

MÉTRONIMO QUIZ

Version 3.70

Manuel d'utilisation



Logiciel développé par David Graton

Copyright © 2010 metronimo.com

1. Accueil

La page d'accueil permet de choisir le nombre de joueurs et les options du jeu.



1 joueur : toutes les options sont possibles (choix des modules de question, nombre de questions par partie, etc.).

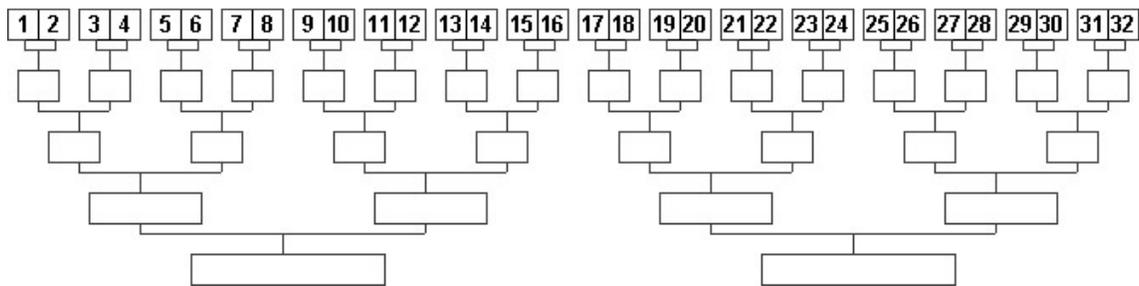
Score – 2 minutes : vous avez 2 minutes pour faire le score le plus élevé. Le jeu utilise les questions que vous avez choisies. A chaque bonne réponse, vous gagnez 1 point. A chaque mauvaise réponse vous en perdez 1.

Score – 20 questions : vous devez faire le score le plus élevé en 20 questions. Le jeu utilise les questions que vous avez choisies. A chaque bonne réponse, vous gagnez le nombre de points correspondant au temps restant. A chaque mauvaise réponse, vous perdez 10 points.

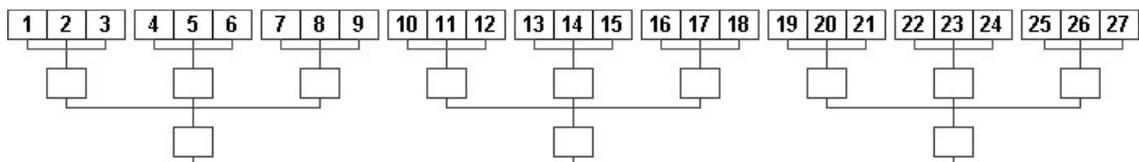
Si vous choisissez **2 joueurs**, vous pouvez faire des championnats avec au maximum 32 joueurs différents. Si vous choisissez **3 joueurs**, vous pouvez faire des championnats avec au maximum 27 joueurs différents.

Le jeu mémorise les vainqueurs de chaque manche comme indiqué si dessous :

2 joueurs : Le vainqueur de la partie *1 contre 2* rencontre le vainqueur de la partie *3 contre 4*, etc.



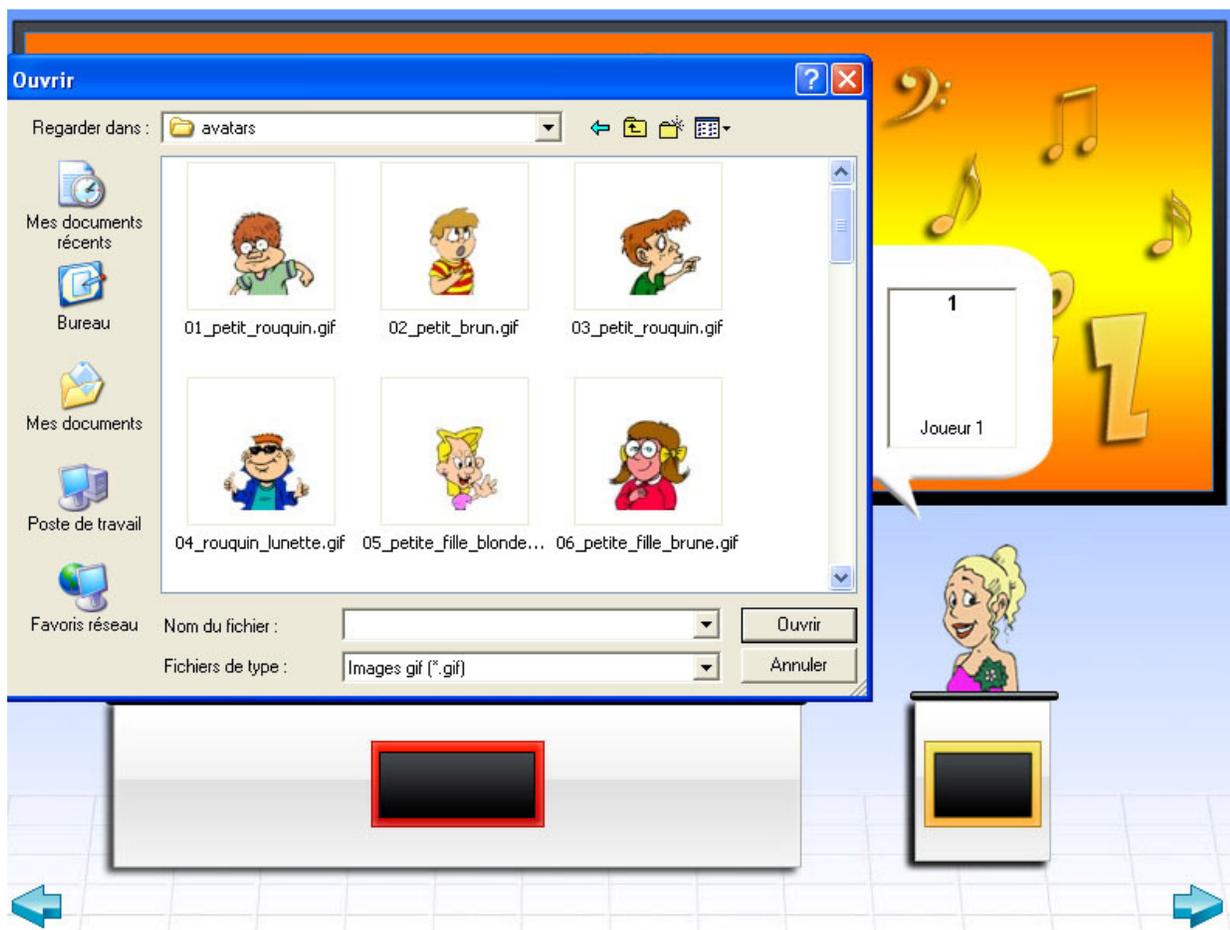
3 joueurs : Le vainqueur de la partie 1,2,3 rencontre le vainqueur de la partie 4, 5, 6, et le vainqueur de la partie 7, 8, 9, etc.



En cas d'égalité à l'issue de la partie, une nouvelle question sera posée jusqu'à ce qu'un joueur réponde correctement.

Après avoir cliqué sur un nombre de joueurs, vous êtes dirigé vers la représentation graphique des joueurs.

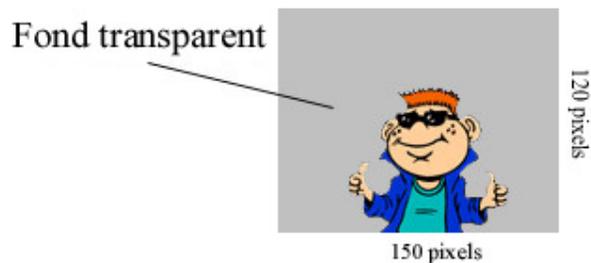
2. Indication des noms et choix des images qui représentent les joueurs



Par défaut, le nom des joueurs est Joueur 1, Joueur 2, etc. Pour les modifier, placez votre souris sur le nom, puis écrivez-le avec le clavier de l'ordinateur.

Pour choisir une image qui vous représente, cliquez sur un emplacement au-dessus du nom du joueur, lorsque le curseur de la souris prend la forme d'une main. Une fenêtre s'ouvre et vous donne accès aux images présentes sur votre disque dur. Pour insérer une image, il suffit de cliquer dessus.

Les images qui se trouvent dans le dossier **Avatars**. Avec un logiciel graphique, vous pouvez créer vos propres images pour représenter les joueurs (par exemple utiliser une photographie). L'image doit être au format gif, avoir un fond transparent et avoir une dimension de 150 pixels en longueur, et 120 pixels en hauteur.



Après avoir indiqué les noms et choisi les images, cliquez sur la flèche, en bas de l'écran.

Il est possible d'utiliser des gifs animés. Au début du jeu, l'image est statique. L'animation fonctionne lorsqu'un joueur répond correctement à la question.

Le programme est fourni avec 30 avatars. Vous pouvez en télécharger d'autres gratuitement à cette adresse : <http://www.metronimo.com/fr/logiciels/quiz/avatars/>

Le programme sauvegarde les noms et les images des derniers utilisateurs.

3. Le jeu

Pour jouer, cliquez sur la tête du présentateur. Pour répondre aux questions, le joueur doit appuyer sur les touches du clavier, comme indiqué sous sa représentation graphique :

Pour le joueur 1 : F1 pour la réponse 1, F2 pour la réponse 2, F3 pour la réponse 3, F4 pour la réponse 4

Pour le joueur 2 : J pour la réponse 1, K pour la réponse 2, L pour la réponse 3, M pour la réponse 4.

Pour le joueur 3 : 1 pour la réponse 1, 2 pour la réponse 2, 3 pour la réponse 3, 4 pour la réponse 4.

Vous avez également la possibilité d'utiliser des manettes de jeu. Pour accéder au paramétrage des manettes, cliquez sur sa représentation, en bas de l'écran à droite.

Utiliser une manette de jeu pour...

David Oui Non Mini Pad Test:

Maud Oui Non Mini Pad Test:

Louis Oui Non Mini Pad Test:

Lorsqu'il y a un seul joueur, il est possible d'utiliser la souris pour répondre. Dans ce cas vous devez cliquer sur la réponse qui vous semble juste.

Question n°1
Comment s'appelle ce chanteur américain?

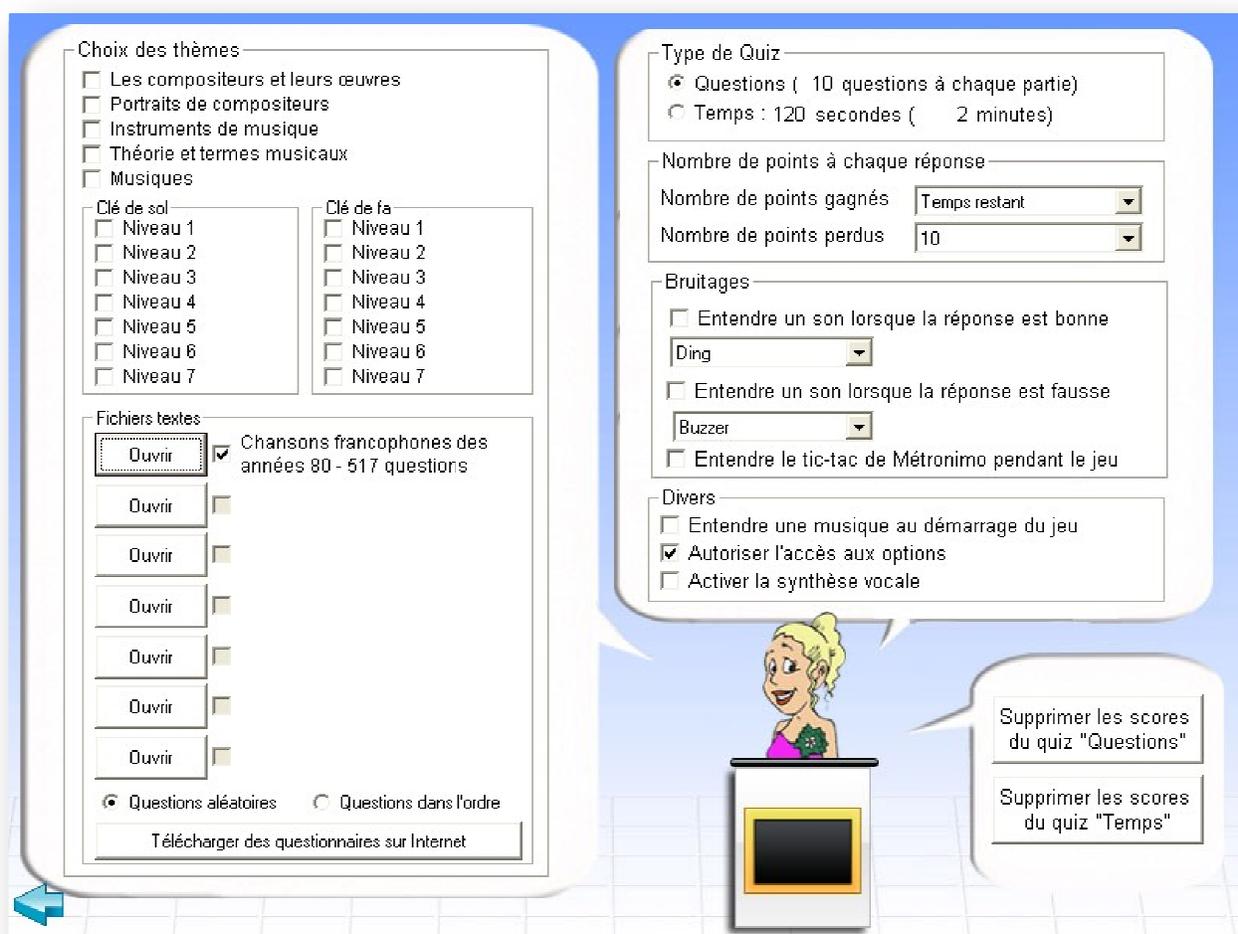
- Stevie wonder
- Lionel Richie
- Michael Jackson
- Ray Charles

Le numéro en dessous du présentateur est un chronomètre et diffère suivant le type de jeu : Il correspond au temps de la partie si vous avez choisis le "Quiz Temps", il correspond au temps pour répondre à la question si vous avez choisis le "Quiz Questions". Dans ce dernier cas, vous avez 30 secondes pour répondre. Si aucun joueur n'a répondu à l'issue du temps, chaque joueur est considéré comme avoir répondu de façon incorrecte. Il perd alors le nombre de points choisis dans les options.

Si vous avez décidé de faire un championnat, un nouveau texte "Clique ici pour afficher les joueurs de la partie suivante" apparaît au bas de la page. Cliquer dessus vous permettra de faire la manche suivante.

4. Les Options

Vous avez la possibilité de modifier les paramètres du quiz. Pour accéder aux options, vous avez deux possibilités : soit cliquez sur le texte *Clique ici pour afficher les options (choix des thèmes, des quiz, utilisation des bruitages)* disponible sur la page d'accueil du jeu, soit cliquer sur le programme *Administration de Métronimo Quiz* dans le menu de Windows.



Choix des thèmes.

Pour être activés, les modules de questions doivent être installés.

Les compositeurs et leurs œuvres, les portraits de compositeurs, les instruments de musique, la théorie et les termes musicaux, la clé de sol et la clé de fa peuvent être utilisés si vous avez acheté le questionnaire payant : <http://www.metronimo.com/fr/logiciels/quiz/questionnaires/>

Fichier texte :

Les boutons *Ouvrir* permettent de charger des questions contenues dans un fichier texte. Les questions peuvent être choisies de façon aléatoire ou suivre l'ordre du fichier. Cette deuxième méthode est conseillée lorsqu'il y a peu de questions car si vous choisissez la méthode aléatoire, vous avez de fortes probabilités d'avoir des questions qui reviennent plusieurs fois. Le bouton *Télécharger des questionnaires sur Internet* ouvre la page Internet du site de Métronimo contenant des questionnaires.

Type de quiz :

Permet de choisir si vous voulez limiter le quiz au nombre de questions (maximum 500) ou au nombre de secondes (maximum 10 minutes). Pour modifier les paramètres, placez le curseur de la souris sur les nombres puis changez-les.

Nombre de points à chaque réponse :

Nombre de points gagnés si vous répondez correctement : vous avez le choix parmi 20 nombres allant de 1 à 20. Si vous choisissez le type de quiz « Questions », vous avez en plus la possibilité de choisir « Temps restant ». De ce cas, le temps restant est ajouté au score.

Nombre de points perdus en cas d'erreur : vous avez le choix parmi 21 nombres allant de 0 à 20. Si vous choisissez le type de quiz « Questions », vous avez en plus la possibilité de choisir « Temps restant ». De ce cas, le temps restant est soustrait au score.

A la fin du jeu, pour avoir un affichage du type « Nombre de bonnes réponses » / « Nombre de questions » (exemple : 14/20), vous devez choisir *Type de quiz* « Questions » et *Nombre de points perdus en cas d'erreur* : « 0 ».

Bruitages :

Vous pouvez activer ou désactiver les bruitages lorsque vous répondez aux questions. Lorsque la réponse est correcte, vous avez le choix entre un son « Ding » ou des applaudissements. Lorsque la réponse est incorrecte, vous avez le choix entre un son « Buzzer » ou des huées.

Divers :

Musique : Permet d'écouter ou de ne pas écouter une musique au lancement du programme.

Autoriser l'accès aux options dans le jeu : Le texte permettant d'accéder aux options peut être rendu invisible dans le jeu. Cela peut, par exemple, permettre à un enseignant de choisir les paramètres du quiz et d'empêcher ses élèves d'y accéder. Pour rendre le texte à nouveau visible, il faut exécuter le programme *Administration de Métronimo Quiz* (fichier *adminquiz.exe*). Il a été installé au même endroit que le jeu.

Activer la synthèse vocale : Les questions peuvent être lues par la synthèse vocale de Windows. Pour que cela fonctionne, installez le Speech API version 5.1. Vous pouvez le télécharger à cette adresse : <http://www.microsoft.com/downloads/details.aspx?displaylang=en&FamilyID=5e86ec97-40a7-453f-b0ee-6583171b4530> (fichier *SpeechSDK51.exe*). Ensuite dans le panneau de configuration de Windows, choisissez la voix de Virginie.

Effacer les scores : Ces 2 boutons effacent les scores. Il ne sera plus ensuite possible de les récupérer.

5. Le questionnaire payant

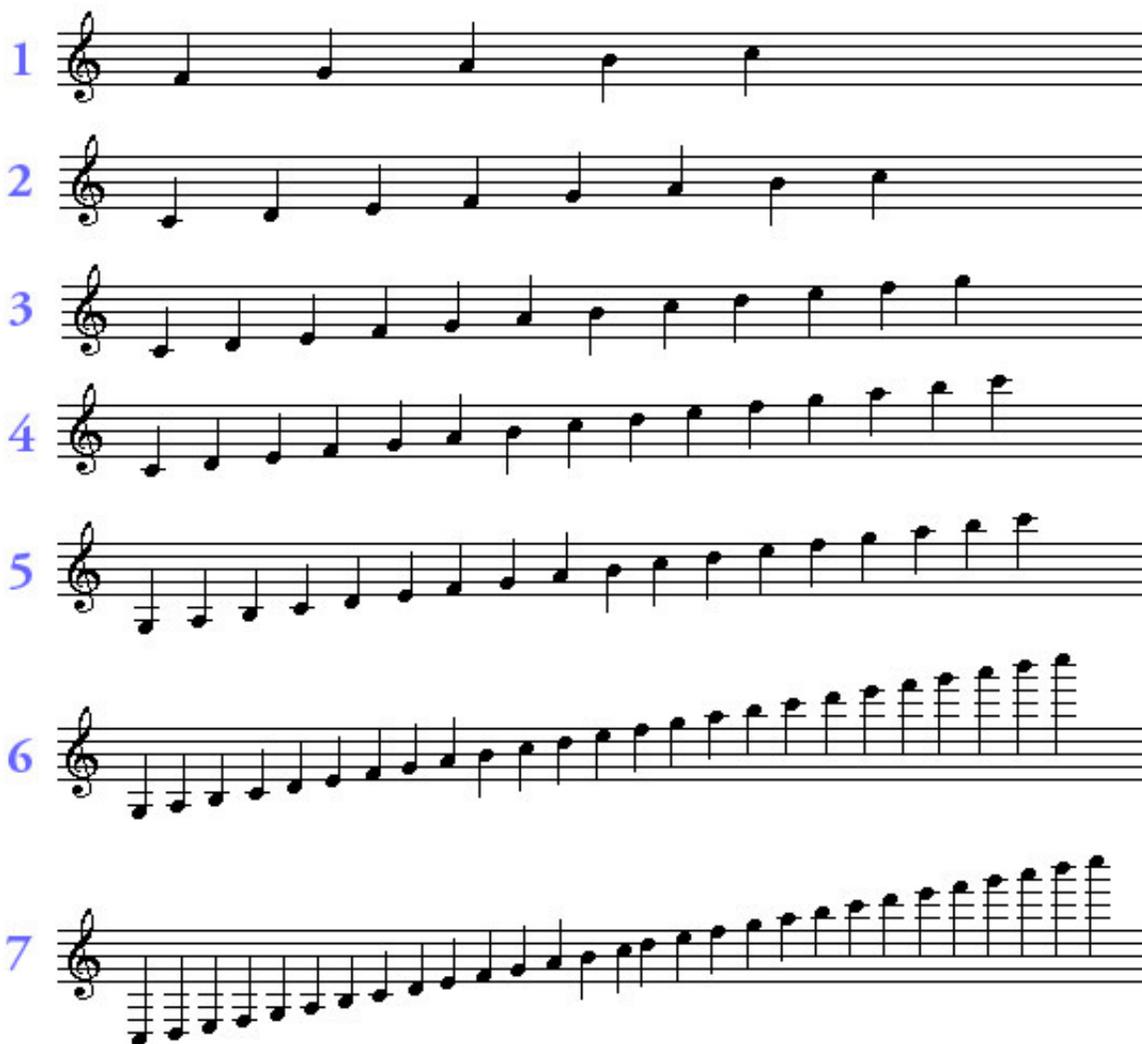
Vous pouvez trouver des questionnaires sur Internet à cette adresse :

<http://www.metronimo.com/fr/logiciels/quiz/questionnaires/>

Le fichier payant (22 euros) contient des questionnaires sur :

- **Les compositeurs et leurs œuvres** : 344 questions.
- **Les portraits de compositeurs** : 104 questions (104 compositeurs, 1 portrait par compositeur).
- **Les instruments de musique** : 98 questions (25 sonorités d'instruments, 41 images d'instruments).
- **Théorie et termes musicaux** : 75 questions.
- **Clé de Sol** : Vous pouvez choisir parmi 7 niveaux.

Notes disponibles à chaque niveau :



- **Clé de fa** : Vous pouvez choisir parmi 7 niveaux.

Notes disponibles à chaque niveau :

The image displays seven musical staves, numbered 1 through 7, each representing a different level of a musical exercise. Each staff begins with a bass clef and a colon. The notes are arranged in a sequence that becomes increasingly complex and dense from level 1 to level 7. Level 1 shows five notes, while level 7 shows a dense sequence of notes, including many beamed sixteenth notes.

Pour ces 2 clés, un algorithme spécifique permet aux questions de toujours être différentes.

- **Musiques** : Ce module permet d'écouter aléatoirement des musiques au format MP3, MIDI, Wave. Les musiques doivent être placées dans le répertoire *musiques* (par défaut, *C:/Program Files/metronimo/quiz/musiques/*). C'est le nom du fichier qui apparaît dans le jeu. Il doit donc être précis. Dans l'exemple ci-dessous, Les fichiers sont nommés *Liszt – Rhapsodie hongroise n°2.mid*, *Debussy – Clair de lune.mid*, *Bizet - Prélude de Carmen.mid* et *Mozart - Une petite musique de nuit.mid*. Le programme n'affiche pas les extensions des fichiers (.mp3, .mid, .wav). Vous pouvez activer le module si le dossier *musique* contient au moins 4 musiques. A l'installation de *Métronimo Quiz*, 20 musiques classiques au format MIDI sont placées dans le dossier *musiques*. Vous pouvez en télécharger d'autres gratuitement sur le [site de Métronimo](#).



Vous pouvez également utiliser des musiques en utilisant le fichier texte (voir ci-dessous).

- **Fichier texte** : Des questionnaires se trouvent dans le dossier *texte*.

- Photos de musiciens de jazz - 17 questions.txt : Reconnaître les photos de musiciens de jazz.
- Les signes de notation - 28 questions.txt : Reconnaître les images de signes de notation musicale.
- Les tonalités - 30 questions.txt : Reconnaître les tonalités majeures et mineures.
- Photos de chanteurs - 62 questions.txt : Reconnaître les photos de chanteurs.
- Chansons francophones des années 80 - 517 questions.txt : Questions sur les chansons francophones des années 80 du type : *Qui a chanté « Titre de la chanson » en 1980 ?*

Le questionnaire payant de Métronimo Quiz est fourni avec 366 images d'une dimension de 146x200 pixels, donc directement utilisable dans le programme.

Liste des thèmes :

- Armures (dossier *armures*, 15 images).
- Photos de chanteurs français et américains (dossier *chanteurs*, 88 images).
- Portraits de compositeurs (dossier *compositeurs*, 104 images).
- Images d'instruments de musique (dossier *instruments*, 41 images)
- Photos de musiciens de jazz (dossier *jazz*, 25 images).
- Images de notes en clé de fa (dossier *notes/fa*, 29 images) et en clé de sol (dossier *notes/sol*, 29 images).
- Images de signes de notation (dossier *signes_de_notation*, 28 images)
- Images en rapport avec le saxophone (dossier *saxophone*, 7 images)

Si vous n'avez pas acheté le fichier payant, vous pouvez les télécharger gratuitement à cette adresse :

6. Métronimo Quiz Creator

Vous pouvez utiliser des questions contenues dans un fichier texte (fichier créé avec le bloc-notes de Windows) et ainsi créer vous-même votre propre questionnaire.

Les fichiers sont conçus ainsi :

- Chaque ligne représente une question
- Les informations de la question sont contenues dans des guillemets.
- Chaque information est séparée par une virgule.

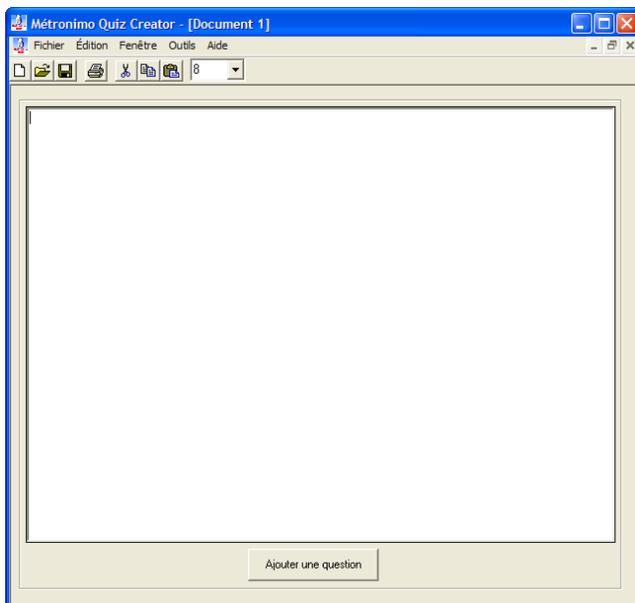
Exemple d'une question :

```
"Question","Réponse1","Réponse2","Réponse3","Réponse4","2","photo.jpg","musique.mp3"
```

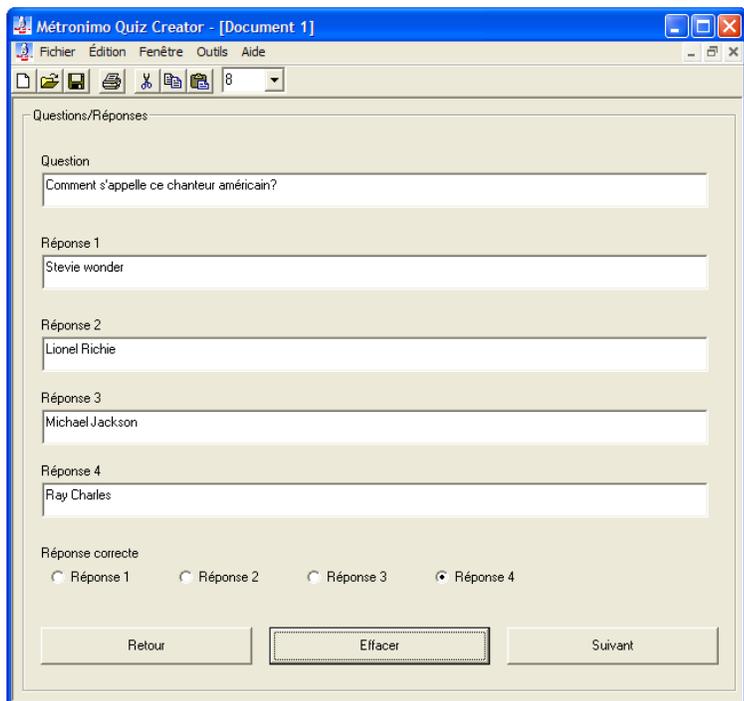
Dans cet exemple,

- *Question* est la question.
- *Réponse1* est la première réponse possible.
- *Réponse2* est la deuxième réponse possible.
- *Réponse3* est la troisième réponse possible. Vous n'êtes pas obligé de mettre une réponse. Vous pouvez laisser cet emplacement vide et mettre 2 guillemets : "".
- *Réponse4* est la quatrième réponse possible. Vous n'êtes pas obligé de mettre une réponse. Vous pouvez laisser cet emplacement vide et mettre 2 guillemets : "".
- *2* est le numéro de la bonne réponse (dans notre exemple, la bonne réponse est - *Réponse2*).
- *photo.jpg* est l'image de la question. Cela peut être une image *jpg* ou *bmp*. Elle se trouve dans le dossier *image* du programme (par défaut C:\Program Files\metronimo\quiz\image). Si vous voulez mettre les images dans un sous dossier, vous devez écrire de cette façon : "nomdusousdossier\photo.jpg".
- *musique.mp3* est la musique de la question. Le programme n'accepte que les fichier MIDI (.mid), MP3 (.mp3) et Wave (.wav). Elle se trouve dans le dossier *audio* du programme (par défaut C:\Program Files\metronimo\quiz\audio). Si vous voulez mettre les musiques dans un sous dossier, vous devez écrire de cette façon : "nomdusousdossier\musique.mp3".

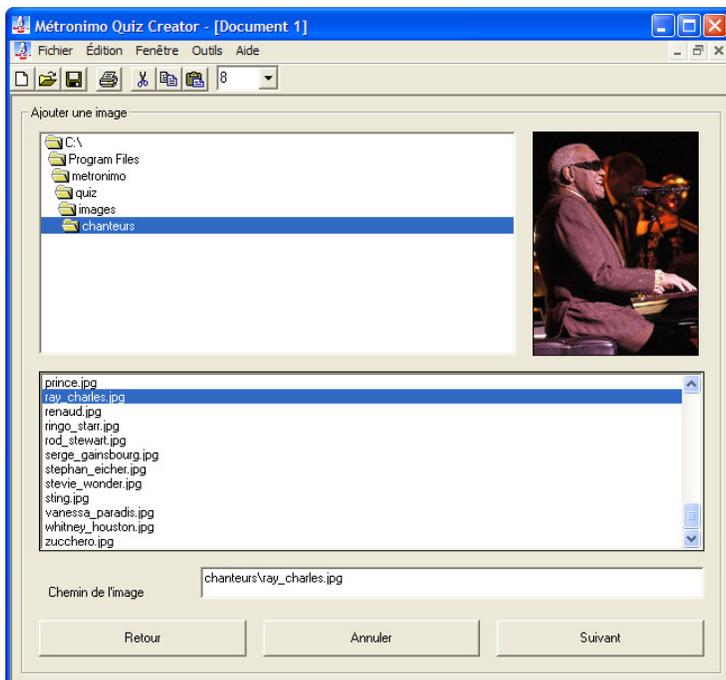
Un programme, Métronimo Quiz Creator, est fourni avec Métronimo Quiz. Il permet de créer facilement des questions sans faire d'erreurs. Pour créer un nouveau fichier, cliquez sur *Fichier/Nouveau*. Une page blanche apparaît.



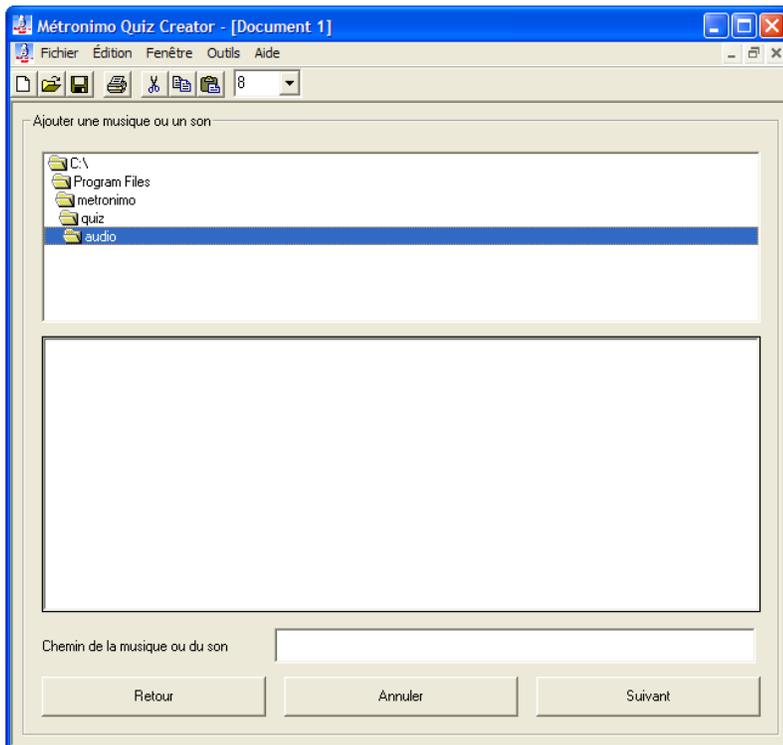
Appuyez ensuite sur le bouton *Ajouter une question*. Remplissez les champs du formulaire.



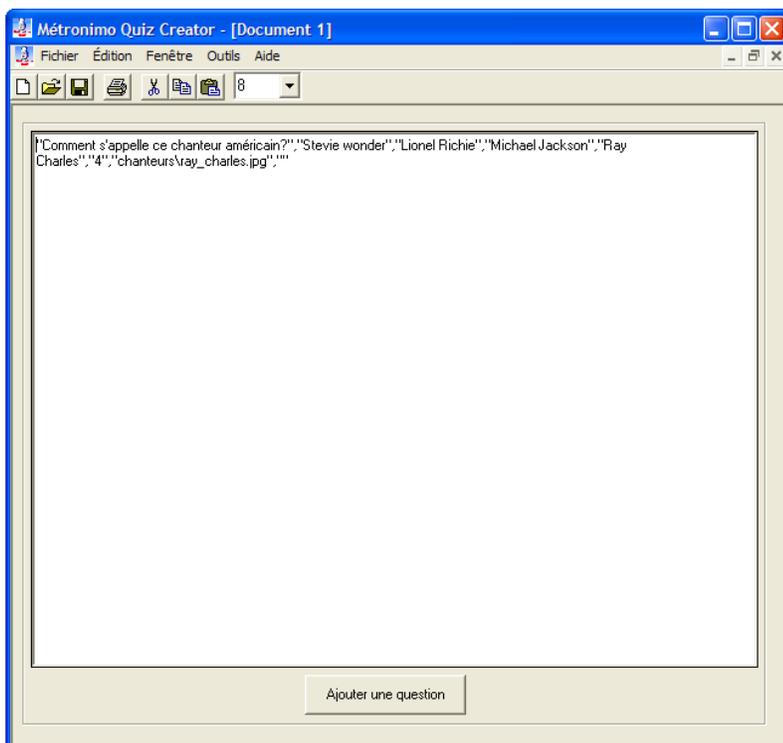
Cliquez sur le bouton *Suivant*. Vous avez alors la possibilité de choisir une image. Cela peut être une image *jpg* ou *bmp*. Elle doit avoir une dimension de 200 pixels en hauteur et 146 pixels en largeur. Si elle est valide, elle apparaîtra dans le programme en haut à droite.



Cliquez sur *suivant*. Vous avez ici la possibilité de choisir un fichier MIDI, MP3 ou Wave.



Cliquez sur suivant. Vous revenez à la page blanche qui contient maintenant votre question.



Pour ajouter une nouvelle question, cliquez sur le bouton Ajouter une question. Pour sauvegarder votre questionnaire, cliquez sur *Fichier/Enregistrer sous*.