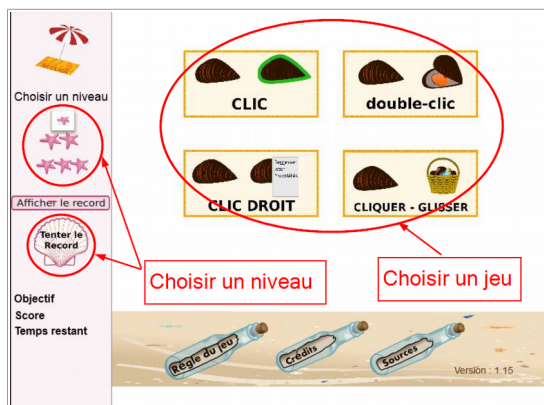


Jesouris – Règles du jeu

But du jeu

Ce jeu est initialement conçu pour les débutants pour aider à la compréhension du fonctionnement d'une souris, et notamment la différence entre clic, double-clic et clic droit. Il permet également d'améliorer son habileté au maniement de celle-ci.



Accueil, lancement d'une partie

Il faut choisir un niveau puis lancer le jeu en cliquant sur le bouton correspondant. Le niveau 1 est présélectionné. Le parasol permet de revenir à la page d'accueil.

Ordinateur, tablette, ordiphone

Le jeu est conçu pour jouer sur ordinateur avec souris, mais il peut se jouer aussi avec un pavé tactile (touchpad), une tablette ou un ordiphone (smartphone), sous réserve que l'écran ne soit pas trop petit car la taille des coquillages ne sera pas forcément bien adaptée.

Pour les ordiphones, il est préférable d'installer l'application spécifique. Pour cela aller à la page d'accueil du jeu et cliquer sur le bouton «Sources» qui vous amènera sur le site web où télécharger l'application en question.

Quatre jeux : clic, double-clic, clic droit et glisser

Points communs aux quatre jeux

La mer monte et recouvre les coquillages, l'action à faire sur les coquillages doit donc se faire avant la montée de la mer. La vitesse de montée est fonction du niveau. La fin de partie a lieu quand l'objectif est atteint ou quand le temps attribué à la partie est écoulé.

Les coquillages et déchets sont placés au hasard sur la plage, il est donc possible de jouer plusieurs fois avec des situations très différentes.

Le nombre de coquillages disponibles au début du jeu dépend de l'objectif à atteindre et du niveau. Plus le niveau est élevé moins il y a de coquillages disponibles en plus de l'objectif visé.

Clic : sélection

Le but est de **cliquer sur chaque coquillage pour le sélectionner**, avant qu'ils soient recouverts par la mer. Un clic droit au lieu d'un clic avec le bouton gauche provoque l'affichage d'un message d'erreur, pour le niveau 3 et la tentative de record, chaque erreur fait perdre un point.

Quand on clique sur un coquillage, il change d'aspect, on dit qu'il est sélectionné.



moule



moule sélectionnée par un clic

Double-clic : action

Le but est de **double-cliquer sur chaque coquillage pour l'ouvrir**, avant qu'il soit recouvert par la mer. Un clic droit au lieu d'un clic avec le bouton gauche provoque l'affichage d'un message d'erreur ; pour le niveau 3 et la tentative de record, chaque erreur fait perdre un point.

Quand on double-clique sur un coquillage, il s'ouvre → on a réalisé une action.

Dans la pratique généralement un double-clic provoque l'ouverture du document, de l'image choisie par le logiciel associé



moule



moule ouverte après un double-clic

Clic droit : action à choisir dans une liste

Le but est d'utiliser le **clic-droit pour choisir la bonne action : ramasser les coquillages**, qui iront dans le panier, **ou jeter les déchets** (canette, boîte de conserve, morceau de filet) qui iront dans la poubelle, toujours avant qu'ils soient recouverts par la mer.

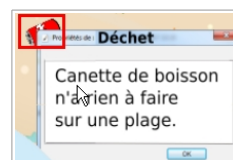
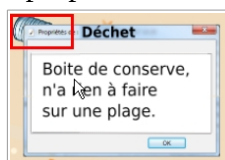
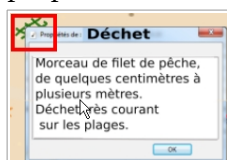
Première étape : un clic-droit sur un objet affiche une liste d'actions possibles, ce qu'on appelle un menu contextuel. Un menu car il permet de choisir, et contextuel car suivant l'endroit où est fait le clic droit, le menu affiché sera différent, il dépend donc du contexte. Un clic gauche au lieu d'un clic droit provoque l'affichage d'un message d'erreur ; pour le niveau 3 et la tentative de record, chaque erreur fait perdre un point.

Les trois actions possibles : ramasser, jeter, propriétés



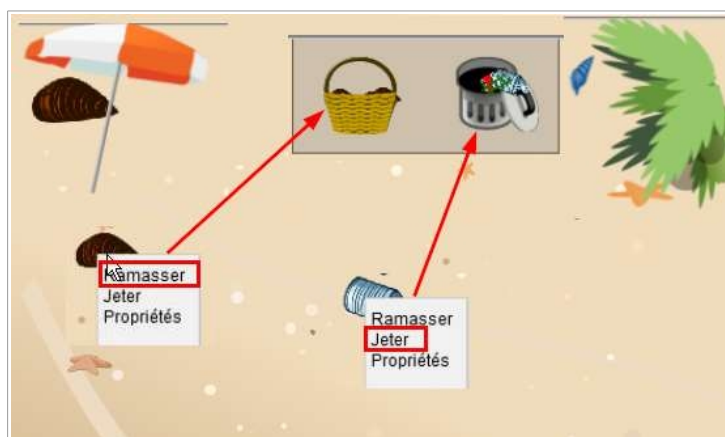
Deuxième étape : choisir la bonne action parmi les trois proposées. Le choix peut se faire avec le clic gauche ou le clic droit.

Sur une moule ou un déchet : *propriétés* affichera les propriétés de l'objet.



Sur une moule, *ramasser* enverra la moule dans le panier, *jeter* n'aura aucun effet.

Sur un déchet, *ramasser* n'aura aucun effet, *jeter* enverra le déchet dans la poubelle.

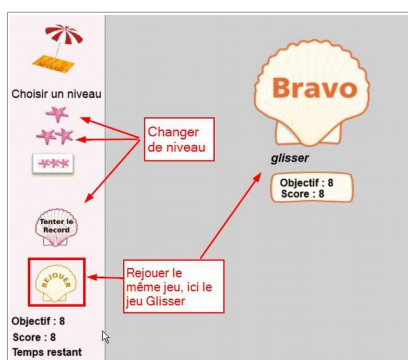


Glisser : emporter un objet vers un autre en le faisant glisser

Le but est de glisser **les coquillages** dans le panier, en évitant les obstacles : chaise, ballon, château de sable, tongues. Toucher un obstacle provoque l'affichage d'un message d'erreur et la suppression du coquillage ; au niveau 3 et tentative de record, cela fait perdre un point et provoque l'émission d'un son de ferraille.



Fin de partie pour les trois niveaux et le record



Fin de partie pour les niveaux 1 à 3

Pour les niveaux 1 à 3, un objectif à atteindre est fixé par niveau et par jeu. Le jeu se termine si le temps fixé pour la partie est écoulé ou si l'objectif est atteint.

À la fin d'une partie on peut rejouer le même jeu, soit en restant au même niveau, ou en changeant de niveau. Pour relancer le jeu, cliquer sur le bouton Rejouer.

Affichage et tentative de record

Affichage du record actuel

Avant de tenter le record, il est possible de connaître le record actuel, voir ci-dessous.



Record réussi

Le record est enregistré, avec demande d'un pseudo. Si la réponse fait moins de trois caractères, le record est enregistré au nom de *Anonyme*.



Les données enregistrées sont : la date et l'heure, le jeu, le pseudo, et le score.

Crédits et sources

La version 1 du jeu a été réalisée dans le cadre du service Formation du Conseil départemental du Finistère. Il était disponible sur l'intranet de cette collectivité.

La version 2, a été modifiée pour être publiable sous licence CC-BY-NC-SA, elle utilise des dessins entrés dans le domaine public. Deux fonctionnalités ont été ajoutées : possibilité d'un record et enregistrement de statistiques, pour plus de détails voir le document «Crédits» sur la page d'accueil du jeu.

Il est possible d'installer le jeu sur son propre serveur, ça permet de régler les niveaux de difficulté en fonction du public, et d'avoir ses propres statistiques. Pour se procurer les sources du jeu, voir sur la page d'accueil du jeu.