TUTORIAL :CourseBuilder pour Dreamweaver

I. Introduction:

CourseBuilder est une extension pour Dreamweaver qui permet de créer des exercices interactifs sur le Web à l'aide du JavaScript – sans que vous ayez à écrire une seule ligne de code.

A. Procédure de base :

1. Ouvrez ou créez un fichier dans Dreamweaver
2. Insérez une interaction CourseBuilder.
3. Changez les paramètres de chaque onglet de la fenêtre d'édition de l'interaction.
4. Modifiez et placez les calques sur la page.

B. Quelle partie vous convient :

1. Utilisez l'interaction **Explore** pour présenter un nouveau matériel.
2. Utilisez l'interaction **Drag and Drop** pour les exercices d'assortiment et de tri.
3. Utilisez l'interaction **Multiple-choice** pour les questions à choix multiple ou vrai-faux.
4. Utilisez l'interaction **Text Entry** les réponses fondées sur du texte.

C. Démarrage :

1. Achetez Dreamweaver 4 ou MX et installez-le.
2. Téléchargez CourseBuilder qui est gratuit lui.

http://www.macromedia.com/resources/elearning/extensions/dw_ud/coursebuilder

3. Téléchargez si nécessaire le patch pour Netscape 6.

http://www.macromedia.com/support/dreamweaver/ts/documents/netscape_6.htm

D. Plus de ressources:

1. Allez sur le site généraliste de CourseBuilder.

http://www.macromedia.com/software/coursebuilder/

2. Consultez en ligne le centre de support de CourseBuilder pour les mises à jour et les dépannages.

http://www.macromedia.com/support/coursebuilder/

3. Allez-voir Dreamweaver et les autres extensions sur Macromedia Exchange.

http://www.macromedia.com/cfusion/exchange/

II. Remarque sur ce Tutorial:

Il s'agit pour une part d'une traduction et adaptation très libre d'un tutorial américain-chinois que vous retrouverez en allant sur http://trc.ucdavis.edu/msjacob/Coursebuilder/

Jetez un coup d'œil sur les exemples de ce site.

Ensuite, lancez Dreamwaever :

1. Cliquez sur **Démarrer / Programmes / Dreamweaver 4**
2. Fermez tous les panneaux sauf l'Inspecteur de Propriétés et le panneau d'objets.

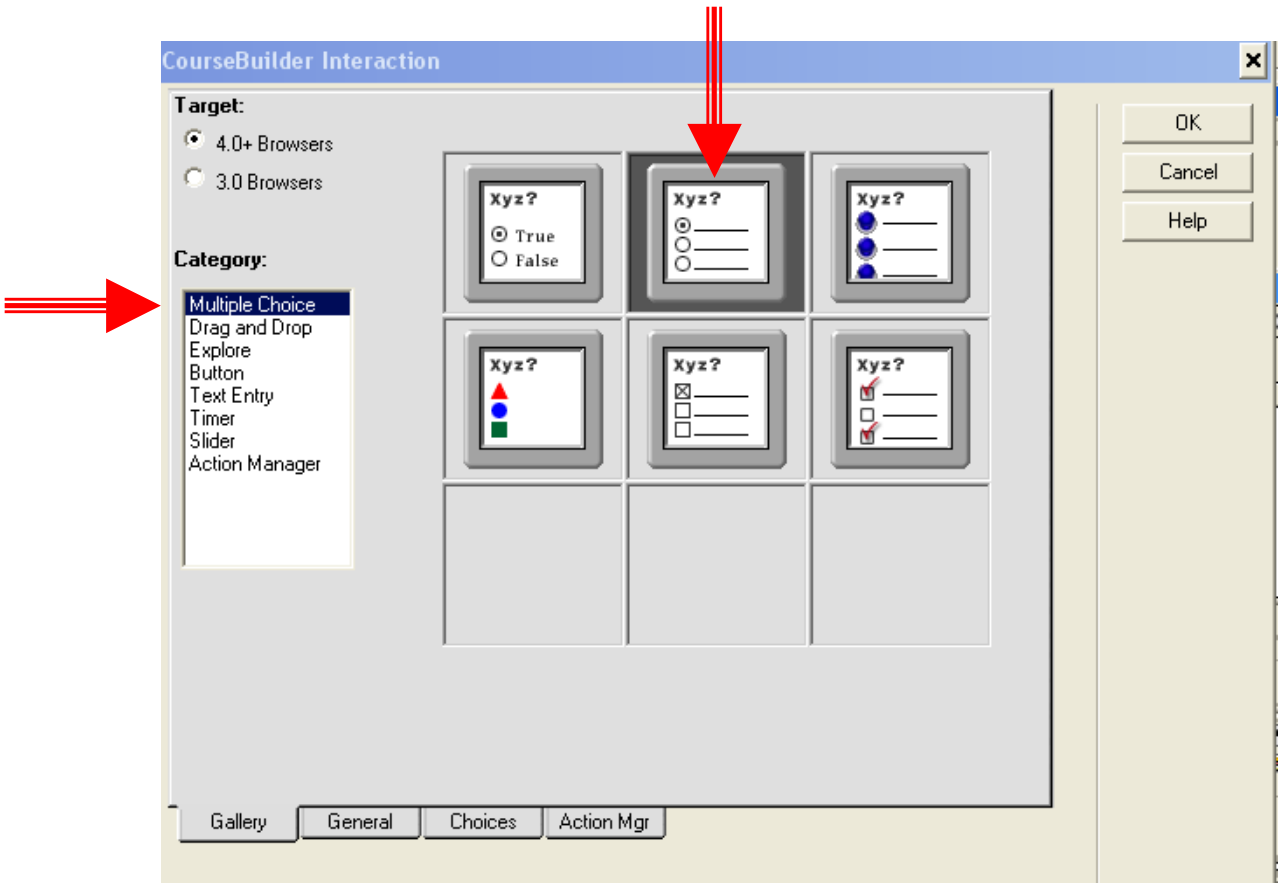
III. Création d'un QCM avec réponse juste unique

A. Cliquez sur **Fichier / Nouveau**

1. Frappez comme titre QUIZZ.
2. Sélectionnez ce texte. Dans l'Inspecteur de Propriétés cliquez sur ***B*** pour le mettre en gras
3. Cliquez sur l'icône Centrer et dans la liste **format** choisissez **Entête 1**

B. Cliquez sur **Insertion / CourseBuilder interaction**

Vous voyez la fenêtre ci-dessous. Les flèches vous montrent où cliquer.



C. Cliquez sur la catégorie **Multiple-choice**.

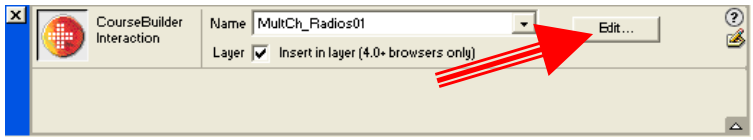
N.B.: L'option **multiple-choice** de CourseBuilder vous fournit plusieurs possibilité : vrai/faux, une réponse correcte, réponses correctes multiples. Dans cet exercice, vous en verrez un de chaque. Vous pouvez aussi utiliser une image à la place d'un texte à choisir.

D. Cliquez sur l'option au centre de la première ligne : c'est l'interaction **MultCh_radios**.

Vous êtes maintenant dans la fenêtre d'édition de l'interaction. De nouveaux onglets apparaissent en bas de la fenêtre.

Cette option ne permet à l'apprenant qu'une seule réponse correcte.

N.B.: Si vous appuyez maintenant sur la touche <**Entrée**>**,** CourseBuilder va penser que vous avez sélectionné tous vos paramètres et fermer la fenêtre d'interaction. Si cela arrive, vous pouvez toujours rouvrir la fenêtre en cliquant sur l'icône rouge de CourseBuilder et en cliquant sur le bouton Edit de l'Inspecteur de Propriété



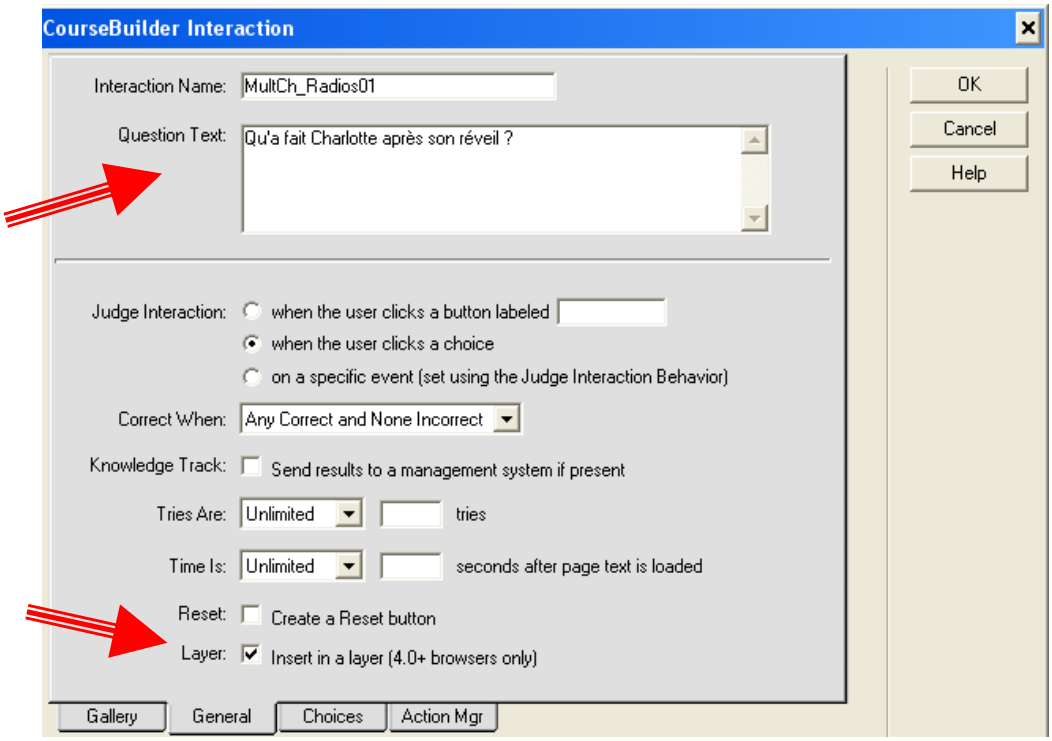
E. Cliquez sur l'onglet, **General**.

1. Dans **Question text** tapez ce qui suit :

Qu'a fait Charlotte après son réveil ?

2. Cochez l'option **Insert in a layer**.

3. Laissez les autres paramètres dans leur position par défaut. Vous avez la fenêtre ci-dessous :



F. Cliquez ensuite sur l'onglet **Choices.**

1. Sélectionnez chaque choix et tapez les textes suivants dans les zones **Text (optional)** :

(a) ***Elle a pris un taxi pour travailler***.

(b) ***Elle a pris le métro pour travailler***.

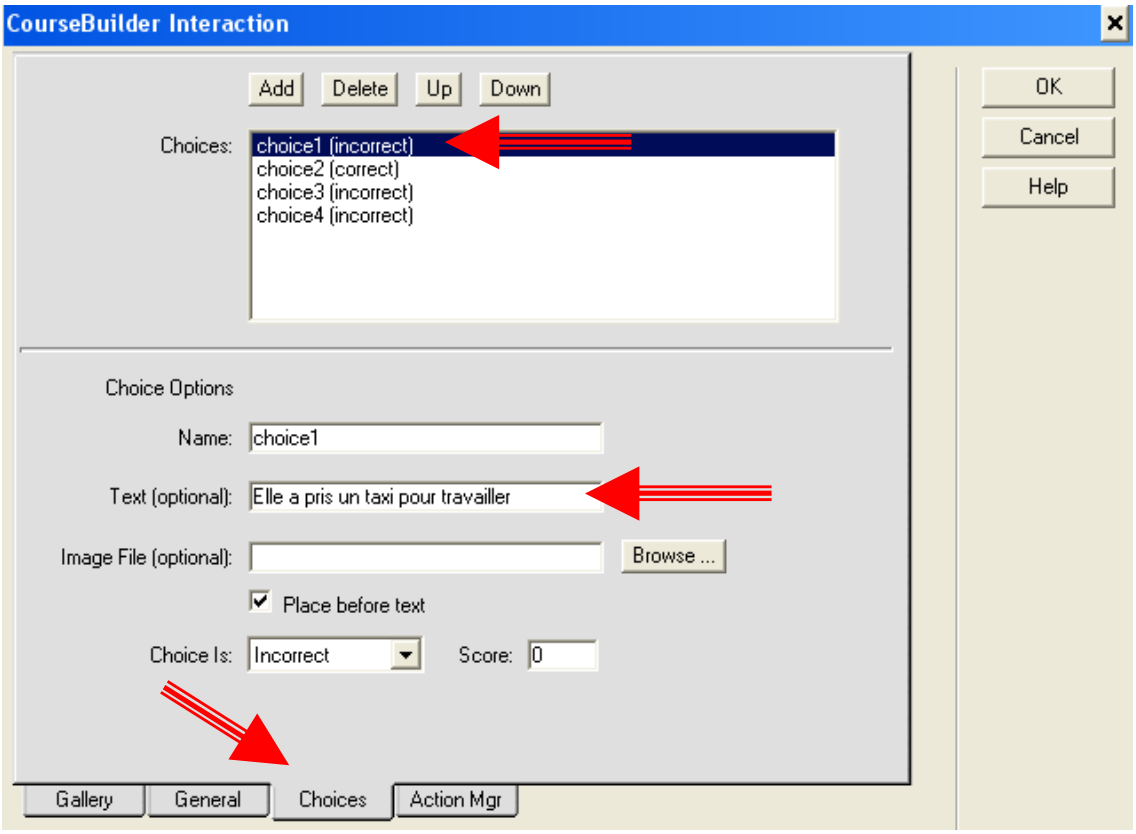
(c) ***Elle est allée jouer au tennis***.

(d) ***Elle est allée danser***.

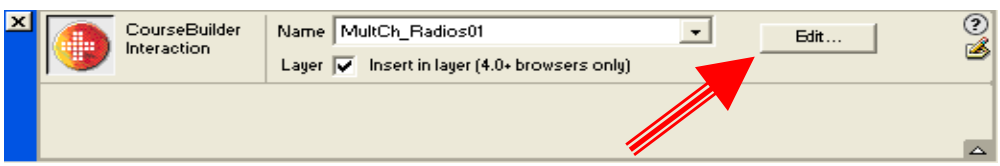
2. Cliquez sur **choice1** et basculez le champ **Choice is** sur **incorrect.**

3. Cliquez sur **choice2** et basculez le champ **Choice is** sur **correct.**

4. Laissez ce paramètre par défaut pour les deux autres choix (**incorrect**).



N.B.: Avant d'aller à l'étape suivante, c'est une bonne idée de cliquer sur le bouton **OK** et de quitter la fenêtre d'interaction ; ainsi vous pouvez sauver votre fichier puis retourner éditer l'interaction. En effet, si vous faites trop de changement d'un coup dans cette fenêtre d'interaction, l'ordinateur peut se bloquer. Pour rouvrir la fenêtre, sélectionnez le calque d'interaction puis cliquez sur le bouton Edit dans l'Inspecteur de Propriété.



G. Cliquez sur l'onglet **Action Mgr**.

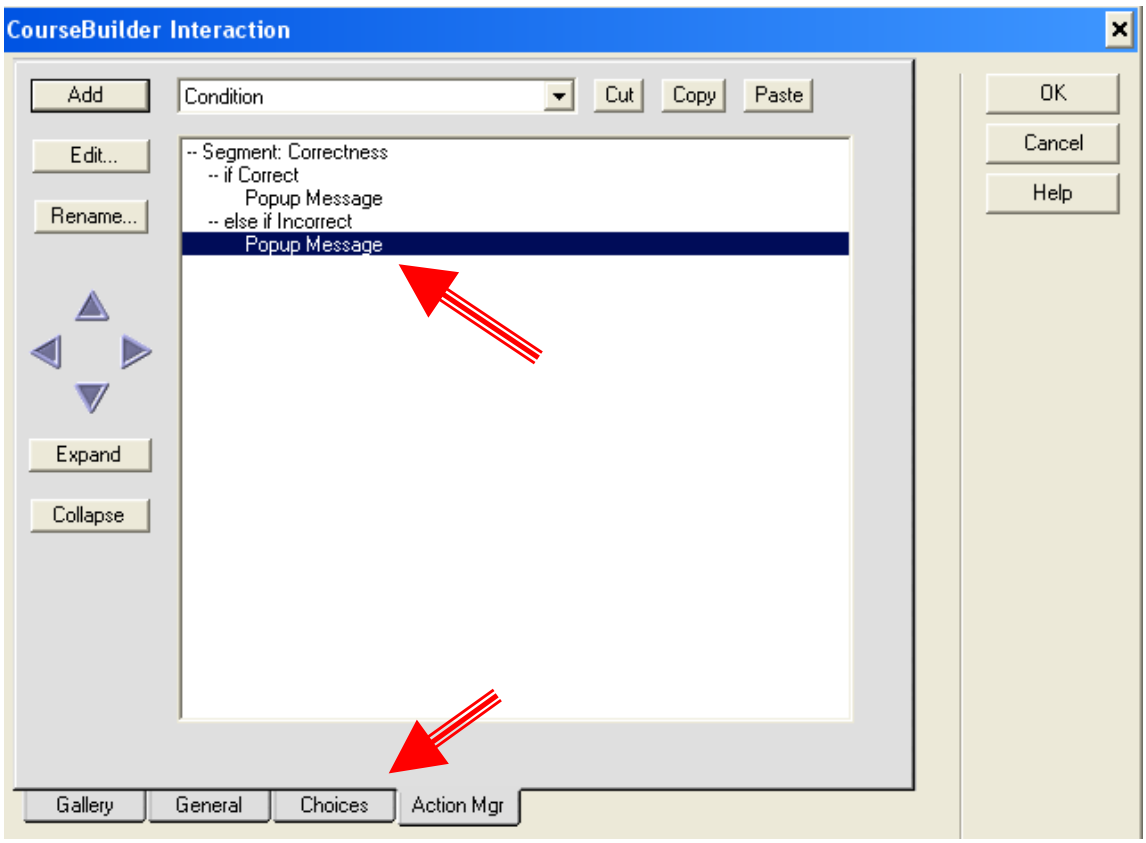
1. Éliminez les éléments inutiles.

(a) Cliquez sur le **Segment : check time.**

(b) Cliquez sur le bouton **cut** pour effacer le segment.

(c) Effacez le **Segment: check tries**.

(d) Effacez **else if: unknown response.**



2. Personnalisez les messages Popup.

(a) Cliquez sur **Popup Message** juste au-dessous de **if Correct.**

(b) Cliquez sur le bouton **edit**.

(c) Remplacez le texte par défaut par une réponse plus sympathique : « Bravo.. ».

(d) De même pour le message **Popup Message** juste après **else if Incorrect.**

3. Personnalisez le feedback pour **choice1**.

(a) Cliquez sur **Popup Message** juste en dessous de **else if Incorrect**.

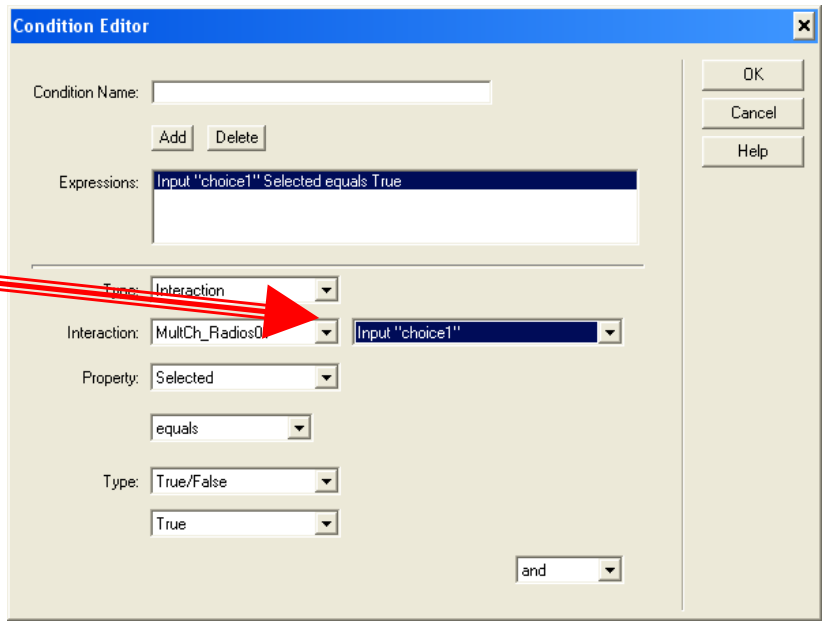
(b) Dans la liste déroulante à côté du bouton **Add** choisissez **Condition.**

(c) Cliquez sur **Add**.

Vous voyez alors l'éditeur de condition. Notez que près du mot **Interaction**, il y a deux boîtes de sélection ; la plus à droite comporte le mot **<none>**.

(d) Changez "<none>" pour **Input "choice1"**

(e) Cliquez sur **OK**.



Vous voyez de nouveau votre liste de fonctions JavaScript, avec une nouvelle ligne.

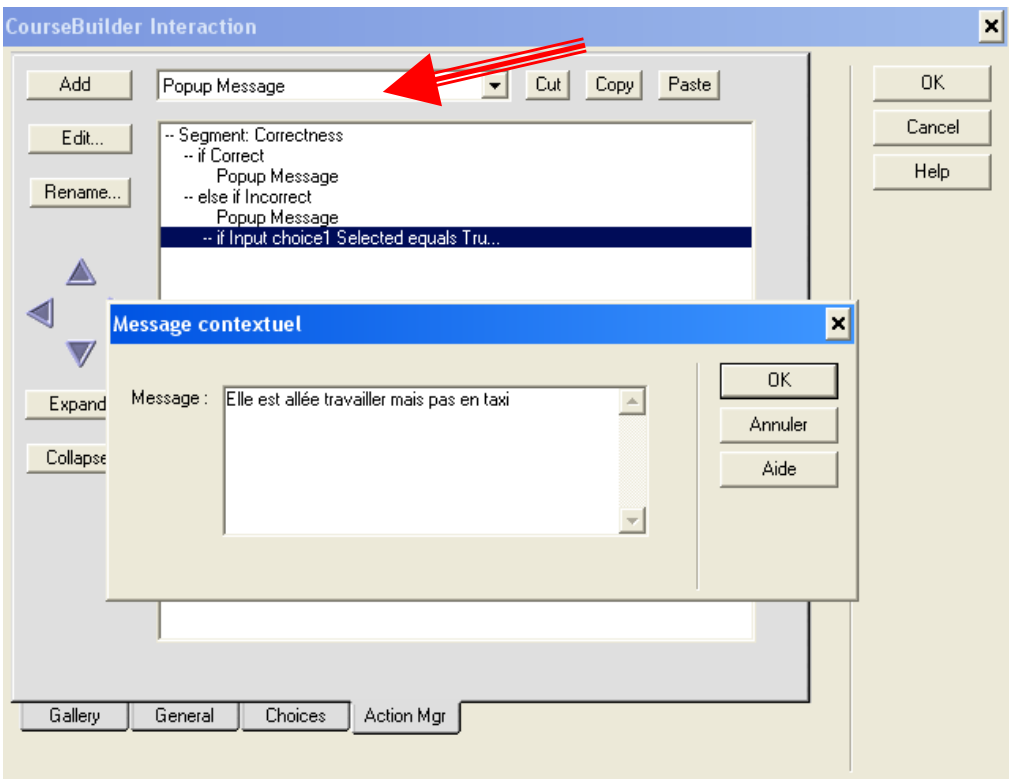
(f) dans la liste déroulante à côté du bouton **Add**, sélectionnez **Pop-up Message**.

(g) Cliquez sur **Add.**

(h) Écrivez un message d'aide comme : "***Elle est allée travailler, mais pas en taxi***."

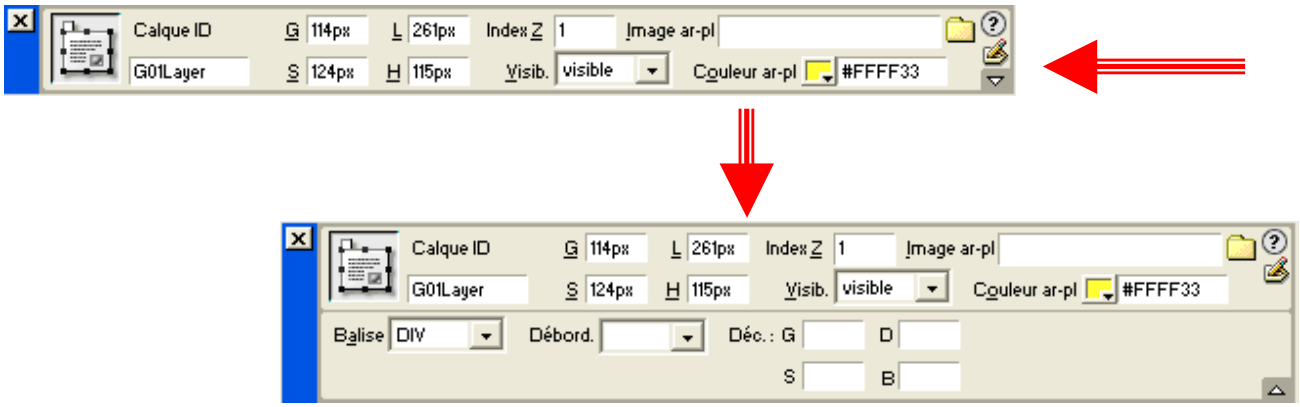
(i) Cliquez **OK** dans la fenêtre de message Popup.

4. Cliquez sur le bouton **OK** de la fenêtre d'interaction et sauvez votre fichier.



H. Modifiez la position, la taille et la couleur du calque d'interaction (**GO1Layer**).

1. Cliquez sur la petite icône **triangulaire** dans le coin inférieur droit de **l'Inspecteur de Propriétés** pour l'agrandir si nécessaire.



2. Cliquez sur le calque et utiliser les **poignées** pour l'élargir.

3. Cliquez sur la boîte **Couleur ar-pl** pour choisir une jolie couleur de fond.

4. Déplacer le calque sur une position appropriée dans la page.

I. Prévisualisez votre interaction dans le navigateur en appuyant sur la touche **<F12>**.

N.B.: Si vous voulez faire plusieurs exercices similaires, vous n'avez pas besoin de repartir à zéro. Ouvrez simplement la première page, sauvez-la sous un nouveau nom et remplacez les mots et les images par les nouveaux. Cela fonctionne pour tous les type d'interaction et c'est très pratique pour créer des exercices multiples.

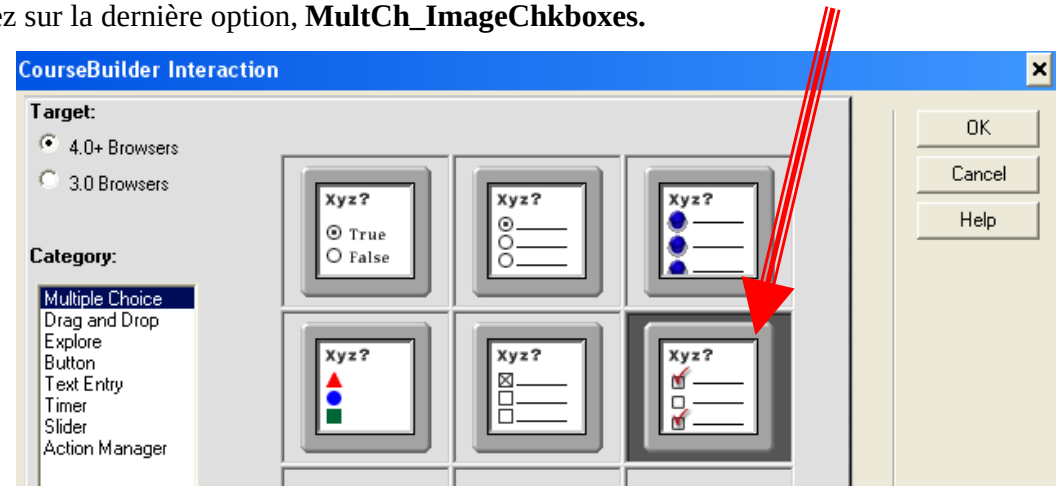
IV. Créez un QCM avec plusieurs bonnes réponses possibles (QRM).

A. Insérez et choisissez le type d'interaction :

1. Cliquez à l'extérieur du calque que vous venez de créer pour le désélectionner.

2. Cliquez sur **Insertion / CourseBuilder Interaction** et choisissez **Multiple-choice.**

3. Cliquez sur la dernière option, **MultCh_ImageChkboxes.**



B. Modifiez l'aspect général avec l'onglet **General**.

1. Dans **Question Text** tapez ce qui suit :

Cochez toutes les activités de Charlotte aujourd'hui :

2. Sélectionnez l'option **Insert in a layer**.

3. Les autres paramètres peuvent rester dans leur position par défaut.

C. Modifiez les choix avec l'onglet **Choices.**

1. Cliquez sur chacun des **choice** et tapez les propositions suivantes dans la zone **Text (optional)** :

(a) ***alla acheter des vêtements***

(b) ***alla prendre son déjeuner***

(c) ***acheta un cadeau pour son ami***

(d) ***prépara à dîner***

2. Mettez les **choice1, choice2** et **choice4** sur correct, et le 3ème sur incorrect.

N.B. : Vous n'êtes pas limité à la valeur par défaut de 4 choix. Vous pouvez facilement rajouter des choix ou en supprimer en utilisant les **Add** et **Delete**. Vous pouvez les déplacer en utilisant les boutons **Up** ou **Down**, ou changer l'exactitude de la réponse dans le champ **Choice is**.

D. Managez l'interaction avec l'onglet **Action Mgr**.

1. Eliminez les éléments inutiles.

(a) Cliquez sur le **Segment check time**

(b) Cliquez sur le bouton **cut** pour effacer le segment.

(c) Effacez le **Segment: check tries**

(d) Effacez **else if: unknown response**

2. Personnalisez les boîtes de Messages.

(a) Cliquez sur **Popup Message** juste en dessous de **if Correct**.

(b) Cliquez sur le bouton **edit**.

(c) Remplacez le texte par défaut par une réponse plus amicale.

(d) Faites de même pour **Popup Message** juste en dessous de **else if Incorrect**.

3. Cliquez sur le bouton **OK** et sauvez votre fichier.

E. Modifiez la position, la taille et la couleur du second calque d'interaction.

Notez que ce calque ID est nommé **GO2Layer**.

1. Cliquez sur le calque et élargissez-le avec les poignées de redimensionnement.

2. Cliquez sur la boîte **couleur ar-pl** dans l'inspecteur de propriété.

3. Positionnez le calque par rapport à **GO1Layer**.

F. Sauvez votre fichier.

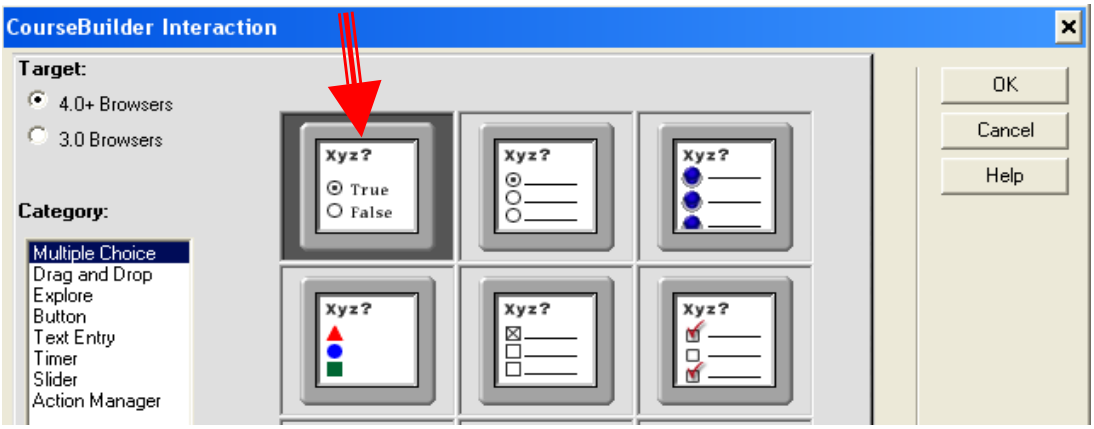
V. Créez une question à réponse vrai/faux.

A. Insérez et choisissez le type d'interaction :

1. Cliquez sur **Insertion / CourseBuilder interaction**

2. Sélectionnez l'option **Multiple-choice**

3. Cliquez sur la première icône, l'option **MultCh_TrueFalse.**



B. Modifiez l'aspect général avec l'onglet **General**.

1. Dans le champ **Question Text** entrez :

Charlotte alla d'abord à la bibliothèque puis joua au tennis.

2. Cochez l'option **Insert in a layer**.

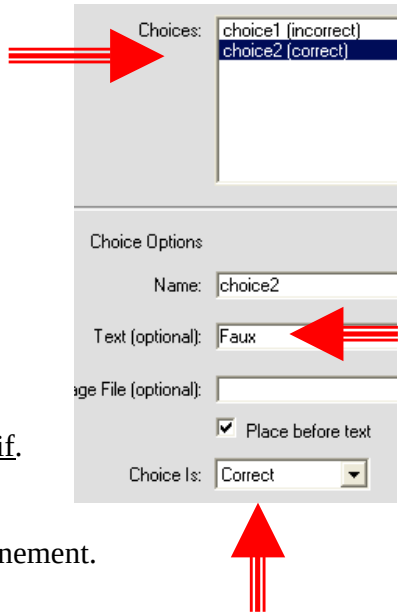
3. Les autres paramètres peuvent conserver leur position par défaut.

C. Modifiez les choix avec l'onglet **Choices.**

1. Cliquez sur **choice1** ("true"), entrez le texte « vrai » et basculez le champ **Choice is** sur **incorrect.**

2. Cliquez sur **choice2** ("false") entrez le texte « faux » et basculez le champ **Choice is** sur **correct.**

D. Managez l'interaction avec l'onglet **Action Mgr**.



1. Eliminez les éléments inutiles.

(a) Cliquez sur **Segment: check time**

(b) Effacez-le en cliquant sur le bouton **cut**.

(c) De même effacez le **Segment: check tries**

(d) Effacez aussi **else if: unknown response**

2. Personnalisez les messages Popup comme expliqué précédemment.

3. Cliquez sur le bouton **OK** de la fenêtre d'interaction.

E. Modifiez la position, la taille et la couleur du troisième calque interactif.

Notez que ce calque ID est nommé **GO3Layer**.

1. Cliquez sur le calque et élargissez-le avec les poignées de redimensionnement.

2. Cliquez sur la boîte **couleur ar-pl** dans l'inspecteur de propriété.

3. Positionnez le calque par rapport à **GO2Layer**.

VI. Ajoutez une fonction *show-hide layer* au segment *correctness* pour chacune des trois questions.

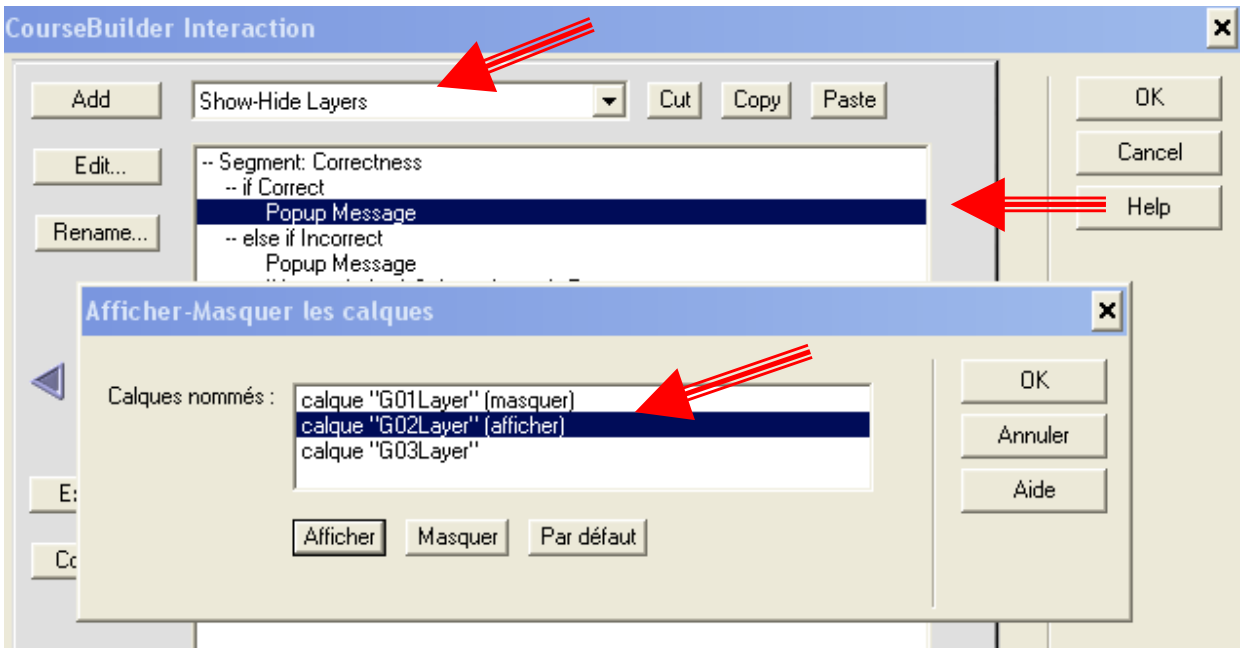
Note: Cela permet d'avoir des pages plus dynamiques, montrant une question à la fois.
Une fois que l'apprenant a répondu correctement à la première question, la seconde apparaît.

A. Éditez l'interaction pour la question vrai/faux

1. Cliquez sur le calque **GO1Layer.**
2. Cliquez sur le mot **interaction** en bas à gauche dans la barre de statut.
3. Cliquez sur le bouton **Edit** dans l'Inspecteur de Propriété.

B. Modifiez l'interaction avec l'onglet **Action Mgr**.

1. Cliquez sur **Pop-up Message** juste en dessous de **if Correct**.
2. Dans la liste déroulante à côté du bouton **Add** sélectionnez **Show-Hide Layers.**
3. Cliquez sur le bouton **Add**.
4. Cliquez sur **calque "GO1Layer"**
5. Cliquez sur le bouton **Masquer**.
6. Cliquez sur **Calque "GO2Layer"**
7. Cliquez sur le bouton **Afficher**.
8. Cliquez sur **OK** dans la fenêtre **Afficher-Masquer les calques**.
9. Fermez la fenêtre d'édition d'Interaction.



C. Modifiez la visibilité des calques :

1. Sélectionnez le calque **GO2Layer** (vous voyez son ID dans l'inspecteur de Propriété).
2. Mettez la propriété **visible** sur **hidden** dans l'**Inspecteur de Propriété.** Le calque va sembler disparaître.

D. Répétez les étapes **A-C** pour le calque d'interaction **GO2Layer** avec les variantes suivantes :

1. Ajoutez une fonction **Show-Hide Layer** avec les paramètres suivants :

(1) Mettez **Calque " GO2Layer "** à **(masquer)**

(2) Mettez **Calque "GO3Layer"** à **(afficher)**

2. Sélectionnez le calque **GO3Layer** et changez sa propriété **visible** en **hidden** dans l'**Inspecteur de Propriété.**

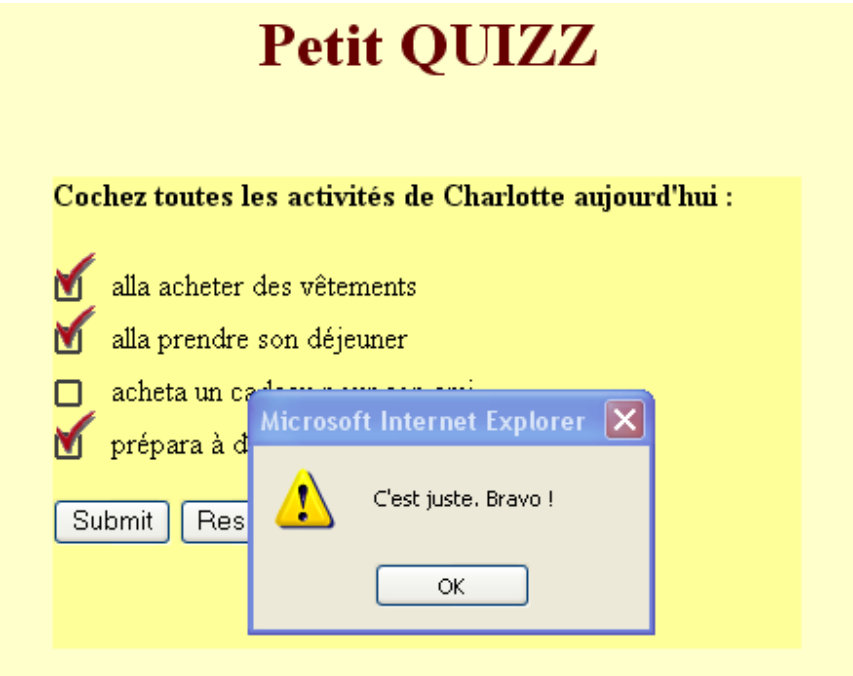
Ce calque va également sembler disparaître.

Vous pouvez contrôler les calques en affichant le panneau Calques avec **Fenêtre-Calques** ou **<F2>** comme le montre l'image ci-contre.

Bien sûr, pour affiner la présentation, il est conseillé de superposer ces 3 calques qui apparaîtront à tour de rôle.

E. Sauvez votre fichier et testez le dans le navigateur en appuyant sur **<F12>.**

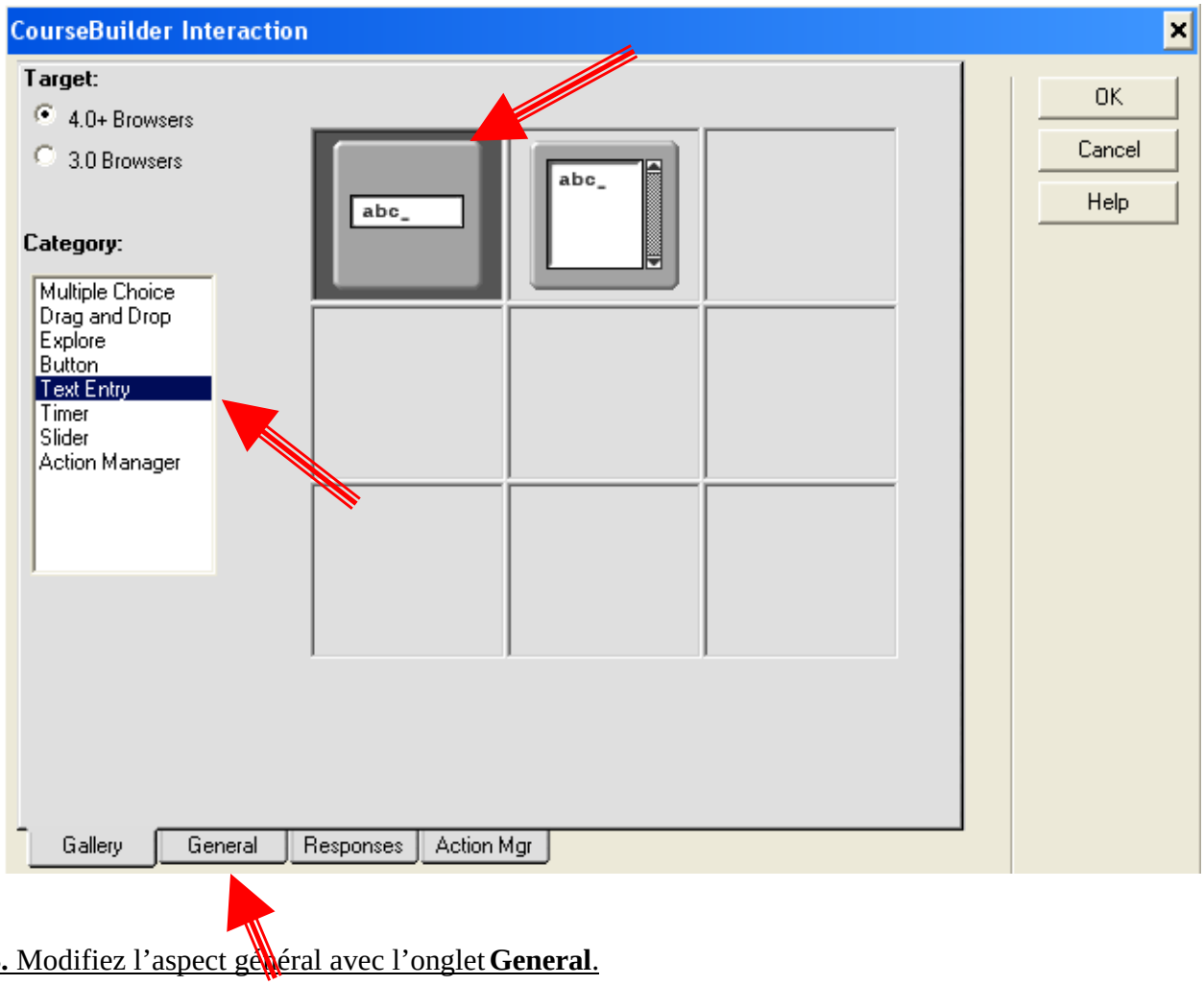
Ça peut ressembler à quelque chose comme ça :



VII. Créez une question avec entrée texte.

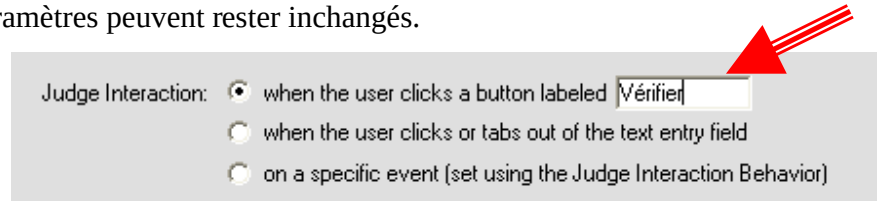
A. Insérez une interaction **entrée texte**

1. Créez un nouveau fichier avec **Fichier / Nouveau**
2. Cliquez sur **Insertion / CourseBuilder interaction.**
3. Choisissez l'option **Text Entry.**
4. Sélectionnez la première icône, **Text_Singleline**, comme ci-dessous



B. Modifiez l'aspect général avec l'onglet **General**.

1. Cliquez sur l'onglet **General**.
2. Tapez le mot Vérifier dans le champ **Judge interaction** (à la place de "submit")
3. Les autres paramètres peuvent rester inchangés.



C. Personnalisez vos réponses :

1. Cliquez sur l'onglet **Responses**.

2. Cliquez sur **Response1.**

(a) Dans le champ **Must contain**, entrez : ***a pris le taxi***.

(b) Dans le champ **Match is**, laissez sur la position **correct.**

3. Cliquez sur **Response2.**

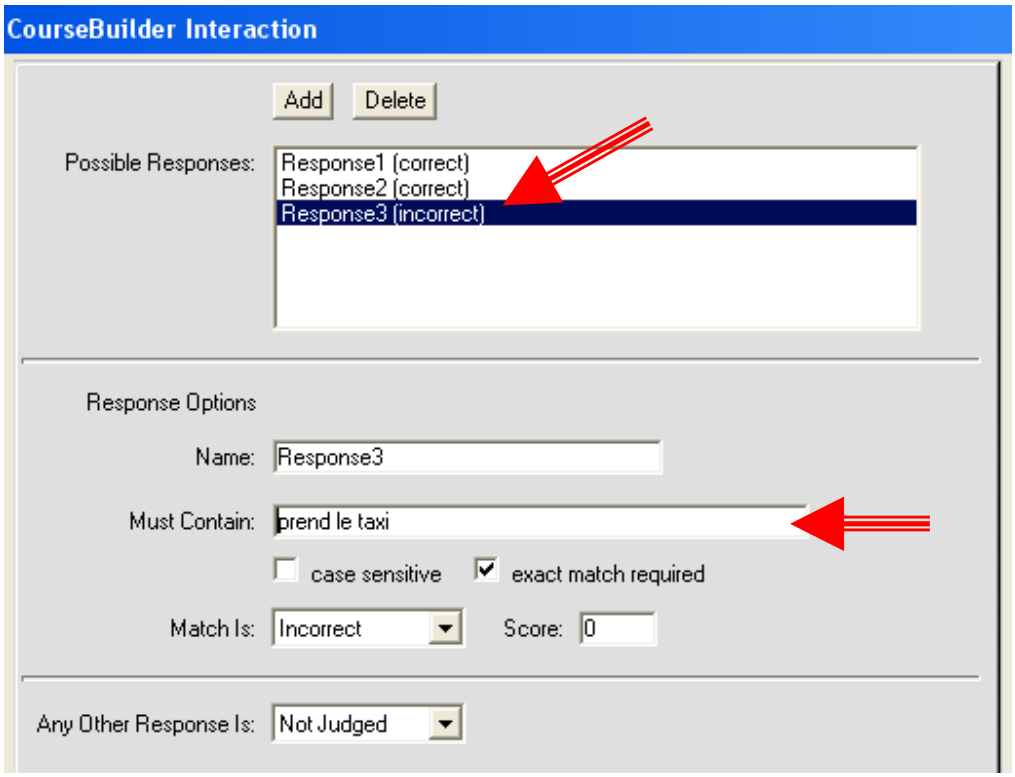
(a) Dans le champ **Must contain**, entrez : ***prit le taxi***.

(b) Dans le champ **Match is**, mettez sur la position **correct.**

4. Cliquez sur **Response3.**

(a) Dans le champ **Must contain**, entrez : ***prend le taxi***.

(b) Dans le champ **Match is**, laissez sur la position **incorrect.**



N.B.: Vous pouvez faire autant de réponses possibles que vous voulez Pour chaque réponse, vous pouvez créer un feedback personnalisé dans l'onglet Action Manager. Par exemple, si vous testez les temps du verbe, vous pouvez avoir plusieurs erreurs avec une indication appropriée pour chacune. S'il y a plusieurs réponses correctes possibles, vous pouvez les ajouter.

D. Managez l'interaction avec l'onglet **Action Mgr**.

1. Eliminez les éléments inutiles.

(a) Cliquez sur **Segment: check time**

(b) Cliquez sur le bouton **cut**.

(c) Effacez de même **Segment: check tries**

2. Personnalisez les messages Popup.

(a) Cliquez sur **Popup Message** juste en dessous de **if Correct**.

(b) Cliquez sur le bouton **edit**.

(c) Remplacez le texte par défaut par un message plus sympathique.

(d) De même pour **Popup Message** juste en dessous de **else if Incorrect**.

(e) Et aussi pour **Popup Message** juste après **else if Unknown Response**.

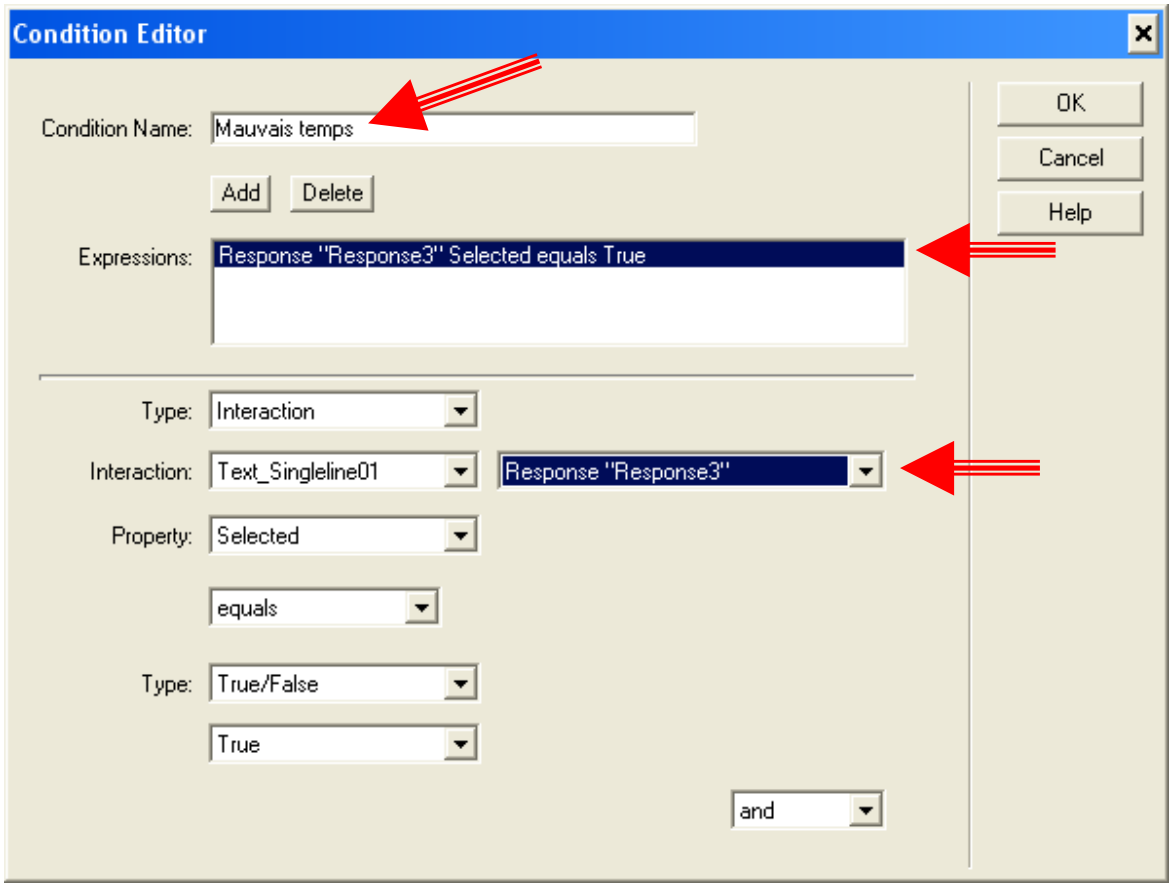
3. Ajoutez un feedback personnalisé pour la réponse incorrecte (mauvais temps du verbe).

(a) Cliquez sur **Popup Message** juste en dessous de **if Incorrect**

(b) Choisissez **condition** et cliquez sur le bouton **add**. Cela ouvre le **condition editor**.

(c) Donnez un nom à la condition comme "mauvais temps"

(d) Pour **Interactions,** choisissez **Response3.** Vous remarquerez que l'expression change automatiquement.



N.B.: A la différence d'un QCM où vous donnez les choix à l'apprenant, avec une entrée texte vous devez anticiper les réponses. C'est pourquoi c'est important de laisser le segment **else if: unknown response** dans l'interaction. Sinon, si l'apprenant entre une réponse no prévue dans l'interaction il n'obtiendra aucun feedback

4. Cliquez sur le bouton **OK** pour retourner dans **Action Manager.**

5. Maintenant, ajoutez un message popup concernant la réponse liée au mauvais temps.

(a) Choisissez **Popup Message** dans la liste déroulante en haut et cliquez sur le bouton **Add**.

(b) Tapez un feedback utile, tel que : ***Vous avez trouvé le moyen de transport, mais le temps employé est mauvais. Relisez la question***.

(c) Cliquez sur le bouton **OK** dans le **Popup Message Editor**. Cela vous renvoie dans l'**Action Manager.**

(d) Cliquez sur **OK** pour quitter **Action Manager.** Vous retournez dans votre document.

E. Dans le document, entrez la question et une image à l'intérieur de l'interaction.

1. Mettez en surbrillance la phrase "Put your question text here."

2. Entrez le texte suivant : "**Répondez à la question** d'après l'image, puis cliquez sur le bouton **Vérifier**."

3. Placez-vous juste devant la zone d'entrée du texte.

4. Tapez la question : "**Question** : Comment Charlotte est-elle allée à l'aéroport hier ? "

5. Appuyez sur la touché <Entrée> pour faire passer la zone d'entrée à la ligne

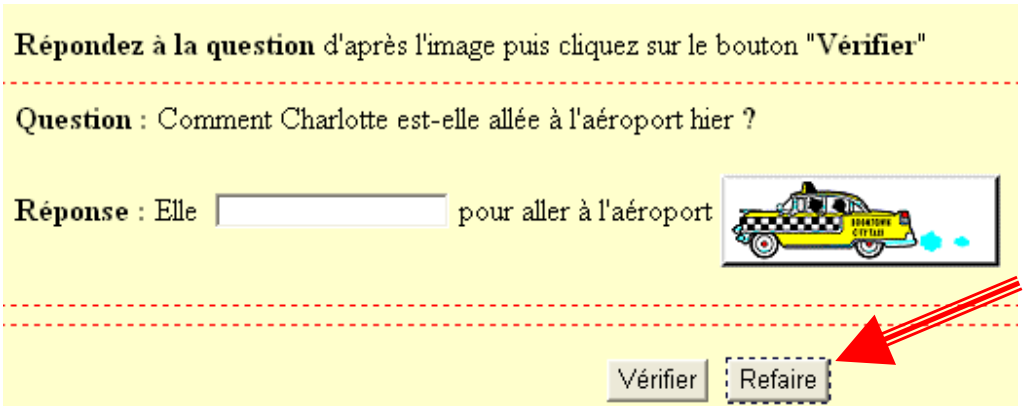
6. Mettez le mot **Question** en gras.

7. Devant la zone d'entrée tapez : . "**Réponse** : Elle " et mettez le mot **Réponse** en gras.

8. Juste après la zone d'entrée tapez "pour aller à l'aéroport" et placez un dessin significatif

9. Vous pouvez éditer le texte du **bouton Reset** avec l'**Inspecteur de Propriétés**

Le résultat ressemble à cela :

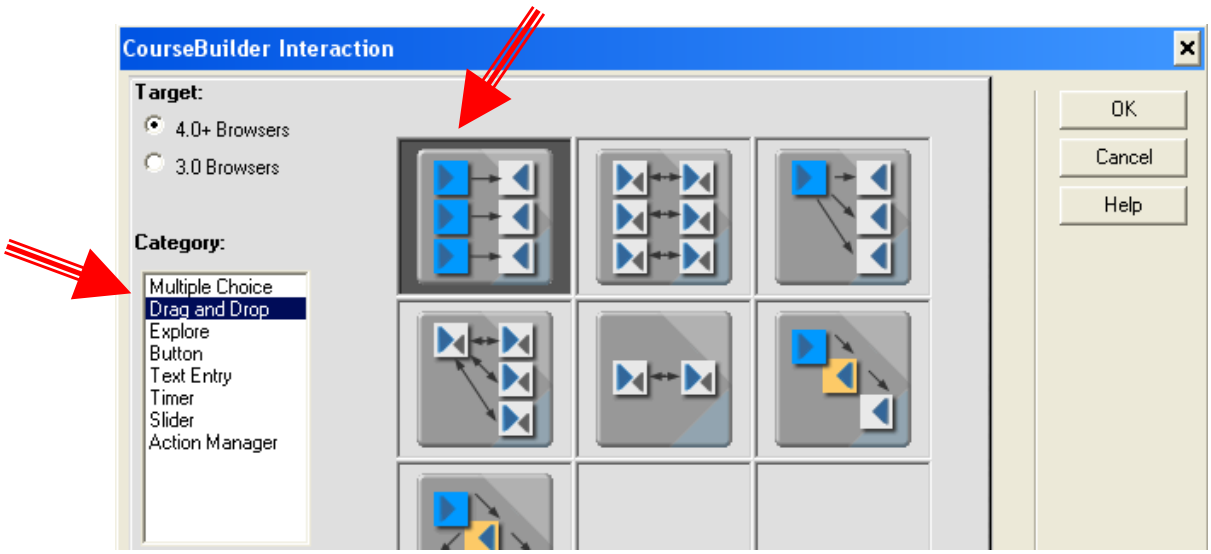


F. Sauvez votre fichier et testez-le dans le navigateur.

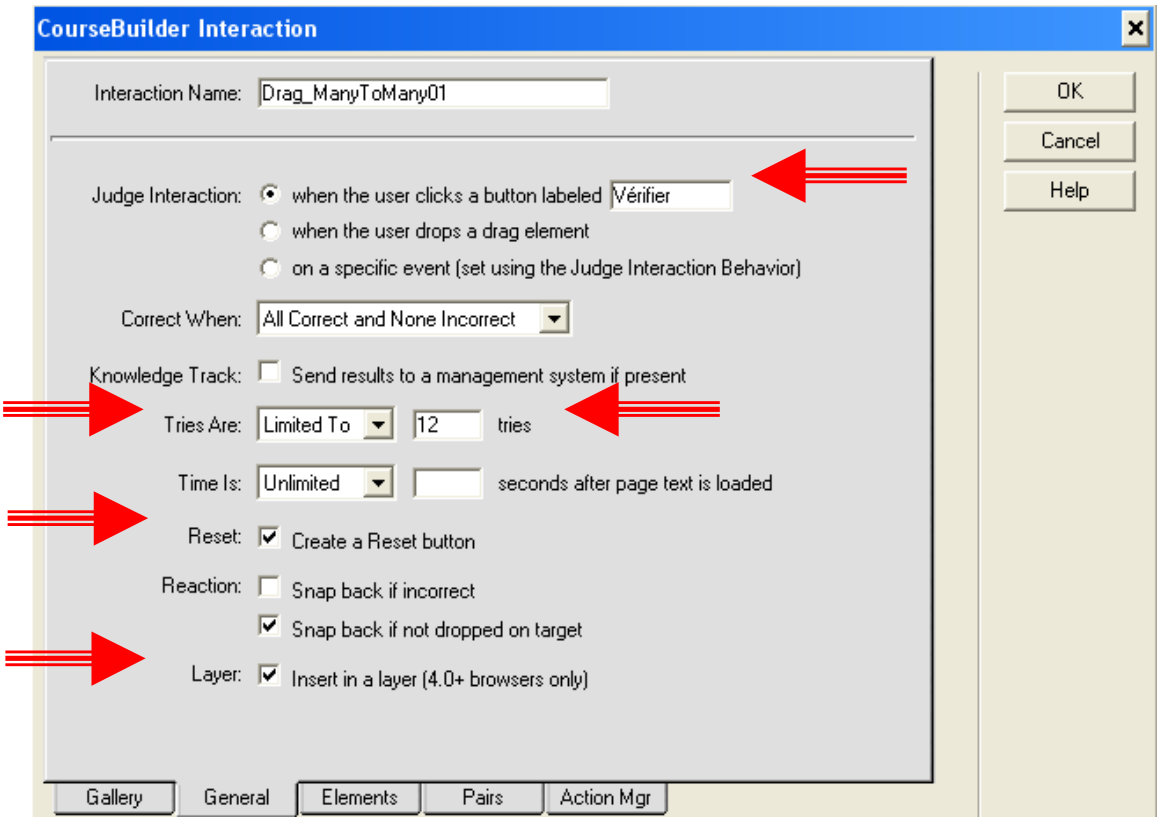
VIII. Créez une interaction Drag and Drop (Glisser-Lâcher)

A. Insérez une interaction **drag and drop**

1. Créez un nouveau fichier avec **Fichier / Nouveau**
2. Cliquez sur **Insertion / CourseBuilder interaction**
3. Sélectionnez l'option **Drag and Drop**
4. Cliquez sur la première icône, **Drag_ManyToMany**, comme ci-dessous :



B. Modifiez les paramètres généraux avec l'onglet **General**.



1. Changez le label du bouton Check par **Vérifier** dans la zone de texte à droite de Judge interaction

2. Basculez **Tries Are** sur **Limited To** et entrez **12 tries** (on limite à 12 essais maximum)

3. Sur la ligne **Reset**, on coche **Create a reset button**

4. Réaction : cochez **Snap back if not dropped on target**. Ainsi l'élément que l'on déplacera à la souris reviendra en place si on ne le dépose pas sur une cible, qu'elle soit correcte ou non.

5. Layer : cochez **Insert in a layer**

C. Modifiez les éléments de l'interaction avec l'onglet **Elements**.

Par défaut, il y a trois éléments à glisser (**drag**) et trois éléments cible (**target**).

1. Ajoutez et modifiez les éléments à glisser (**drag**)

(a) Cliquez sur **Drag3.**

(b) Cliquez sur le bouton **Add** deux fois pour avoir en tout 5 éléments **drag**.

(c) Cliquez sur le premier élément **drag** et changez son nom en **D1** dans le champ **Name**.

(d) Faites de même pour les 4 autres éléments **drag** pour obtenir **D2, D3, D4,** et **D5**.

2. Ajoutez et modifiez les éléments cible (**target**)

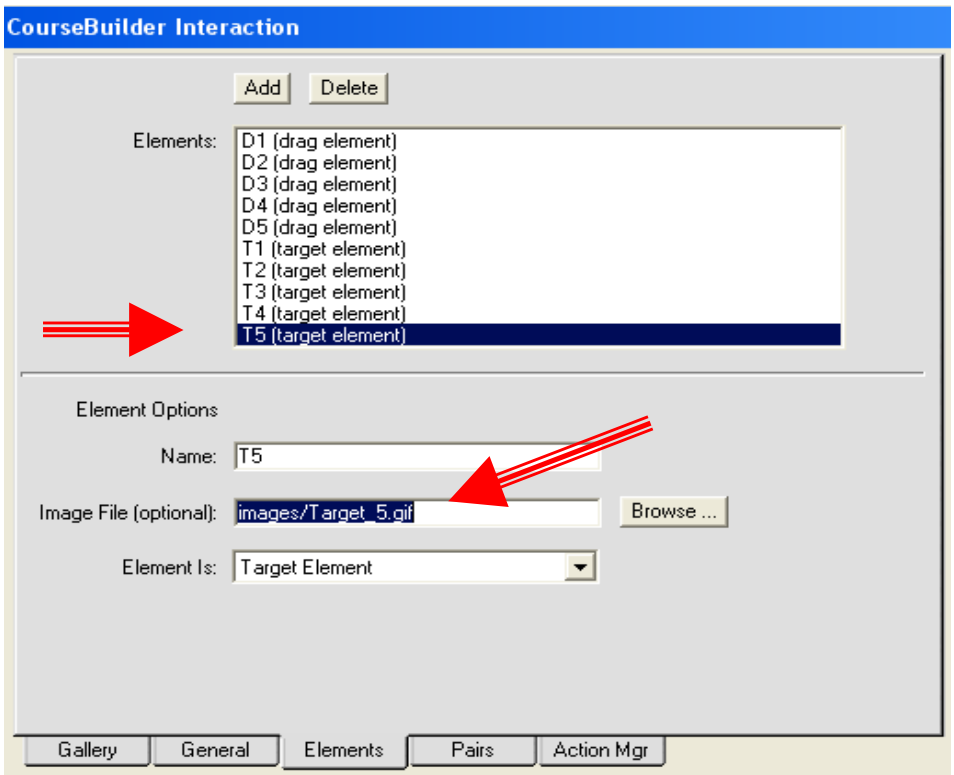
(a) Cliquez sur **Target3.**

(b) Cliquez sur le bouton **Add** deux fois pour avoir en tout 5 éléments cible (**target**)

(c) Cliquez sur le premier élément **target** et changez son nom en **T1** dans le champ **Name**.

(d) Faites de même pour les 4 autres éléments **target** pour obtenir **T2, T3, T4,** et **T5.**

(e) Vous pouvez également modifier les images associées pour mieux vous repérer



D. Déterminez les paires d'éléments avec l'onglet **Pairs**.

Vous voyez neuf (9) combinaisons possibles des trois éléments **drag** et des trois éléments **target** par défaut, mais aucune pour les nouveaux éléments.

Ajoutez le reste des paires correctes :

1. Cliquez sur la première paire, **D1:T1** (qui devrait être notée "correct").

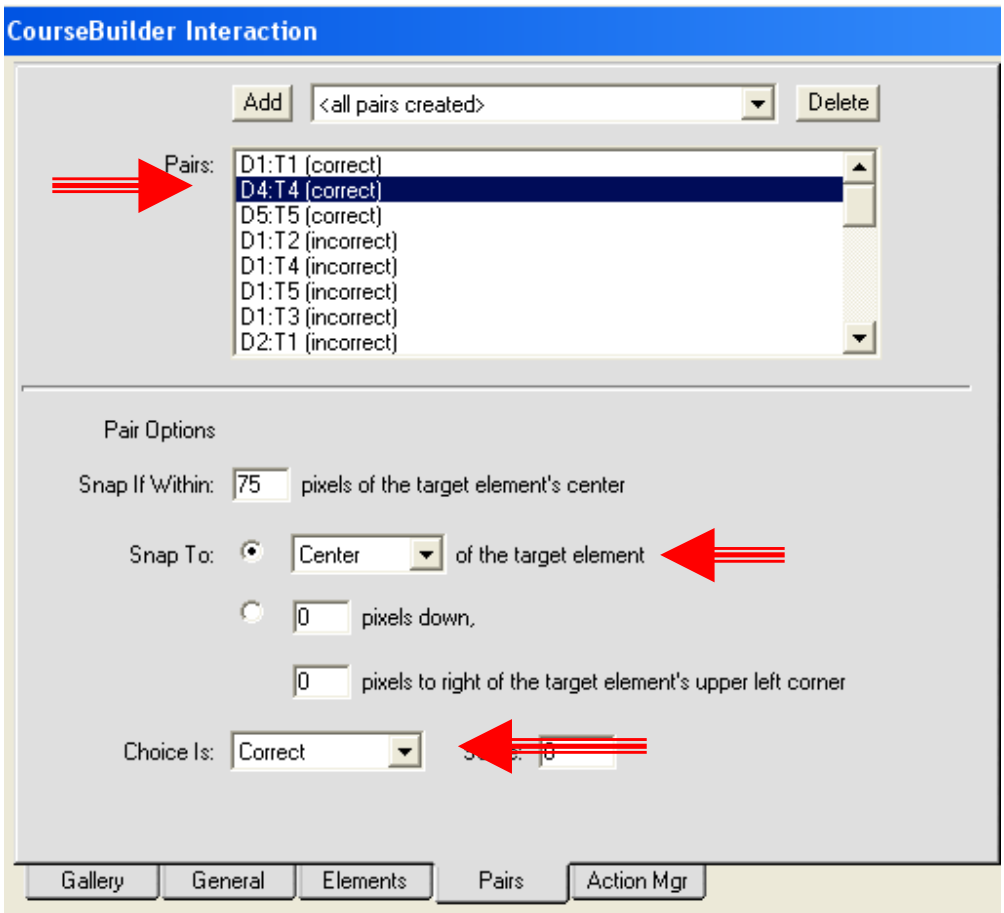
(a) Dans la liste déroulante supérieure, choisissez **D4:T4**

(b) Cliquez sur le bouton **Add**. La paire **D4:T4** (correct) est ajoutée

(c) Répétez pour **D5:T5**.

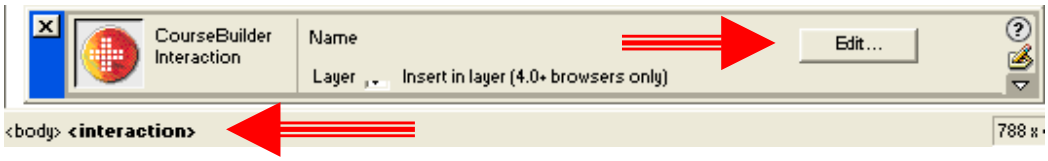
2. **Facultatif :** ajoutez également les paires incorrectes.

3. Pour chaque élément, on laisse **Snap To** sur center. Ce signifie qu'un élément **Drag** lâché se positionnera au centre de l'élément **Target** s'il est dans une zone de 75 pixels du centre de la cible.



N.B. : Lorsque vous ajoutez un nouvel élément dans CourseBuilder, il recopie toutes les caractéristiques de l'élément en surbrillance. C'est pourquoi, si vous voulez ajouter une paire incorrecte, sélectionnez d'abord une paire incorrecte existante

N.B.: Avant de passer à l'étape suivante, il peut être judicieux de cliquer sur **OK** pour quitter la fenêtre d'interaction, sauver votre fichier, et ensuite reprendre l'édition de l'interaction. Si vous faites trop de changement dans la fenêtre d'interaction, le programme peut se bloquer. Pour relancer la fenêtre d'interaction, sélectionnez le calque d'interaction et cliquez en bas à gauche dans la barre de statut sur le mot **interaction,** puis cliquez sur le bouton **edit** dans l'Inspecteur de Propriété.



E. Managez l'interaction avec l'onglet **Action Mgr**.

Vous voyez les fonctions JavaScript placées par défaut dans l'interaction.

1. Cliquez sur l'élément **Segment: check time**, effacez-le avec le bouton **Cut**.

2. Cliquez sur **Popup Message** en dessous de **if Correct.**

(a) Cliquez sur le bouton **Edit**.

(b) Changez le message **Popup**, par exemple : "Bravo, vous avez réussi ! ".

3. De même modifiez le message **Popup** en dessous de **else if Incorrect**

4. Supprimez l'élément **else if Unknown Response** en utilisant le bouton **Cut**.

5. Laissez le dernier élément, **Segment: check tries,** puisque le nombre d'essais est limité.

6. Cliquez sur **OK** pour quitter la fenêtre d'interaction et sauvez votre fichier.

N.B.: L'étape suivante consiste à insérer le contenu à l'intérieur des **calques drag** (glisser) et **target** (cible) et à arranger les objets proprement sur la page. Pour ce faire, nous changerons les paramètres correspondant dans l'Inspecteur de Propriété, et nous déplacerons et redimensionnerons les calques.

F. Modifiez le calque dans lequel sont situés les boutons **Vérifier** et **Reset**.

1. Cliquez sur ce calque. Vous remarquerez, dans l'Inspecteur de Propriété, que l'ID du calque est **GO1Layer**. C'est le calque d'interaction.

2. Changez la taille et la couleur de fond du calque.

(a) Tirez sur les **poignées de redimensionnement** pour l'élargir.

(b) Cliquez sur la case **Couleur ar-pl** dans l'inspecteur de Propriétés et choisissez une couleur pastel.

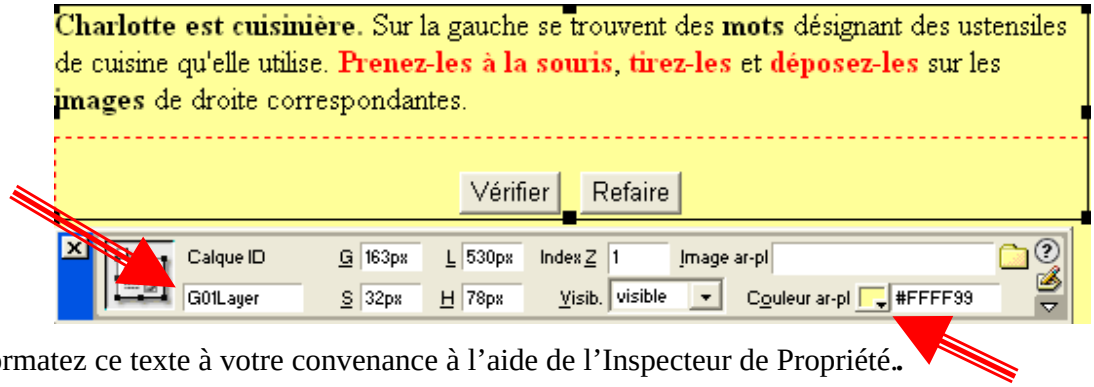
3. Remplacez le texte par défaut :

(a) Sélectionnez le texte d'instructions anglais à la souris.

(b) Appuyez sur la touche <Suppr> ou cliquez sur le bouton droit de la souris et choisissez **Couper**

(c) Entrez les instructions françaises suivantes :

« ***Charlotte est cuisinière. Sur la gauche se trouvent des mots désignant des ustensiles de cuisine qu'elle utilise. Prenez-les à la souris, tirez-les et déposez-les sur les images de droite correspondantes***. »



(d) Formatez ce texte à votre convenance à l'aide de l'Inspecteur de Propriété..

4. Centrez les deux boutons :

(a) Cliquez n'importe où dans le rectangle pointillé rouge

(b) Cliquez sur l'icône **centrer** dans l'Inspecteur de Propriétés.

(c) Cliquez sur le bouton Reset et entrez "Refaire" dans le champ **étiquette**.

G. Remplacez les images cible par défaut par vos images.

Les calques cible (target) sont nommés **GO1Target1, GO1Target2,** etc. et les calques à glisser (drag) **GO1Drag1, GO1Drag2**, etc.

1. Avant de commencer à travailler avec les calques cible, trouvez les calques à glisser (drag) et alignez sur la gauche de l'écran.

2. Cliquez sur l'image à l'intérieur du premier calque cible, **GO1Target1**.

Dans l'Inspecteur de Propriété, vous voyez le mot **Image** sur la gauche, et à côté, une prévisualisation.

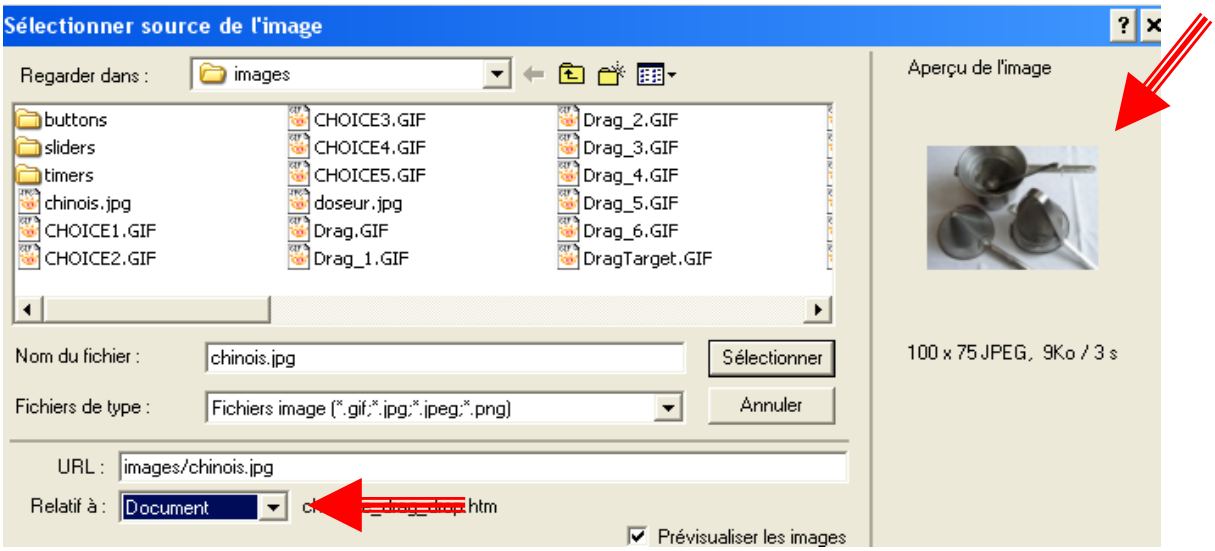
3. Vous remarquez le champ **Src** dans l'Inspecteur de Propriétés.

4. Cliquez sur l'icône **Parcourir les Fichiers** à droite du champ **Src**.

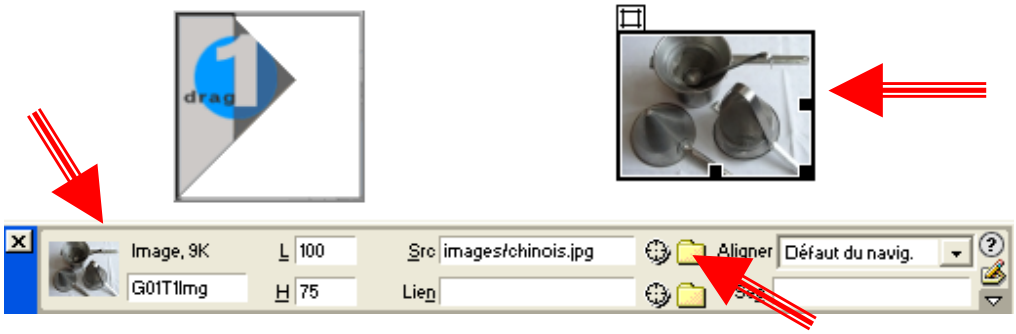
5. Naviguez jusqu'au sous-répertoire Images.

6. Choisissez votre fichier, ici **chinois.jpg.** Vous voyez alors une prévisualisation de l'image.

7. Vérifiez que l'URL est bien sur relatif à **document** (et non à "racine du site").



8. Cliquez sur le bouton **Sélectionner**. L'image apparaît dans le calque.



9. Répétez cette opération pour chacun des quatre autres calques cible.

10. Positionnez les calques cibles en deux colonnes avec un petit espace entre elles.

H. Remplacez les images des calques à glisser (drag) par du texte correspondant aux images cible.

Les calques à glisser sont nommés **GO1Drag1, GO1Drag2,** etc.

1. Cliquez sur l'image du premier calque, **GO1Drag1**

2. Appuyez sur la touche <**Suppr**>.

3. Tapez le mot : ***chinois***

4. Répétez cette opération pour chaque calque à glisser.

N.B. : Vérifiez que vous avez sélectionnez juste l'image, et non le calque entier, en repérant le mot **Image** et sa prévisualisation dans l'**Inspecteur de Propriétés**. Sinon vous allez effacer accidentellement le calque.

N.B.: Soyez sûr de mettre en correspondance les mots des calques à glisser avec les bonnes images des calques cible (**GO1Drag2** doit décrire l'image située dans **GO1Target2**, etc.). Cliquez sur un calque et regardez le champ **Calque ID** dans l'**Inspecteur de Propriété** pour être sûr.

I. Changez la couleur, la taille, et la position de tous ces calques.

1. Cliquez sur la petite **icône triangulaire** dans le coin en bas à droite de **l'Inspecteur de Propriété** pour le développer

2. Sélectionnez un calque à glisser (drag).

3. Déplacez le curseur de la souris sur un autre calque à glisser jusqu'à ce qu'il prenne la forme de 4 flèches (curseur de déplacement), **maintenez la touche <shift> enfoncée et cliquez**. Cela va sélectionner le deuxième calque en même temps que le premier.

4. Sélectionnez ainsi tous les calques à glisser (drag).

Effectuez alors les changements suivants :

(a) Dans le menu, cliquez sur **Modifier / aligner / même largeur**

(b) Puis **Modifier / aligner / gauche**

(c) Dans l'Inspecteur de Propriété cliquez sur la case **Couleur ar-pl** et choisissez.

(d) Cliquez aussi sur **l'icône centrer** pour centrer le texte.

N.B.: Quand vous faites une sélection multiple de calques pour changer leur taille ou leur position, le dernier calque sélectionné est utilisé comme standard pour tous les autres. Ainsi, tous les calques s'ajusteront à la largeur du dernier calque sélectionné. Les poignées de redimensionnement du dernier calque apparaissent en noir foncé

5. Alignez les calques cible.

(a) Sélectionnez les trois calques cible de la première colonne.

(b) Cliquez sur **Modifier / aligner / gauche**

(c) Repositionnez si nécessaire en utilisant les flèches de direction pour déplacer les trois calques ensemble.

(d) Même chose avec les deux derniers calques cible.

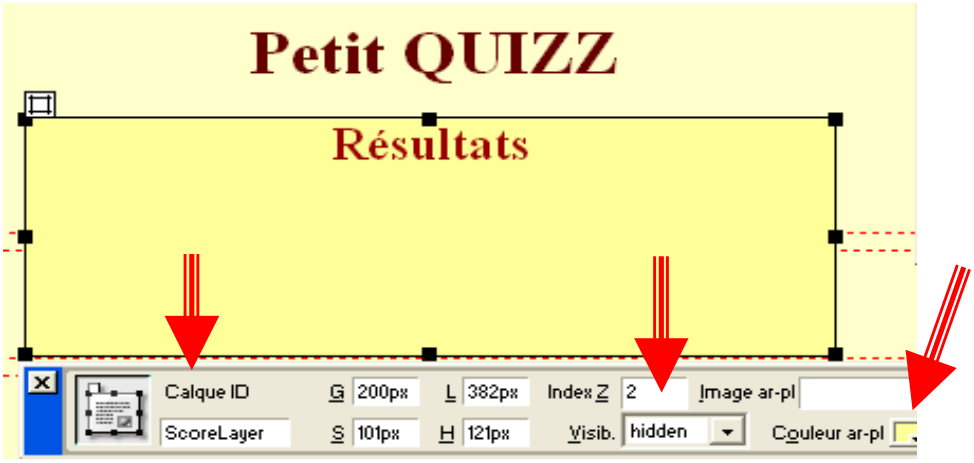
J. Sauvez votre fichier et testez-le dans le navigateur en appuyant sur <**F12**>

IX. Mesure du score global et du temps de réalisation d'un QUIZZ :

Pour traiter cette question, nous allons repartir du QUIZZ obtenu à la fin de la partie VI, comprenant trois questions dans trois calques successifs.

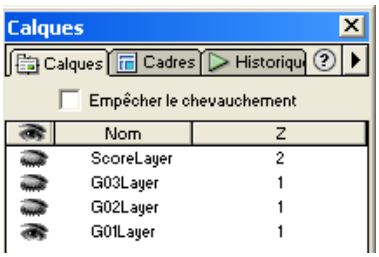
A. Préparez le calque permettant d'afficher les résultats

1. Cliquez sur **Insertion-Calque**
2. Positionnez le calque par-dessus les 3 autres
3. A l'aide de **l'Inspecteur de Propriétés**, renommez le **Calque ID** en "ScoreLayer"
4. Donnez-lui une couleur d'arrière plan identique à celle des autres
5. Basculez la propriété Visib. Sur hidden



6. Entrez un sous-titre comme « Résultats » que vous formaterez à votre convenance.

Le **panneau Calques** donne une idée de l'ensemble des calques du fichier. Seul le premier est visible, les autres sont initialement masqués. Ils seront affichés au fur et à mesure des réponses au QUIZZ. Ce panneau s'affiche en appuyant sur <**F2**>.



B. Modification des interactions existantes.

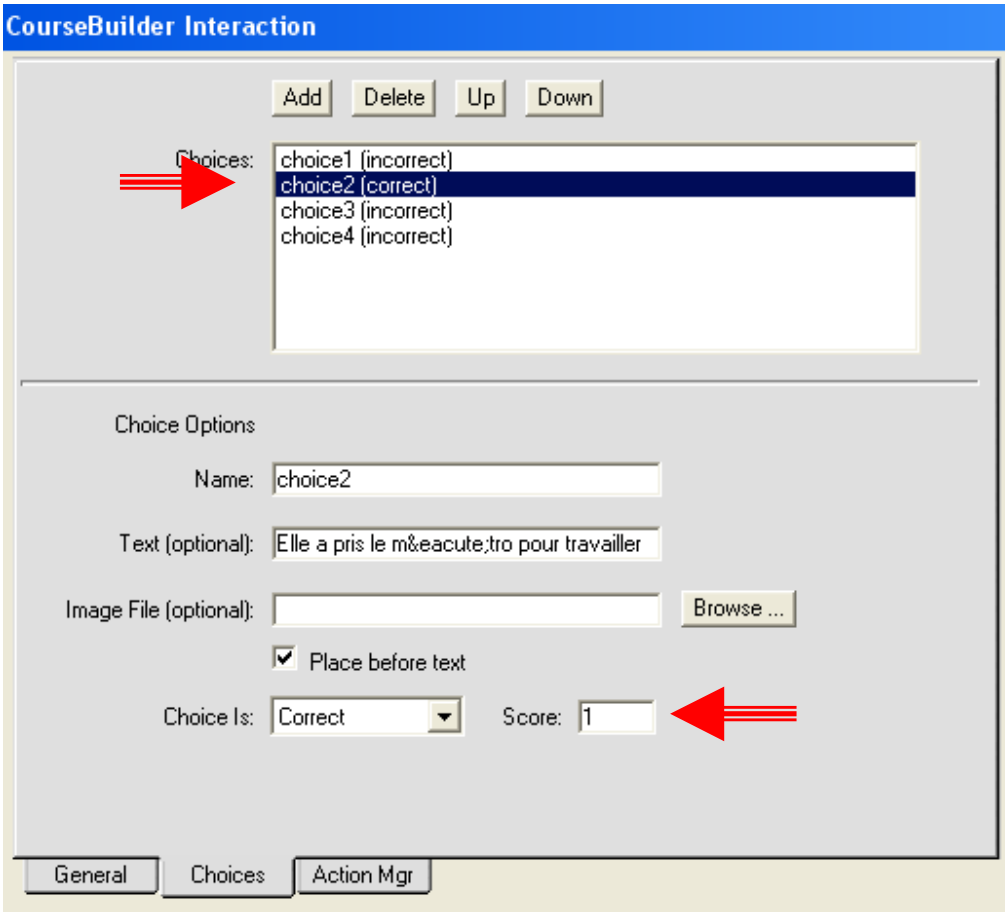
1. Edition de la première interaction

(a) cliquez sur **GO1Layer** dans le panneau Calques

(b) dans la barre d'état en bas à gauche, cliquez sur le mot **interaction**

(c) dans **l'Inspecteur de Propriété**, cliquez sur le bouton **Edit…**

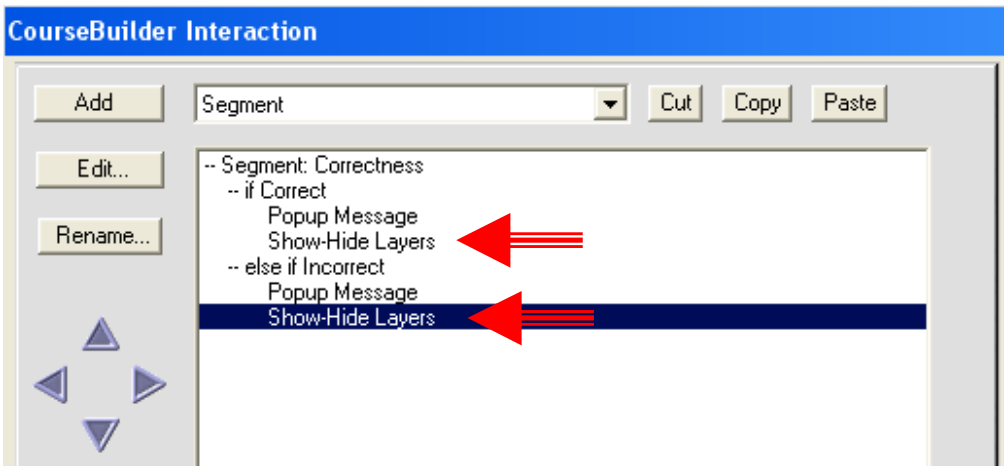
(d) sélectionnez l'onglet **Choices** afin d'attribuer une valeur au score lorsque la réponse est correcte. Cliquez sur **choice2(correct)** et en bas, dans le champ **score** entrez la valeur 1



(e) sélectionnez l'onglet **Action Mgr** et supprimez le deuxième message Popup en cas d'erreur

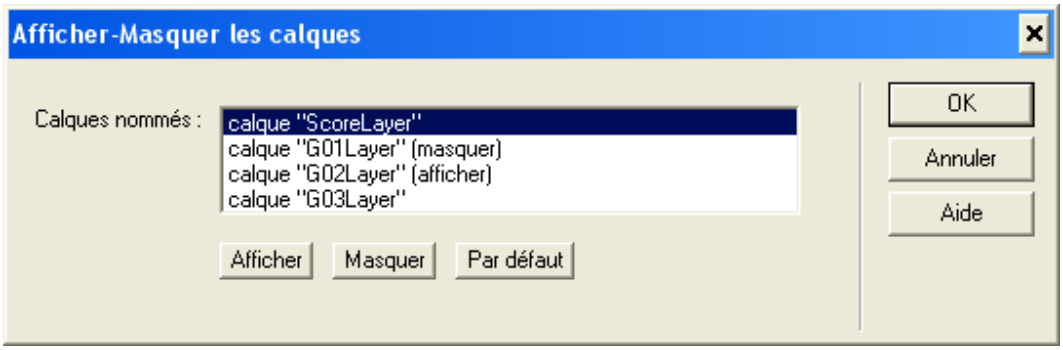
(f) sélectionnez **Show-Hide Layers** et dupliquez-le dans **else if Incorrect** avec **copy** et **paste**

L'image suivante donne une idée du résultat à obtenir :



L'action **Show-Hide Layers** sera lancée au moment de la validation de la première question, c'est-à-dire ici lorsque l'apprenant va cliquer sur l'un des boutons radio.

En cliquant sur le bouton **Edit…** vous voyez le détail de cette action :



Le calque G01Layer va être masqué, et le calque G02Layer, masqué jusque là, va être afficher. Les autres calques restent dans leur état initial.

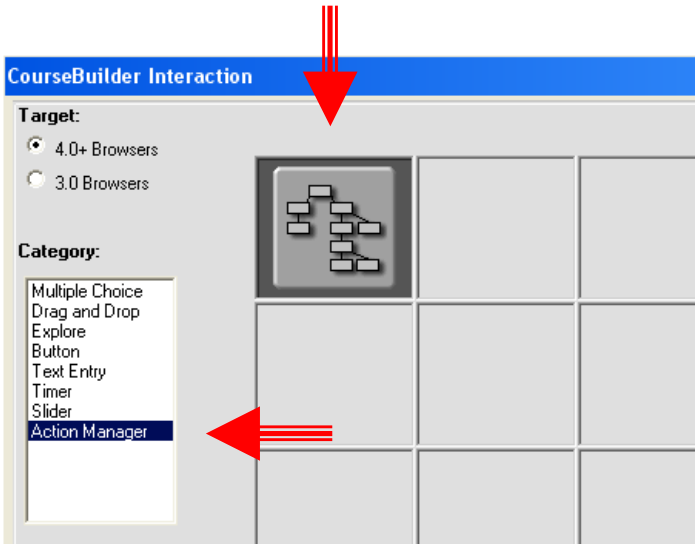
2. Édition des 2 autres interactions existantes, en procédant de la même façon.

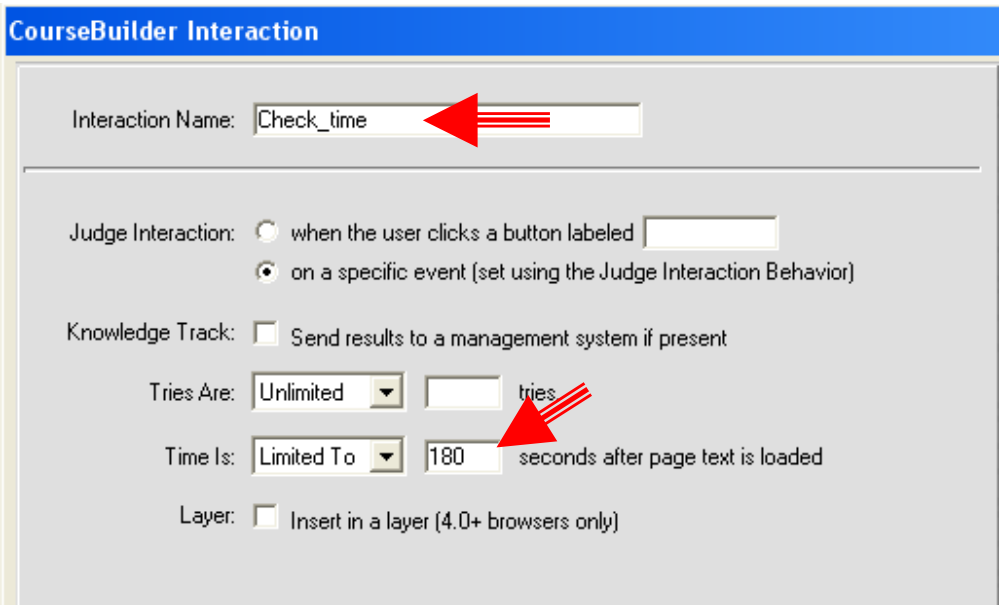
Nous reviendrons en détail sur **l'Action Mgr** de l'interaction 3 car elle doit également déclencher les interactions qui vont suivre.

C. Insertion d'une interaction pour gérer le temps

1. Cliquez à l'extérieur des calques existant et faites **Insertion-CourseBuilder Interaction**
2. Sélectionnez Action Manager et cliquez sur l'icône
3. Sélectionnez l'onglet **General**
4. Renommez cette interaction Check-time
5. Limitez le temps total, par exemple à 180 s

Laissez les autres paramètres par défaut.

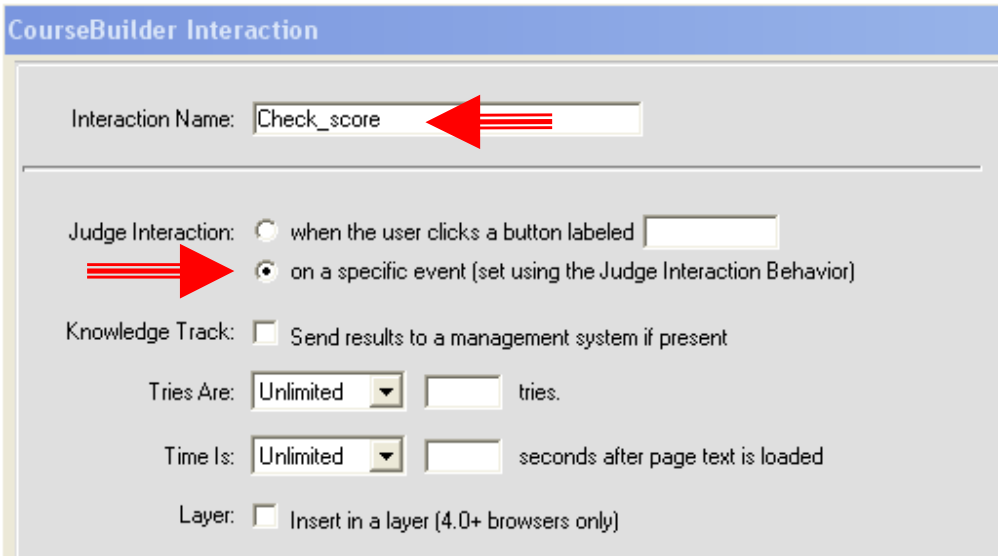




D. Insertion d'une interaction pour gérer l'affichage des scores

1. Insérerez une nouvelle **Interaction Mgr** comme ci-dessus

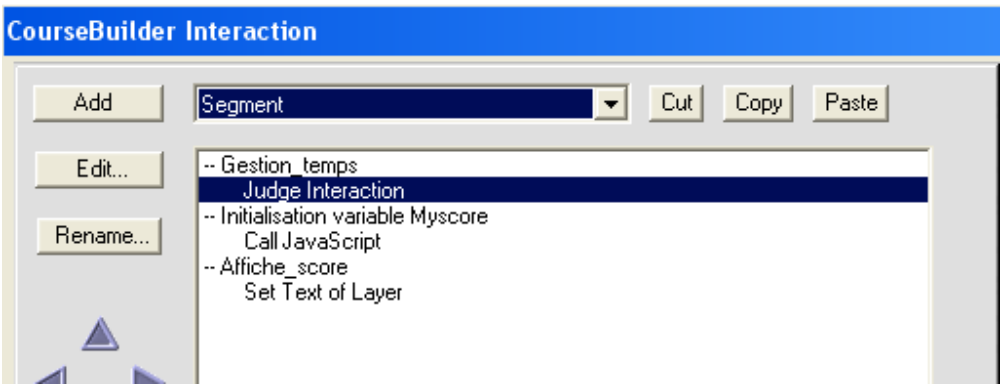
2. Nommez-la **Check_score**



3. Dans l'onglet **General**, laissez le champ **Judge Interaction** sur **on a specific event**.

En effet, cette interaction Check_score sera appelée par l'interaction du calque G03Layer, c'est-à-dire au moment où l'apprenant terminera la dernière question.

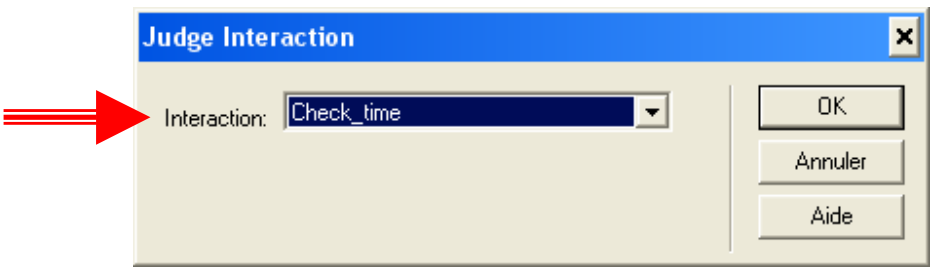
4. Dans l'onglet Action Mgr, vous allez ajouter 3 segments comme le montre la figure ci-dessous :



(a) Ajoutez un **segment** que vous nommerez **Gestion_temps**

(b) Dans la liste déroulante sélectionnez alors une action **Judge Interaction** et ajoutez-la dans ce segment avec le bouton **Add**.

(c) Vous choisissez l'interaction **Check_time** définie précédemment



(d) Ajoutez un **segment** que vous nommerez **Initialisation Variable Myscore**

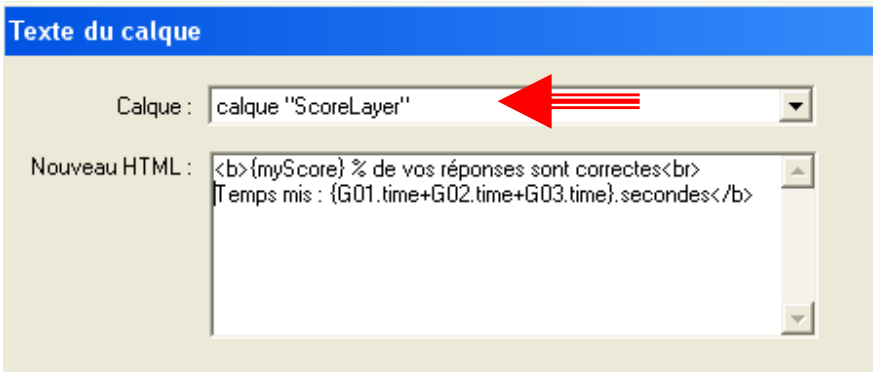
(e) Dans la liste déroulante sélectionnez alors une action **Call Javascript** et ajoutez-la dans ce segment avec le bouton **Add**.

(f) Vous saisissez alors le code suivant

myScore=Math.round(((G01.score+G02.score+G03.score)/3)*100)

(g) Ajoutez un **segment** que vous nommerez **Affiche Score**

(h) Dans la liste déroulante sélectionnez alors une action **Set Text of Layer ;** dans la liste déroulante vous choisissez le calque "ScoreLayer" et vous entrez le code indiqué sur l'image ci-dessous :



Ainsi le score s'affichera dans le calque ScoreLayer, en caractère gras (balise <b>).

E. Finalisation de l'interaction du calque G03Layer

1. Edition de **l'interaction CourseBuilder** liée au calque G03Layer

(a) Sélectionnez le calque G03Layer dans le panneau de calques

(b) Cliquez en bas à gauche sur le mot interaction dans la barre de tâche

(c) Cliquez sur le bouton **Edit… d**e l'**Inspecteur de Propriétés**

2. Modification de l'**Action manager**

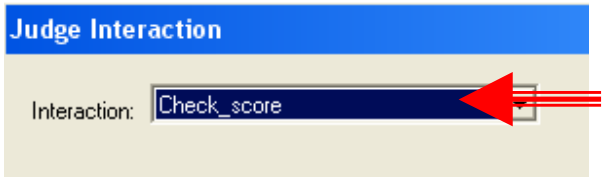
(a) Sélectionnez l'onglet **Action Mgr**

(b) Placez-vous sur **Popup Message** de la condition **if Correct**

(c) Dans la liste déroulante en haut choisissez **Judge Interaction**

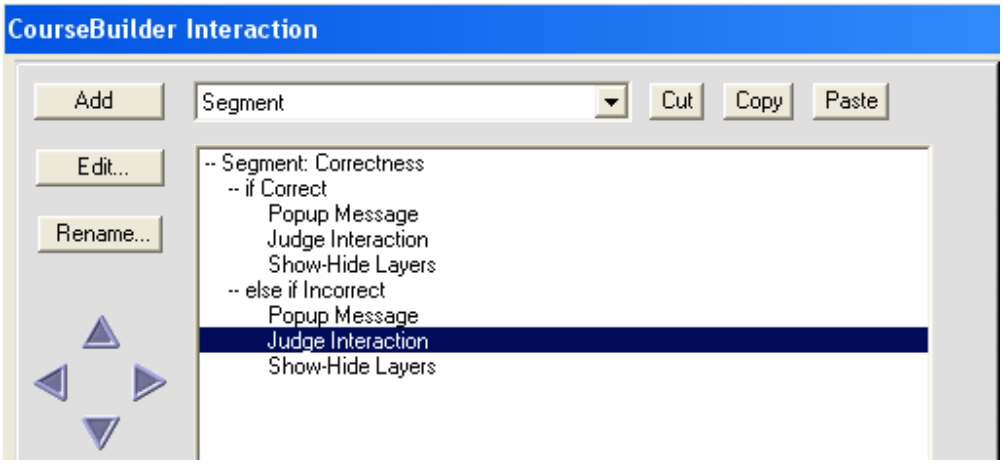
(d) Ajoutez cette action avec le bouton **Add**

(e) Dans la boîte de dialogue, sélectionnez l'**interaction Check_score**

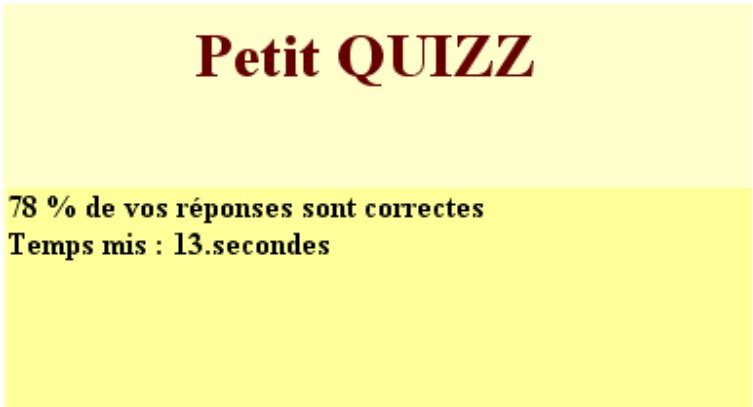


(f) Placez-vous sur **Popup Message** de la condition **if Incorrect**

Ainsi quelle que soit la dernière réponse, le calcul du score est déclenché



On obtiendra un affichage des résultats comme ci-dessous :

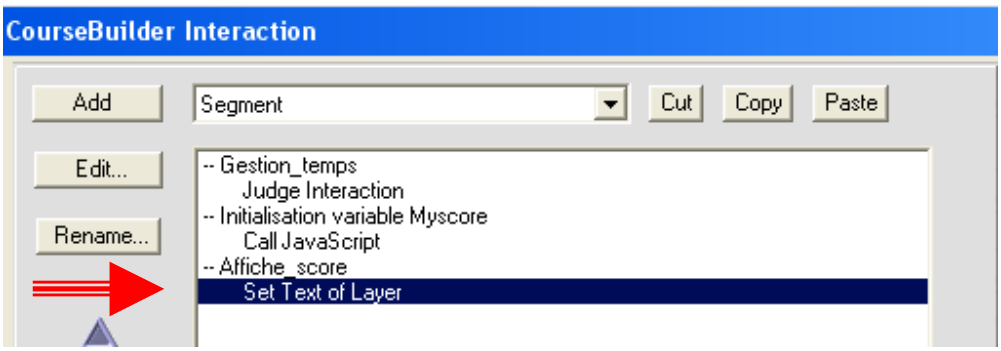


F. Détail question par question.

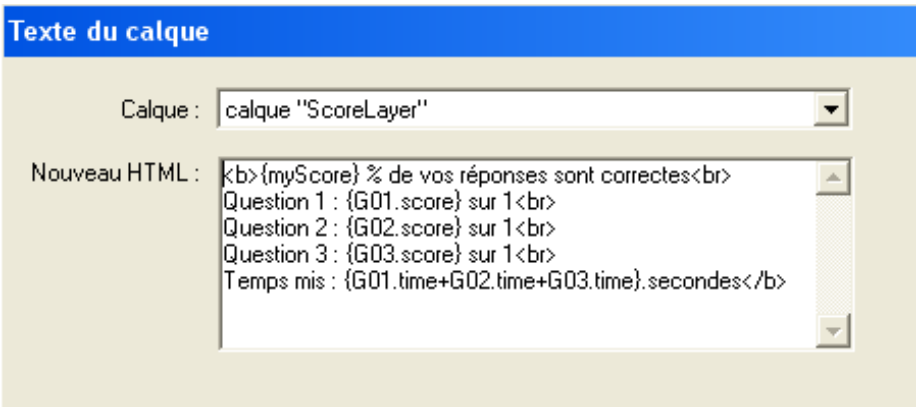
1. Rééditons la dernière InterAction

(a) Sélectionnez l'onglet **Action mgr**

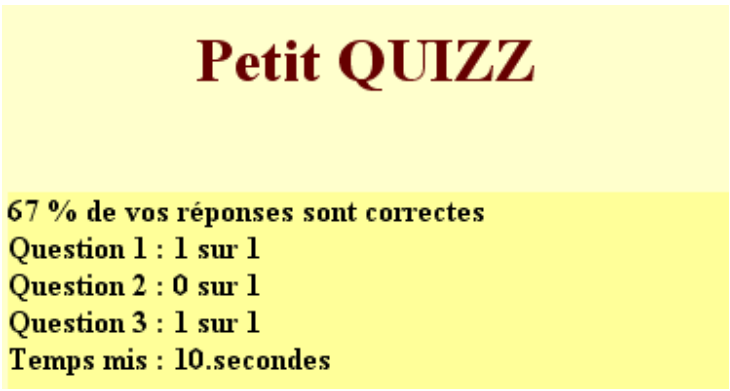
(b) Cliquez sur **Set Text of Layer**



2. Ouvrez avec le bouton **Edit…** et modifiez comme suit :



3. Confirmez avec les boutons OK et testez dans votre navigateur en appuyant sur la touche <F12>. Vous obtiendrez alors quelque chose comme ceci :

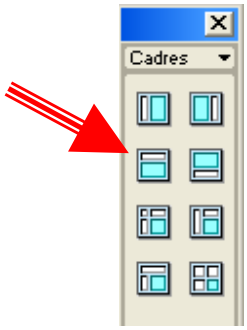


G. Sauvegardez votre fichier

X. Gestion d'un QUIZZ et du score à l'aide de Cadres (Frames):

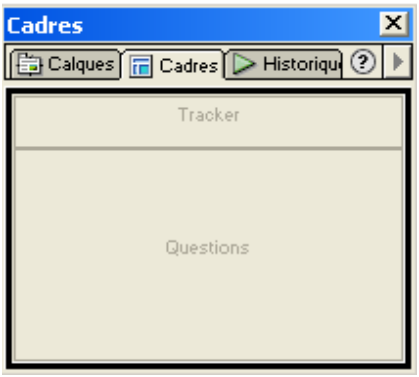
Pour traiter cette question, nous reprendrons les trois premiers exemples d'interaction.

A. Créez le **jeu de cadres** (FrameSet)



1. Créez un nouveau document dans DreamWaever : **Fichier-Nouveau**
2. A l'aide du panneau d'objets, cliquez sur Insérez cadre supérieur
3. Ouvrez le panneau Cadre **: Fenêtre-Cadre** (Maj-F2)

Placez-vous dans celui du haut et renommez-le "Tracker" avec **l'Inspecteur de Propriété.**



De même renommez celui-du bas "Questions"

A l'intérieur du cadre "Tracker" on aura chargé un document permanent dans lequel seront stockées les variables permettant de calculer les résultats.

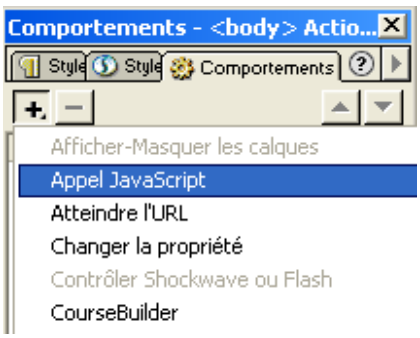
A l'intérieur du cadre "Questions" seront chargés successivement les différents documents correspondant aux différentes questions.

4. Enregistrez le jeu de cadre sous le nom "Charlotte_cadre.htm" avec la commande :

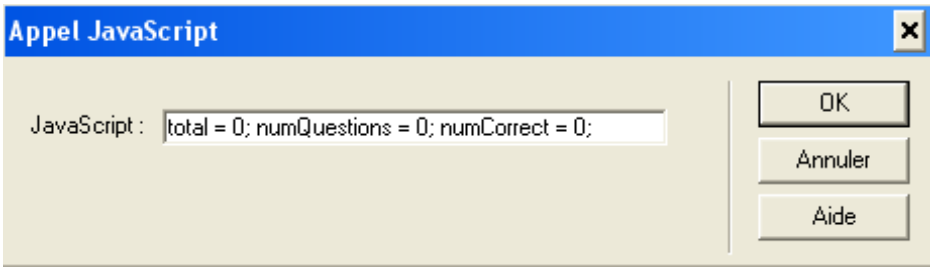
Fichier-Enregistrez le jeu de cadres

B. Préparez le document permanent contenu dans le cadre "Tracker"

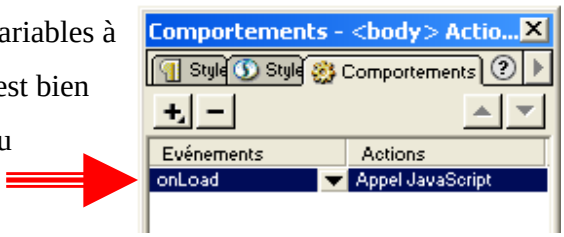
1. Cliquez à l'intérieur du cadre "Tracker". Vous pouvez lui donner comme titre Charlotte Tracker
2. Dans le **Panneau de comportements** (Maj-F3) cliquez sur le bouton (+) et choisissez Appel JavaScript
3. Vous allez alors pouvoir initialiser trois variables qui permettront d'accumuler les résultats :



- **total** pour accumuler le nombre de points obtenus
- **numQuestions** pour incrémenter le nombre de questions traitées
- **numCorrect** pour incrémenter le nombre de réponses correctes



4. Vérifiez que ce comportement (l'initialisation des 3 variables à l'intérieur du document affiché dans le cadre "Tracker" est bien déclenché par un événement **onLoad**, c'est-à-dire lors du chargement du document.

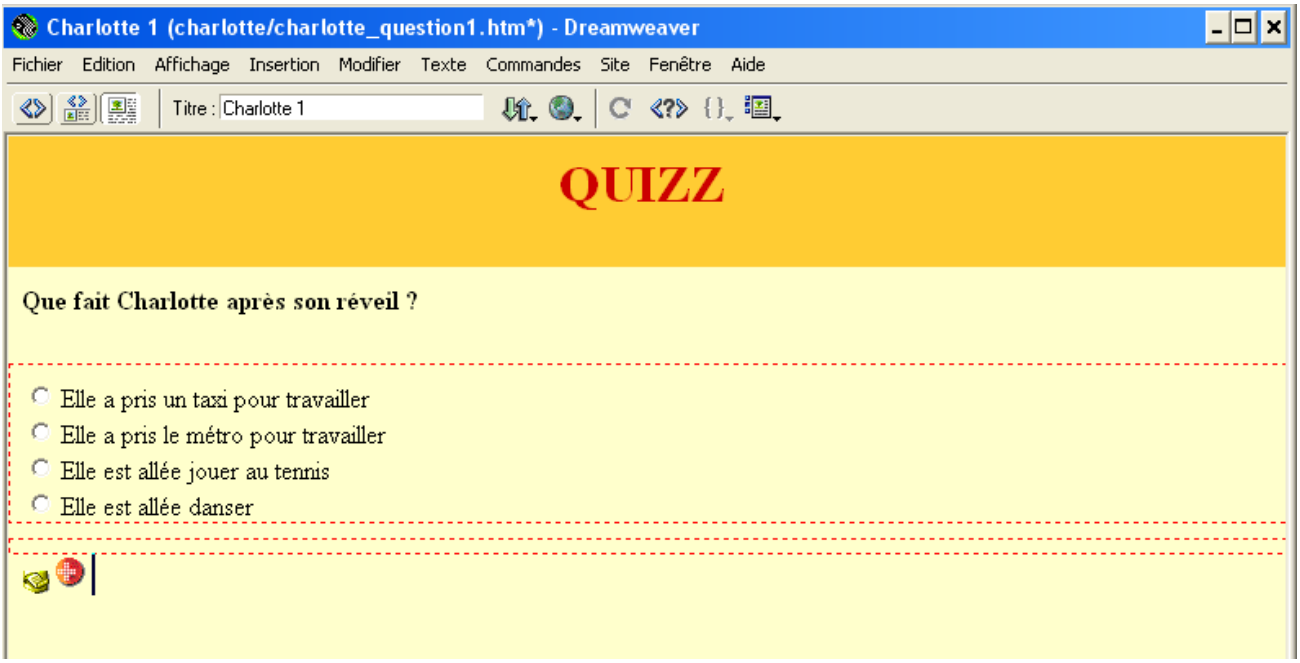


5. Modifiez la couleur du fond à votre convenance. Ajoutez un texte ou un titre

6. Sauvegardez avec **Fichier-Enregistrez le cadre** sous le nom "charlotte_bandeau.htm"

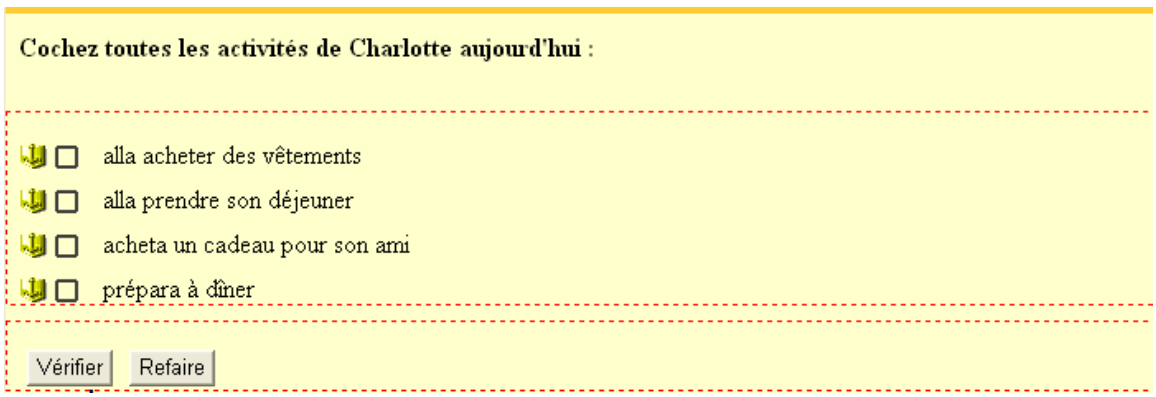
C. Préparez les documents avec les questions qui vont s'afficher à l'intérieur du cadre "Questions".

1. Cliquez dans le cadre "Questions" et copiez **l'interaction à réponse unique** réalisée dans la partie III de ce tutorial. Vous obtenez quelque chose comme ci-dessous :

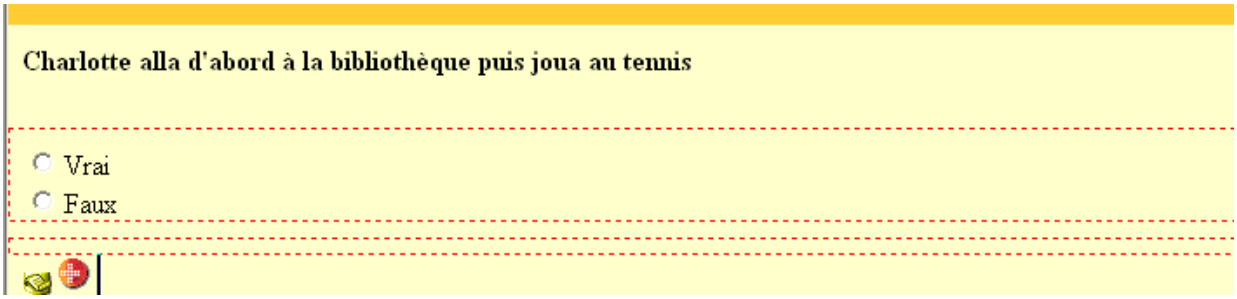


2. Sauvegardez ce fichier sous le nom "charlotte_question1.htm" avec la commande **Fichier-enregistrer le cadre** Vous modifierez l'interaction ultérieurement.

3. Remplacez maintenant cette interaction par **l'interaction QCM** de la partie IV et sauvez-la sous le nom "charlotte_question2.htm".

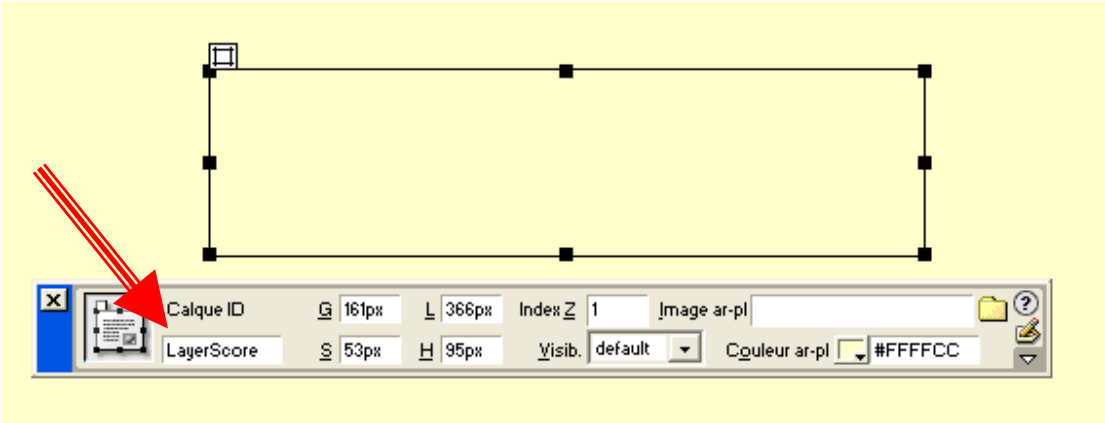


4. De la même façon créez un fichier "charlotte_question3.htm" avec **l'interaction vrai-faux** de la partie V.

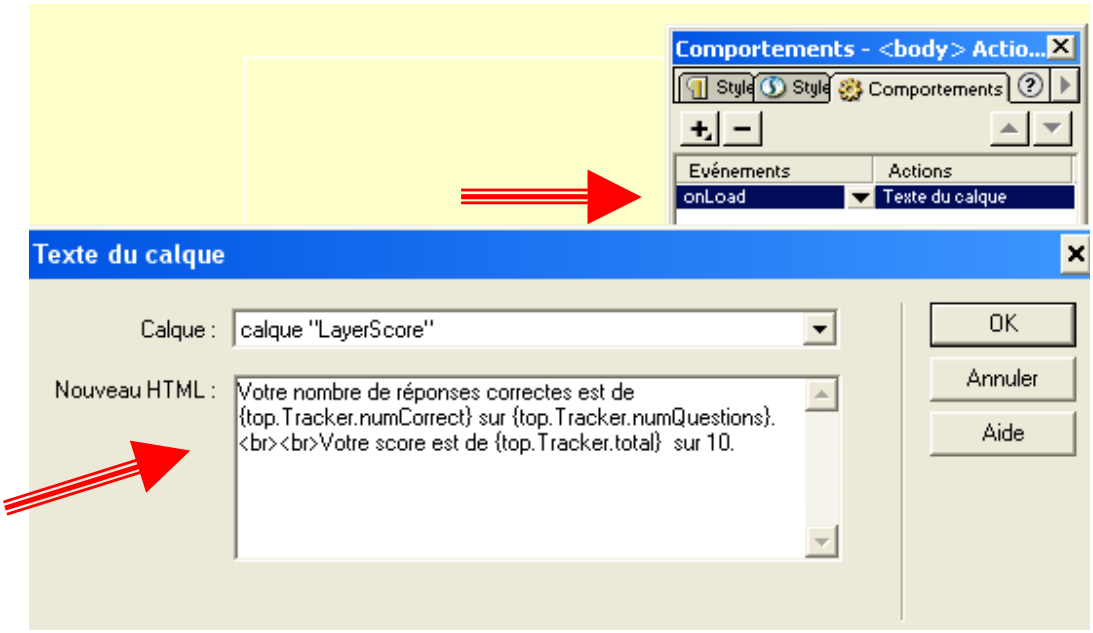


D. Créez le document qui affichera les résultats à la fin, dans le cadre "Questions".

1. Créez un nouveau document avec **Fichier-Nouveau**
2. Placez un **calque** dans ce document et nommez le "layer_score" avec **l'Inspecteur de Propriétés**"



3. Cliquez en dehors du calque. Avec le **panneau de comportements**, cliquez sur (+) puis sélectionnez **texte-texte du calque**. Vous entrez alors ce qui suit :



Explication : il s'agit d'un JavaScript qui va s'exécuter au chargement de la page (**onLoad**) dans le cadre. Les variables **numCorrect**, **numQuestion** et **total** sont référencées par rapport à leur cadre, **Tracker**, et au *parent* des cadres désigné par **top** en JavaScript.

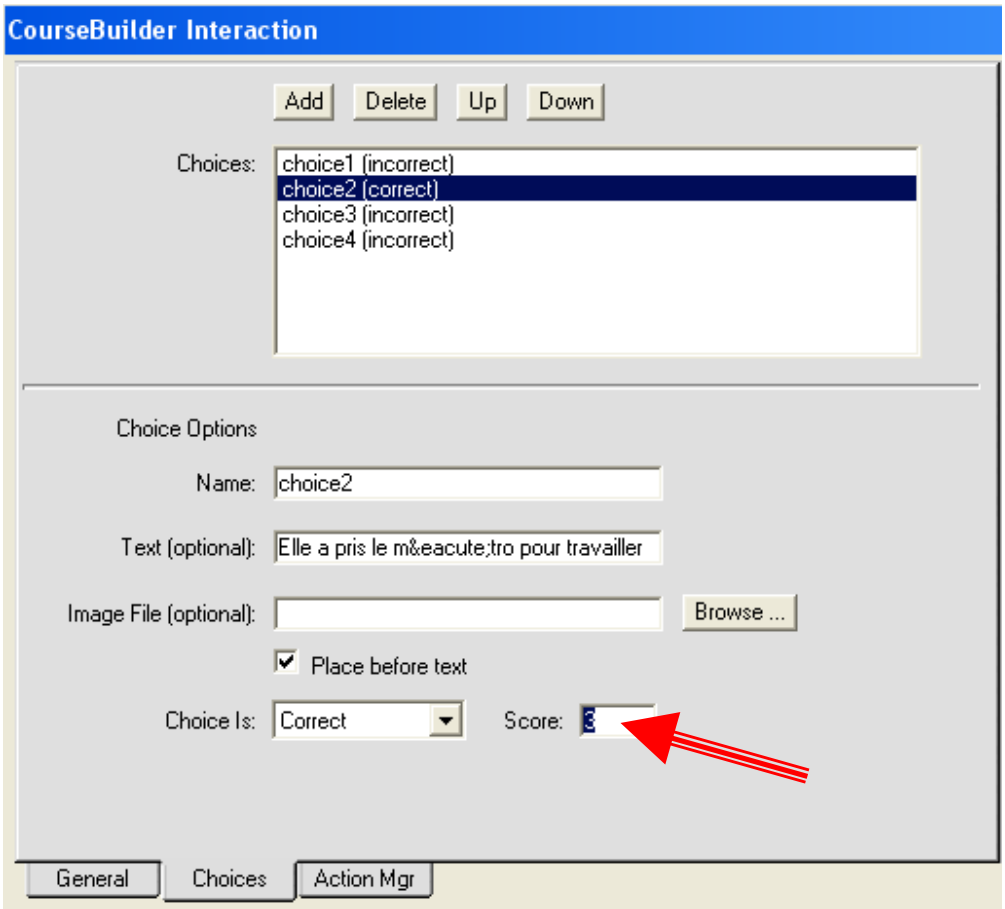
Vous pouvez bien sûr modifier le script si vous voulez un score en pourcentage ou en note sur 20.

E. Éditez et adaptez les interactions de la première question :

1. Placez-vous dans le cadre "Questions" et chargez "charlotte_question1" avec la commande **fichier-ouvrir dans un cadre.**

2. Comme vous l'avez vu plus haut, sélectionnez l'interaction et éditez-la à l'aide du **bouton Edit…** de l'Inspecteur de Propriétés :

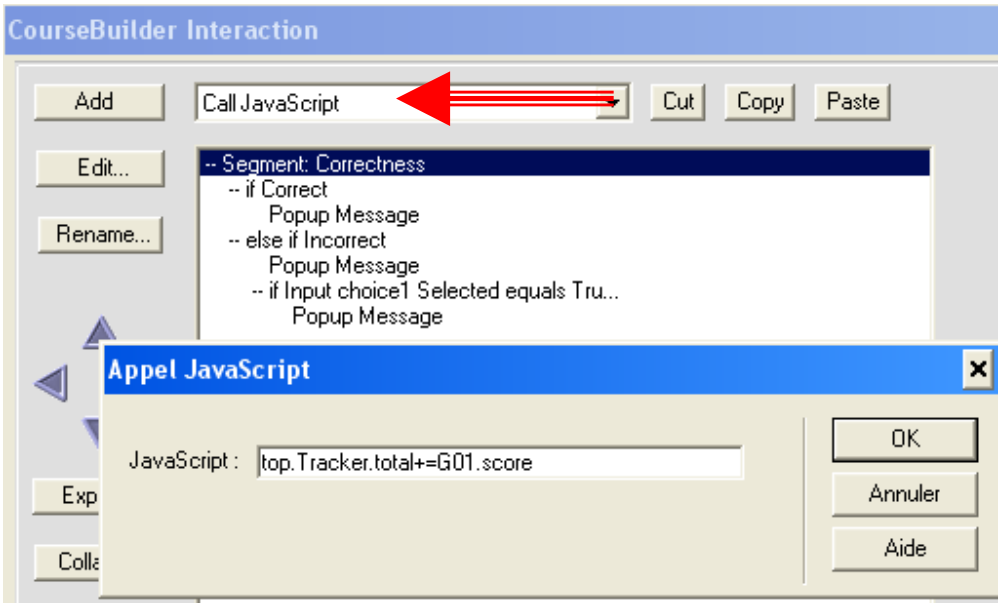
3. Dans l'onglet Choices, sélectionnez choice2 qui est sur correct et attribuez un Score de 3 pour cette réponse.



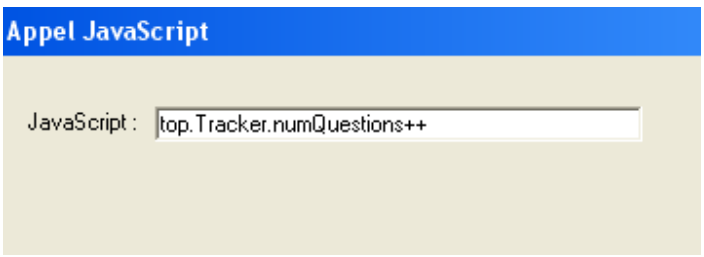
4. Activez ensuite l'onglet Action Mgr

Sur le **segment Corectness**, ajoutez un appel JavaScript en sélectionnant **Call JavaScript** dans la liste déroulante en haut et appuyez sur **le bouton Add**.

Entrez alors le script suivant : ***top.Tracker.total+=G01.score*** qui va augmenter la variable **total** du cadre **Tracker** de la valeur du score situé dans **G01.score**.



5. Au même endroit et de la même manière entrez le script : ***top.Tracker.numQuestions***++ qui va incrémenter la variable **numQuestion** du cadre **Tracker**.



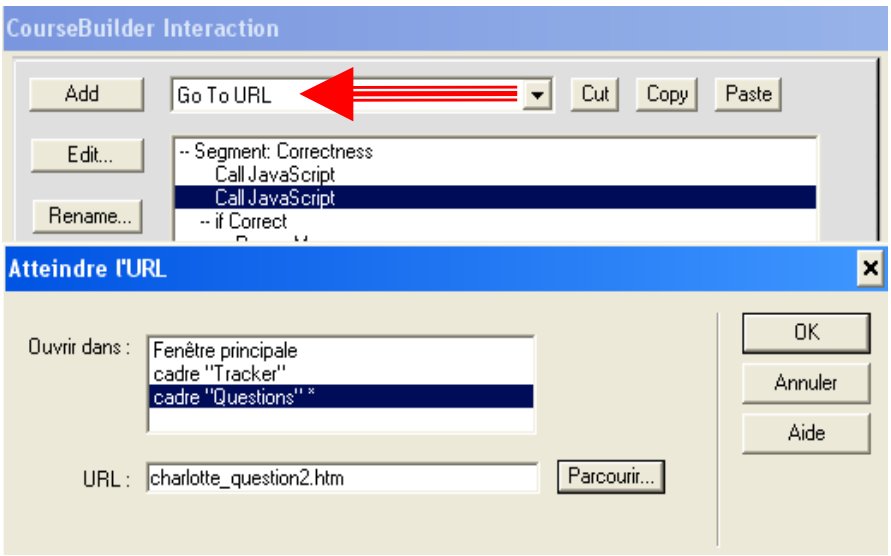
6. Vous devez ensuite donner l'ordre à l'interaction d'appeler la question suivante à l'intérieur du cadre "Questions".

(a) placez-vous sur le dernier appel JavaScript

(b) sélectionnez Go To URL dans la liste déroulante

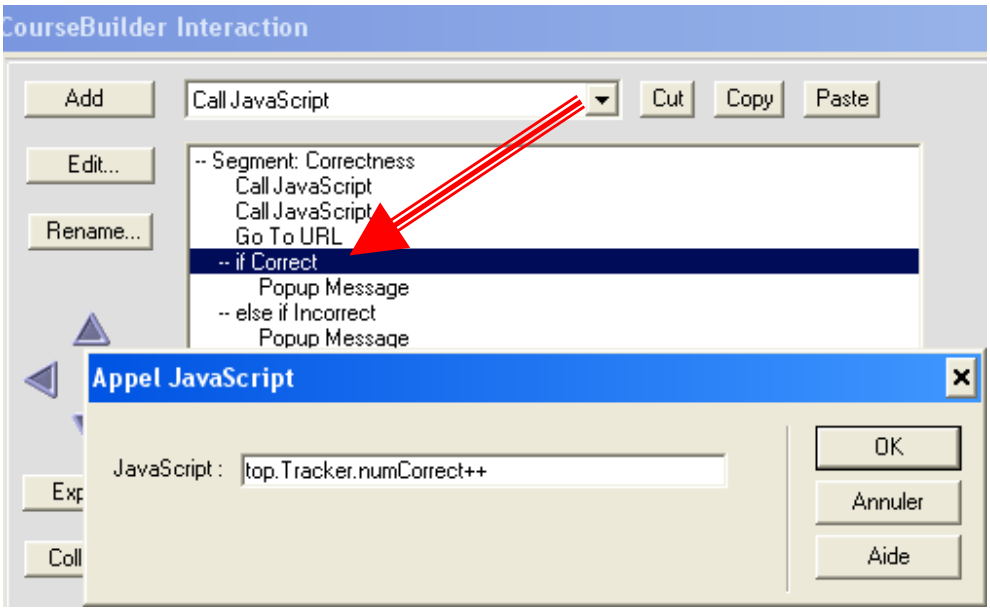
(c) choisissez Cadre "Questions" dans le champ **ouvrir dans**

(d) avec le **bouton Parcourir…** sélectionnez le fichier Charlotte_quesion2.htm



N.B. : les trois actions précédentes se dérouleront que la réponse soit correcte ou non. Cela n'a pas d'importance pour le score qui vaut 0 lorsque la réponse est fausse. En revanche le nombre de bonnes réponses ne pourra être incrémenté que si la réponse est correcte.

7. Placez-vous sur **if Correct** et ajoutez comme ci-dessus un Call JavaScript contenant le code suivant : ***top.Tracker.numCorrect++*** qui va incrémenter la variable **numCorrect** du fichier contenu dans le cadre "Tracker".



8. Confirmez avec OK et sauvegardez le fichier "charlotte_question1"

F. Éditez et adaptez les interactions de la deuxième question, QCM :

1. Placez-vous dans le cadre "Questions" et chargez "charlotte_question2" avec la commande **fichier-ouvrir dans un cadre.**

2. Comme vous l'avez vu plus haut, sélectionnez l'interaction et éditez-la à l'aide du **bouton Edit…** de l'Inspecteur de Propriétés :

3. Dans l'onglet Choices, sélectionnez les 3 choix corrects (choice1-choice2-choice4) et attribuez leur un Score de 2 chacun.

4. Activez ensuite l'onglet Action Mgr

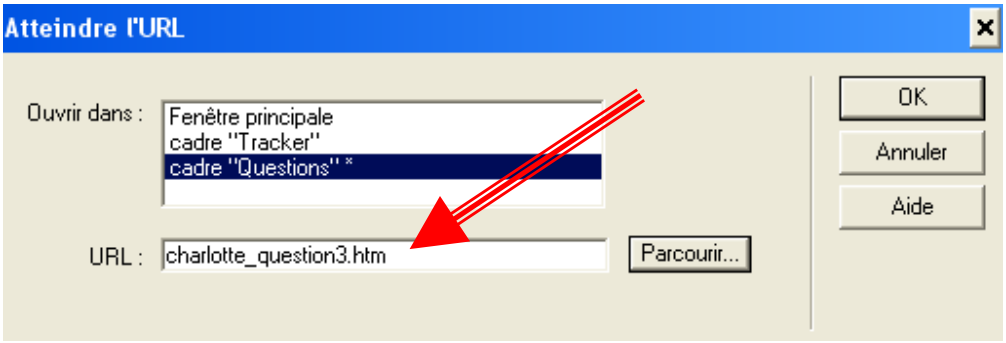
Sur le **segment Corectness**, ajoutez un appel JavaScript en sélectionnant **Call JavaScript** dans la liste déroulante en haut et appuyez sur **le bouton Add**.

Entrez alors le script suivant : ***top.Tracker.total+=G01.score*** qui va augmenter la variable **total** du cadre **Tracker** de la valeur du score situé dans **G01.score**.

Attention, si vous avez recopié l'interaction de la partie IV, il est possible qu'elle soit numérotée en G02 : il faut alors entrer ***top.Tracker.total+=G02.score.***

5. Au même endroit et de la même manière entrez le script : ***top.Tracker.numQuestions***++ qui va incrémenter la variable **numQuestion** du cadre **Tracker**.

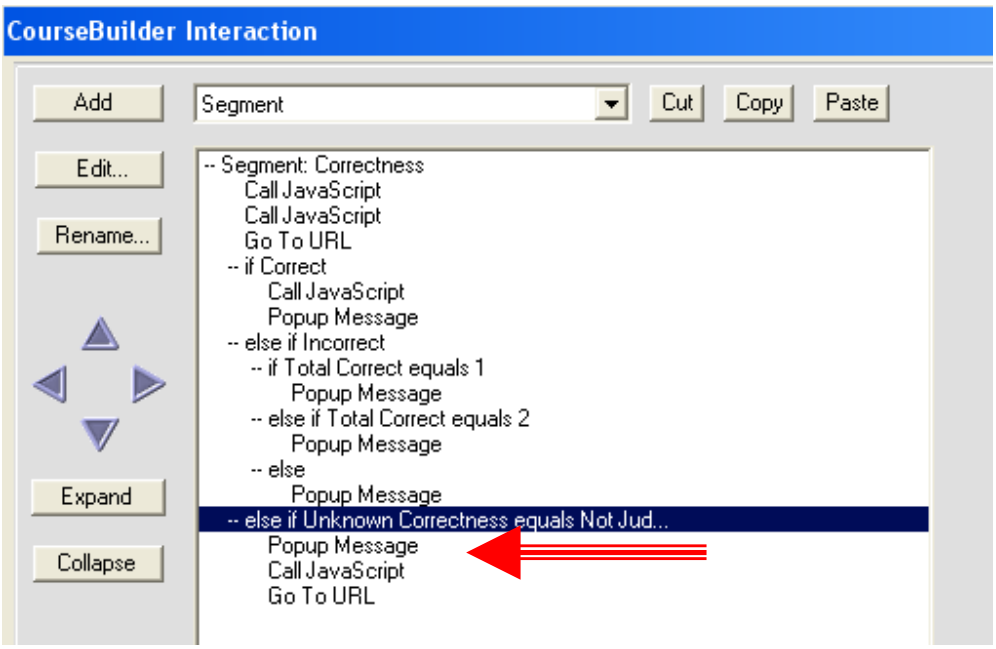
6. Vous devez ensuite donner l'ordre à l'interaction d'appeler la question suivante à l'intérieur du cadre "Questions".



Procédez comme ci-dessus avec le fichier "Charlotte_question3.htm"

7. Placez-vous sur **if Correct** et ajoutez comme ci-dessus un Call JavaScript contenant le code suivant : ***top.Tracker.numCorrect***++ qui va incrémenter la variable **numCorrect** du fichier contenu dans le cadre "Tracker".

8. Comme il s'agit ici d'une question à réponse multiple, vous pouvez fignolez les feedbacks comme le suggère l'écran ci-dessous :



La condition **if Total Correct equals 1** se produit si une seule case correcte est cochée. La condition **if Total Correct equals 2** se produit si deux cases correctes sont cochées. Cela permet d'affiner les messages PopUp. Vous pouvez aussi décider de n'attribuer des points que si les 3 cases sont cochées en utilisant la condition **if Total Correct equals 3.**

Pour avertir qu'aucune case n'est cochée, il faut entrer la condition **if Unknown Correctness equals Not Judged.** Dans ce dernier cas, vous pouvez affiner de la manière suivante :

(a) placez un Go To Url qui rappelle "Charlotte_question2.htm"

(b) placez un Call JavaScript contenant ***top.Tracker.numQuestions*** **- -** pour ne pas compter 2 fois cette question.

G. Éditez et adaptez les interactions de la troisième question, Vrai-Faux :

1. Placez-vous dans le cadre "Questions" et chargez "charlotte_question3" avec la commande **fichier-ouvrir dans un cadre.**

2. Comme vous l'avez vu plus haut, sélectionnez l'interaction et éditez-la à l'aide du **bouton Edit…** de l'Inspecteur de Propriétés :

3. Dans l'onglet Choices, sélectionnez le choix correct (choice2) et attribuez-lui un Score de 1.

4. Activez ensuite l'onglet Action Mgr

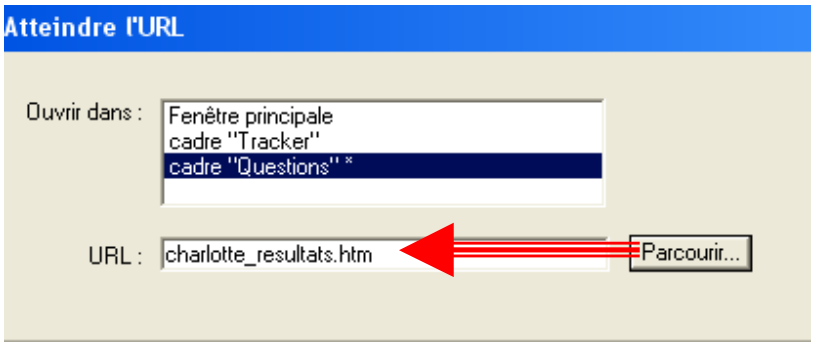
Sur le **segment Corectness**, ajoutez un appel JavaScript en sélectionnant **Call JavaScript** dans la liste déroulante en haut et appuyez sur **le bouton Add**.

Entrez alors le script suivant : ***top.Tracker.total+=G01.score*** qui va augmenter la variable **total** du cadre **Tracker** de la valeur du score situé dans **G01.score**.

Attention, si vous avez recopié l'interaction de la partie V, il est possible qu'elle soit numérotée en G03 : il faut alors entrer ***top.Tracker.total+=G03.score.***

5. Au même endroit et de la même manière entrez le script : ***top.Tracker.numQuestions++*** qui va incrémenter la variable **numQuestion** du cadre **Tracker**.

6. Vous devez ensuite donner l'ordre à l'interaction d'appeler le fichier qui va afficher les résultats l'intérieur du cadre "Questions". Procédez comme ci-dessus avec le fichier Charlotte_resultats.htm



7. Placez-vous sur **if Correct** et ajoutez comme ci-dessus un Call JavaScript contenant le code suivant : ***top.Tracker.numCorrect++*** qui va incrémenter la variable **numCorrect** du fichier contenu dans le cadre "Tracker".

H. Verrouillez le décompte du score.

Si vous testez tel quel ce QUIZZ, vous remarquerez qu'en utilisant la **flèche de retour arrière** du **navigateur**, on peut refaire plusieurs fois une question et donc fausser l'évaluation.

Une parade consiste à lancer le QUIZZ à l'intérieur d'une fenêtre sans menu ni barre d'outils.

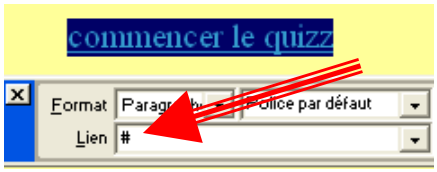
1. Créez un nouveau fichier que vous sauvegarderez sous le nom "charlotte_appel_cadre.htm"

2. Donnez un titre, entrez une explication et créez un lien vide sur la phrase **« commencer le quizz »**

(a) frappez la phrase

(b) mettez-la en surbrillance

(c) dans l'Inspecteur de Propriété, mettez un signe # (Alt Gr + 3) dans le champ lien



2. Ouvrez ensuite le panneau de comportements et sélectionnez **Ouvrir la fenêtre du navigateur**

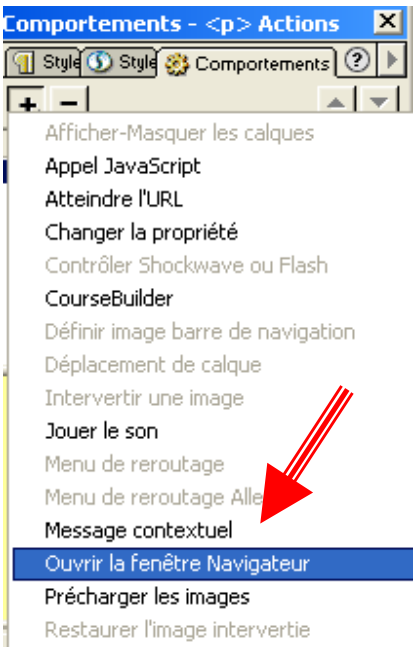
3. Dans la boîte de dialogue qui s'ouvre, à l'aide du bouton parcourir, sélectionnez le fichier "charlotte_cadre.htm"

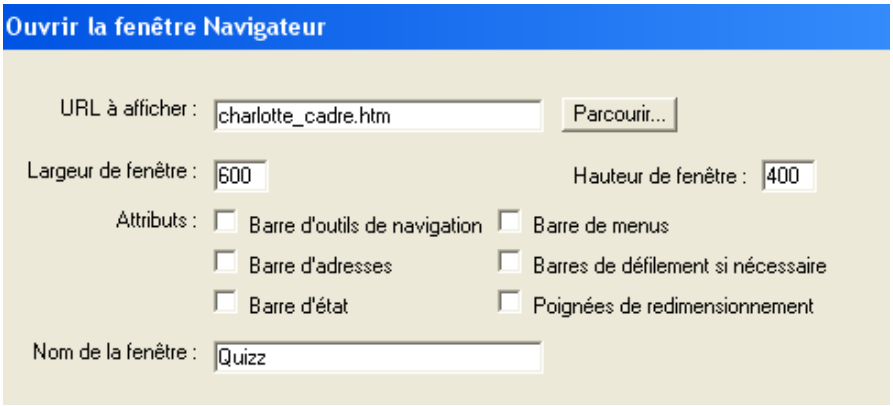
4. Mettez 600 comme largeur de fenêtre

5. Mettez 400 comme hauteur de fenêtre

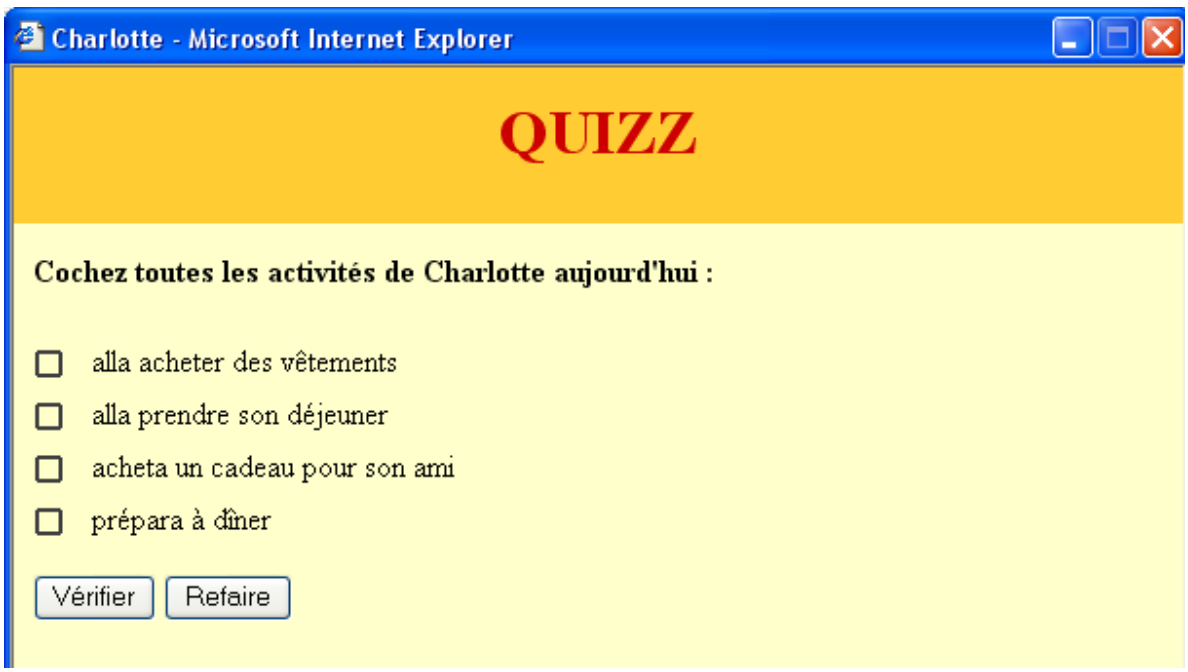
6. Nommez la fenêtre "Quizz"

7. Laissez le reste vide comme ci-dessous





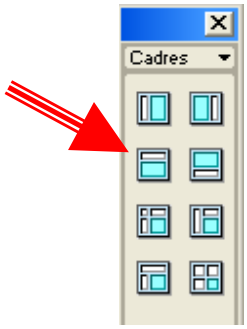
Ainsi, le Quizz se lancera dans une fenêtre minimale :



XI. Interaction Espace de zones sensibles dans un jeu de Cadres (Frames):

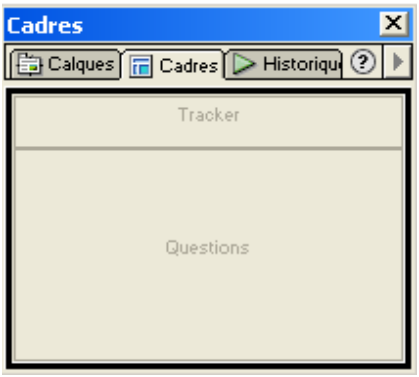
Cette question étant très proche de la précédente en ce qui concerne le fonctionnement des cadres, nous nous intéresserons surtout à l'**interaction Explore random**

A. Créez le **jeu de cadres** (FrameSet)



1. Créez un nouveau document dans DreamWaever : **Fichier-Nouveau**
2. A l'aide du panneau d'objets, cliquez sur Insérez cadre supérieur
3. Ouvrez le panneau Cadre **: Fenêtre-Cadre** (Maj-F2)

Placez-vous dans celui du haut et renommez-le "Tracker" avec **l'Inspecteur de Propriété.**



De même renommez celui-du bas "Questions"

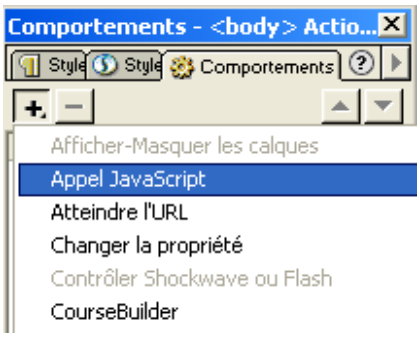
A l'intérieur du cadre "Tracker" on aura chargé un document permanent dans lequel seront stockées les variables permettant de calculer les résultats.

A l'intérieur du cadre "Questions" seront chargés successivement les différents documents correspondant aux différentes questions.

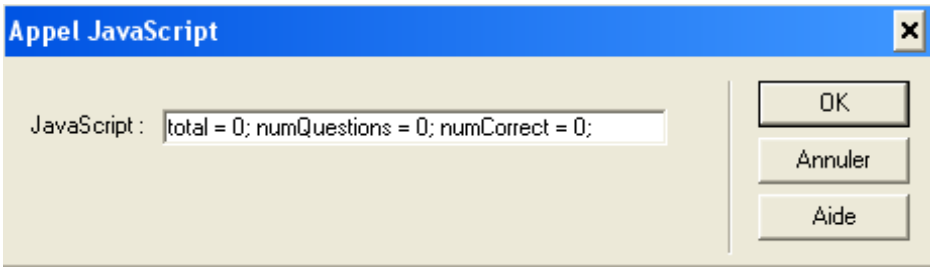
4. Enregistrez le jeu de cadre sous le nom "Charlotte_espace_cadre.htm" avec la commande : **Fichier-Enregistrez le jeu de cadres**

B. Préparez le document permanent contenu dans le cadre "Tracker"

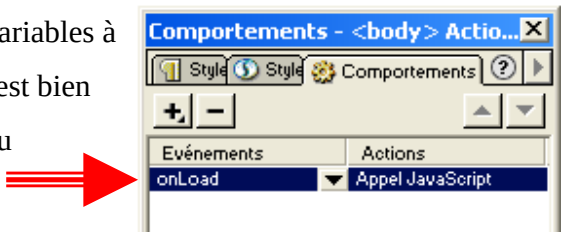
1. Cliquez à l'intérieur du cadre "Tracker". Vous pouvez lui donner comme titre Charlotte Tracker
2. Dans le **Panneau de comportements** (Maj-F3) cliquez sur le bouton (+) et choisissez Appel JavaScript
3. Vous allez alors pouvoir initialiser trois variables qui permettront d'accumuler les résultats :



- **total** pour accumuler le nombre de points obtenus
- **numQuestions** pour incrémenter le nombre de questions traitées
- **numCorrect** pour incrémenter le nombre de réponses correctes



4. Vérifiez que ce comportement (l'initialisation des 3 variables à l'intérieur du document affiché dans le cadre "Tracker" est bien déclenché par un événement **onLoad**, c'est-à-dire lors du chargement du document.



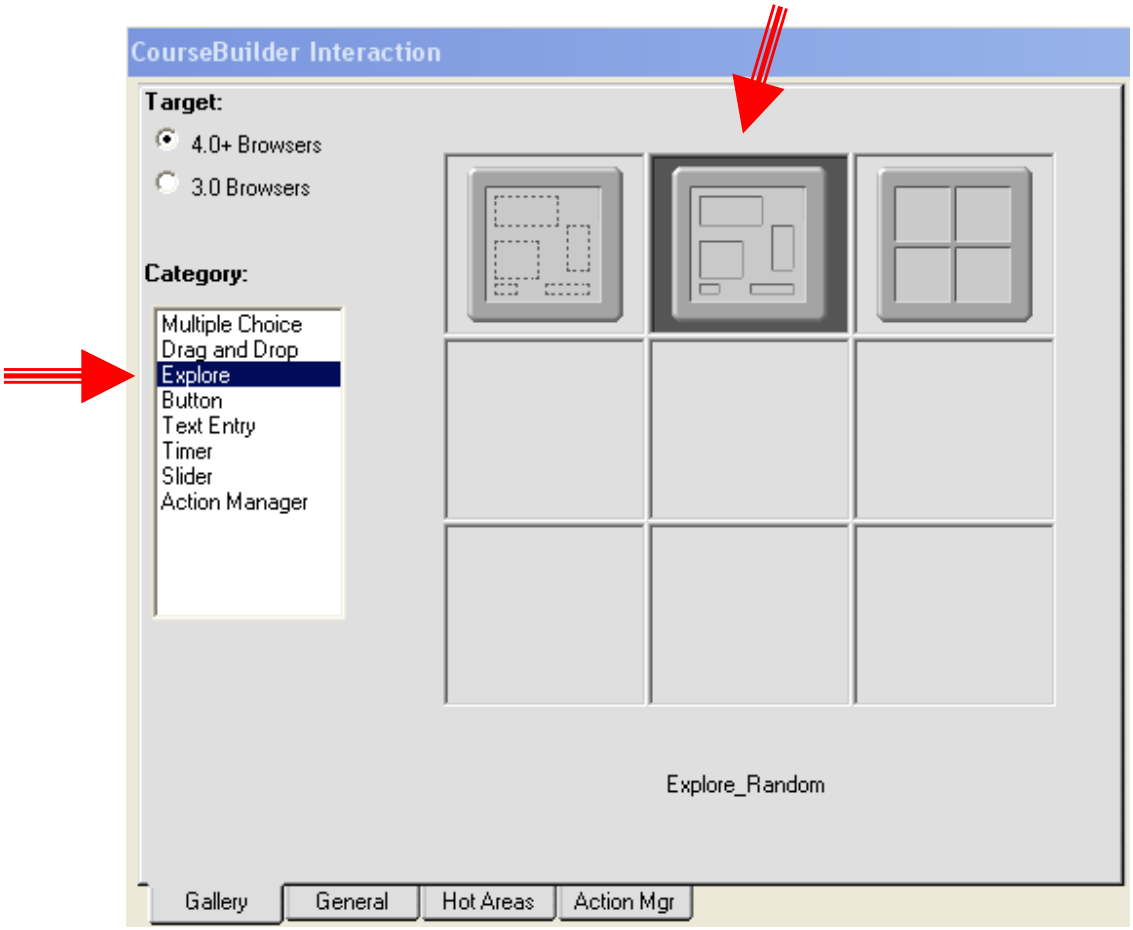
5. Modifiez la couleur du fond à votre convenance. Ajoutez un texte ou un titre

6. Sauvegardez avec **Fichier-Enregistrez le cadre** sous le nom "charlotte_espace_bandeau.htm"

C. Préparez les documents avec les questions qui vont s'afficher à l'intérieur du cadre "Questions".

1. Créez un nouveau document avec **Fichier-Nouveau**

2. Insérez une **interaction Explore-Random** en cliquant sur l'icône comme ci-dessous :



3. Laissez les paramètres par défaut dans **l'onglet General**

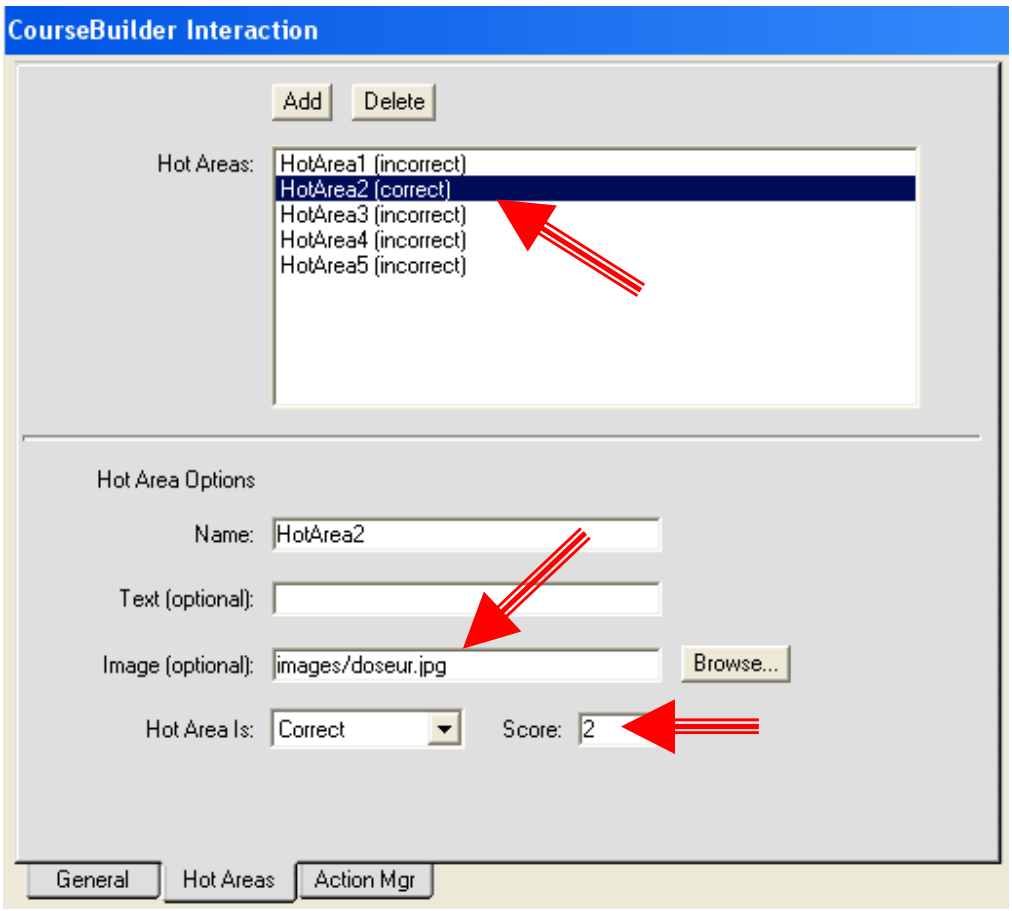
4. Activez l'onglet **Hot Areas** (zones sensibles)

(a) définissez la zone 2 (HotArea2) comme correcte

(b) attribuez un score de 2 pour cette zone correcte

(c) laissez le score à 0 pour les autres zones

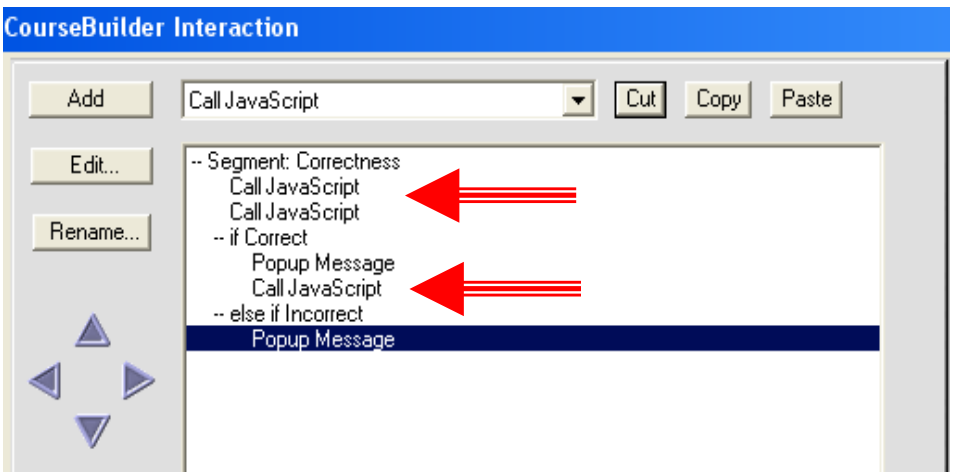
(d) pour chaque zone, associez une image ; dans notre exemple ce sont des images d'ustensiles de cuisines



5. Activez l'onglet **Action Mgr**

(a) supprimez les segments inutiles

(b) Sur le **segment Corectness**, ajoutez deux appels JavaScript en sélectionnant **Call JavaScript**



Dans l'un vous entrez :

top.Tracker.total+=G01.score

Dans l'autre :

top.Tracker.numQuestions++

(c) Dans la partie if Correct vous ajoutez un appel JavaScript contenant : ***top.Tracker.numCorrect++***

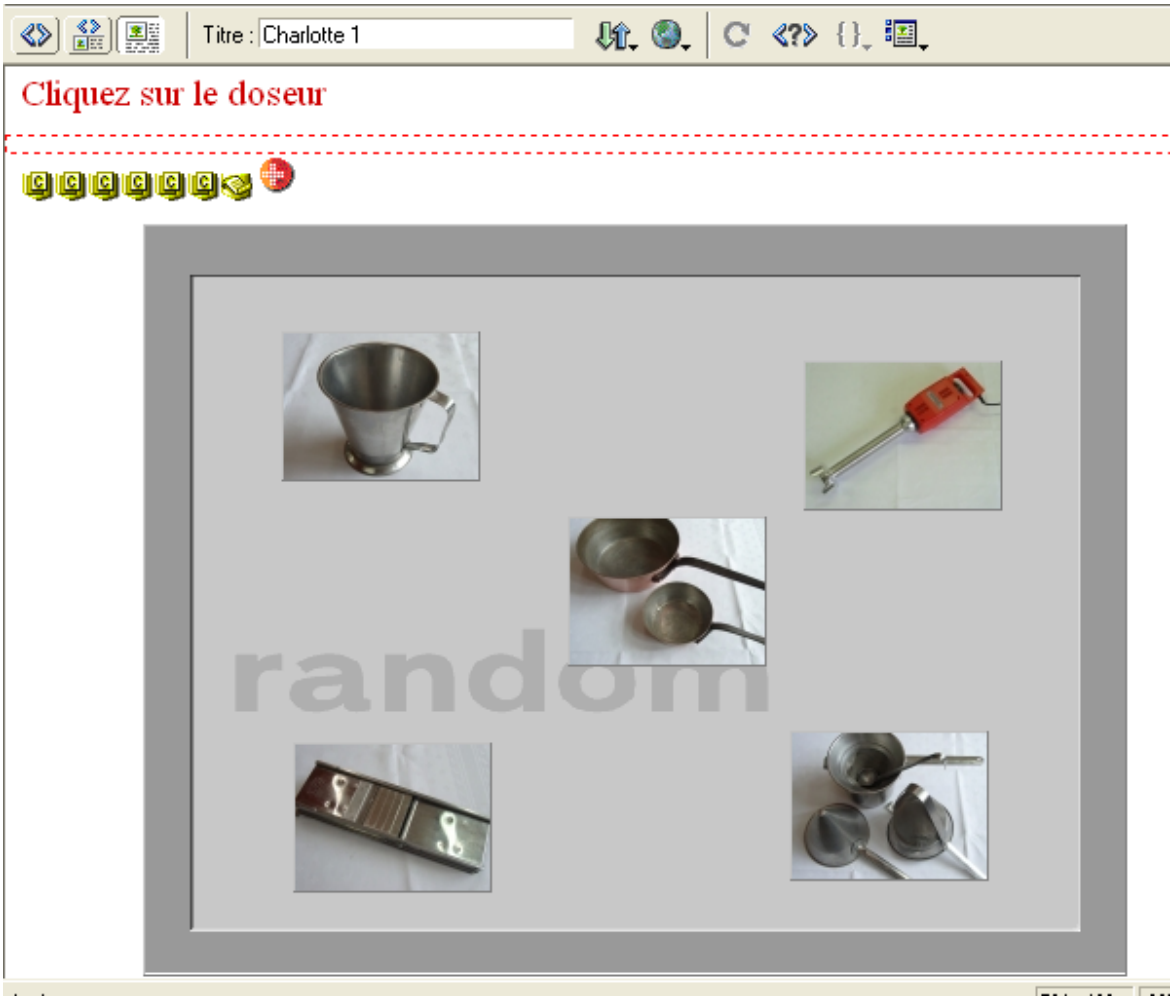
(d) Éditez et modifiez les Popup Messages à votre convenance.

(e) Les parties Go To URL seront ajoutées quand tous les fichiers auront été créés

6. Cliquez sur O.K. Dans le document écrivez : ***Cliquez sur le doseur***

7. Sauvez ce document sous le nom de "charlotte_espace1.htm"

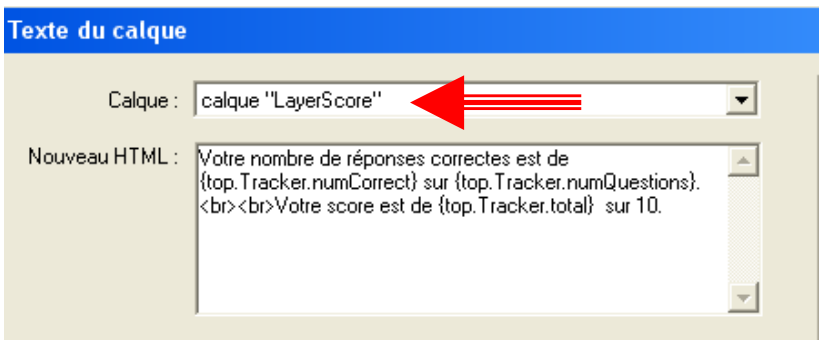
Vous obtenez un fichier semblable à celui-ci :



8. Sauvez-le ensuite sous le nom de "charlotte_espace2.htm" après avoir choisi une autre zone correcte et modifié en conséquence la consigne, par exemple ***Cliquez sur la mandoline*** qui figure elle dans la zone 4. Vous pouvez aussi changer l'ordre des zones. Continuez ainsi jusqu'au fichier "charlotte_espace5.htm"

9. Ouvrez le fichier "charlotte_resultats" utilisés précédemment. Modifiez la couleur de fond et enregistrez-le sous le nom "charlotte_espace_resultats".

Ce fichier comporte un **calque** dont le **texte** ci-contre s'affiche au moment du chargement (**onLoad**) du fichier.



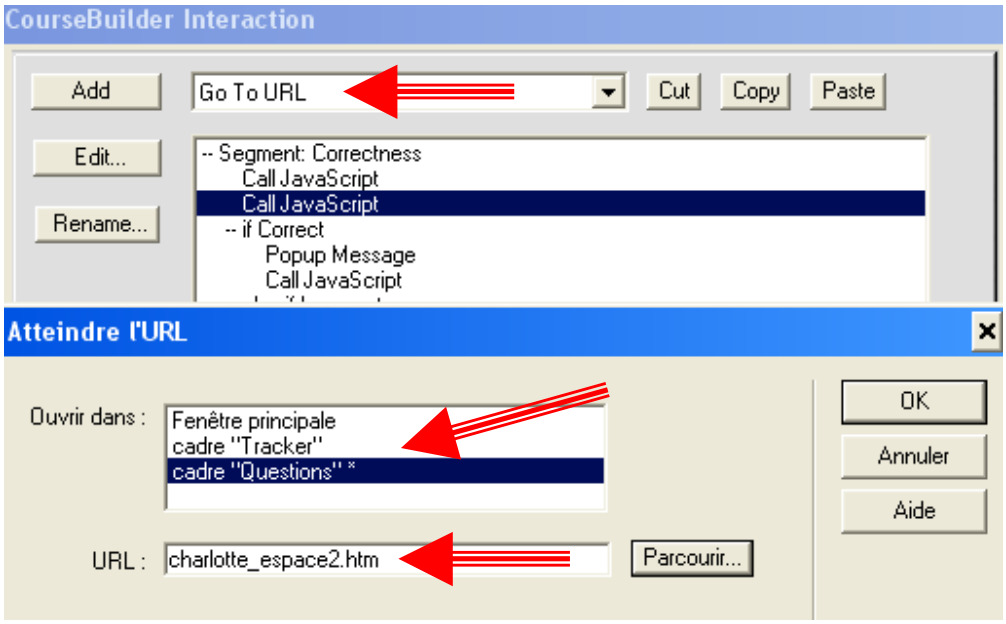
D. Compétez les **Actions Mgr** des fichiers du cadre Questions

1. Ouvrez le jeu de cadres, "charlotte_espace_cadre".

2. Placez-vous dans le cadre "questions" et chargez "charlotte_espace1.htm" avec la commande **fichier-ouvrir dans un cadre**.

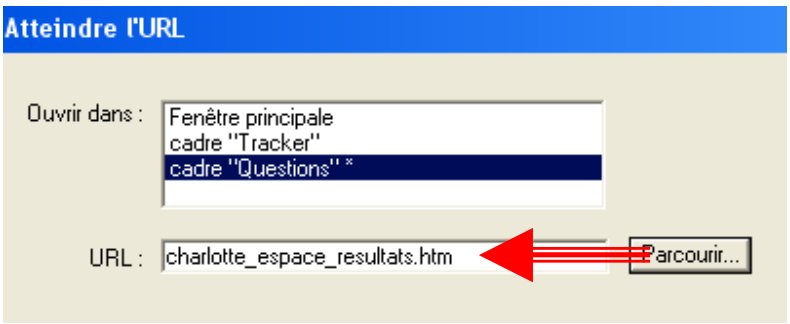
3. Sélectionnez et éditez l'interaction avec le **bouton Edit…** de l'**Inspecteur de Propriétés**

4. Dans le **Segment Correctness**, après le deuxième CallJavaScript, **ajoutez** un **Go To URL** vers le fichier "charlotte_espace2.htm" dans le cadre "questions". Ainsi, quelle que soit la valeur de la réponse, le cadre "questions" affichera aussitôt après la deuxième question.



5. Répétez cette opération pour les fichiers "charlotte_espace2.htm" à "charlotte_espace4.htm"

6. Pour le fichier "charlotte_espace5.htm" vous modifiez le Go To URL comme ci-dessous :



Après la dernière question, vous affichez ainsi automatiquement les résultats.

E. Verrouillez le décompte du score.

Comme dans l'exemple précédent, vous lancerez ce **QUIZZ Explore** à l'intérieur d'une fenêtre sans menu ni barre d'outils.

1. Reprenez le fichier "charlotte_appel_cadre.htm" et enregistrez-le sous le nom de "charlotte_appel_espace.htm"

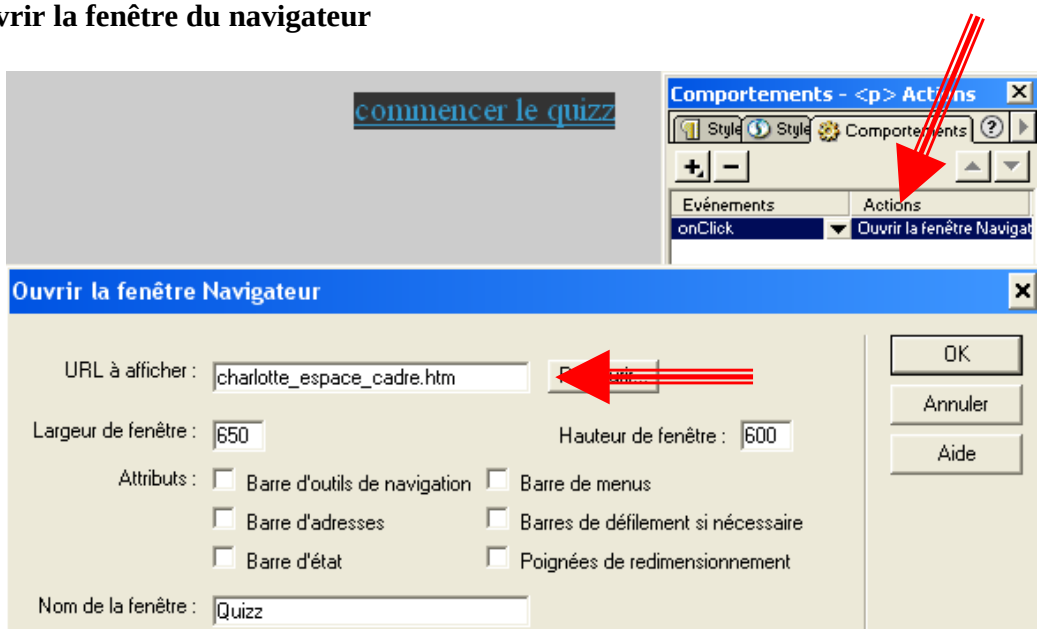
2. Adaptez la couleur du fond aux écrans précédents

3. Sélectionnez le lien **commencer le quizz** et éditez-le avec le **panneau de comportements**

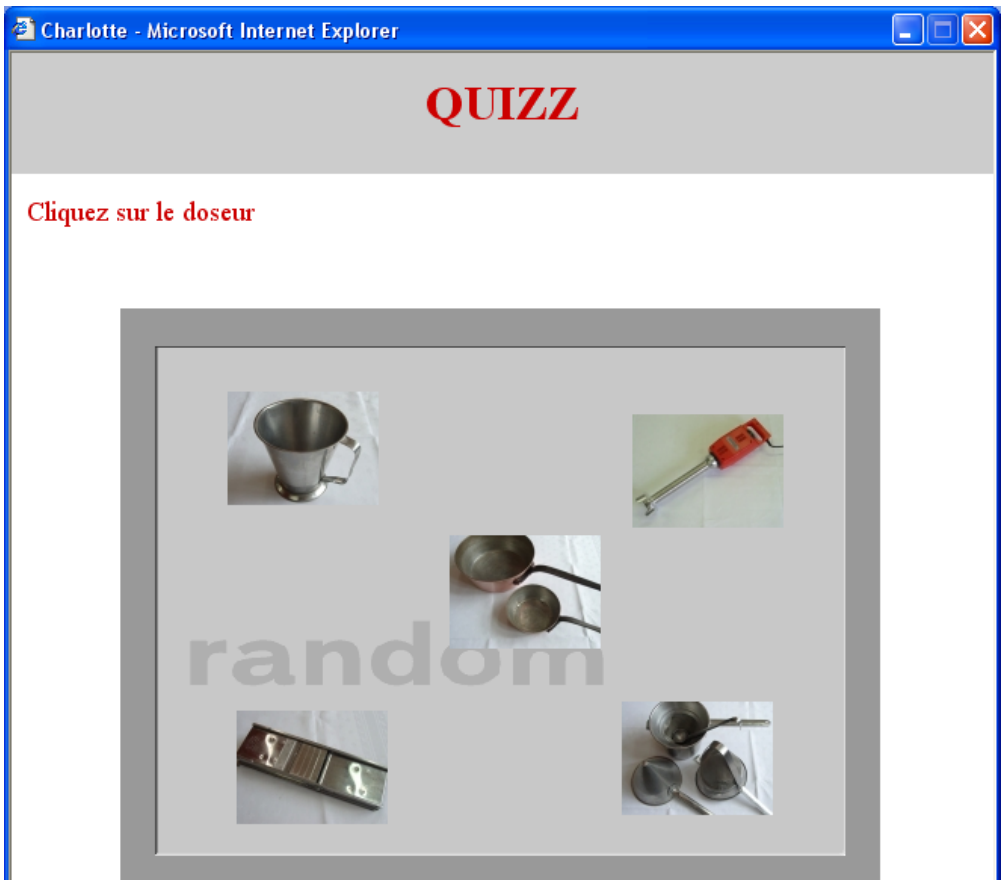
(a) double-cliquez sur **Ouvrir la fenêtre du navigateur**

(b) Dans la boîte de dialogue qui s'ouvre, à l'aide du bouton parcourir, sélectionnez le fichier "charlotte_espace_cadre.htm"

(c). Mettez 650 comme largeur de fenêtre et 600 comme hauteur



Ainsi, le Quizz se lancera dans une fenêtre minimale :

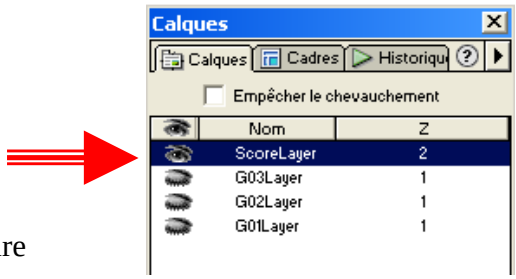


XII. Tracking du score global et du temps de réalisation d'un QUIZZ :

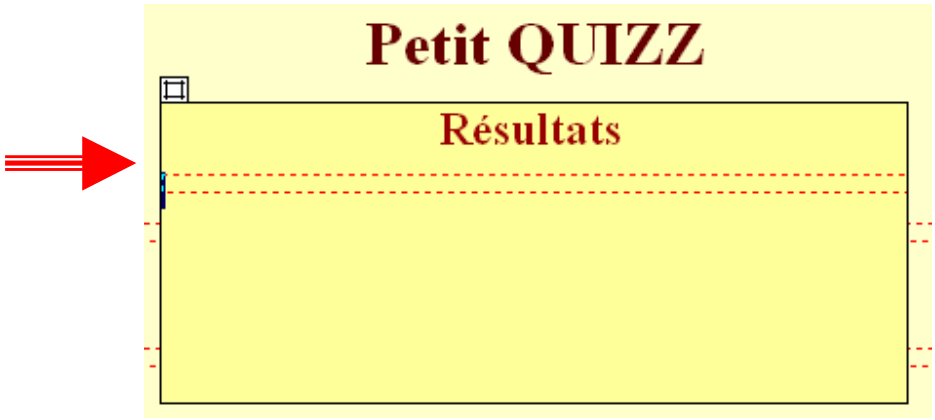
Le tracking, c'est-à-dire le suivi et l'enregistrement des résultats des apprenants se pratique en principe dans le cadre d'une plate-forme installée sur un serveur gérant une base de données MySQL.
Ainsi, le tracking des résultats d'un Quizz réalisé avec Course Builder est expliqué sur le site **Anema** à propos de la plate-forme libre Ganesha, de AICC.
Voir à l'adresse http://www.anemalab.org/eformateurs/coursebuilder/

Pour notre part, nous allons vous présenter ici un système plus simple, qui fonctionne sans base de données, mais avec un simple **fichier au format texte** enregistré sur le serveur.
Il faut (et il suffit) que le serveur accueillant le QUIZZ et les fichiers que nous allons décrire gère le langage **PHP** : on parle alors de **serveur Apache**. La plupart des hébergeurs gratuits proposent cette option.
Nous allons repartir du QUIZZ obtenu précédemment, comprenant trois questions dans trois calques successifs, et les résultats dans un dernier calque, ScoreLayer.

A. Modification le calque permettant d'afficher les résultats



1. Dans le panneau **Calques,** masquez **G01Layer**
2. Mettez **ScoreLayer** sur visible
3. Sélectionnez **ScoreLayer**
4. Placez-vous après le titre "Résultats" et insérez un formulaire
5. Un rectangle pointillé rouge apparaît dans le calque comme ci-dessous

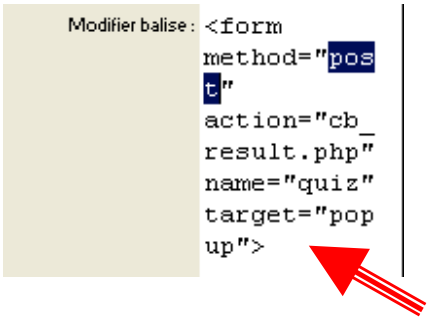


6. A l'aide de **l'Inspecteur de Propriétés**, nommez le formulaire "quizz"

7. Dans le champ **Action**, entrez "cb_result.php", nom du fichier php appelé pour enregistrer les résultats sur le serveur.

8. A la droite de l'Inspecteur de Propriété, cliquez sur le petit crayon : cela permet d'ajouter du code HTML dans la balise <form> du formulaire.

Ajoutez : **target="popup"** Cela aura pour effet de forcer le fichier cd_result.php à s'afficher dans une fenêtre popup, différente de la fenêtre principale.

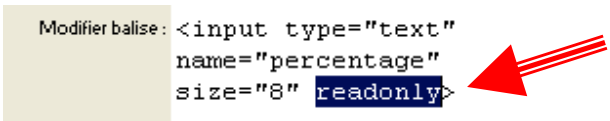


9. Placez ensuite le texte et les champs de texte :

(a) Tapez "Score :" puis entrez un champ de texte : **Insertion-Objets de Formulaire-Champ de texte**

(b) Avec l'Inspecteur de Propriétés, nommez ce **champ de texte** "percentage" à la place de **textfield**

(c) Réglez la largeur de caractères à 8 et **complétez la balise** en lui ajoutant **Readonly**

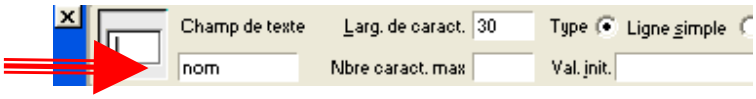


Il s'agit d'un « détail » important : sinon, l'apprenant pourrait modifier à sa convenance le résultat affiché dans ce champ de texte.

(d) Écrivez ensuite "Durée : " suivi d'un **champ de texte** nommé "duree" de largeur 3

(e) Ligne suivante, écrivez "Entrez votre prénom" suivi d'un **champ de texte** nommé "prenom" de 30

(f) Ligne suivante, écrivez "Entrez votre nom" suivi d'un **champ de texte** nommé "nom" de largeur 30



(g) Vous entrez ensuite **un champ caché** avec la commande **Insertion-Objets de Formulaire**

Vous nommez ce champ "**exercice**" et lui donnez la valeur "QUIZZ".

Pourquoi ? Les noms de tous ces champs seront repris come **variables** par le fichier **cb_result.php** qui pourra ainsi traiter l'enregistrement de leur valeur.

(h) Passez à la ligne et entrez un **bouton** "Envoyer" dont vous laissez les paramètres par défaut.

Vous obtenez quelque chose de semblable à ceci :

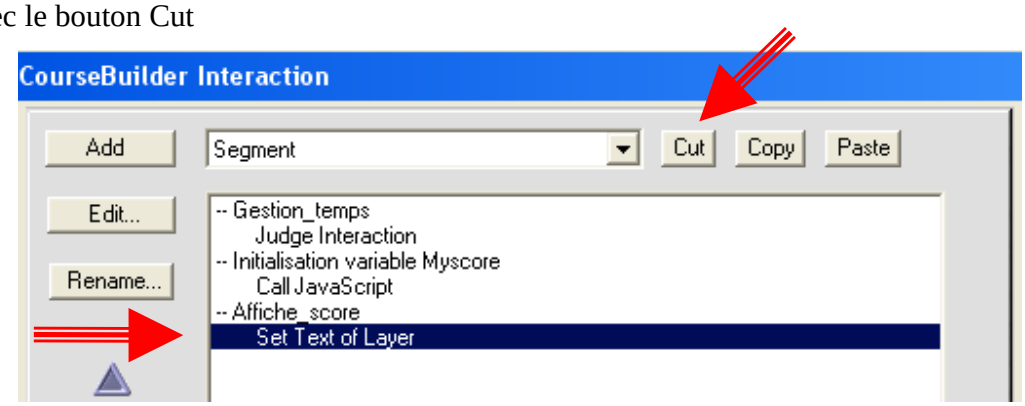
Masquez le calque, **affichez** G01.layer et **enregistrez** votre fichier en **charlotte_results_php.htm**.

B. Managez l'interaction **Chek_score**

1. Sélectionnez l'interaction Check_score

2. Ouvrez-la en cliquant sur le bouton **Edit…** de l'**Inspecteur de Propriétés**

3. Dans l'onglet **Action Mgr** allez sur le segment **Affiche Score** et supprimez l'action **Set Text of Layer** avec le bouton Cut

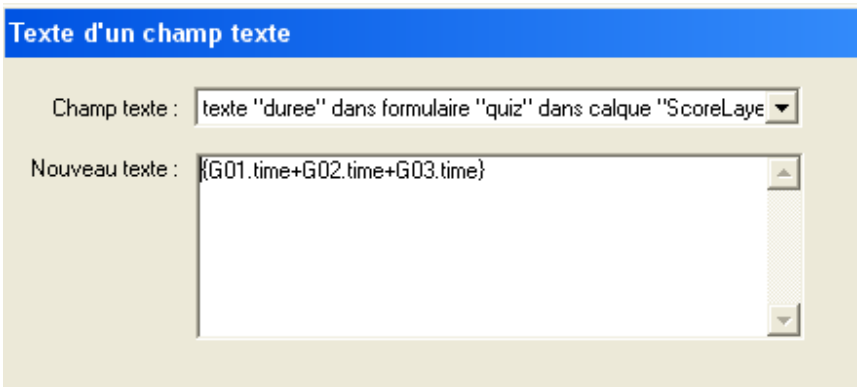


4. Ajoutez dans ce segment des actions permettant d'afficher les scores dans les champs texte du formulaire :

(a) Dans la liste déroulante en haut, choisissez **Set Text of Text Field**

(b) Cliquez sur le bouton **Add**

(c) Éditez cette action comme dans la fenêtre ci-dessous :

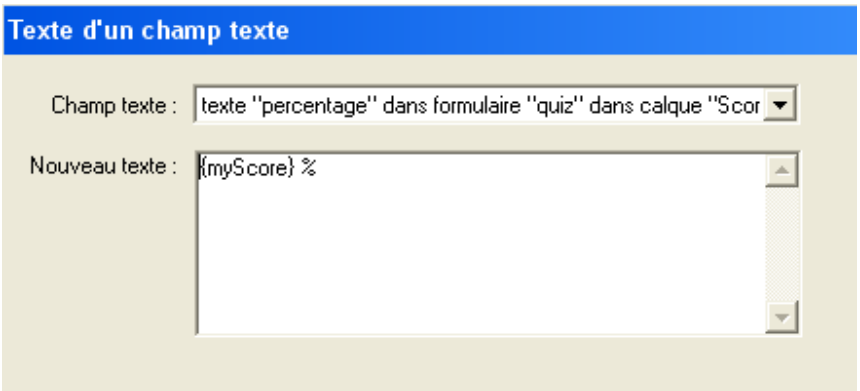


Ainsi le **champ texte** nommé "duree" du formulaire "quiz" affichera le temps total

(d) De nouveau choisissez **Set Text of Text Field**

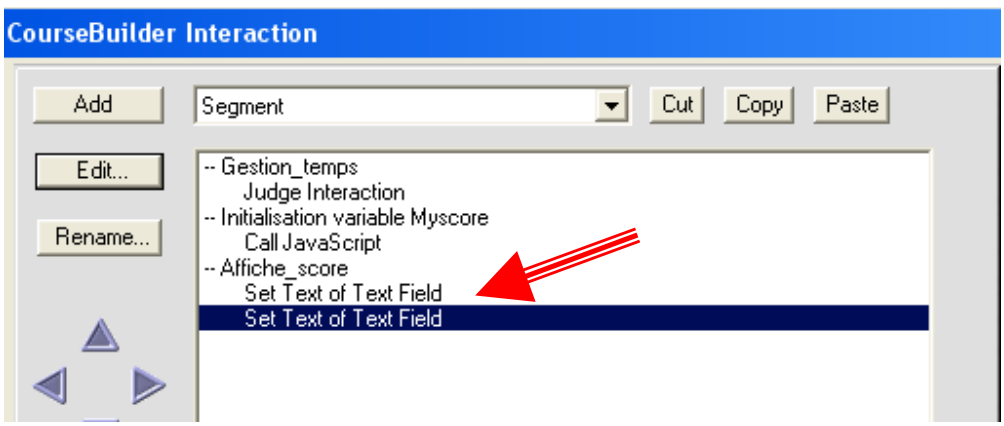
(e) Cliquez sur le bouton **Add**

(f) Éditez la deuxième action comme ci-dessous :



Ainsi le **champ texte** nommé "percentage" du formulaire "quiz" affichera le score final

5. **l'Action Mgr** de l'interaction **Chek_score** comporte alors les segments suivants :



C. Placez **le fichier PHP** de tracking.dans le répertoire où vous avez placé le fichier html créé avec CourseBuilder, **charlotte_results_php.htm**.

1. Ouvrez un éditeur de texte, **NotePad** par exemple

2. **Sélectionnez** la totalité du code ci-dessous et **copiez-collez**-le dans l'éditeur

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Résultats</TITLE>
</HEAD>
<BODY  bgColor='#FFFFA4' text='#970000'>
<?  #début du code PHP
if ($nom =="|$prenom ==") {  # teste si l'on a indiqué son nom et prénom
  echo "<BR><DIV align='center'> <H1>Vous devez entrer votre nom et votre prénom !</H1>
</DIV>";
  }
else {   #affichage du corps de la page
  echo "<DIV align='center'> <H1>Résultats</H1>  </DIV>" ;
  echo "<FONT size='5'>" ;
  echo "Merci ",$prenom," ",$nom,"<BR><BR>";  #les variables du fichier HTML
  echo "Votre score est de ",$percentage,"<BR><BR>";  #sont reprises en PHP
  echo "Vous avez mis ",$duree," secondes","<BR><BR>";  #avec le signe $
  echo "Ces résultats ont bien été transmis";
  $date=date("d/m/Y");
  $datafile = "resultats.xls";       #fichier enregistrant les résultats au format texte
  $filestr = "$date\t$nom\t$prenom\t$exercice\t$percentage\t$duree\n";
    #informations à ajouter au fichier de données
  if ($fresults = fopen($datafile, "a")) {  #ouvre le fichier en écriture et place le pointeur à la fin
    fwrite($fresults,$filestr);  #écrit les informations dans le fichier
    }
    else
      echo "Fichier de résultats impossible à ouvrir";
  fclose($fresults);  #referme le fichier resultats.xls
}
?>  #fin du code PHP
</FONT>   <BR><BR>
<TABLE WIDTH=100% HEIGHT=10% BORDER=0>
<TR>
<TD ALIGN=CENTER>
<FORM>
<INPUT TYPE="BUTTON" VALUE="Fermer" ONCLICK="window.close()">
</FORM>
</TD>
</TR>
</TABLE>
</BODY>
</HTML>
```

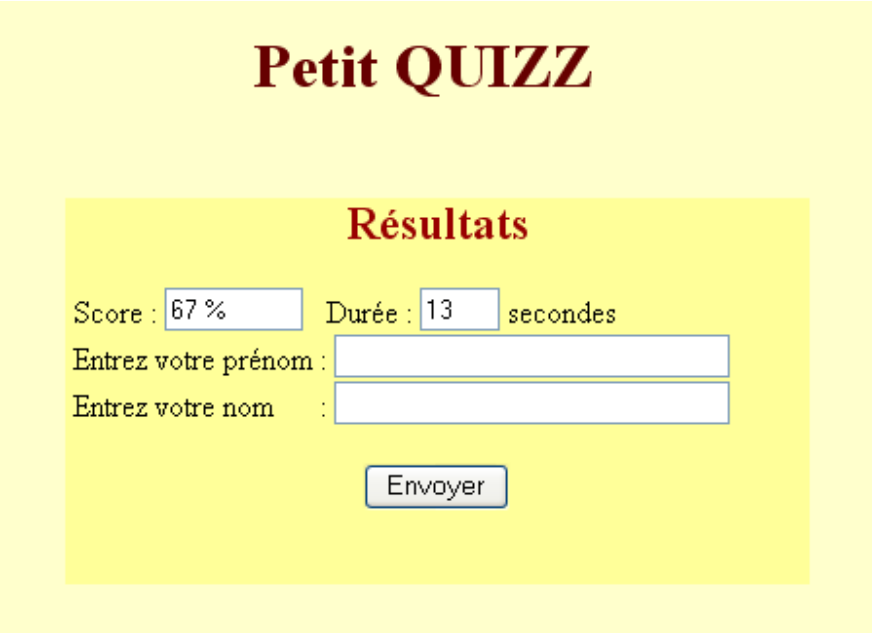
3. Sauvegardez le contenu de l'éditeur sous le nom de **cb_result.php** dans le même répertoire que le Quizz HTML produit par CourseBuilder, ici **charlotte_results_php.htm**

D. Testez le Quiz

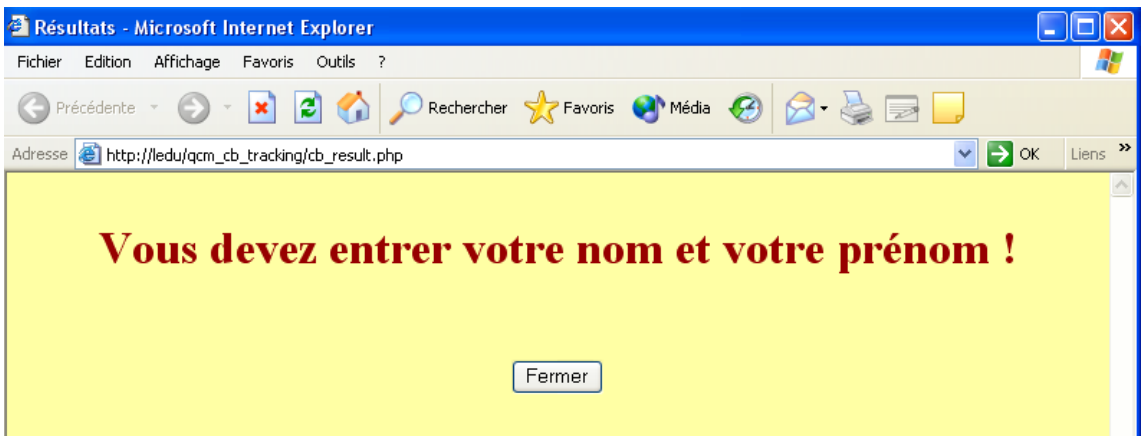
Attention, le Quiz qui est en HTML et JavaScript fonctionnera sans problème sur votre PC. En revanche, le fichier PHP ne peut être interprété que par un serveur Apache.

Soit vous transférez l'ensemble des fichiers du répertoire sur un serveur distant à l'aide d'un client FTP, soit vous installez un serveur local sur votre PC, par exemple en utilisant un Pack tout près comme EasyPHP (http://www.easyphp.org/?lang=fr).

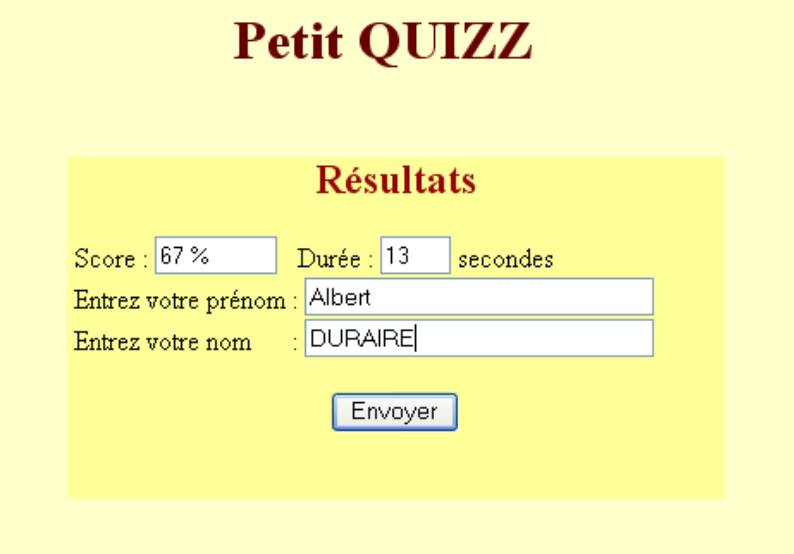
1. Réalisez le Quizz jusqu'à l'**affichage du score** :



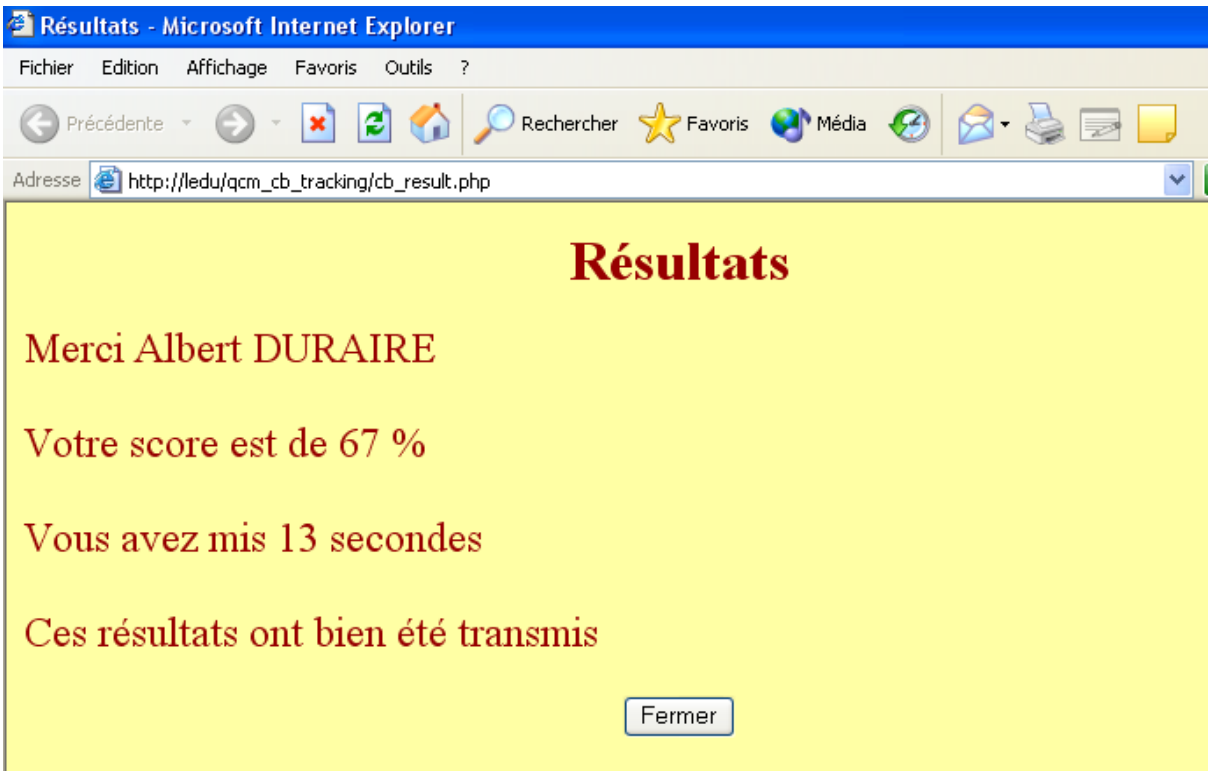
2. Cliquez sur le **bouton** Envoyer sans entrer le prénom. Le fichier **PHP** affiche alors :



3. Fermez cette fenêtre, entrez les noms et prénoms et validez.



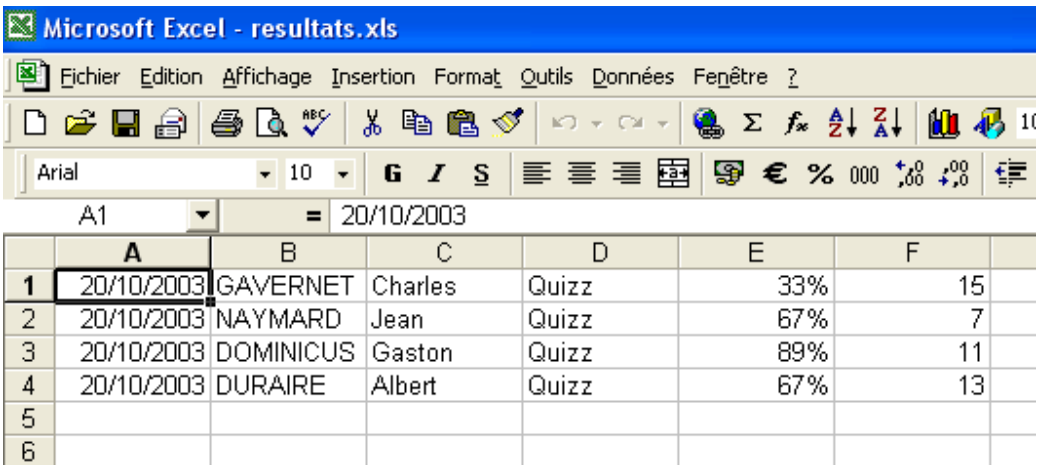
4. Le fichier PHP affiche alors :



E. Consultez les résultats des apprenants

Vous avez 2 possibilités.

1. Soit vous ouvrez le **fichier resultats.xls** avec un tableur comme Excel. Il s'agit d'un fichier texte avec caractères de tabulation. De plus son extension est xls : Excel l'ouvrira sans difficulté et affichera alors les résultats de façon parfaitement lisible comme ce qui suit :



	A	B	C	D	E	F
1	20/10/2003	GAVERNET	Charles	Quizz	33%	15
2	20/10/2003	NAYMARD	Jean	Quizz	67%	7
3	20/10/2003	DOMINICUS	Gaston	Quizz	89%	11
4	20/10/2003	DURAIRE	Albert	Quizz	67%	13
5						
6						

2. Soit vous placez sur le serveur un fichier PHP de lecture des résultats. Vous avez le code page suivante du fichier **lire_result.php.** En le lançant vous voyez :

Et après validation :

DATE	NOM	PRENOM	EXERCICE	SCORE	TEMPS
20/10/2003	GAVERNET	Charles	Quizz	33 %	15 s
20/10/2003	NAYMARD	Jean	Quizz	67 %	7 s
20/10/2003	DOMINICUS	Gaston	Quizz	89 %	11 s
20/10/2003	DURAIRE	Albert	Quizz	67 %	13 s

3. Code du fichier **lire_result.php** à **copier-coller** dans **NotePad** et à sauvegarder sur le serveur.

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Liste des Résultats du QUIZZ</TITLE>
</HEAD>
<BODY bgColor='#FFFFA4' text='#970000'>
<DIV align='center'><H1>Liste des Résultats</H1></DIV>
<?  #début du code PHP
$fichier_donnees="resultats.xls";
if (isset($soumettre)){  //si l'on a ppuyé sur le bouton Envoyer
if ($fresults=fopen($fichier_donnees,"r")){ //ouvre le fichier
  $donnees=fread($fresults,filesize($fichier_donnees));//lit les 1000 premier caractères
  $donnees_html=htmlentities($donnees); //code en html les caractères spéciaux
  fclose($fresults);  //ferme le fichier une fois lu
  $tableau=explode("\n",$donnees_html);  //découpe les données du fichier en lignes
  $nblignes=count($tableau);
  echo'<table width="100%" border="1">'; //début du tableau
  echo "<tr align='center'><td><B>DATE</B></td><td><B>NOM</B></td><td><b>PRENOM</b></td>";
          //première ligne
  echo
"<td><b>EXERCICE</b></td><td><b>SCORE</b></td><td><b>TEMPS</b></td></tr></B>";
  for($i=0;$i<$nblignes-1;$i++) //boucle sur toutes les lignes du tableau
  {
   echo"<tr>";  //marque le début de chaque ligne
   $ligne=explode("\t",$tableau[$i]); //décompose chaque ligne suivant les tabulations
   echo"<td>$ligne[0]</td><td>$ligne[1]</td><td>$ligne[2]</td><td align='center'>";
       echo"$ligne[3]</td><td   align='center'>$ligne[4]</td><td   align='center'>$ligne[5]   s</td></tr>";
//afiche chaque ligne
  }
  echo '</table>'; //fin du tableau
  }
  else {print("<pre>Fichier impossible à ouvrir</pre>");}
}
else  //si on n'a pas encore appuyé sur le bouton Envoyer
{     //propose de changer le nom du fichier
print('<form action="lire_result.php" name="soumettre" method="post">');
print(' <b>Entrez le nom du fichier à consulter : </b><input type="text" name="fichier_donnees"
value="resultats.xls" size="20">');
print('   <input type="submit" name="soumettre" value="Envoyer">');
print('</form>');
}
?>  #fin du code PHP
</BODY>
</HTML>
```

REMARQUE : le nom du fichier de tracking **cb_result.php** peut très bien être modifié ainsi que celui du fichier **resultats.xls** ce qui multiplie les possibilités.

G. LE DU – octobre 2003

XIII - Sommaire

I. INTRODUCTION: 1

II. REMARQUE SUR CE TUTORIAL: 2

III. CREATION D'UN QCM AVEC REPONSE JUSTE UNIQUE..... 2

IV. CREEZ UN QCM AVEC PLUSIEURS BONNES REPONSES POSSIBLES (QRM). 7

V. CREEZ UNE QUESTION A REPONSE VRAI/FAUX. 9

VI. AJOUTEZ UNE FONCTION *SHOW-HIDE LAYER* AU SEGMENT *CORRECTNESS* POUR CHACUNE DES TROIS QUESTIONS. 10

VII. CREEZ UNE QUESTION AVEC ENTREE TEXTE..... 12

VIII. CREEZ UNE INTERACTION DRAG AND DROP (GLISSER-LACHER)..... 16

IX. MESURE DU SCORE GLOBAL ET DU TEMPS DE REALISATION D'UN QUIZZ : 23

X. GESTION D'UN QUIZZ ET DU SCORE A L'AIDE DE CADRES (FRAMES):..... 30

XI. INTERACTION ESPACE DE ZONES SENSIBLES DANS UN JEU DE CADRES (FRAMES): 39

XII. TRACKING DU SCORE GLOBAL ET DU TEMPS DE REALISATION D'UN QUIZZ :. 45

XIII - SOMMAIRE 54