ToutEnClic - 7.00

Pour qu'à l'école le handicap n'en soit plus un...

Alain DELGRANGE.



Table des matières

Introduction....3
Fonctionnalités de gestion et de paramétrage....5
Création d'un document....5
Page de couleur unie....7
Page de cahier seyes....9
Page quadrillée....10
Page de papier millimétré....11
Page d'apprentissage de l'écriture....12
Intégration d'une page numérisée....13
Ajouter une page....17
Ouvrir un document....18
Fermer le document affiché....19
Enregistrer....20
Enregistrer sous....21
Effacer le contenu de la page....22
Supprimer la page....24
Verrouiller la page dans son état actuel....25
Exporter la page sous forme d'image....26
Imprimer la page courante....27
Réglages des propriétés du crayon....28
Réglages des propriétés du pinceau....30
Réglage de l'épaisseur de la gomme....32
Réglages de la police de caractères....33
Annuler la dernière modification....35
Récupérer la dernière modification annulée....36
Quitter ToutEnClic....37
À propos de ToutEnClic....38
Fonctionnalités de dessin....39
Tracés au crayon....40
La ligne droite....40
Le tracé à main levée....40
Le pointeur....41
La flèche....41
Dessiner des formes....42
Dessiner une ellipse vide....43
Dessiner une ellipse pleine....43
Dessiner un rectangle vide....44
Dessiner un rectangle plein....44
Cocher une case....45
Écrire des textes....46
Gommer....49
Les outils de la trousse....50
La colle....51
Sélectionner une partie de la page pour la coller ailleurs....51
Coller une image externe sur la page....52
Les outils de géométrie....54
Le double-décimètre....54
L'équerre....55
Le rapporteur....56
Le compas....57
Les outils d'accessibilité....59
La loupe....59
Compter avec ses doigts (simulation)....60
La vision pleine page....60

Introduction

ToutEnClic est un logiciel fonctionnant aussi bien sous Linux que sous Windows ou Mac-OS, destiné aux élèves présentant des difficultés dans l'utilisation des outils pédagogiques classiques en raison d'une maladie ou d'un handicap physique.

Je l'ai conçu pour que l'utilisation des nombreux outils qui le composent ne nécessite que très peu de mouvements à coordonner.

C'est ainsi que toutes ses fonctionnalités peuvent être actionnées avec un joystick ne possédant qu'un seul bouton.

On peut le comparer à un cartable contenant des cahiers d'exercices et une trousse d'écolier complète.

Pour une pleine efficacité, il doit avant tout être pris en main par l'enseignant qui dispose de toutes les fonctionnalités utiles pour y intégrer les pages d'exercices destinées aux élèves.

J'ai réalisé le présent document afin de faciliter cette prise en main, car bien qu'assez intuitif, **ToutEnClic** a beaucoup évolué depuis sa première version et dispose de nombreuses fonctionnalités qui peuvent ne pas paraître évidentes dès le premier regard.

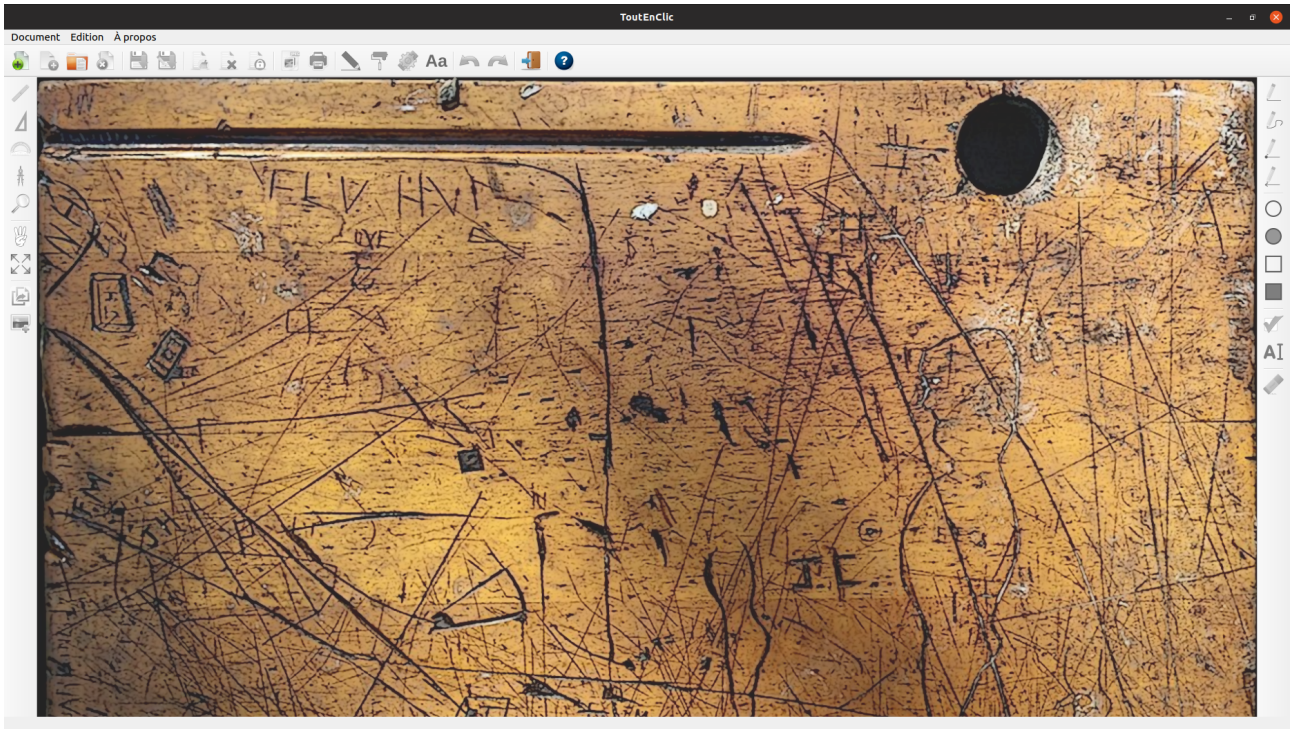

Figure 1

La *figure 1* montre le logiciel (dans sa version 7.00) une fois lancé, sans aucun document chargé.

Le fond d'écran est un clin d'œil à la fin des années 50, quand il n'était pas rare de trouver dans les classes nombre de bureaux d'écolier décorés de cette manière par leurs occupants au fur et à mesure des années scolaires.

Pour un maximum de confort visuel, **ToutEnClic** se lance par défaut en plein écran, mais il est toujours possible de redimensionner la fenêtre.

Le menu et la barre d'outils supérieure permettent d'accéder aux fonctionnalités de gestion du document et au paramétrage des outils.

La barre d'outils de droite permet d'accéder au fonctionnalités de dessin, de saisie de texte et de gommage.

La barre d'outils de gauche permet d'accéder aux outils de la trousse.

Fonctionnalités de gestion et de paramétrage

Création d'un document

Ce bouton ou l'entrée de menu "*Créer un nouveau document*" permettent de créer un document **ToutEnClic**.

Un document **ToutEnClic** peut contenir plusieurs pages dont la base doit être définie au moment de la création, depuis la boîte de dialogue représentée à la figure 2.

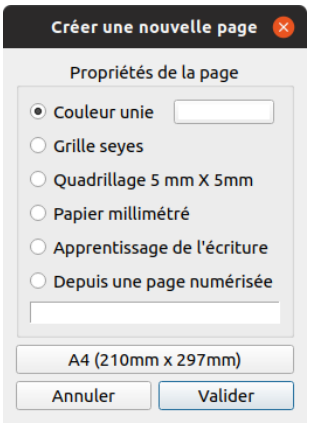

Figure 2

Dans la version 7.00 de **ToutEnClic**, une page est composée de trois calques superposés.

- **Le calque de fond de page** qui est inamovible, ne peut être altéré par la gomme et n'est pas inclus dans les copier–coller.
- **Le calque des éléments verrouillés**, où l'enseignant peut positionner tous les éléments constituant les exercices de la page (champs à remplir, cases à cocher, images à copier–coller, instructions écrites, énoncés, etc.). Ce calque ne peut pas être altéré par la gomme.
- **Le calque à dessins**, sur lequel on superpose, les dessins, les écrits et les collages.

Les différents modèles de calques de fond de page disponibles sont les suivants :

- Page de couleur unie et de taille variable.
- Page A4 de cahier seyes.
- Page A4 quadrillée.
- Page A4 de papier millimétré.

- Page A4 d'apprentissage

Pour ces cinq premières options, **ToutEnClic** crée les deux autres calques transparents et vides.

Pour l'option "Depuis une page numérisée", **ToutEnClic** crée un calque de fond de page de couleur grise, constitue le calque des éléments verrouillé avec la page numérisée et crée un calque à dessin vide et transparent.

Page de couleur unie

C'est la page de base, vierge dont on peut choisir la couleur de fond et la taille à l'aide des boutons désignés par une flèche sur la figure 3.

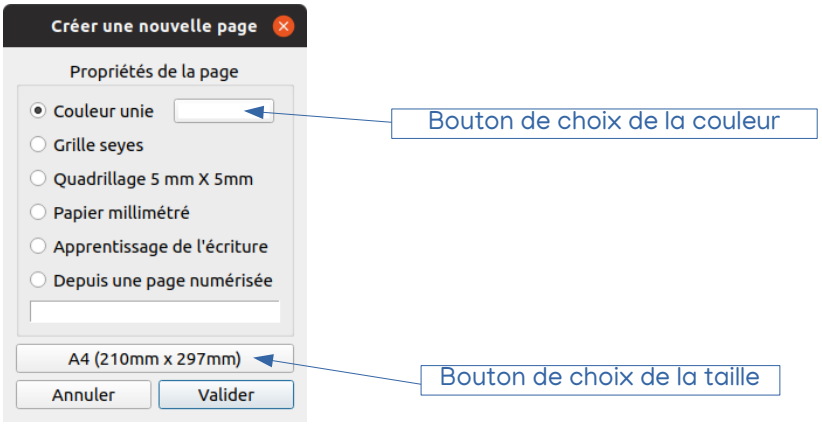

Figure 3

Lorsqu'on clique sur le bouton de choix de la couleur (blanche par défaut), une boîte de dialogue s'ouvre, qui nous permet de composer la couleur désirée (figure 4).

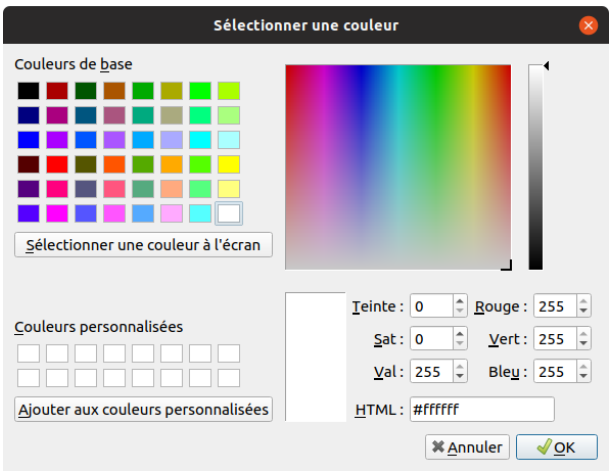

Figure 4

Une fois la nouvelle couleur choisie, celle-ci se répercute sur le bouton.

Lorsqu'on clique sur le bouton de choix de la taille (A4 par défaut), une autre boîte de dialogue s'ouvre, qui nous permet de choisir entre les quatre formats papier les plus courants (figure 5).

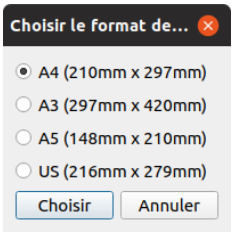

Figure 5

La *figure 6* représente l'aspect de **ToutEnClic,** après qu'une page A4 de couleur jaune pâle y ait été créée.

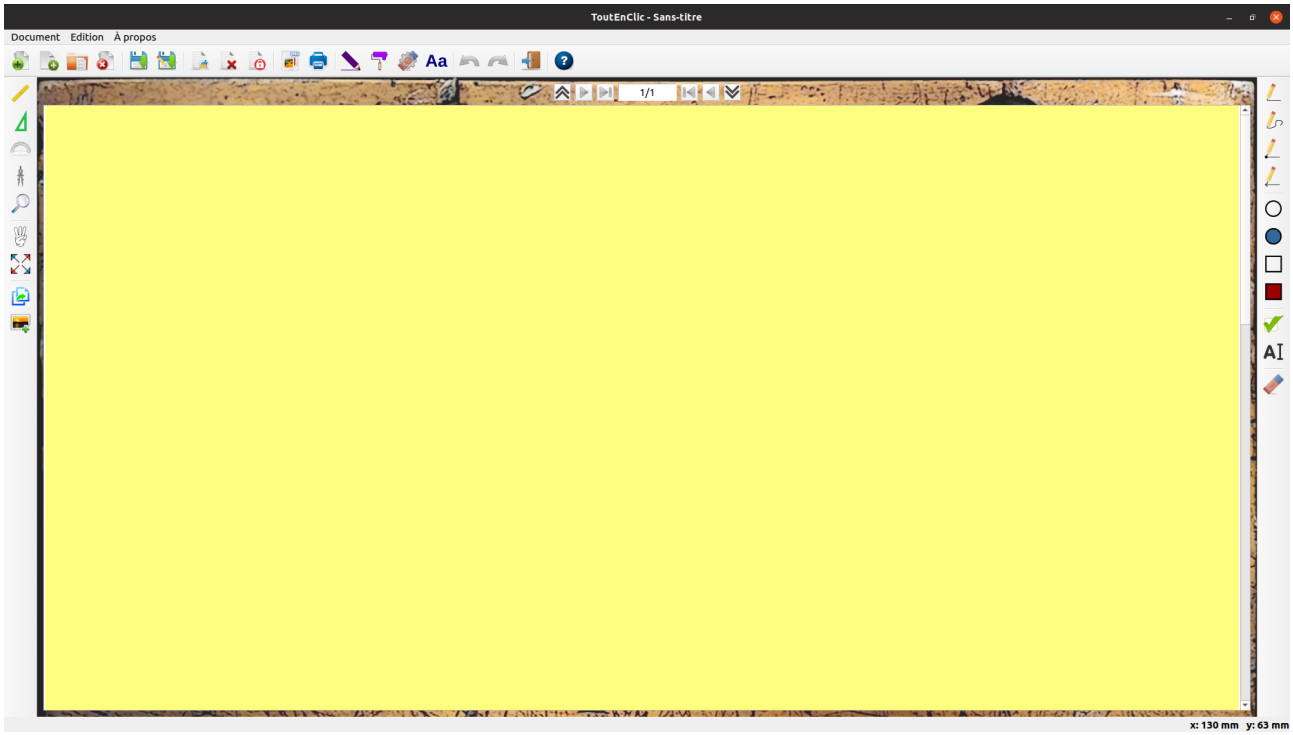

Figure 6

Page de cahier seyes

Il s'agit de la page classique d'un cahier d'écolier.

La seule taille disponible est au format A4 et le bouton de choix de la taille est alors inactif (*figure 7*).

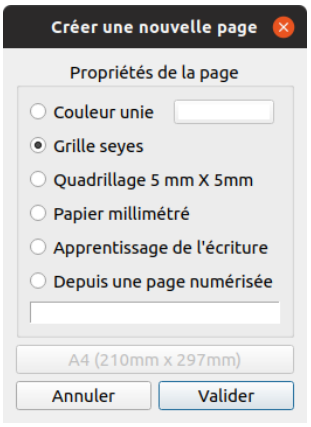

Figure 7

La *figure 8* montre ToutEnClic avec une page seyes affichée.

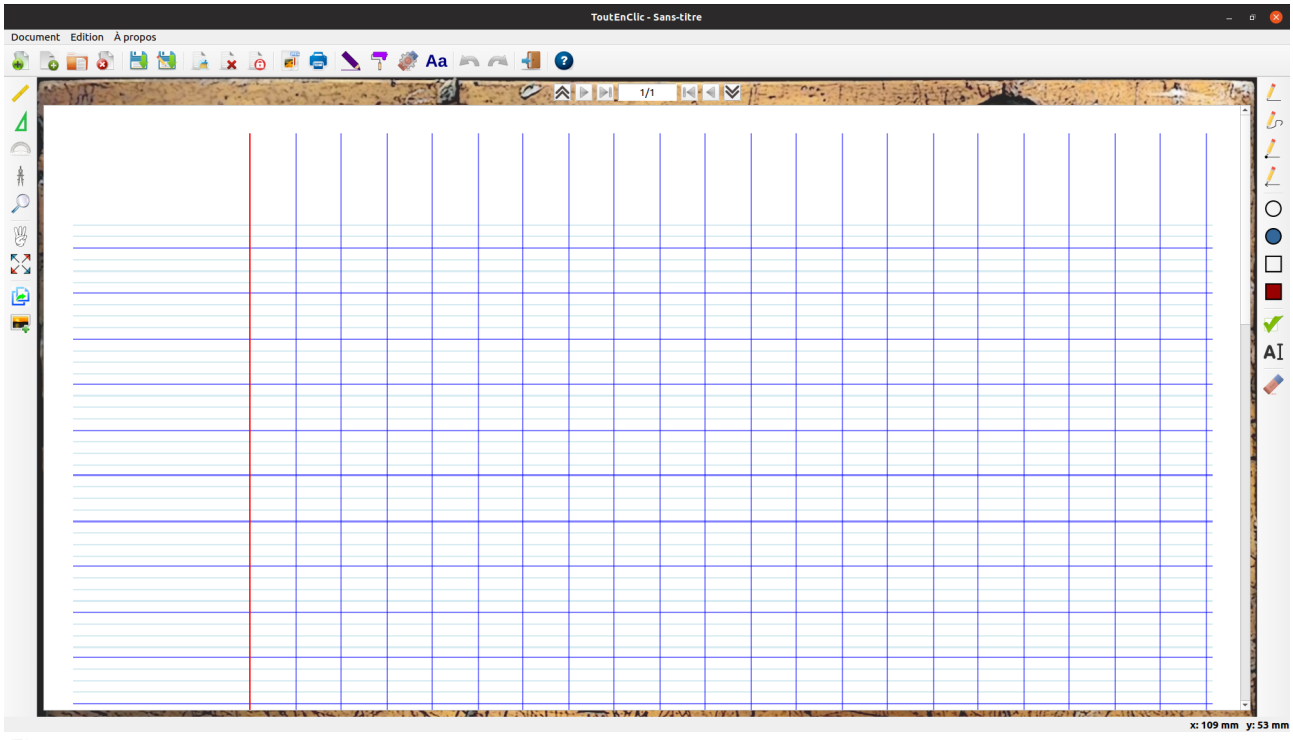

Figure 8

Page quadrillée

Il s'agit d'une page à carreaux 5x5 classique.

La seule taille disponible est au format A4 et le bouton de choix de la taille est alors inactif (*figure 9*).

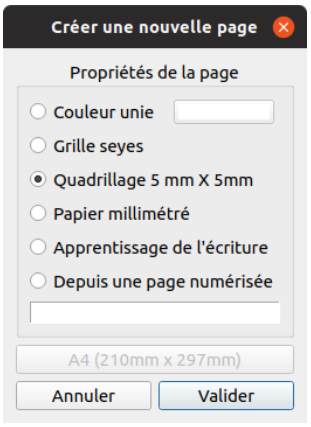

Figure 9

La *figure 10* montre l'aspect de ce type de page dans **ToutEnClic.**

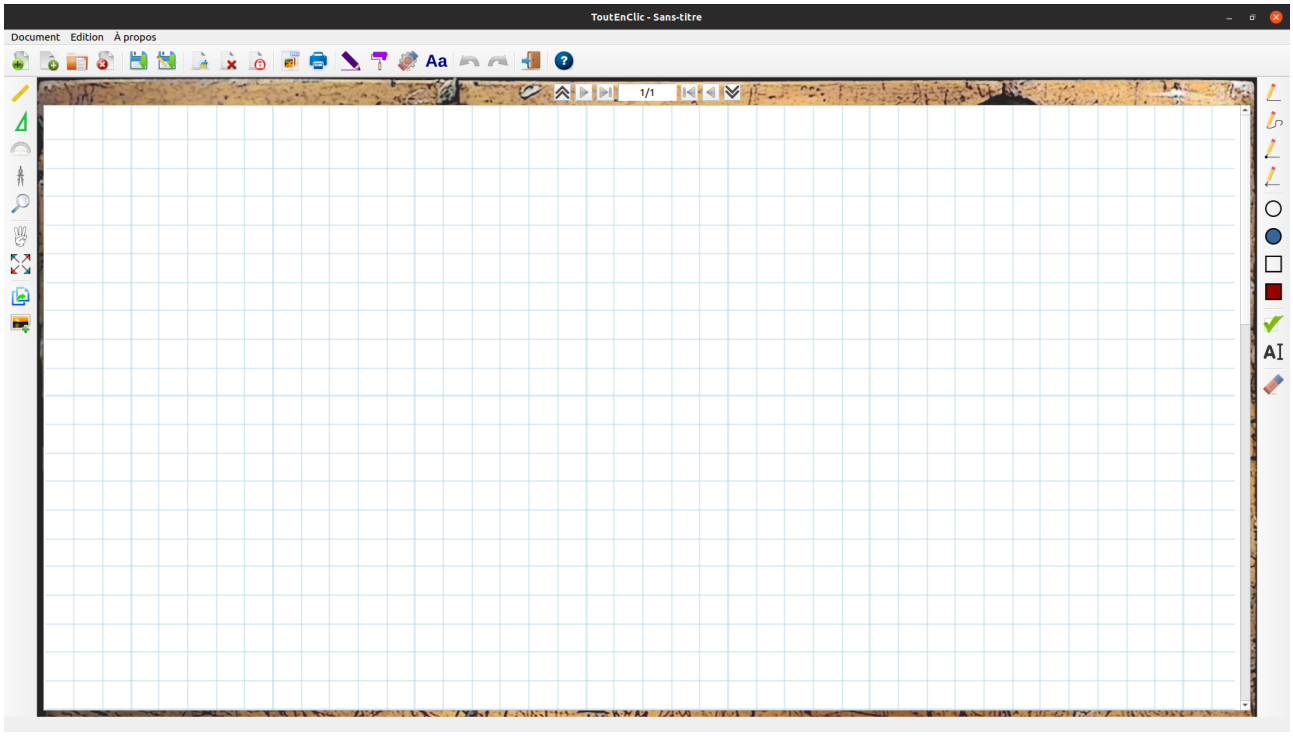

Figure 10

Page de papier millimétré

Il s'agit d'une page spécifique aux exercices de géométrie.

La seule taille disponible est au format A4 et le bouton de choix de la taille est alors inactif (*figure 11*).

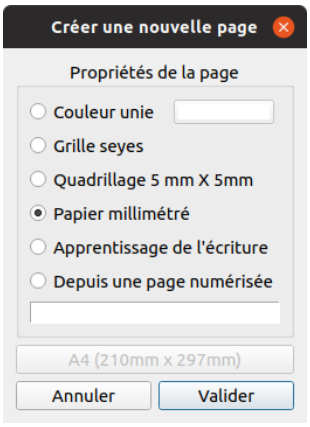

Figure 11

L'aspect de ToutEnClic sera alors celui de la *figure 12*.

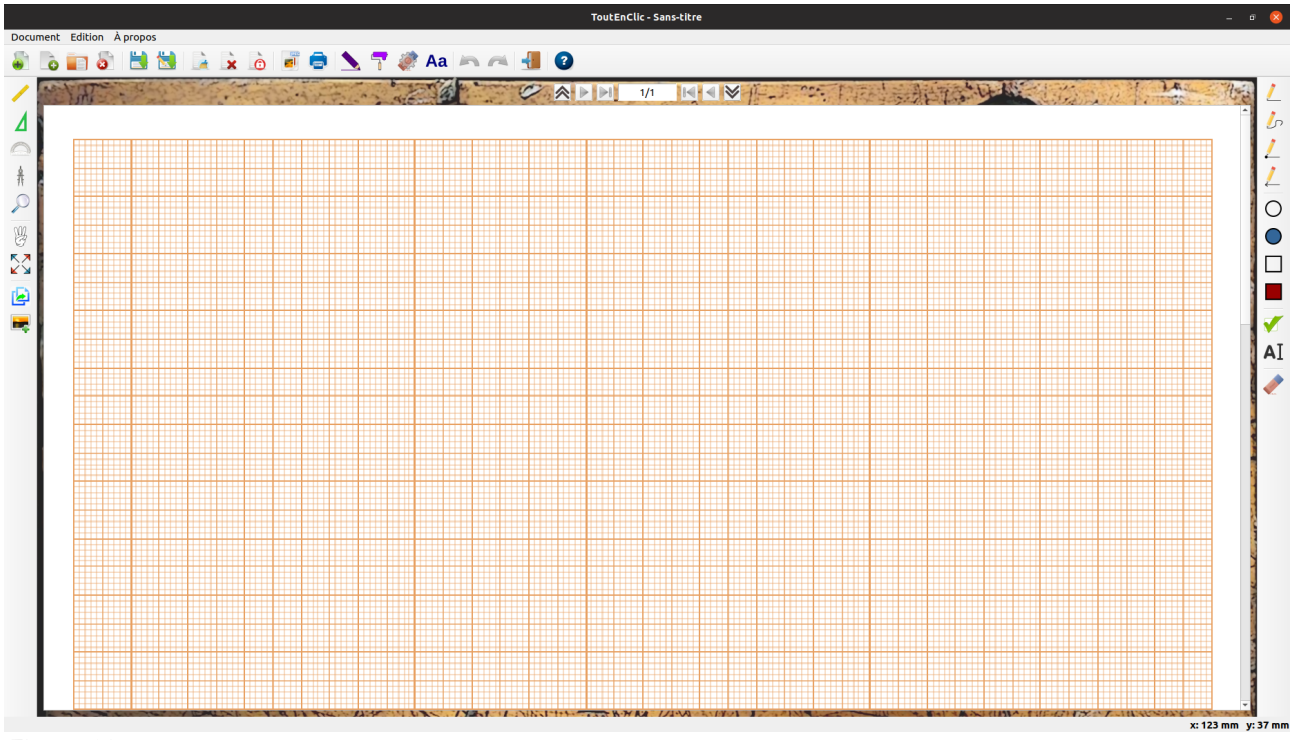

Figure 12

Page d'apprentissage de l'écriture

Il s'agit d'une page interlignée de façon à faciliter le positionnement des lettres tracées en écriture cursive.

Son intérêt est moindre par rapport aux autres modèles et elle nécessite d'être combinée avec l'utilisation d'une police de caractères cursifs.

La seule taille disponible est au format A4 et le bouton de choix de la taille est alors inactif (*figure 13*).

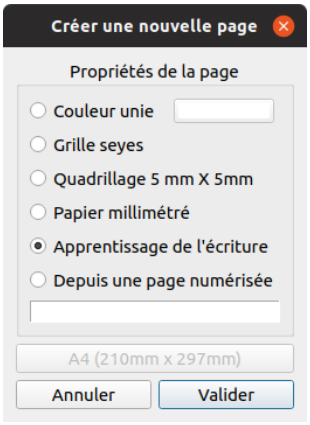

Figure 13

L'aspect de ToutEnClic sera alors celui de la *figure 14*.

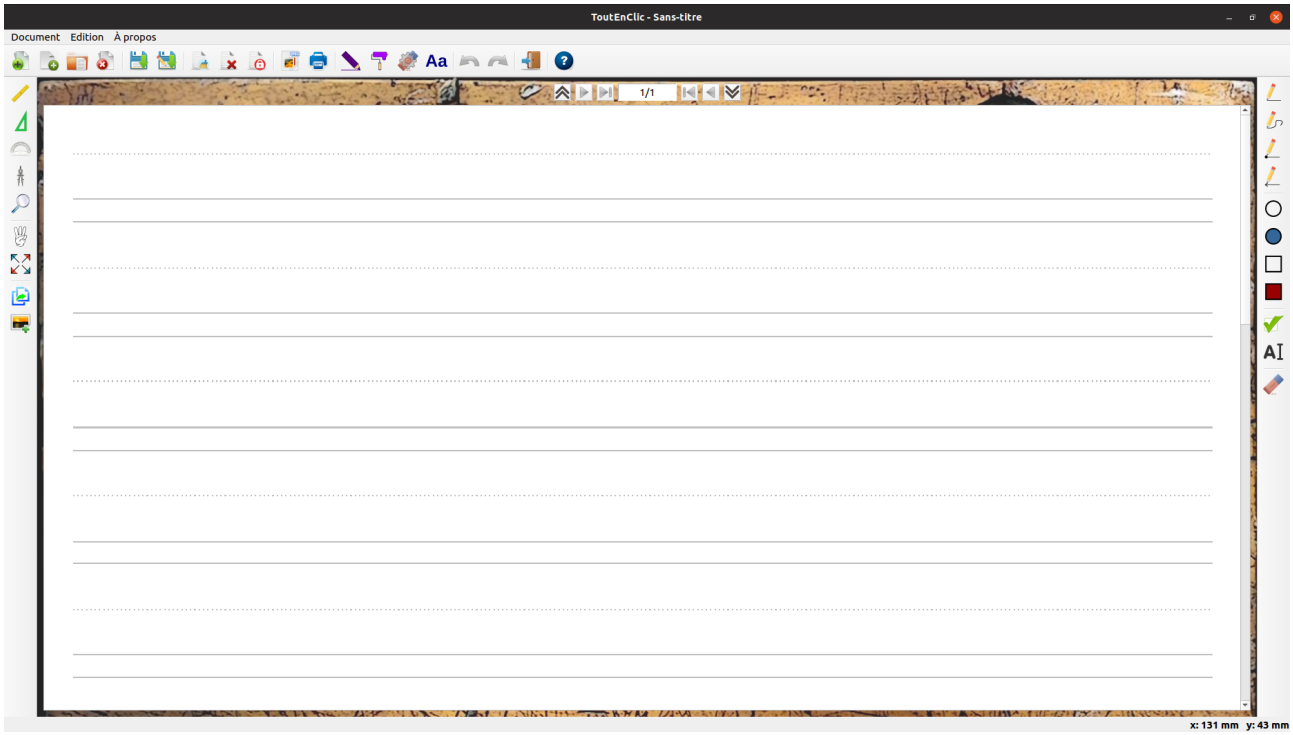

Figure 14

Intégration d'une page numérisée

Le grand intérêt de ce modèle de page, c'est de permettre à l'enseignant de créer un document **ToutEnClic** depuis les pages d'un cahier d'exercices, d'un livre ou de feuillets qu'il aura préalablement préparés de façon classique.

S'il s'agit d'exercices nécessitant l'utilisation des outils de géométrie (double-décimètre, compas, équerre ou rapporteur), il conviendra d'être très précis lors de la numérisation tant dans le positionnement des pages dans le scanner que dans la résolution de ce dernier qui ne devra pas être inférieure à 300 dpi.

ToutEnClic, lors de l'intégration d'une telle page, recalibrera l'image en fonction de sa taille initiale avant numérisation, afin qu'un millimètre sur l'image corresponde bien à un millimètre sur les outils de géométrie.

Aussitôt que vous avez cliqué sur l'option "Depuis une page numérisée", une boîte de dialogue vous invite à choisir le fichier image concernée (figure 15).

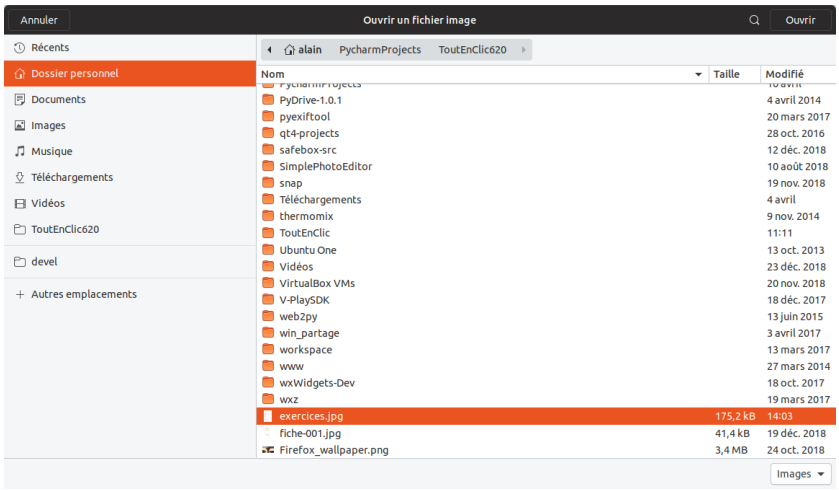

Figure 15

Une fois le fichier choisi, la zone "Nom de fichier" de la boîte de dialogue initiale est alimentée et le bouton de choix du format est A4 par défaut *(figure 16)*.

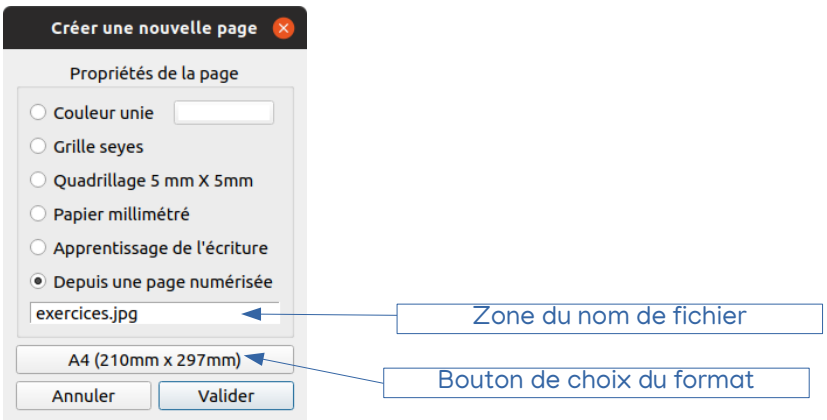

Figure 16

Vous pouvez alors choisir un autre format de page pour le calibrage de l'image si le format initial de la page numérisée était différent de A4 ; la boîte de dialogue de choix d'un format se présente alors avec une option supplémentaire qui est "Pas de format défini" *(figure 17)*.

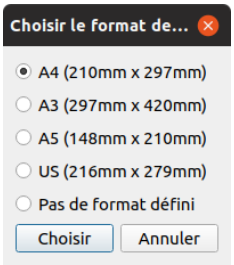

Figure 17

Si vous gardez l'option A4 et qu'après le chargement de la page vous activez l'outil double-décimètre ToutEnClic se présentera comme à la *figure 18*, et vous constaterez que votre page a bien été calibrée en A4, sans que vous ayez eu à vous soucier de la résolution avec laquelle elle avait été numérisée.

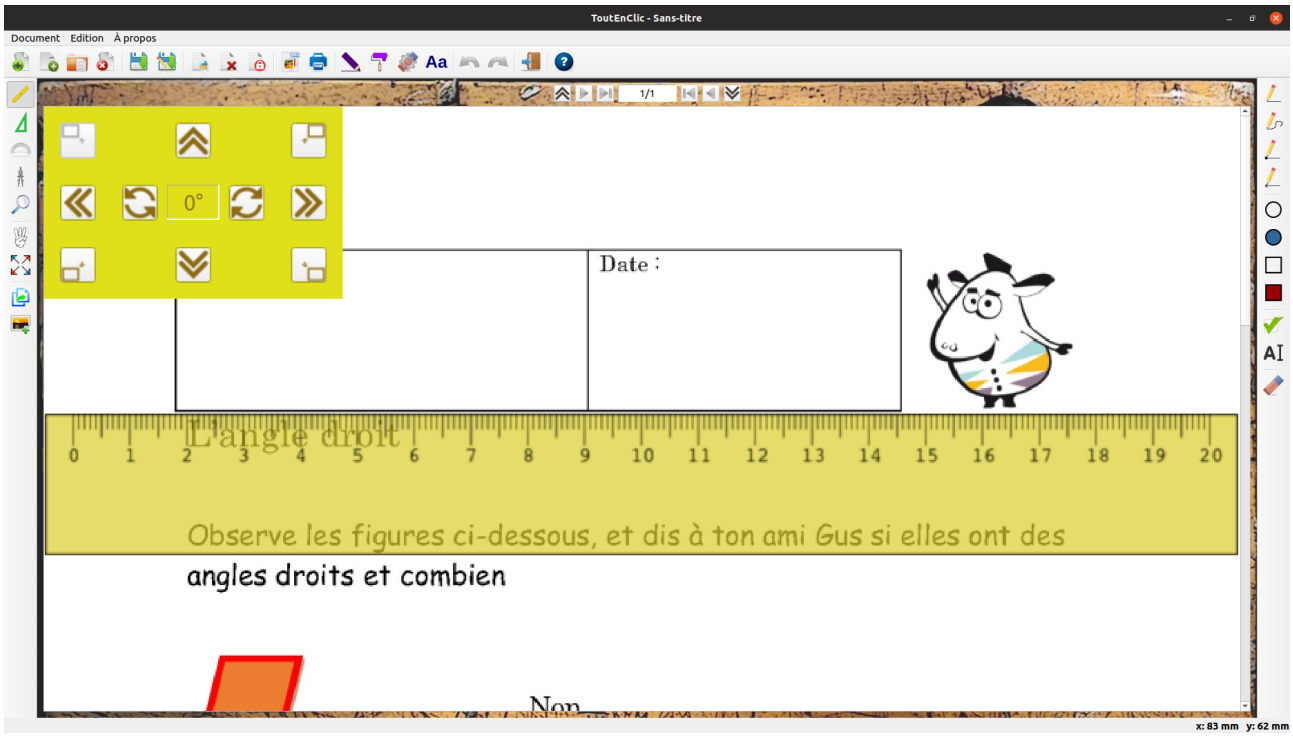

Figure 18

Par contre, si vous avez choisi de ne pas fixer de format à l'image, celle-ci ne sera pas recalibrée et aura une taille dans **ToutEnClic** en rapport avec la résolution choisie lors de sa numérisation ; au plus cette dernière sera élevée et au plus l'image sera grande.

On peut illustrer cela en chargeant la même image que précédemment, en ne définissant pas de format et en activant le double décimètre.

On en constate le résultat à la *figure 19*.

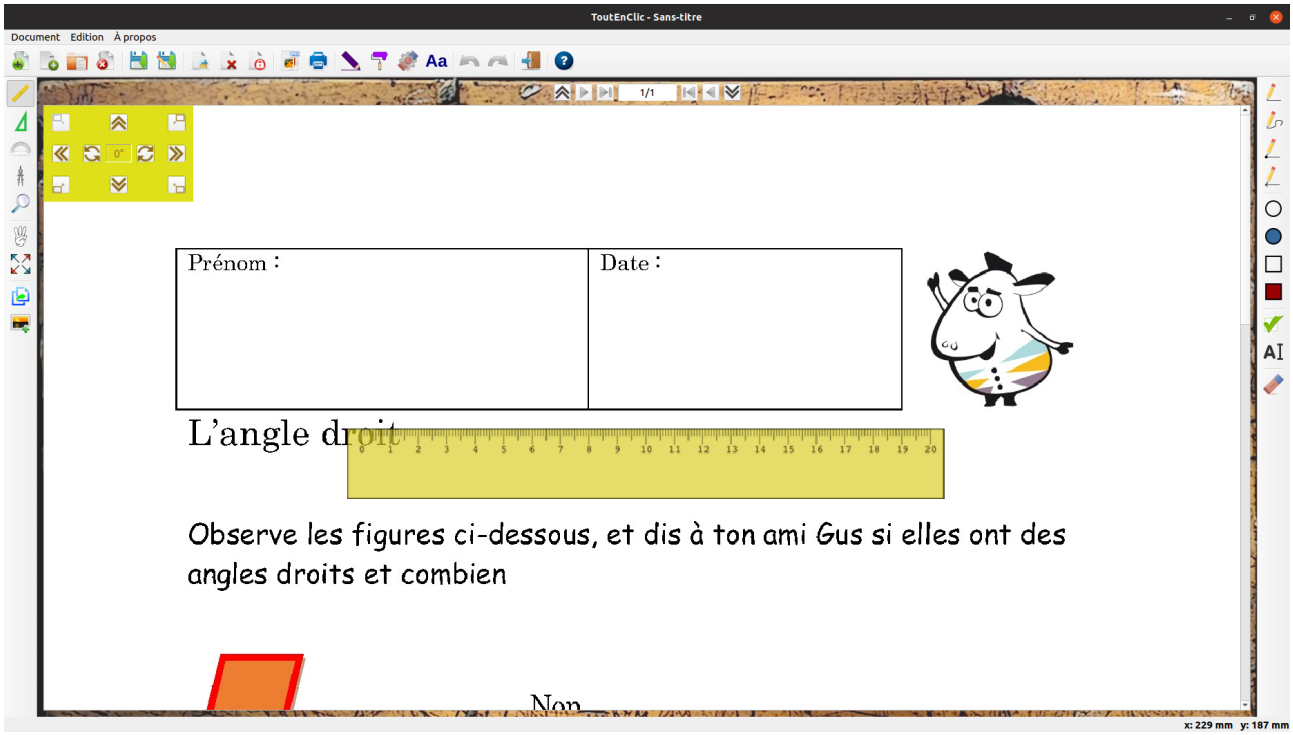

Figure 19

On voit que la proportion du double-décimètre est complètement différente alors même que la page ne se présente pas différemment, ce qui signifie que si un exercice invitait l'élève à mesurer une ligne située dans la page, le résultat trouvé serait complètement faux.

Une fois votre première page créée, ToutEnClic vous demande alors si vous voulez en ajouter une autre (figure 20).

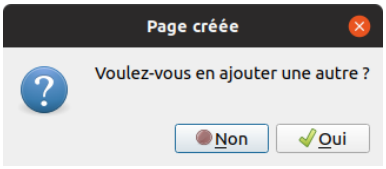

Figure 20

Tant que vous répondrez "Oui", le processus se renouvellera et une nouvelle page sera ajoutée à votre document.

Une fois le processus terminé vous pourrez naviguer facilement entre les pages à l'aide des boutons situés en haut du document *(figure 21)*.

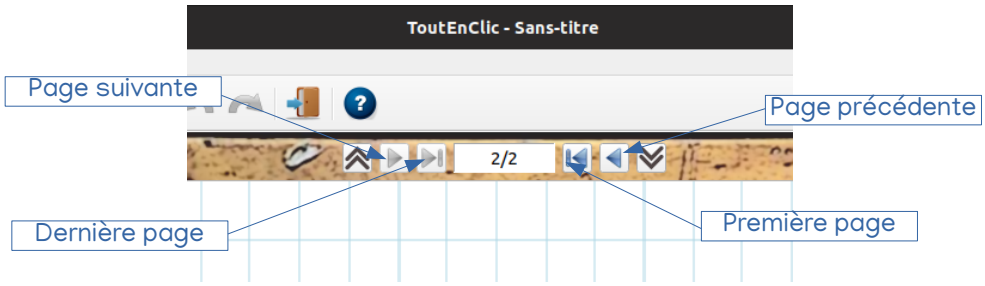

Figure 21

Vous disposez également de deux boutons permettant de faire défiler la page vers le haut ou vers le bas (figure 22).

Ces deux boutons sont utiles quand le handicap de l'élève lui pose des difficultés dans l'utilisation de la barre de défilement située à droite de la page.

Ils sont à répétition, c'est à dire qu'ils activent le défilement tant qu'ils sont pressés et le stoppent lorsqu'ils sont relâchés.

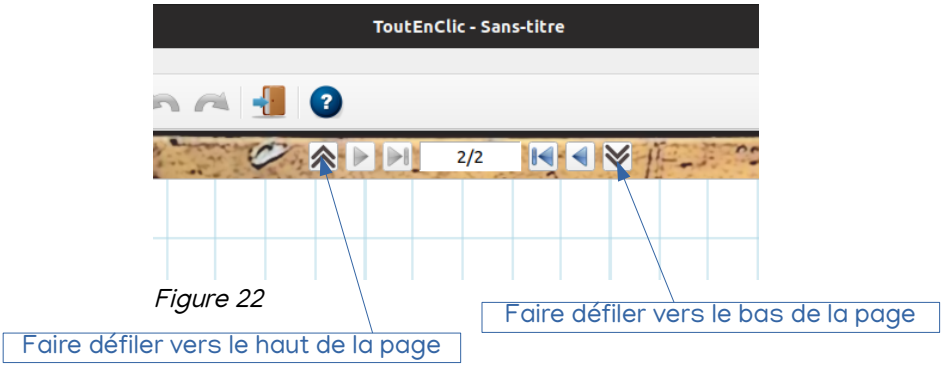

Figure 22



Ajouter une page

Ce bouton permet d'ajouter une nouvelle page à un document existant.

C'est exactement le même processus que celui de l'ajout des pages lors de la création d'un document.

La page est ajoutée en fin de document.

Ouvrir un document

Ce bouton permet d'ouvrir un document **ToutEnClic.**

Un document **ToutEnClic** est sauvegardé au format XML dans un fichier dont l'extension est ".tec".

Lorsque vous cliquez sur ce bouton, une boîte de dialogue d'ouverture de fichier s'ouvre et ne vous présente que les fichiers d'extension ".tec" (figure 23).

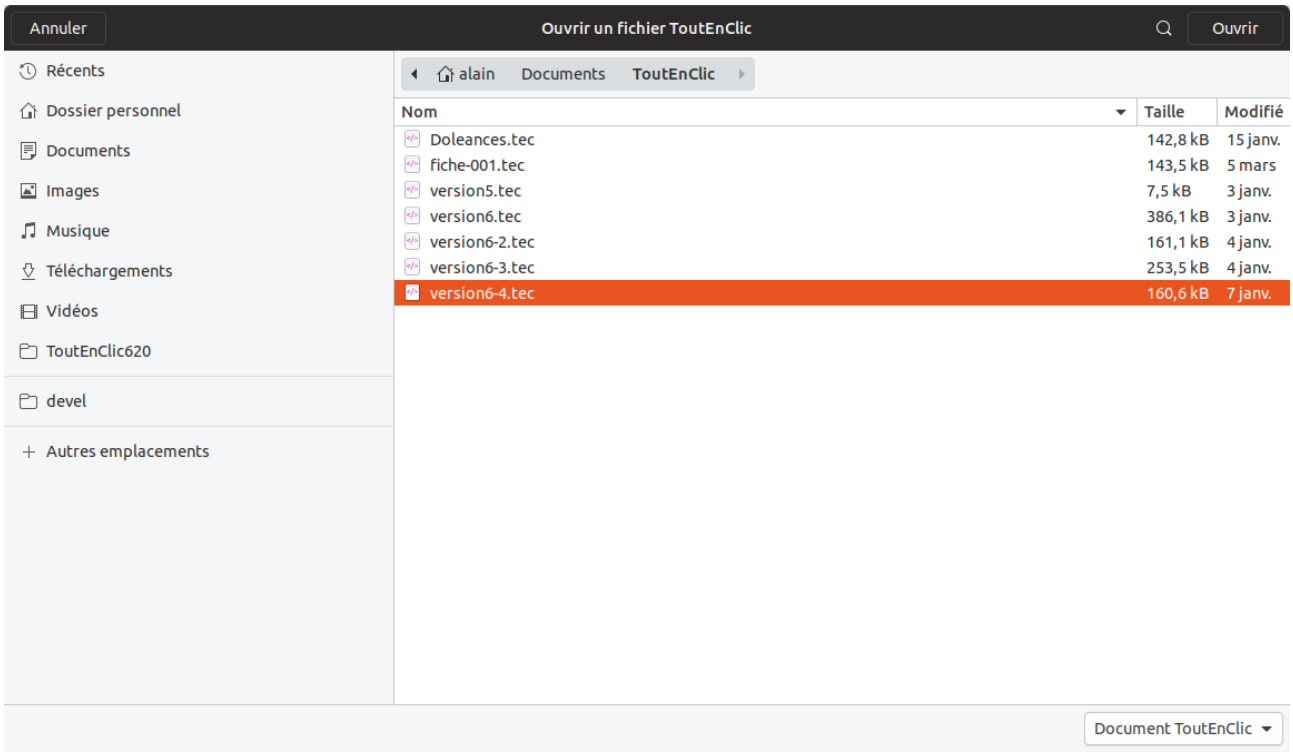

Figure 23

Les fichiers ".tec" au format XML n'existent que depuis la version 5 du logiciel, aussi les fichier ".tec" produits par une version antérieure sont incompatibles.

Si vous venez d'une version antérieure, je vous conseille d'exporter vos documents au format JPEG à l'aide de votre ancienne version, puis de les intégrer dans la nouvelle version comme des pages numérisées.

Par ailleurs, le multi-pages n'existe que depuis la version 6. Si vous venez de la version 5, vous pourrez sans problème intégrer vos documents, mais ceux-ci seront convertis au passage et ToutEnClic vous invitera à les sauvegarder avant de quitter, même si vous n'y avez apporté aucune modification.

La version 7.00 n'enregistre plus de façon séparée tous les éléments de dessin, mais n'enregistre que les trois calques principaux de chaque page, en reportant toutes les modifications apportées à chacune des pages dans la session sur son calque à dessins.

Fermer le document affiché

Ce bouton est à utiliser pour fermer le document en cours d'affichage sans pour cela quitter ToutEnClic.

Si le document a été nouvellement créé ou s'il a été modifié depuis son ouverture, une boite de dialogue demandera quelle est la marche à suivre *(figure 24)*.

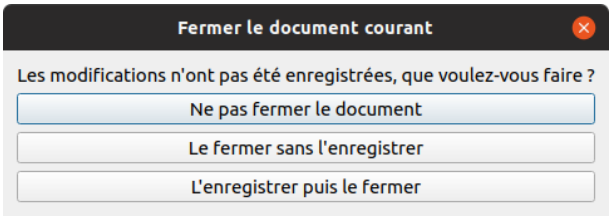

Figure 24

Enregistrer

Ce bouton permet d'enregistrer le document en cours d'affichage à condition qu'il possède déjà un nom de fichier d'extension ".tec".

Si ce n'est pas le cas, ToutEnClic applique automatiquement la procédure liée au bouton "Enregistrer sous".

Enregistrer sous

Ce bouton permet d'enregistrer le document en cours d'affichage quand c'est un document qui ne possède pas encore de nom de fichier d'extension ".tec", ou d'enregistrer ce document sous un autre nom de fichier dans le cas contraire.

Une boîte de dialogue vous propose de choisir un fichier existant ou de saisir un nouveau nom de fichier *(figure 25)*. Si vous saisissez un nom de fichier, il est inutile d'en préciser l'extension ".tec" qui y sera automatiquement ajoutée.

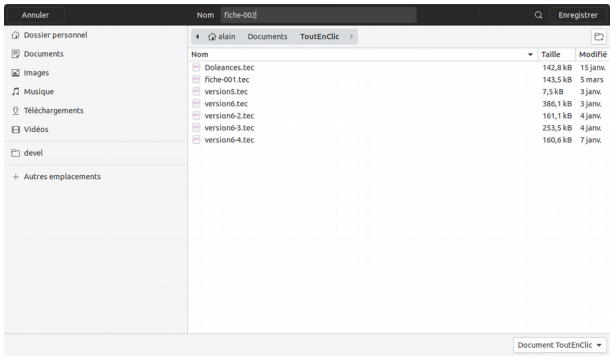

Figure 25

Si vous choisissez un nom de fichier existant, vous devrez confirmer l'écrasement *(figure 26)*.

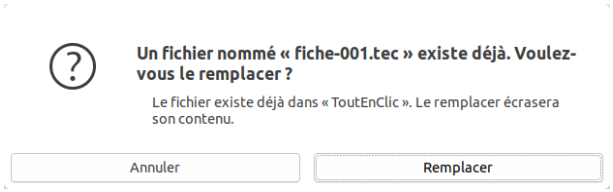

Figure 26

Vous recevrez ensuite confirmation de l'enregistrement *(figure 27)*.

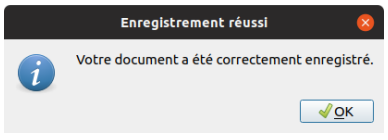

Figure 27

Effacer le contenu de la page

Ce bouton permet d'effacer tout ce qui a été ajouté à la page sur le calque à dessins, le fond de page restant inamovible.

Si le document possède plusieurs pages, seul le contenu de la page en cours d'affichage est effacé.

Figure 28, la page d'exercices sur les angles droits a été complétée du prénom de l'élève et de la date.

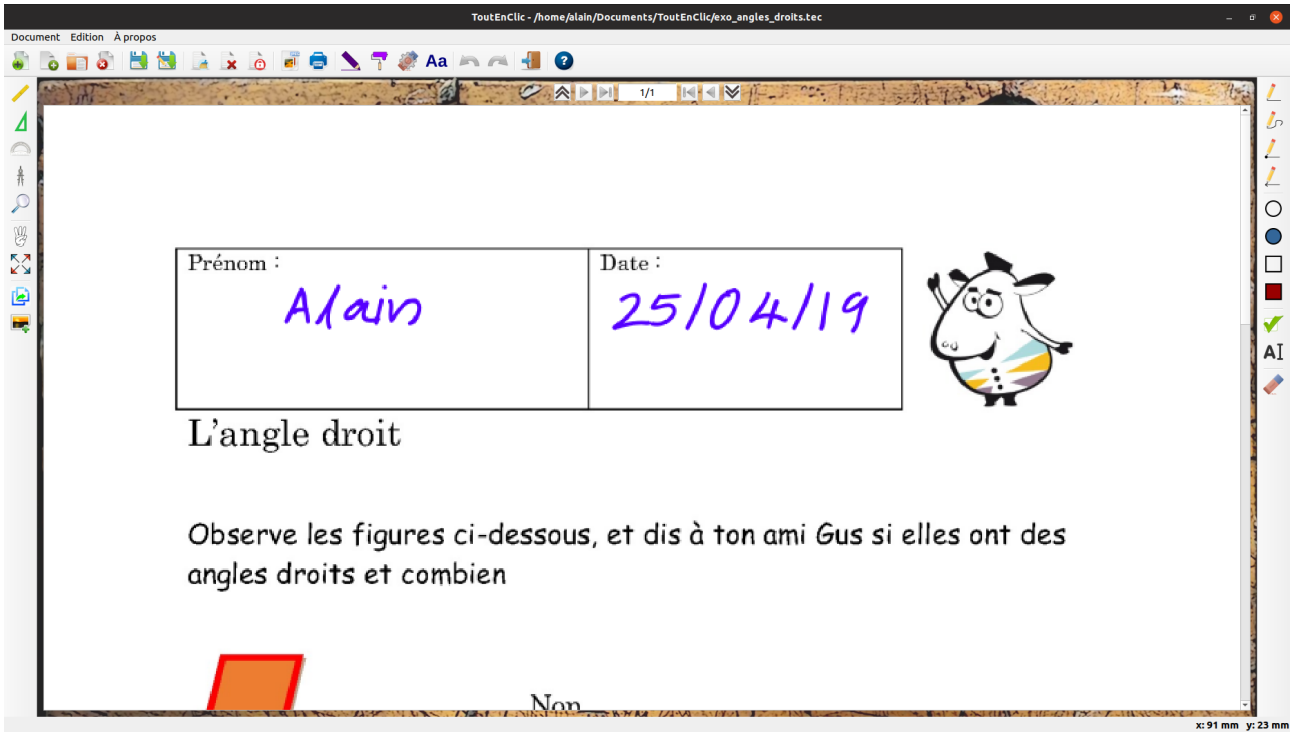

Figure 28

Si vous cliquez sur le bouton, **ToutEnClic** vous demande de confirmer l'effacement de la page (figure 29).

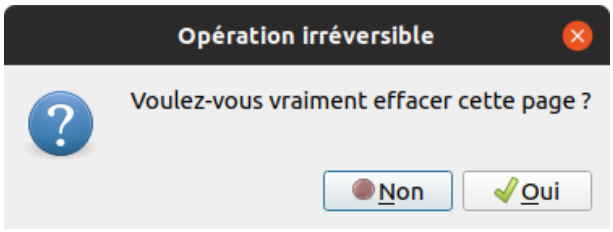

Figure 29

Si vous répondez "Oui", l'effacement est aussitôt réalisé.

La page retrouve son état initial (figure 30). L'opération est irréversible et cette fonction doit donc être utilisée avec précaution.

Si elle a été réalisée par erreur et à condition que le document ait été chargé depuis un fichier ".tec", il faut immédiatement fermer le document sans le sauvegarder.

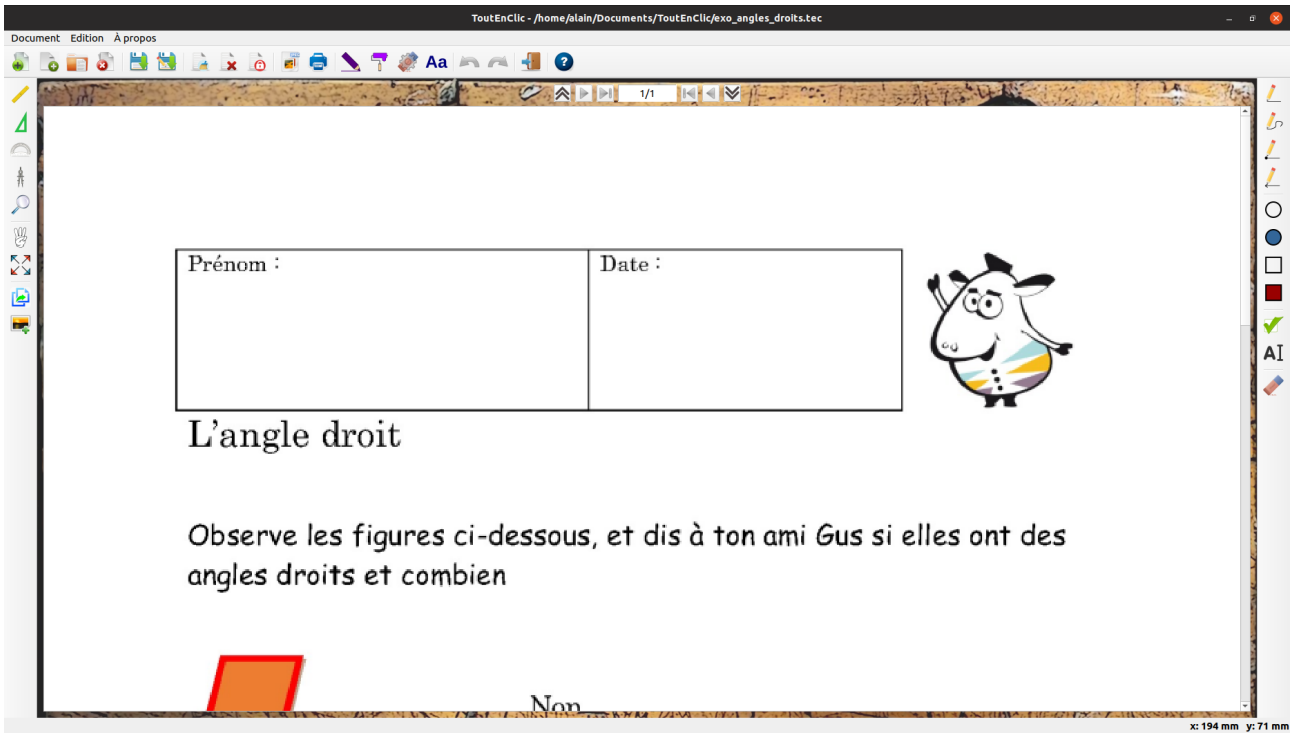

Figure 30

Supprimer la page

Ce bouton supprime la page en cours d'affichage, à la condition que ce ne soit pas la seule page du document.

Avant de supprimer la page, **ToutEnClic** vous demande confirmation *(figure 31)*.

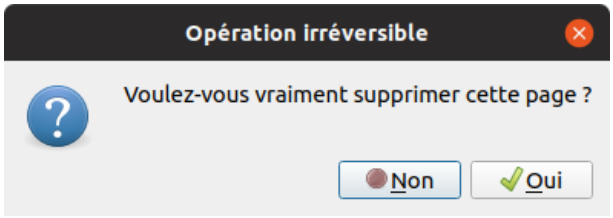

Figure 31

L'opération étant irréversible, il faut utiliser cette fonction avec précaution et si elle a été utilisée par erreur, la seule solution, à condition que le document ait été chargé depuis un fichier ".tec", est de fermer le document sans le sauvegarder.

Si vous tentez de supprimer la dernière page du document, **ToutEnClic** vous avertira de l'impossibilité de l'opération *(figure 32)*.

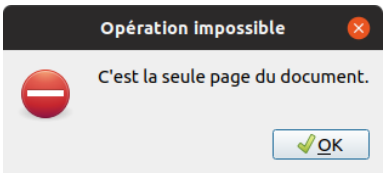

Figure 32

Verrouiller la page dans son état actuel

Cette fonction est utile pour l'enseignant qui désire réaliser entièrement ses supports d'exercices dans **ToutEnClic.**

Un clic sur ce bouton reporte tous les éléments qui se trouvent sur le calque à dessins vers le calque des éléments verrouillés, ce qui les préserve d'un effacement général ou de l'action de la gomme.

Une boîte de dialogue avertit que l'opération est irréversible *(figure 33)*.

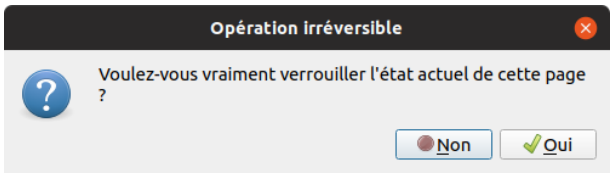

Figure 33

Exporter la page sous forme d'image

Ce bouton permet de créer une image à partir de la page en cours d'affichage et de la sauvegarder dans un fichier.

Les formats de sauvegarde possibles sont **".jpg"** ou **".png"**.

ToutEnClic ouvre une boîte de dialogue qui invite à choisir un fichier existant ou à saisir un nom de fichier *(figure 34)*.

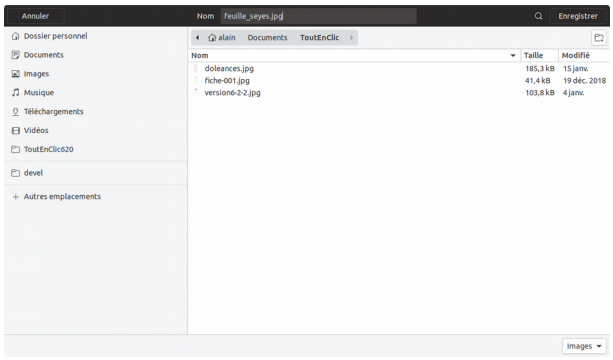

Figure 34

Une fois le nom de fichier renseigné **ToutEnClic** informe des suites données *(figure 35)*.

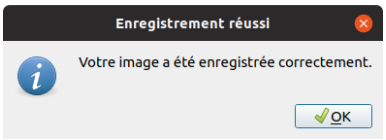

Figure 35

Imprimer la page courante

Ce bouton permet d'envoyer la page en cours d'affichage à une imprimante connectée à l'ordinateur.

Une boîte de dialogue s'affiche *(figure 36)* qui permet de régler les options de l'imprimante avant impression de la page.

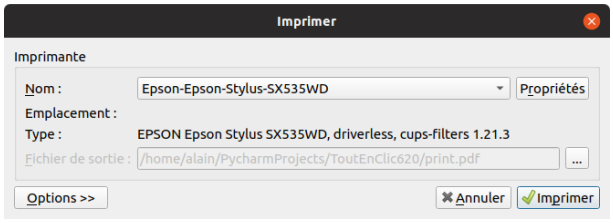

Figure 36

Si les dimensions de la page de l'imprimante correspondent bien à celle de la page à imprimer, le résultat à l'impression est rigoureusement identique à la page affichée.

Dans le cas contraire, seules les proportions de la page à imprimer sont conservées, et l'image imprimée est redimensionnée pour tenir dans la page d'impression.

Réglages des propriétés du crayon

Ce bouton déclenche une fenêtre Pop-up *(figure 37)* qui permet d'ajuster les propriétés du crayon (couleur, transparence et épaisseur du trait).

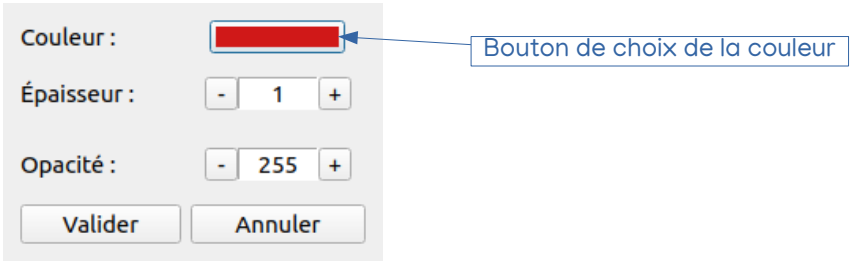

Figure 37

Ces propriétés sont utilisées par tous les outils permettant de tracer des traits, l'entourage des formes elliptiques et rectangulaires et le tracé du compas.

Le bouton de choix de la couleur ouvre la boîte de dialogue correspondante *(figure 38)*.

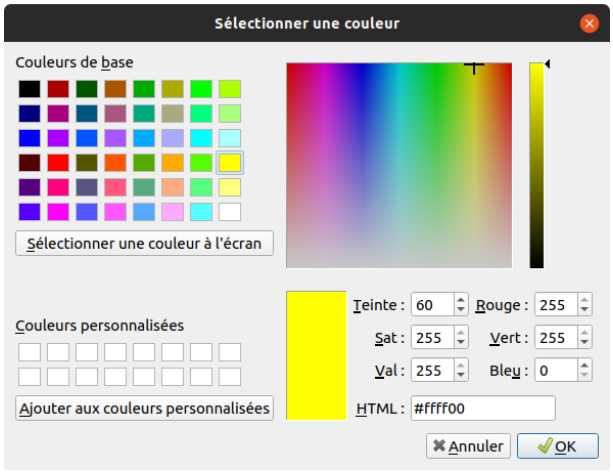

Figure 38

Aussitôt la nouvelle couleur choisie, le bouton de choix de la couleur est redessiné avec la couleur choisie *(figure 39)*.

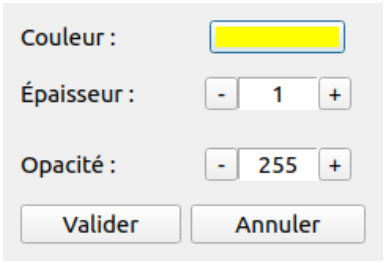

Figure 39

Le réglage de l'épaisseur du trait se fait à l'aide de ses boutons plus et moins.

Ces boutons sont à répétition, c'est à dire que tant que le bouton de la souris (ou du joystick) reste pressé, la valeur située entre les deux boutons s'incrémente ou se décrémente d'un pixel dans les limites de 1 pour la valeur minimale et 20 pour la maximale.

Le réglage de l'opacité se réalise de la même façon que pour l'épaisseur du trait.

La valeur minimale est 1 pour un trait quasiment invisible tant il est transparent, et la valeur maximale est 255 pour un trait complètement opaque.

Une fois les modifications validées, le bouton de réglage prend la couleur choisie *(figure 40)*.

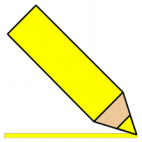

Figure 40

Réglages des propriétés du pinceau

Ce bouton déclenche une fenêtre Pop-up *(figure 41)* qui permet d'ajuster les propriétés du pinceau (couleur et transparence).

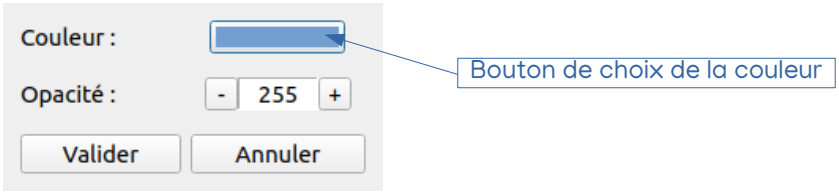

Figure 41

Ces propriétés sont utilisées pour le remplissage des formes elliptiques et rectangulaires pleines.

Le bouton de choix de la couleur ouvre la boîte de dialogue correspondante *(figure 42)*.

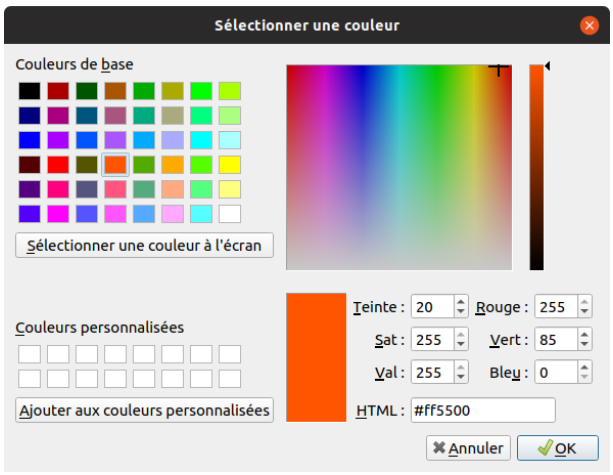

Figure 42

Aussitôt la nouvelle couleur choisie, le bouton de choix de la couleur est redessiné avec la couleur choisie *(figure 43)*.

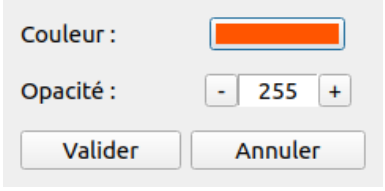

Figure 43

Le réglage de l'opacité se fait à l'aide de ses boutons plus et moins.

Ces boutons sont à répétition, c'est à dire que tant que le bouton de la souris (ou du joystick) reste pressé, la valeur située entre les deux boutons s'incrémente ou se décrémente d'un pixel.

La valeur minimale est 1 pour un remplissage quasiment invisible tant il est transparent, et la valeur maximale est 255 pour remplissage complètement opaque.

Une fois les modifications validées, le bouton de réglage prend la couleur choisie *(figure 44)*.

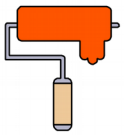

Figure 44



Réglage de l'épaisseur de la gomme

Ce bouton déclenche une fenêtre Pop-up *(figure 45)* qui permet d'ajuster l'épaisseur en pixels de la gomme.

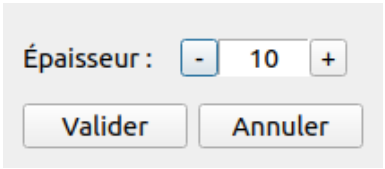

Figure 45

Le réglage de l'épaisseur du gommage se fait à l'aide de ses boutons plus et moins.

Ces boutons sont à répétition, c'est à dire que tant que le bouton de la souris (ou du joystick) reste pressé, la valeur située entre les deux boutons s'incrémente ou se décrémente d'un pixel dans les limites de 2 pour la valeur minimale et 20 pour la maximale.

Aa Réglages de la police de caractères

Ce bouton déclenche une fenêtre Pop-up *(figure 46)* qui permet d'ajuster les paramètres à utiliser lors de la saisie de textes (couleur, police et taille, utilisation ou non du clavier virtuel).

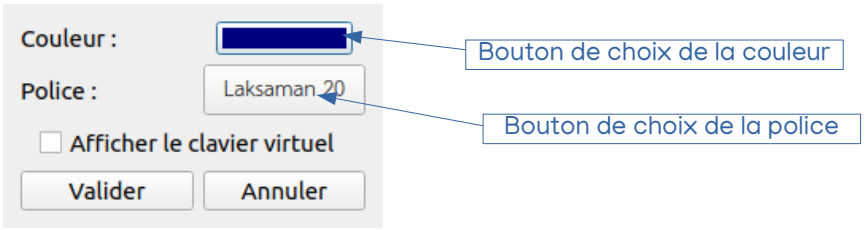

Figure 46

Le bouton de choix de la couleur ouvre la boîte de dialogue correspondante *(figure 47)*.

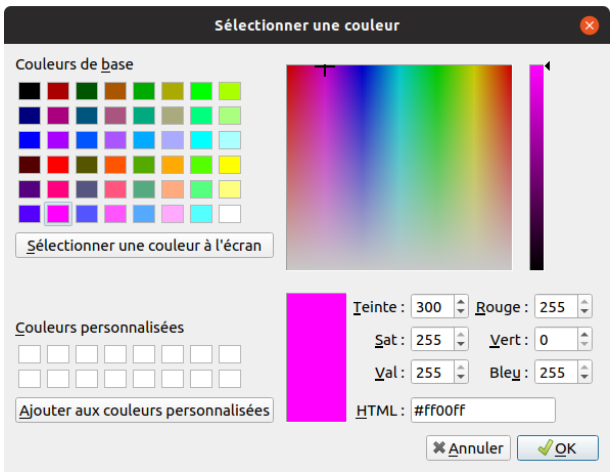

Figure 47

Aussitôt la nouvelle couleur choisie, le bouton de choix de la couleur est redessiné avec la couleur choisie *(figure 48)*.

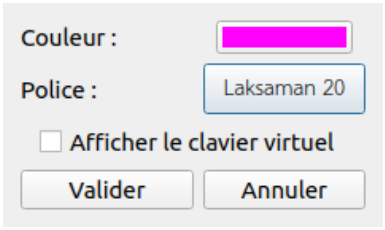

Figure 48

Le bouton de choix de la police ouvre une boîte de dialogue permettant d'en choisir la famille, la taille et les caractéristiques *(figure 49)*.

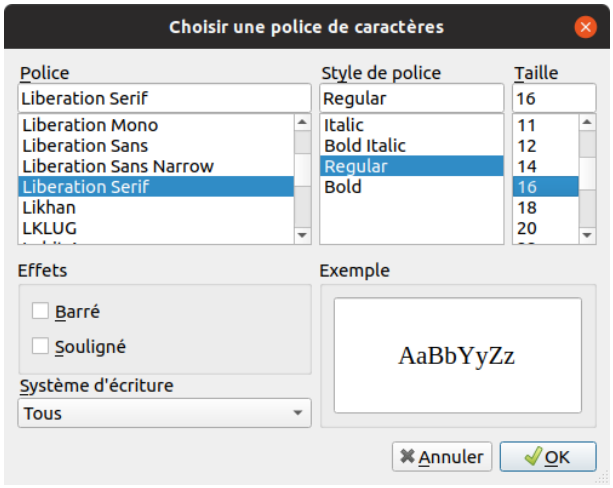

Figure 49

Aussitôt la police et ses caractéristiques choisies, elles se répercutent sur le bouton de choix de la police *(figure 50)*.

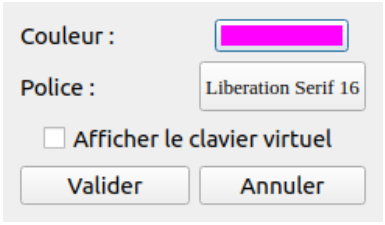

Figure 50

La case à cocher "Afficher le clavier virtuel" permet de définir si, lors de la saisie de textes on utilise le clavier virtuel fourni par ToutEnClic ou si on utilise un autre dispositif (clavier physique ou clavicom).

Une fois les paramètres validés, le bouton de réglages prend la couleur choisie *(figure 51)*.



Figure 51

Annuler la dernière modification

Ce bouton permet d'annuler la dernière modification apportée à la page en cours d'affichage depuis le chargement du document dans **ToutEnClic.**

Il n'est actif que quand une au moins une modification a été apportée à la page, et tant qu'on n'est pas revenu en arrière de toutes les modifications apportées à la page.

Quand on change de page, il ne reste ou ne redevient actif que si la page qu'on affiche a elle-même subi une ou plusieurs modifications depuis le chargement du document.

Si on apporte une nouvelle modification à la page, celles qui ont été annulée auparavant ne peuvent plus être récupérées.

Une fois le document enregistré et fermé, les modifications annulées sont définitivement perdues.

Le fait d'annuler une modification rend actif le bouton de récupération d'une annulation.

 Récupérer la dernière modification annulée

Ce bouton permet de rétablir une modification précédemment annulée dans la page en cours d'affichage.

Il n'est actif que si la dernière modification annulée n'a pas été suivie d'une nouvelle modification.

Quitter ToutEnClic

Ce bouton décharge le document en cours d'édition et ferme l'application.

Si une modification avait été apportée au document sans que celle-ci ait été enregistrée, une boîte de dialogue s'ouvre, demandant la marche à suivre (figure 52).

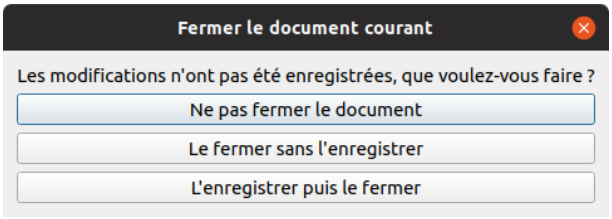

Figure 52

À propos de ToutEnClic

Ce bouton affiche une boîte de dialogue (figure 53) qui précise le numéro de version en cours d'utilisation et donne les informations de copyright © et de licence régissant la distribution de **ToutEnClic.**

Un premier onglet (Copyright) affiche les informations générales.

Un second onglet (Licence) permet de consulter le texte intégral (en anglais) de la licence libre et open-source (GNU-GPL version 3) sous la protection de laquelle est distribué **ToutEnClic.**

Un logiciel open-source est un logiciel distribué avec son code source ce qui permet à tout un chacun de vérifier ou faire vérifier que le logiciel est bien conforme à son usage déclaré et qu'aucun dispositif malveillant ne s'y cache.

La licence GNU-GPL permet à quiconque le désire et a les compétence pour le faire, de modifier le logiciel dans le but de l'améliorer, aux conditions expresses de toujours communiquer son copyright © initial et de distribuer le code source modifié.



Figure 53

Fonctionnalités de dessin

La barre d'outils située à droite est composée de boutons poussoirs permettant d'accéder à toutes les fonctions de dessin de **ToutEnClic**.

Tant qu'un bouton reste enfoncé, la fonction de dessin qui lui est attachée reste active, un message dans la barre d'état de **ToutEnClic** le signale et le curseur de la souris prend une forme spécifique liée au type de dessin correspondant.

Pour relâcher un bouton enfoncé, il suffit de cliquer dessus ou d'en enfoncer un autre.

Ces fonctionnalités se déclinent en trois types:

- Les tracés au crayon
- Le dessin de formes
- L'écriture de textes
- La gomme

Tracés au crayon

La forme du curseur de la souris est identique à celle de la *figure 54* pour l'ensemble des tracés au crayon.

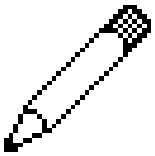

Figure 54

Tous les tracés au crayon se font dans la couleur, l'épaisseur et l'opacité

La ligne droite

Une fois ce bouton poussoir enfoncé, le curseur prend la forme de la *figure 54*.

Pour tracer la ligne droite il suffit de positionner le curseur à l'endroit ou on veut débuter la ligne, presser le bouton gauche de la souris ou le bouton du joystick et déplacer le curseur sans relâcher le bouton vers l'endroit où la ligne doit se terminer, puis relâcher le bouton.

Pendant le déplacement, une ligne pointillée est dessinée entre le point de départ de la ligne et la nouvelle position du curseur.

Une fois le bouton relâché la ligne définitive est dessinée *(figure 55)*.

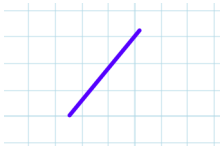

Figure 55

Le tracé à main levée

Une fois ce bouton poussoir enfoncé, le curseur prend la forme de la *figure 54*.

Un clic dessine un point. Pour dessiner une forme, il suffit de déplacer le curseur en maintenant le bouton gauche de la souris ou le bouton du joystick enfoncé. Le dessin s'arrête quand le bouton est relâché *(figure 56)*.



Figure 56

Le pointeur

Un pointeur est une flèche à bout arrondi.

Une fois ce bouton poussoir enfoncé, le curseur prend la forme de la *figure 54*.

Pour effectuer le tracé il suffit de positionner le curseur à l'endroit ou on veut le débuter, presser le bouton gauche de la souris ou le bouton du joystick et déplacer le curseur sans relâcher le bouton vers l'endroit où le pointeur doit pointer, puis relâcher le bouton.

Pendant le déplacement, une ligne pointillée est dessinée entre le point de départ de la ligne et la nouvelle position du curseur.

Une fois le bouton relâché le pointeur est dessiné *(figure 57)*.

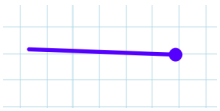

Figure 57

La flèche

Une fois ce bouton poussoir enfoncé, le curseur prend la forme de la *figure 54*.

Pour effectuer le tracé il suffit de positionner le curseur à l'endroit ou on veut le débuter, presser le bouton gauche de la souris ou le bouton du joystick et déplacer le curseur sans relâcher le bouton vers l'endroit où le pointeur doit pointer, puis relâcher le bouton.

Pendant le déplacement, une ligne pointillée est dessinée entre le point de départ de la ligne et la nouvelle position du curseur.

Une fois le bouton relâché la flèche est dessinée *(figure 58)*.



Figure 58

Dessiner des formes

La forme du curseur varie selon que la forme dessinée est rectangulaire *(figure 59)*, elliptique *(figure 60)* ou est une case à cocher *(figure 61)*.

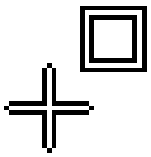

Figure 59

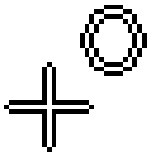

Figure 60

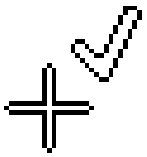

Figure 61

À part pour la case à cocher, le tracé des forme se fait dans la couleur, l'épaisseur et l'opacité du crayon, et le remplissage dans la couleur et l'opacité du pinceau.

Dessiner une ellipse vide

Une fois ce bouton poussoir enfoncé, le curseur prend la forme de la *figure 60*.

Pour effectuer le tracé il suffit de positionner le curseur à l'endroit ou on veut le débuter, presser le bouton gauche de la souris ou le bouton du joystick et déplacer le curseur sans relâcher le bouton de façon à délimiter un rectangle à l'intérieur duquel l'ellipse sera contenue, puis relâcher le bouton.

Pendant le déplacement, une ellipse en pointillés est dessinée dans le rectangle formé entre le point de départ et la nouvelle position du curseur.

Une fois le bouton relâché l'ellipse définitive est dessinée sans aucun remplissage *(figure 62)*.

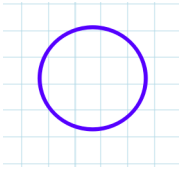

Figure 62

Dessiner une ellipse pleine

Une fois ce bouton poussoir enfoncé, le curseur prend la forme de la *figure 60*.

Pour effectuer le tracé il suffit de positionner le curseur à l'endroit ou on veut le débuter, presser le bouton gauche de la souris ou le bouton du joystick et déplacer le curseur sans relâcher le bouton de façon à délimiter un rectangle à l'intérieur duquel l'ellipse sera contenue, puis relâcher le bouton.

Pendant le déplacement, une ellipse en pointillés est dessinée dans le rectangle formé entre le point de départ et la nouvelle position du curseur.

Une fois le bouton relâché l'ellipse définitive est dessinée remplie de la couleur paramétrée pour le pinceau *(figure 63)*.

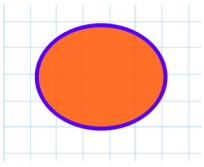

Figure 63

Dessiner un rectangle vide

Une fois ce bouton poussoir enfoncé, le curseur prend la forme de la *figure 59*.

Pour effectuer le tracé il suffit de positionner le curseur à l'endroit ou on veut le débuter, presser le bouton gauche de la souris ou le bouton du joystick et déplacer le curseur sans relâcher le bouton de façon à délimiter un rectangle de la taille voulue, puis relâcher le bouton.

Pendant le déplacement, un rectangle en pointillés est dessiné entre le point de départ et la nouvelle position du curseur.

Une fois le bouton relâché le rectangle définitif est dessiné sans aucun remplissage *(figure 64)*.

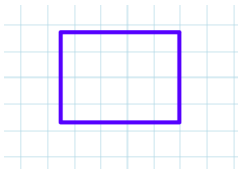

Figure 64

Dessiner un rectangle plein

Une fois ce bouton poussoir enfoncé, le curseur prend la forme de la *figure 59*.

Pour effectuer le tracé il suffit de positionner le curseur à l'endroit ou on veut le débuter, presser le bouton gauche de la souris ou le bouton du joystick et déplacer le curseur sans relâcher le bouton de façon à délimiter un rectangle de la taille voulue, puis relâcher le bouton.

Pendant le déplacement, un rectangle en pointillés est dessiné entre le point de départ et la nouvelle position du curseur.

Une fois le bouton relâché le rectangle définitif est dessiné rempli de la couleur paramétrée pour le pinceau *(figure 65)*.

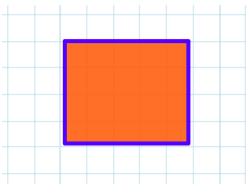

Figure 65

Cocher une case

Une fois ce bouton poussoir enfoncé, le curseur prend la forme de la *figure 61*.

Pour effectuer le tracé il suffit de positionner le curseur à l'endroit ou on veut le débuter, presser le bouton gauche de la souris ou le bouton du joystick et déplacer le curseur sans relâcher le bouton de façon à délimiter un rectangle de la taille voulue, puis relâcher le bouton.

Pendant le déplacement, un rectangle en pointillés est dessiné entre le point de départ et la nouvelle position du curseur.

Une fois le bouton relâché le cochage intervient sous forme d'une image dont la taille s'adapte à la taille du rectangle tracé tout en conservant ses proportions *(figure 66)*.



Figure 66

AI Écrire des textes

Une fois ce bouton poussoir enfoncé, le curseur prend la forme de la *figure 67*.

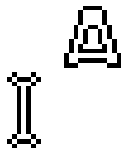

Figure 67

Pour commencer à écrire, cliquez à l'endroit de la page où vous désirez débuter votre texte et aussitôt un caractère souligné apparaît à l'endroit de votre clic, dans la couleur et la police de caractère paramétrées.

Si dans les paramètres vous avez en plus indiqué vouloir utiliser le clavier virtuel de ToutEnClic, celui-ci apparaît au bas de l'écran ; s'il est dans votre zone d'écriture, vous pouvez le déplacer vers le haut à l'aide du bouton "Déplacer en haut de page" (*figure 68*).

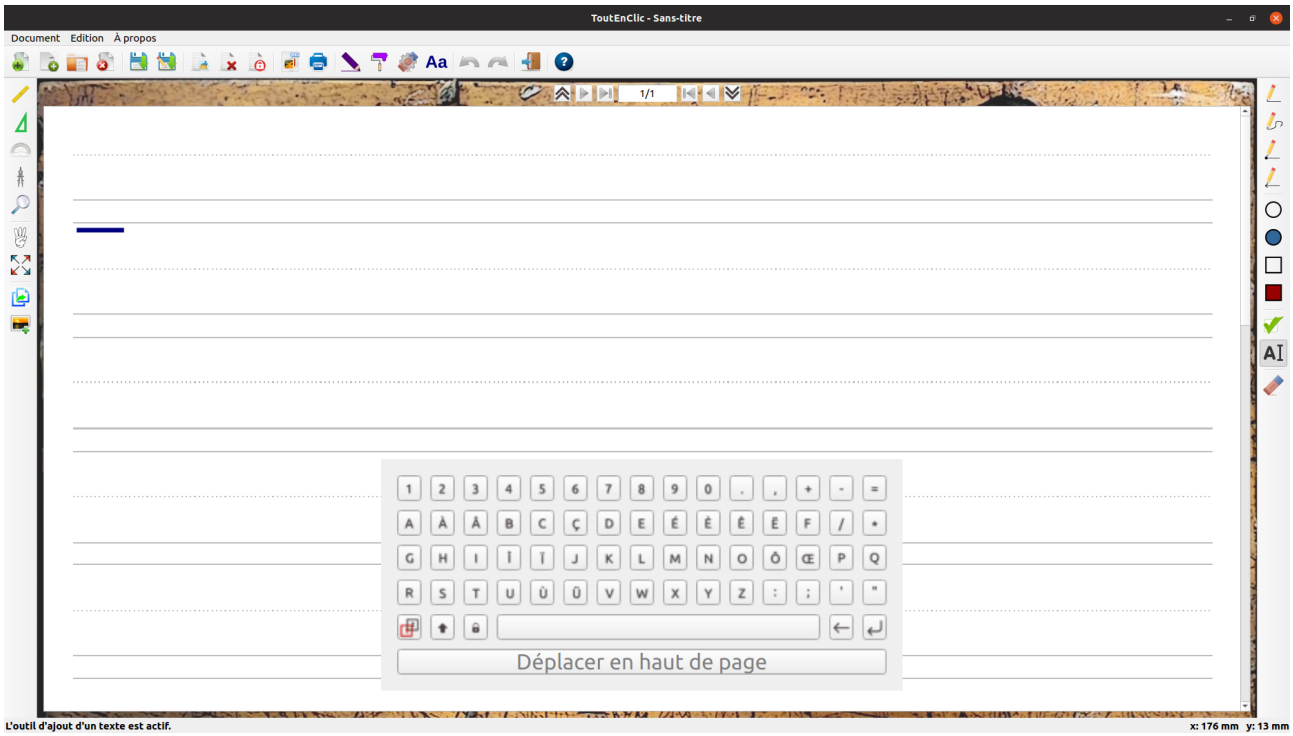

Figure 68

Vous pouvez alors écrire votre texte, le souligné prenant la place du caractère à suivre. Tant que le caractère souligné est présent à la fin de votre phrase, vous restez en phase d'écriture (figure 69).

La phase d'écriture ne cesse que lorsque vous re cliquez sur le bouton (figure 70).

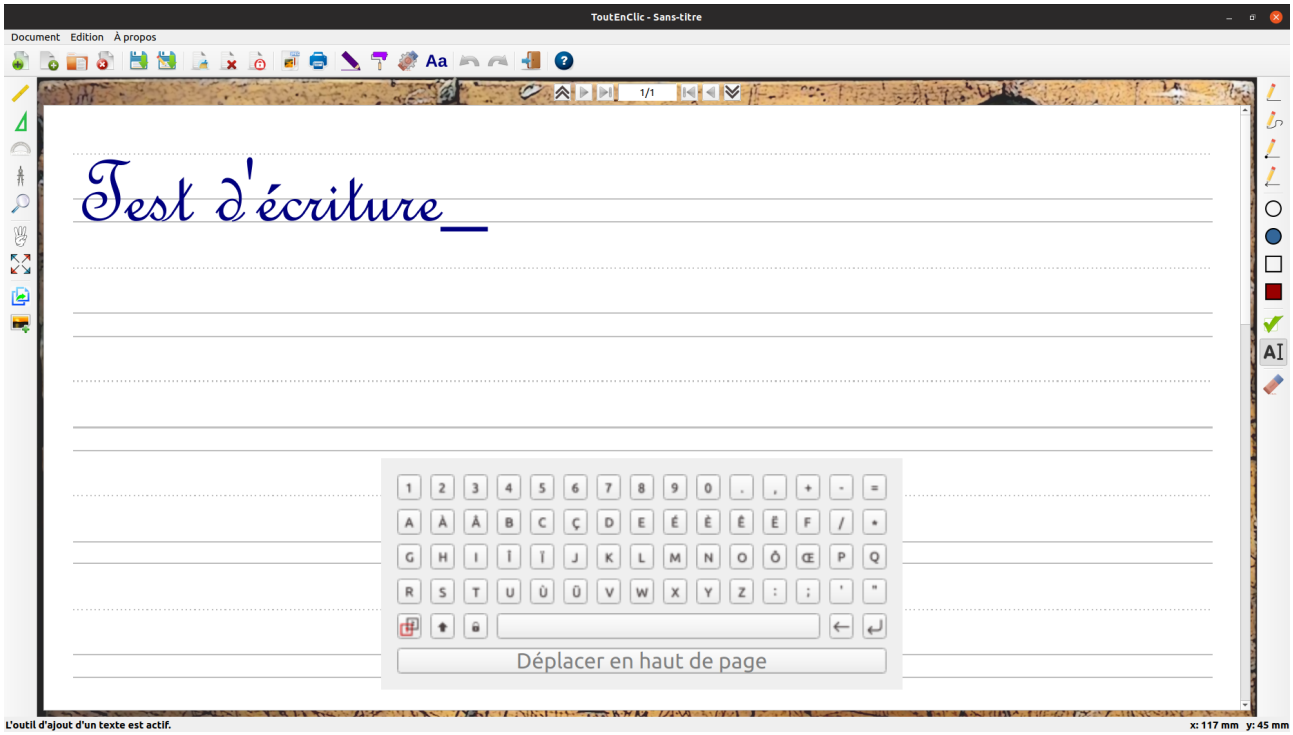

Figure 69

Si vous re cliquez sur un autre endroit de la page alors que vous êtes en phase d'écriture, le texte que vous venez d'écrire est validé, et un nouveau texte commence là où vous avez cliqué.

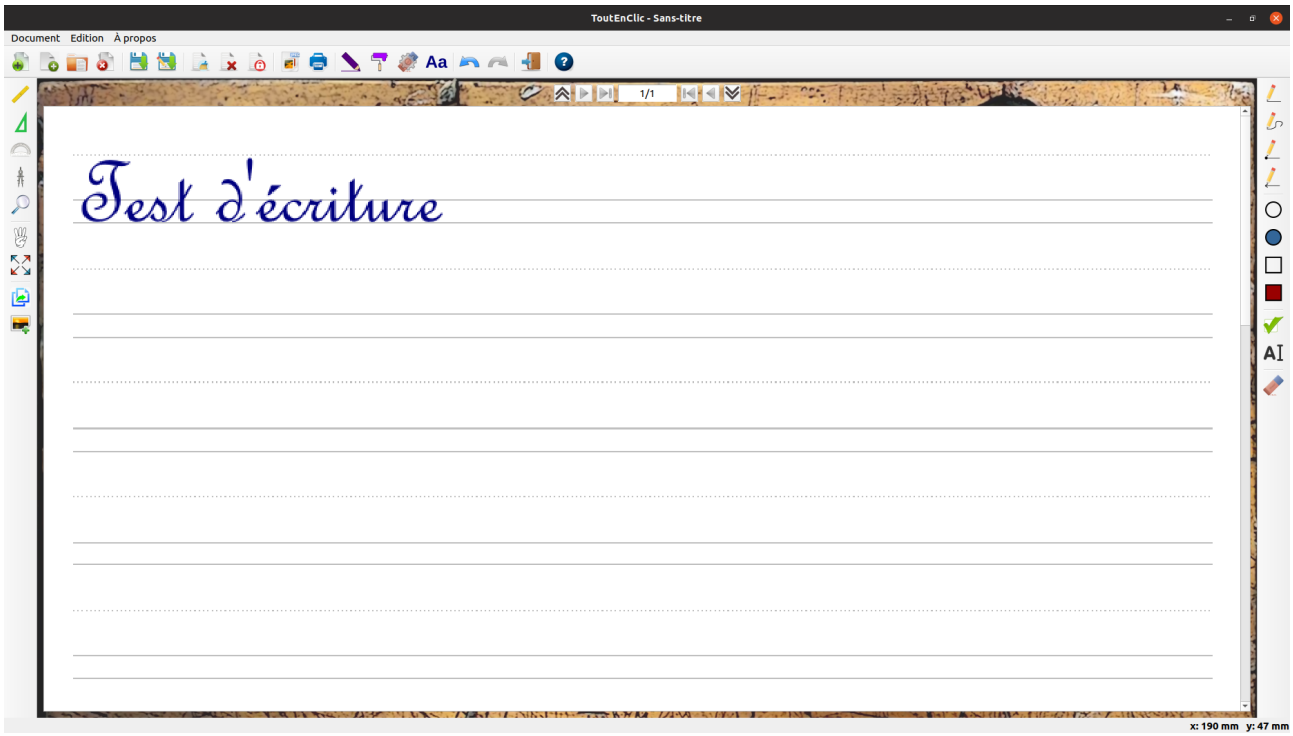

Figure 70

Le clavier virtuel de ToutEnClic est composé de deux pages de symboles et de cinq touches de fonction qui sont les suivantes :

Touche de changement de page de symboles.

 Quand on est sur la première page.

 Quand on est sur la deuxième page.

Touche majuscule (touche qui ne reste activé que le temps de saisie d'un symbole).

 Touche inactive.

 Touche active.

Touche de verrouillage en majuscule.

 Touche inactive.

 Touche active.

 **Touche d'effacement vers l'arrière.**

 **Touche de passage à la ligne suivante.**

Gommer

Une fois ce bouton poussoir enfoncé, le curseur prend la forme de la *figure 71*.

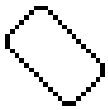

Figure 71

Pour gommer, il suffit de cliquer le bouton gauche de la souris (ou du joystick) à l'endroit ou on veut débuter le gommage puis déplacer le curseur sans lâcher le bouton.

La gomme n'agit que sur le calque à dessins et préserve le fond de page et les éléments verrouillés.

L'exemple de la *figure 72* montre l'effet de la gomme sur un fond de page quadrillée, un texte verrouillé, et un rectangle de couleur jaune placé sur le calque à dessin.

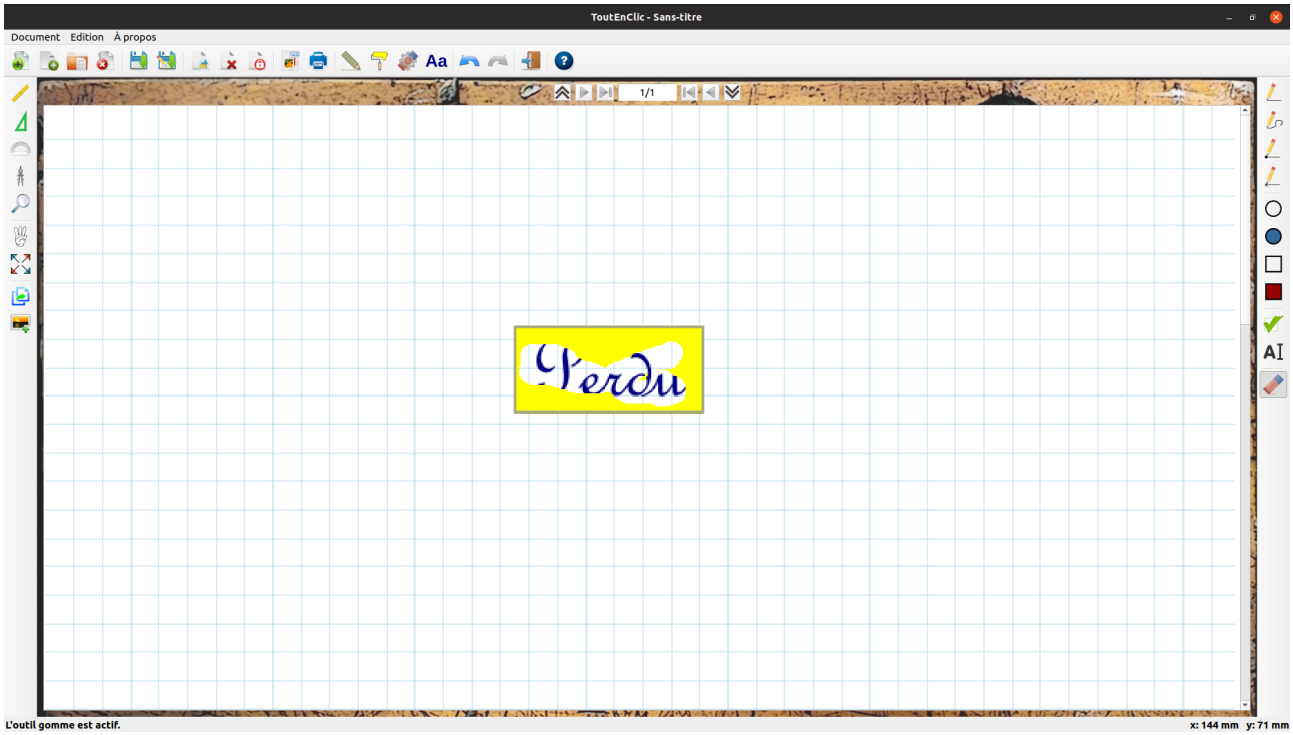

Figure 72

Les outils de la trousse

La barre d'outils située à gauche est composée de boutons permettant d'accéder aux outils de la trousse d'écolier.

Ces outils sont de trois types:

- La colle qui permet de copier et coller des zones rectangulaires de la page, ou de coller une image externe sur la page.
- Les outils de géométrie (Double-décimètre, compas, rapporteur et équerre).
- Les outils d'accessibilité (simuler de compter sur ses doigts, loupe et affichage de la page dans son ensemble).

La colle

Elle accessibles par deux boutons poussoirs dans les mêmes conditions que pour les outils de dessin.

Sélectionner une partie de la page pour la coller ailleurs

Quand vous poussez ce bouton le curseur prend la forme de la *figure 59*.

Pour sélectionner la partie à copier il suffit de cliquer sur la page au début de la zone à sélectionner et, sans relâcher le bouton, de dessiner une forme rectangulaire.

Une fois le bouton relâché, la zone sélectionnée est entourée de pointillés (*figure 73*).

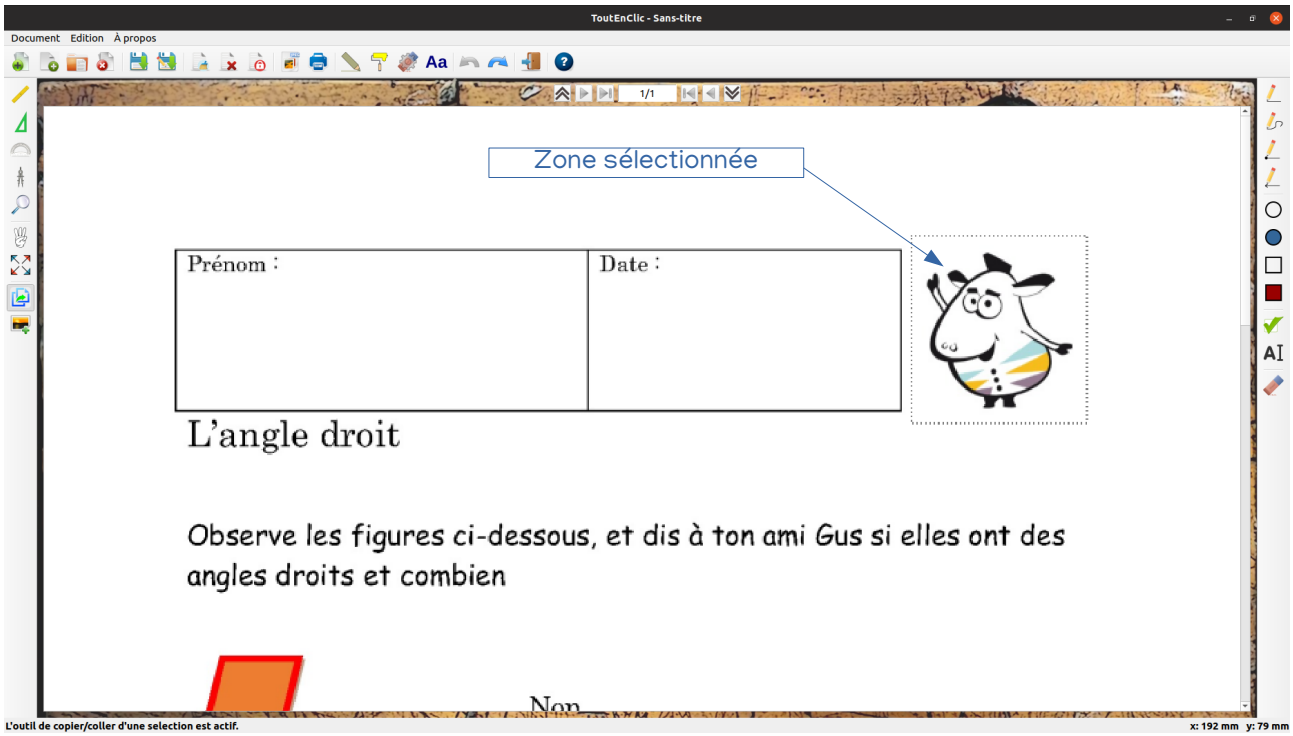

Figure 73

Quand vous passez sur cette zone avec le curseur de la souris, celui-ci prend la forme d'une main.

Pour déplacer cette zone vers l'endroit où vous désirez la coller, il suffit de cliquer sur la sélection et, sans relâcher le bouton, de la faire glisser vers l'endroit voulu, puis de relâcher le bouton *(figure 74)*.

Si vous cliquez en dehors de la zone sélectionnée avant de la déplacer, la sélection est abandonnée.

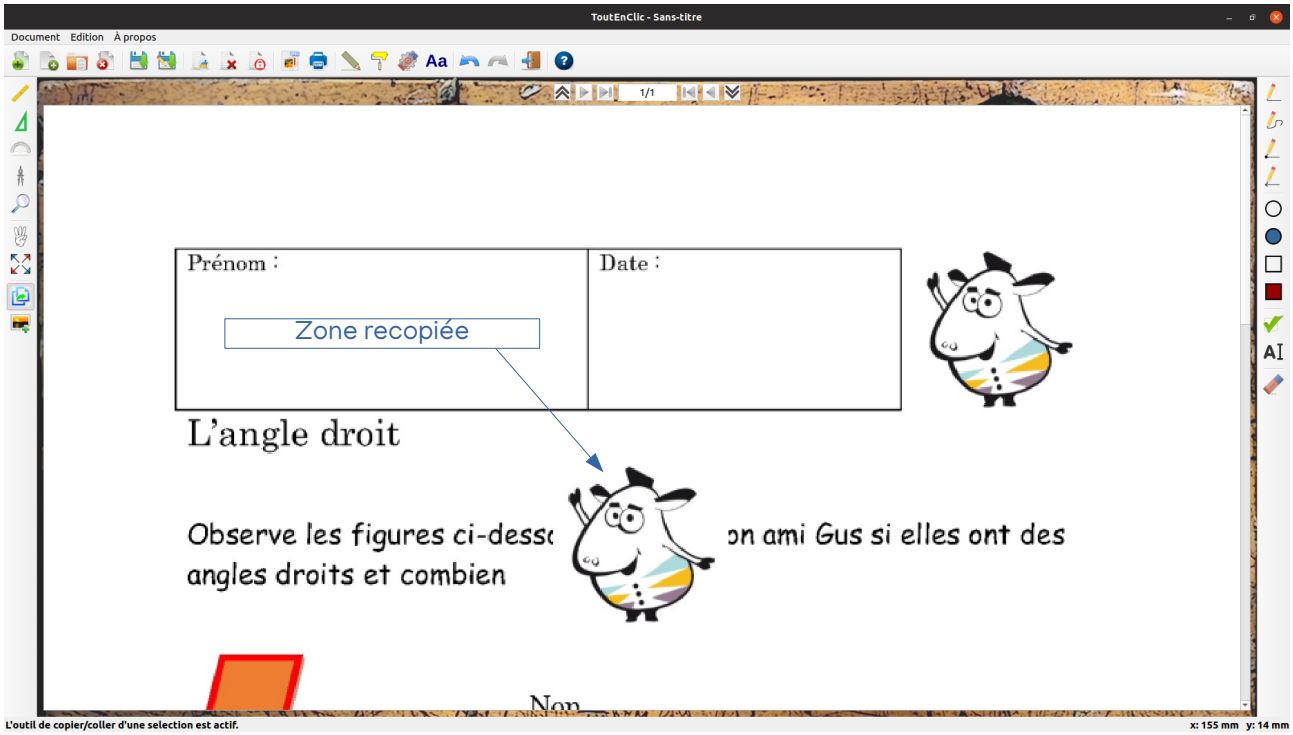

Figure 74

Il est à noter que le fond de page ne fait pas partie de la sélection. Seuls les éléments du calque des éléments verrouillés et du calque à dessins sont concernés par le collage.

Une page créée depuis un fichier image intègre cette image dans le calque des éléments verrouillés et non en fond de page, c'est pourquoi dans cet exemple le personnage a bien été recopié.

Coller une image externe sur la page

Quand vous poussez ce bouton le curseur prend la forme de la *figure 59*.

Vous devez alors sélectionner une zone rectangulaire dans la page, dont la fonction sera de délimiter l'image choisie.

L'image sera redimensionnée en tenant compte des dimensions de la zone sélectionnée, mais préservée dans ses proportions et centrée dans la zone.

Pour sélectionner la zone où vous voulez copier l'image, il suffit de cliquer sur la page au début de la zone à sélectionner et, sans relâcher le bouton, de dessiner une forme rectangulaire.

Une fois le bouton relâché, la zone sélectionnée est entourée de pointillés et une boîte de dialogue s'ouvre, vous invitant à choisir votre fichier image *(figure 75)*.

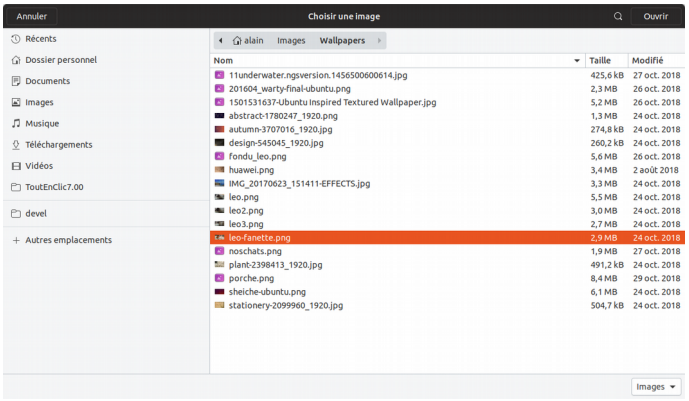

Figure 75

À la *figure 76*, vous pouvez voir la même photo collée dans des zones de taille différente.

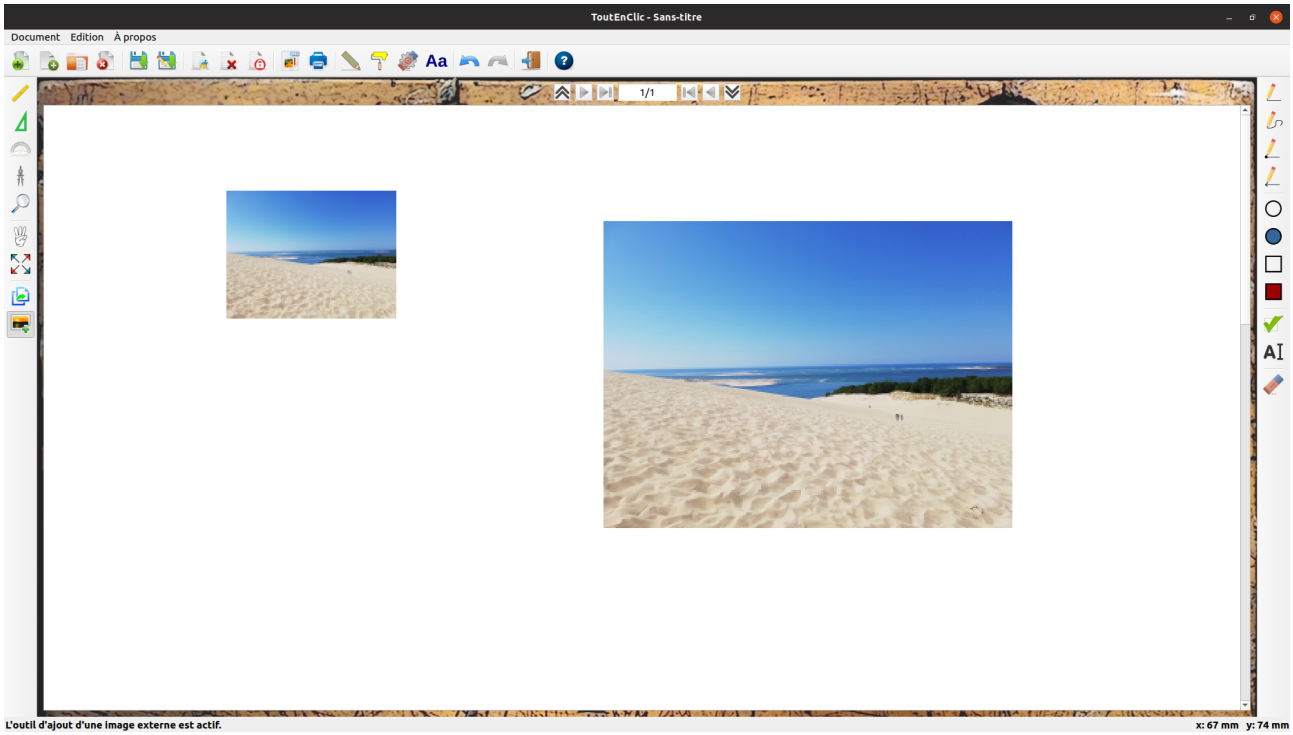

Figure 76

Les outils de géométrie

Ces outils sont disponibles par quatre boutons poussoirs situés sur la barre d'outils gauche.

Il peuvent être activés ensemble ou séparément et quand ils sont activés à plusieurs, un clic sur l'outil qu'on veut utiliser le fait venir au premier plan.

Ces outils sont légèrement transparents de façon à en faciliter le positionnement sur la page et peuvent être déplacés par un simple glissé avec la souris ou le joystick.

Chacun d'entre eux dispose en outre d'un panneau de contrôle permettant de le déplacer finement, de le faire pivoter et pour ce qui concerne le compas, d'en écarter les branches et d'activer le crayon.

Ce panneau de contrôle est toujours visible pour l'outil actif, même si on fait défiler la page et il est placé par défaut en haut et à gauche de l'écran.

Par soucis de commodité on peut le placer indifféremment dans les trois autre coins

Seul le panneau de contrôle de l'outil placé en premier plan est visible.

Le double-décimètre

Son panneau de contrôle se présente comme à la *figure 77*.

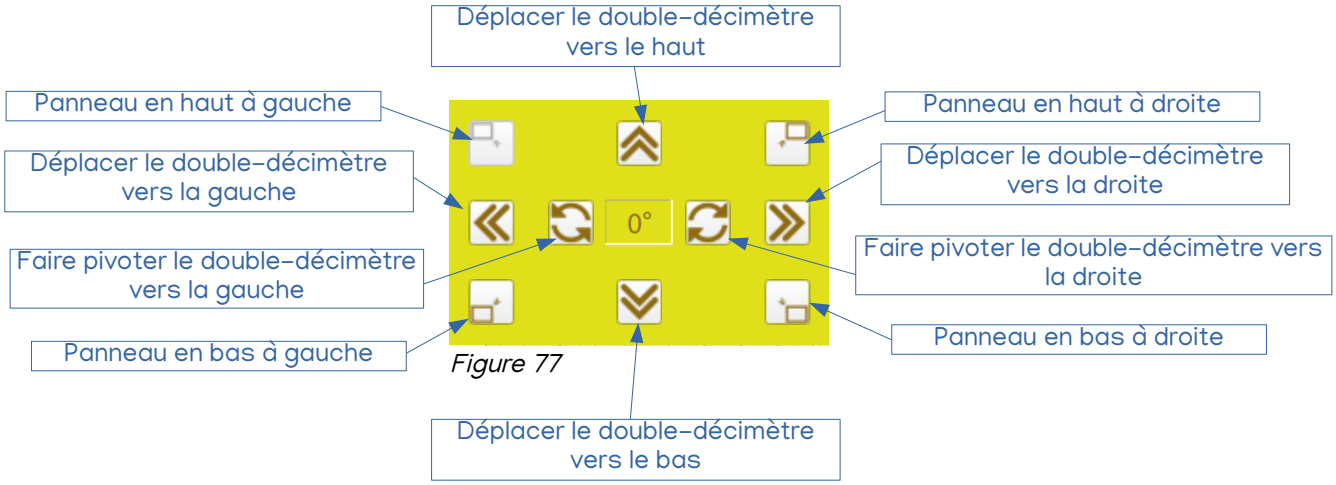

Figure 77

Vous pouvez voir à la *figure 78*, un exemple du double-décimètre pivoté à 45 °.

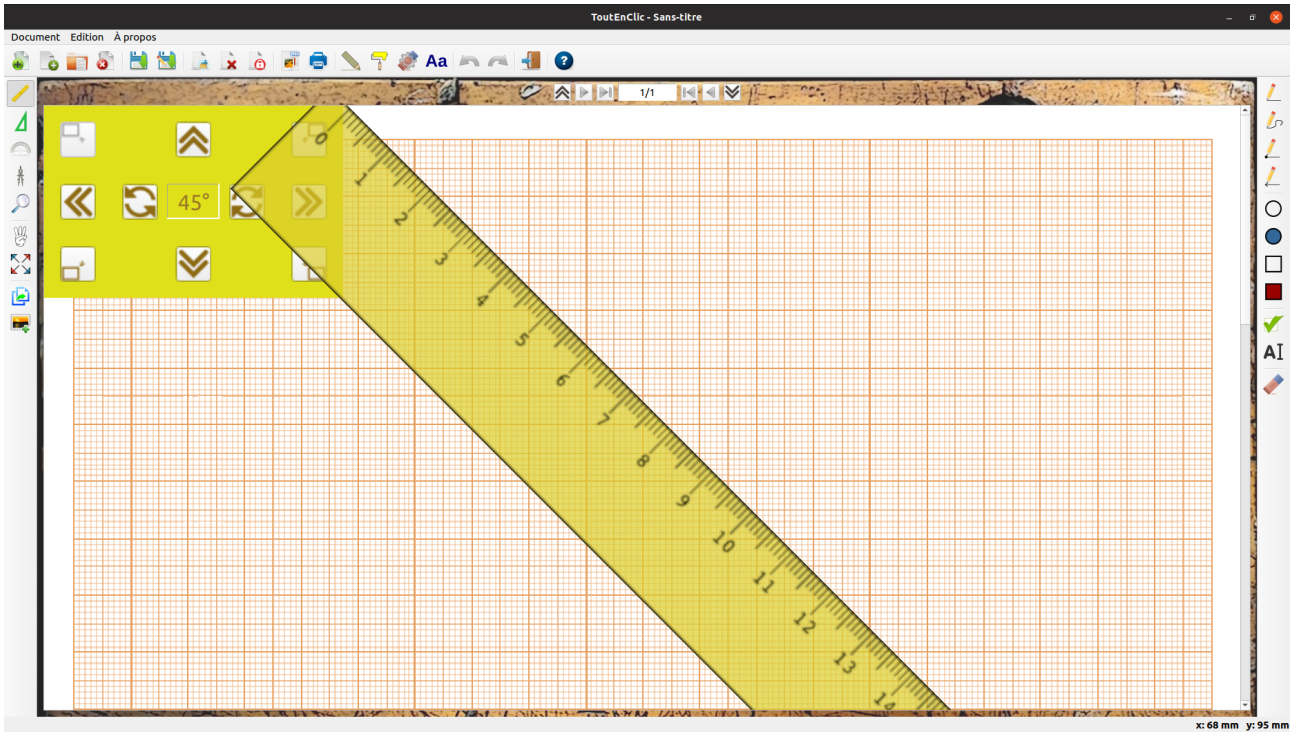

Figure 78

L'équerre

Son panneau de contrôle se présente comme à la *figure 79*.

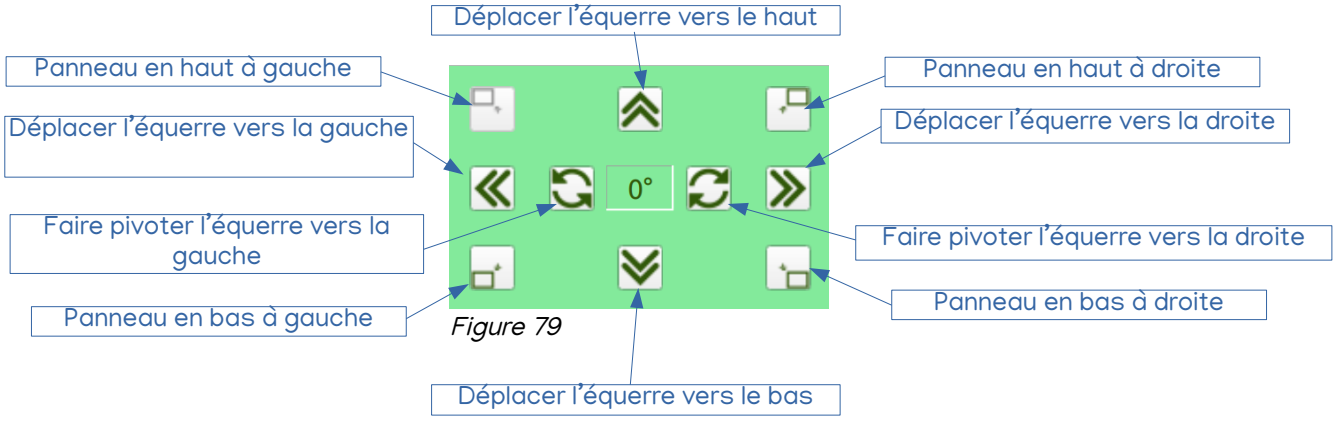

Figure 79

Vous pouvez voir à la *figure 80* un exemple de l'équerre pivotée à 90 °.

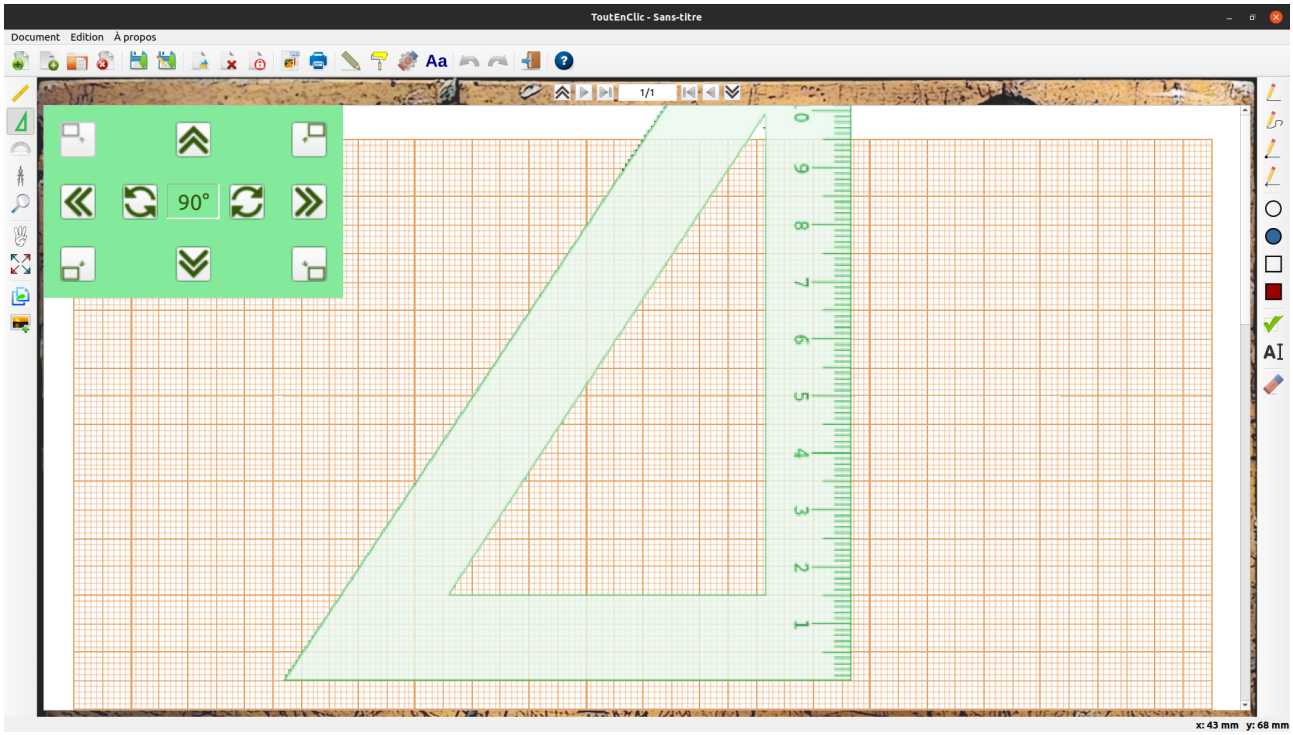

Figure 80

Le rapporteur

Son panneau de contrôle se présente comme à la *figure 81*.

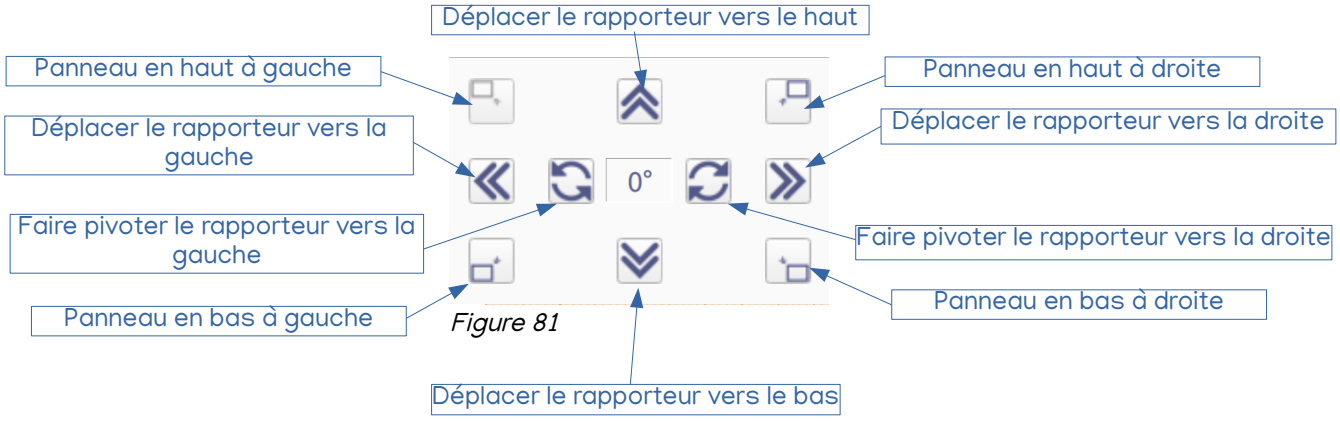

Figure 81

Vous pouvez voir à la *figure 82* un exemple de l'équerre pivotée à 90 °.

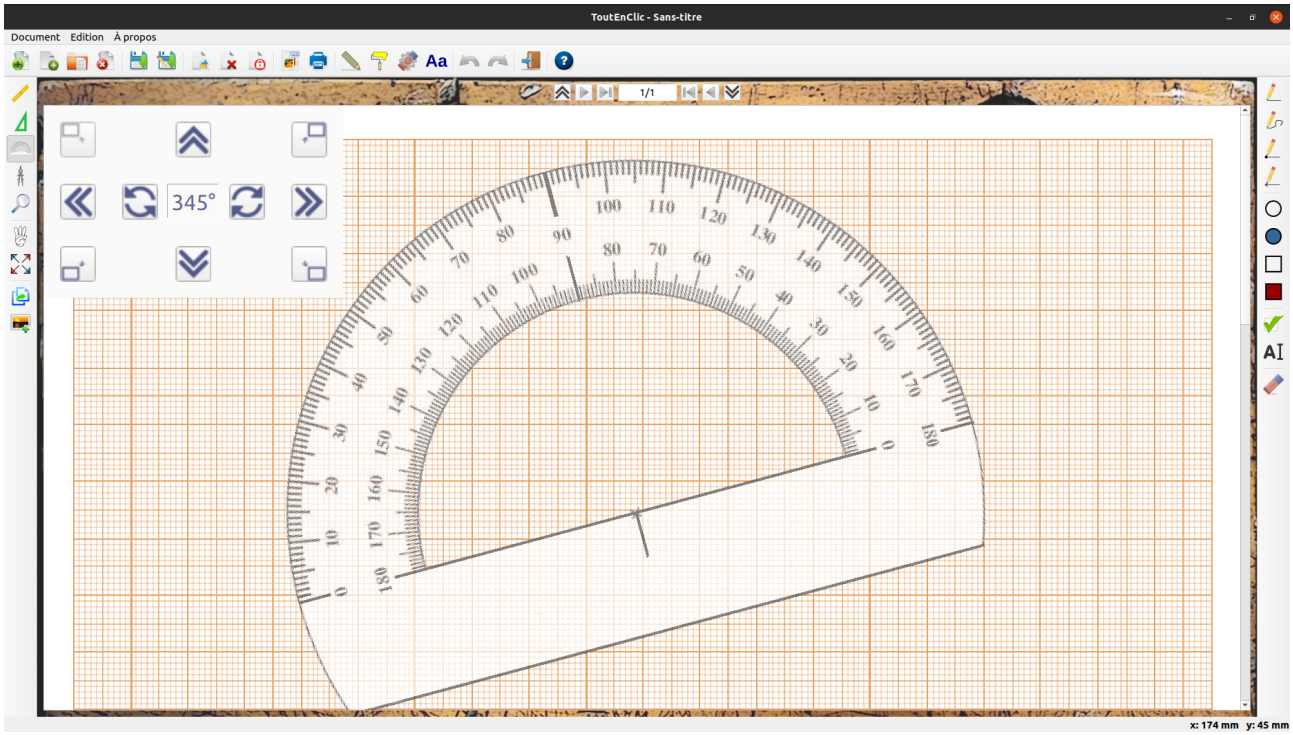

Figure 82

Le compas

Son panneau de contrôle se présente comme à la *figure 83*.

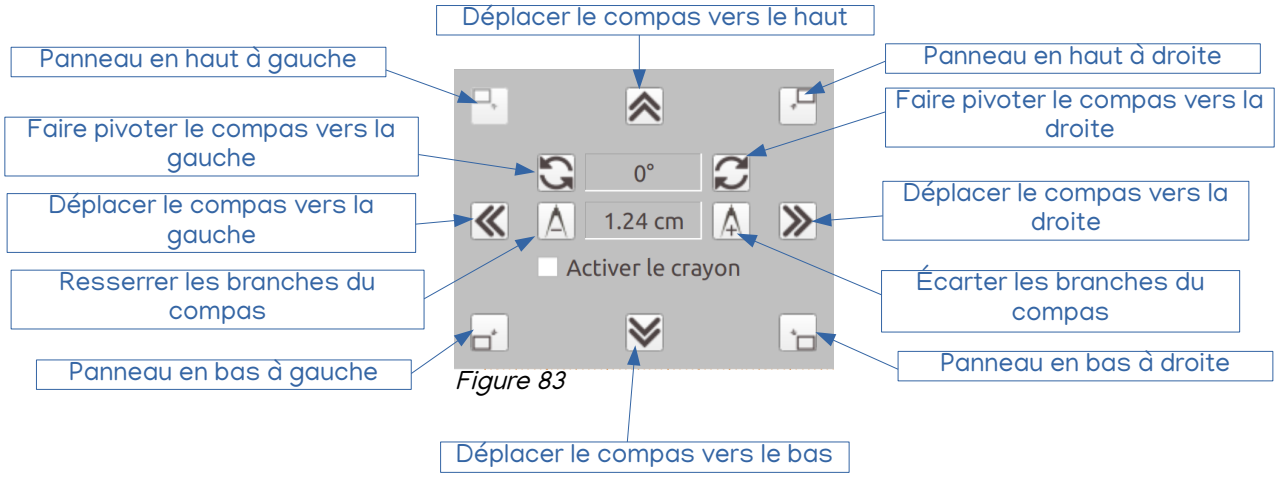

Figure 83

Vous pouvez voir à la *figure 84* un exemple de compas en train de tracer un cercle.

Le cercle est tracé dans la couleur et l'épaisseur du trait paramétrés pour le crayon et vous remarquerez que la mine du compas elle-même est de cette couleur.

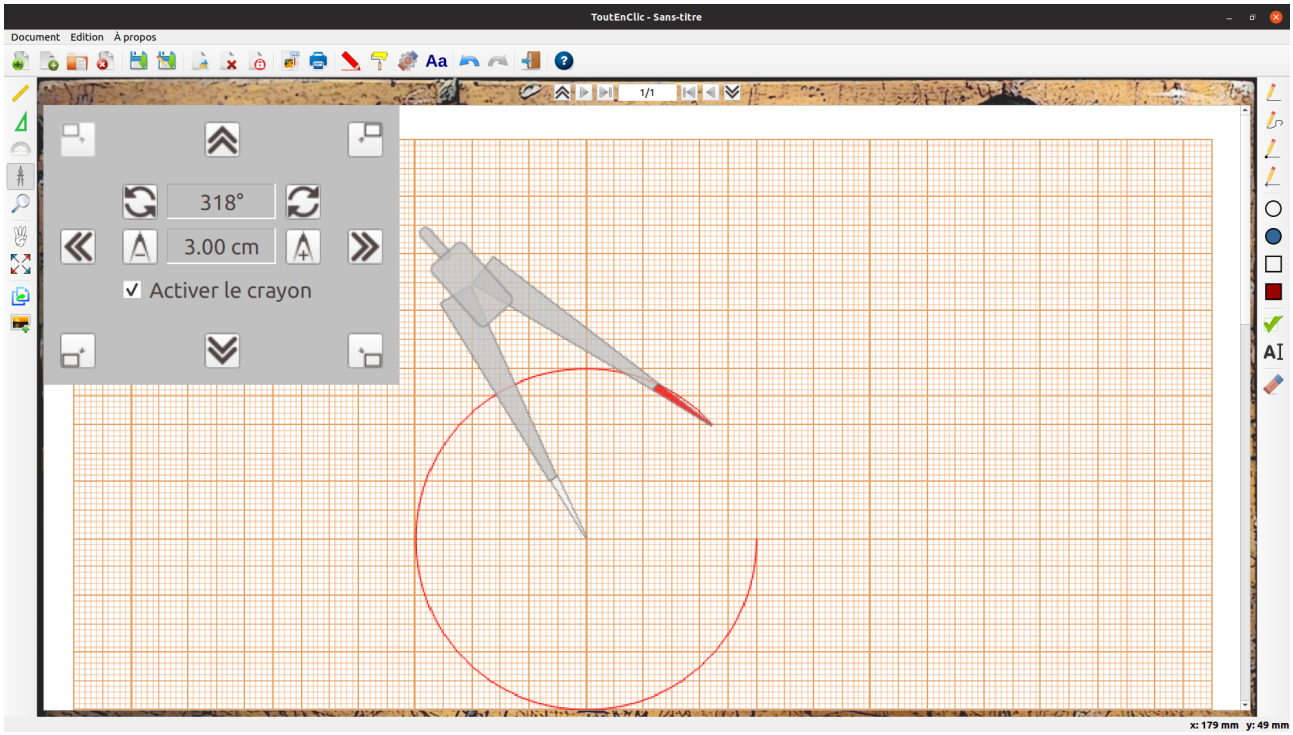
ToutEnClic - Sans-titre
Document Edition À propos
318°
3.00 cm
Activer le crayon
x: 179 mm y: 49 mm

Figure 84

Les outils d'accessibilité

La loupe et la simulation de comptage sur les doigts sont accessibles par des boutons poussoirs et obéissent aux même règles que les outils de géométrie, à savoir qu'ils peuvent être activés en même temps que tous les autres outils et viennent au premier plan dès qu'ils sont cliqués.

La vision pleine page est une fenêtre séparée accessible par un bouton ordinaire, qui s'impose en premier plan et qu'il est obligatoire de fermer avant de quitter **ToutEnClic**.

La loupe

Elle assure un grossissement de 2x et on la déplace à la souris (ou au joystick) sur la page.

L'exemple de la *figure 85* donne un aperçu de sa capacité de grossissement.

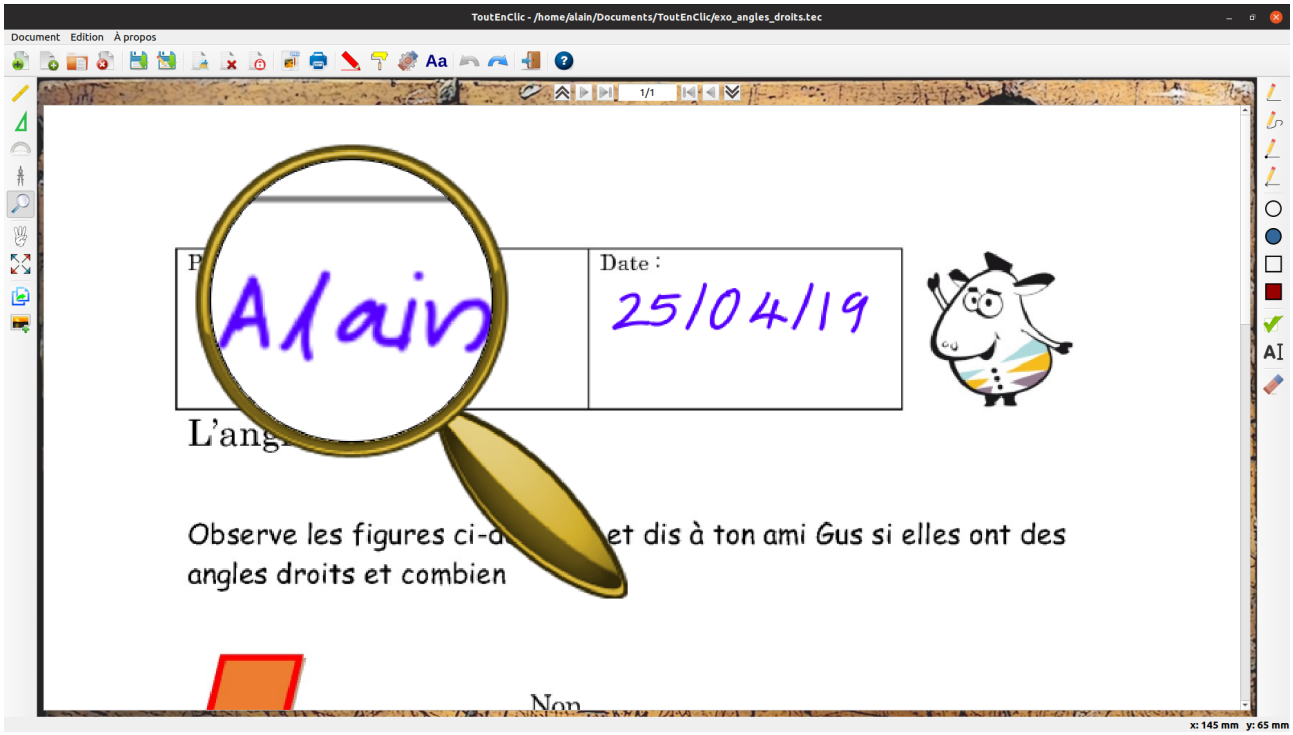

Figure 85

Pour la désactiver il suffit de re cliquer sur son bouton poussoir.

Compter avec ses doigts (simulation)

Cet outil présente quatre mains qui s'activent successivement lorsque la précédente a dressé tous ses doigts *(figure 86)*.

Pour faire se dresser les doigts, il faut cliquer sur la main active. A chaque doigt qui se dresse le compteur situé au centre de l'outil s'incrémente d'une unité.

Pour refermer toutes les mains et remettre le compteur à zéro, il suffit de cliquer sur ce dernier.

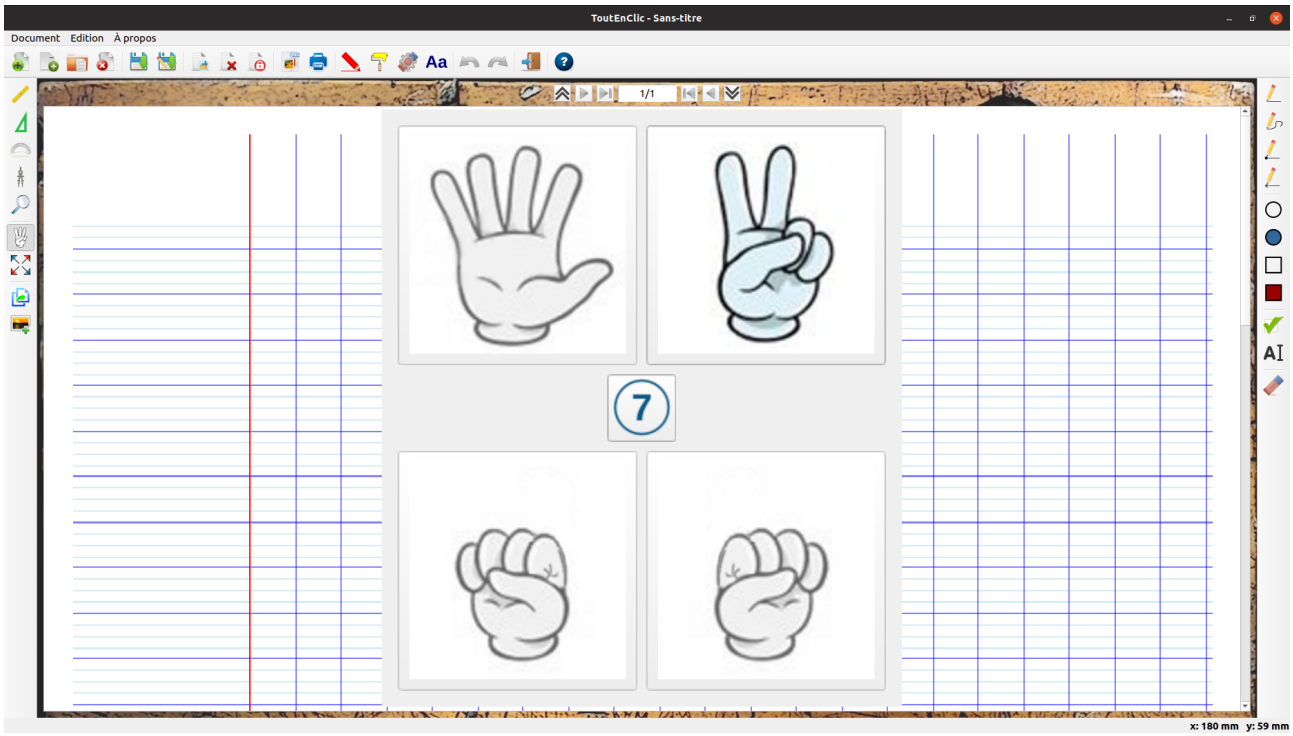

Figure 86

Pour le désactiver il suffit de re cliquer sur son bouton poussoir.

La vision pleine page

Ce bouton ouvre une fenêtre toujours visible *(figure 87)*, qui présente la page dans sa totalité, de façon à ce que l'utilisateur puisse se repérer dans la page sur laquelle il est en train de travailler.

Pendant son affichage, si un élément est ajouté à la page, un clic sur le bouton "Actualiser" le fait aussitôt apparaître.

De même, on peut changer de page pendant son affichage, un clic sur le même bouton affiche la nouvelle page.

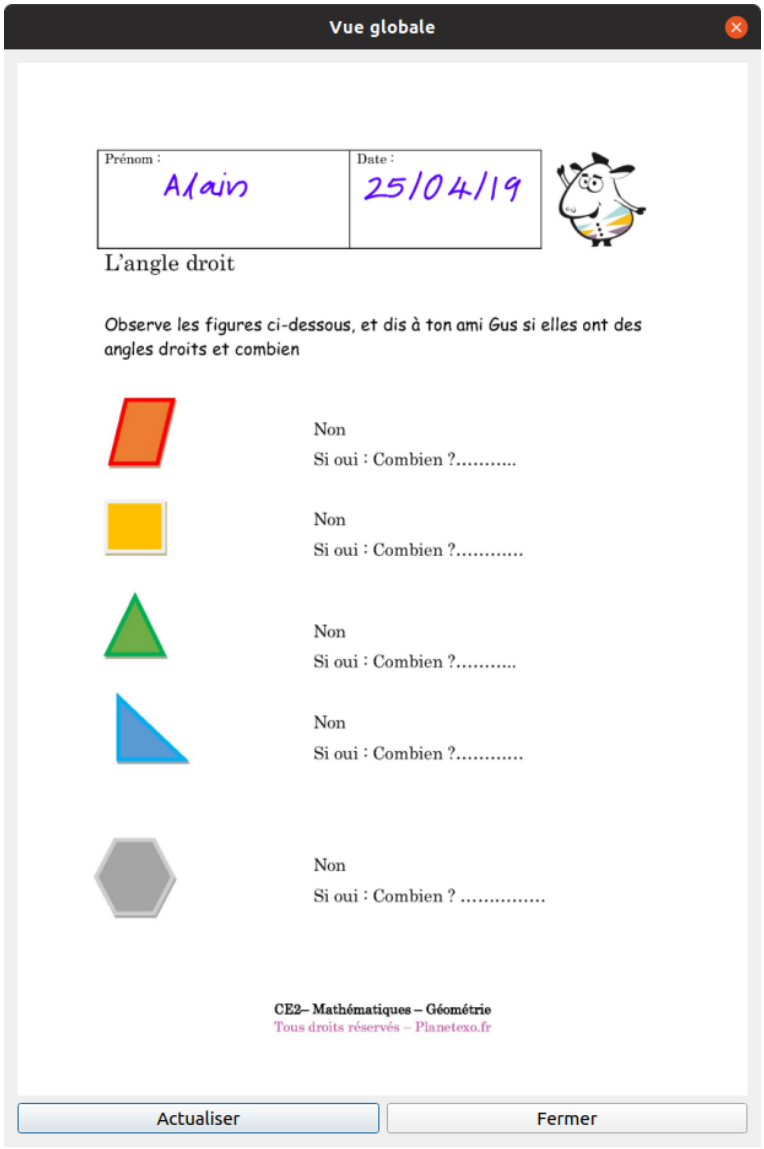

Figure 87

Pour quitter la vue globale, il suffit de cliquer sur son bouton "Fermer".