 2^e case, à droite du fond, mettre le dessin de la "récompense".
- * Puis dans chaque case de la grille mettre un des motifs voulus pour le jeu.
- * Les dimensions de l'image doivent correspondre à peu près à la dimension de la grille dessinée.
- * Renommer le fichier .IMAGE en .MEMO (ou .COLOR en .CMEMO), par le FILER ou dans le programme START (pressez sur la touche **CHANGE** pour modifier l'extension).
- * Exécuter MEMORY FICHIER ou MEMORY FICHIER/2 (voir plus loin).

Précisions



Le programme analyse alors la grille pour trouver (1) le premier point coloré "A ■", puis il suit une ligne au-dessous (2 ) pour trouver la première verticale "B", il descend ensuite (3 ) pour trouver la bonne hauteur d'une carte (points ■ C).

Les points marqués ■ sur le schéma ci-contre, servent à déterminer la dimension des cases de la grille.

La ligne  et les deux colonnes  doivent être d'une couleur différente de la grille. Si la grille ne commence pas tout en haut à gauche de l'image, les points externes *doivent* être BLANCS (couleur 0).

Fonctionnement

A l'exécution de **MEMORY.CODE** sans paramètre, c'est le fichier #:MEMORY.(C,)MEMO qui est utilisé. C'est à-dire qu'il prend le fichier **.CMEMO** (couleur) de préférence au fichier **.MEMO** (noir-blanc) et cherche en priorité dans le dossier **SYSTEME**. Il fait de même quand on clique un document **.MEMO** ou **.CMEMO** depuis **STAR**

MEMORY par paire de carte IDENTIQUES

		Carte 3	Carte 4

Un nouveau fichier créé par **DESSIN4** ou **PICASSO** fonctionnera de suite par paires de cartes identiques. Le programme crée en effet un double de chaque carte dessinée, sauf la carte 1 (dos) et 2 (Bravo !), pour permettre le jeu de **MEMORY** traditionnel et éviter aux artistes de dessiner les cartes à double.

MEMORY par paire de cartes DIFFERENTES

		Carte 3	Carte 3 BIS

Il est possible d'associer les cartes 2 par 2. Il suffit, première fois seulement, de lancer le fichier que l'on vient de créer par la ligne de commande suivante, dans **CLE**, ou par **AUTRE.code** :

MEMORY FICHIER/2

A la première utilisation d'un fichier **.MEMO** ou **.CMEMO**, le logiciel enregistre que les cartes vont par paires dans l'image référence.

Par la suite, **MEMORY Nom_du_Fichier** ou un clic dans **START** sur le fichier le fera fonctionner par paires.

Si le fichier est remodifié avec **DESSIN4** ou **PICASSO** il faut à nouveau exécuter **une fois MEMORY FICHIER/2**.

MEMORY aléatoire

MEMORY FICHIER_1 FICHIER_2 FICHIER_3 FICHIER_4 ...

permet de présenter aléatoirement les fichiers listés. Dès que l'on a fini une partie, il présente un des autres fichiers (ou le même). Les cartes sont évidemment rebrassées chaque jeu.

Païres de cartes DIFFÉRENTES ?

Cette possibilité ouvre la voie à une utilisation plus pédagogique.

En plus de l'entraînement de la mémoire visuelle, cette utilisation oblige à associer des éléments, deux par deux.

Exemples:

- Le dessin d'un mot et sa graphie. Le dessin d'un signe du zodiaque avec son nom. Un drapeau d'un canton suisse avec la date de son entrée dans la Confédération. Un dessin et son explication, pour contrôler un apprentissage. Un dessin et sa graphie allemande, anglaise, ... Un préfixe ou un suffixe avec la racine pour former un mot. Etc.

MEMORY sans fin

Il est possible de lancer un jeu de MEMORY sans fin, parfois utile pour une exposition, une démonstration, ...

MEMORY/N

Le /n désactive les touches **END** et **FO**. Si l'on ne fait rien pendant quelques secondes, l'image #:MEMORY.(COLOR ou IMAGE) est réaffichée avant de réinitialiser un jeu. Il est possible de quitter par **SHIFT-END**.

Note : MEMORY/N Fichier_1 Fichier_2 Fichier_3 ... est évidemment possible.

Les "musiques" de MEMORY

A la fin du jeu, MEMORY joue une petite mélodie. Elle dépend du taux de réussite :

- * juste à 100 %, premier son
- * juste de 50 à 99 %, deuxième son
- * juste de 1 à 49 %, troisième son.

Ces mélodies sont modifiables sur les Smaky disposant du pilote AUDIO.

Sur ces machines, c'est le fichier MEMORY.AUDIO qui est utilisé. Il peut être modifié avec AUDIO.CODE.

