

STORY

STORY est, originellement, un didacticiel du domaine des langues étrangères. Le but du jeu est de reconstituer un texte dont on ne connaît que l'emplacement et la longueur des mots. Comme aide, une introduction musicale, textuelle ou imagée permet d'introduire le thème traité. Dans sa fonctionnalité actuelle, il peut servir pour toutes sortes d'exercices à trous.

Objectifs

STORY est, originellement, un didacticiel du domaine des langues étrangères. Le but du jeu est de reconstituer un texte dont on ne connaît que l'emplacement et la longueur des mots. Comme aide, une introduction musicale, textuelle ou imagée permet d'introduire le thème traité. Dans sa fonctionnalité actuelle, il peut servir pour toutes sortes d'exercices à trous.

STORY 1.7

Veuillez choisir un texte

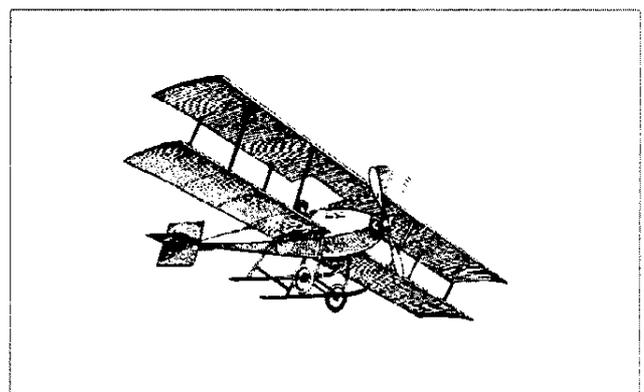
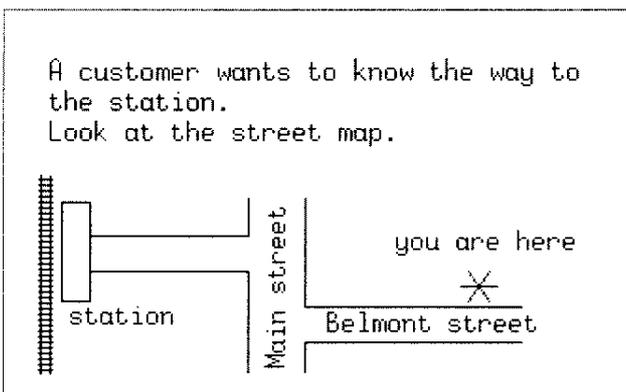
Choix du texte

STORY présente, dans un menu déroulant, la liste des textes présents dans le dossier courant. Cette liste est automatiquement mise à jour.

DEMO_1
DEMO_2
DEMO_3
DEMO_4
DEMO_5
EXEMPLE1
EXEMPLE2
EXEMPLE_3

Présentation

Une image ou un texte de présentation apparaît alors à l'écran. Il s'agit, pour l'élève d'en prendre note avec attention, car elle contient souvent des indications importantes pour la suite.



Exercice

Après avoir pris connaissance de la présentation, éventuellement accompagnée de musique, l'élève presse une touche quelconque et STORY affiche un texte masqué dont les lettres ont été remplacées par des petits carrés.

```
EXEMPLE1 mots:47 bons:0 faux:2 donnés: mo=0 , le=0 , te=0 %= 50
"oooooo oo!"
"ooo?"
"oooooo ooo ooooo oo ooo ooo oo ooo oooooooo, oooooo?"
"oooooooooooo. ooooo oooooo ooooo ooo oooooo ooo oooooo. ooooo oooooo ooooo oo ooo
ooo oo oooooooo ooooooo, oooo ooooo ooo oooooo oooooooo ooooo. ooo oooooooo oo
oo ooo ooo oo ooooo ooooo."
```

```
DEMO_2 mots: 6 bons:0 faux:0 donnés: mo=0 , le=0 , te=0 %= 50
Les chats de gouttière mooooooooo toute la jour-
née. Qu'il pleuoo, qu'il vooooo, ils sont
dehors et se mouiooooo. Ils n'aimooo pas
ça, mais c'est leur statut de chat!
```

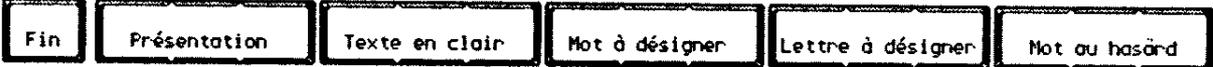
La tâche de l'élève consiste à reconstituer le texte complet ou les morceaux manquants. Il propose les éléments en les frappant au clavier.

```
Donnez un mot: _
```

Le programme réagit selon les réponses. Un mot tapé, appartenant au texte est affiché en clair à chaque endroit où il apparaît. L'élève continue de proposer des mots jusqu'à ce que le texte soit complet.

Aides

En tout temps, l'élève a la possibilité d'obtenir des indications utiles en pressant l'une des touches fonction:



- * Présentation: afficher la page de présentation encore une fois
- * Texte en clair: afficher le texte complet en clair (le programme trame le fond)
- * Mot à désigner: l'élève peut désigner un mot avec la souris, ce mot sera alors affiché en clair.
- * Lettre à désigner: idem avec une seule lettre
- * Mot au hasard: le programme affiche en clair un mot tiré au hasard.

Indications

```
DEMO_2 mots: 6 bons:0 faux:0 donnés: mo=0 , le=0 , te=0 %= 50
```

Le haut de l'écran donne des indications utiles comme le nombre de mots à trouver, le nombre de mots trouvés, de mots tapés mais n'appartenant pas au texte, le nombre de mots, de lettres donnés par le programme, le nombre de fois que le texte a été affiché en clair et le taux de réussite.

Pour l'enseignant

Conseil :

- * Créer un dossier de travail où on ne duplique que le programme de base et ses propres fichiers.

Les fichiers de STORY

Un texte pour STORY est composé de 4 éléments: prenons comme exemple un fichier de travail nommé xxx.

Un texte de présentation qui présente le sujet, la règle à appliquer...

Nom du fichier : xxx_P.STB

- * Ou une image de présentation qui remplace alors le texte

Nom du fichier : xxx.IMAGE ou xxx.COLOR

- * Un texte de travail, avec les mots qui seront remplacés par des petits carrés

Nom du fichier : xxx_T.STB

- * Une musique de présentation éventuelle

Nom du fichier : xxx_M.STB

Les fichiers de texte

Longueur maximum : 30 lignes.

La première ligne des fichiers de texte peut commencer par un "; N" où N est un nombre entre 1 et 5. Si c'est le cas, le programme utilisera le générateur de caractères indiqué ci-dessous à l'affichage, sinon la grandeur 2 sera prise par défaut. En regard des indications de grandeur, le tableau donne le nombre de lignes et le nombre de caractères qu'il est possible d'afficher sur un écran de Smaky 00 (640 * 380). Ceci permet d'adapter ce programme à l'âge des enfants.

No	Genc	Lignes	Colonnes
1	NRF07	20	90
2	NRF09	17	79
3	NRF11	14	63
4	NRF14	13	53
5	MRF17	9	45

Adaptez les longueurs des lignes de texte et le nombre de lignes aux caractères utilisés. Les lignes trop longues seront tronquées.

De plus des commentaires sont possibles, il suffit de débiter la ligne par un ";". le fichier texte doit se terminer par un **(RETURN)**

Le texte de travail

Pour permettre travaux de conjugaison, application de règles, calculs, travail de langues avec la traduction, il est possible de mettre des textes à trous, des textes lacunaires. Dans les fichiers *_T.STB, tous les mots ou parties de texte entourés de "@" apparaîtront en clair.

Par exemple :

@ la mère : @die Mutter@ trinken : @boire@ 23 + 4 = @27
donnera

La mère : □□□ □□□□□□□□ trinken : □□□□□□ 23 + 4 = □□

STORY accepte plusieurs mots suivis dans les réponses, comme ici "die Mutter" est considéré comme juste.

Le fichier de musique

Ce fichier n'est pas indispensable. Il doit avoir la structure suivante:

- 4 indique le tempo du morceau (de 1 à 4)
- 45,50,53,6,6 indique les 3 notes à jouer ainsi que l'enveloppe et la durée
- 53,55,58,6,6 le DO vaut 0 le DO dièze vaut 1 et ainsi de suite par demi-ton
- 45,45,45,2,2 le LA naturel est 56
- 46,46,46,2,2 etc... Voyez les exemples distribués avec le programme.

Limite

Le nombre de fichiers *_T.STB qui peuvent être dans le même dossier est limité à 25. Créez des dossiers séparés (par thèmes, par âge des utilisateurs) si vos applications demandent davantage de fichiers.

TEXTE DE PRESENTATION : DEMO_5

Tu vas devoir travailler
quelques livrets.
As-tu bien révisé ?

DEMO_5 mots:11 bons:0 faux:0 donnés: mo=0 , le=0 , te=0 %= 50

TESTE tes connaissances:

3 * 5 = □□	6 * 4 = □□	7 * 9 = □□
2 * 5 = □□	5 * 4 = □□	5 * 9 = □□