

# Horizontal JMatch

## JMH v 2.1

(pour Hot Potatoes v7)

*À la mémoire de Glenys Hanson*

Les exemples de ce tutoriel concernent la version 2.0.1.  
Vous pouvez facilement les adapter pour d'autres versions (2.0.2, 2.1 etc.)

### Table des matières

<b>I Qu'est-ce qu'un exercice JMH ?.....</b>	<b>2</b>
<b>II Comment installer JMH ?.....</b>	<b>3</b>
<b>III Comment charger le fichier d'interface ?.....</b>	<b>4</b>
<b>IV Comment créer un exercice JMH ?.....</b>	<b>5</b>
<b>V Configuration.....</b>	<b>6</b>
1- Comment changer la distance entre les éléments déplaçables et les éléments fixes ?.....	6
2- Comment modifier la taille des caractères du texte des éléments déplaçables ?.....	6
3- Comment choisir la couleur des éléments correctement ou incorrectement placés ?.....	7
4- Comment choisir les modes Apprentissage ou Test ?.....	7
5- Comment définir la largeur du conteneur de ressource ?.....	8
<b>V- Autres trucs.....</b>	<b>9</b>
1- Mini bouton audio.....	9
2- Bordures des éléments déplaçables.....	9
3- Espaces.....	9
4- Modifications de hp7.cs_ and djmatch7.ht_.....	10

## I Qu'est-ce qu'un exercice JMH ?

C'est un exercice d'appariement utilisant le **glisser-déposer** (drag and drop) dans lequel les éléments sont disposés horizontalement :

Retour

### Horizontal JMatch for HP v7

Associer les éléments du bas avec les images du haut.

Valider



Mouche  
(fly)

Scarabée  
(beetle)








Gendarme  
(firebug)

Abeille  
(bee)








Libellule  
(dragonfly)

Retour

S'il y a beaucoup d'éléments, ils sont disposés sur plusieurs lignes :



Coccinelle



Cétoine

Libellule

Abeille

Guêpe

Papillon

Fourmi

Mante

Mouche

Gendarme

Doriphore

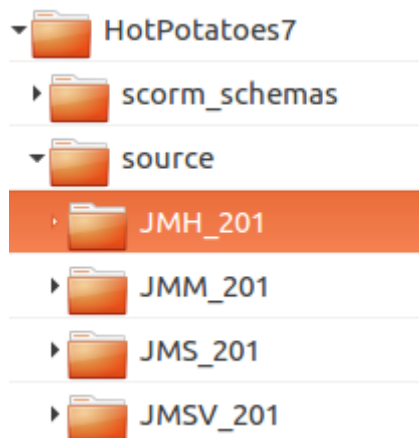
Criquet

Tipule

Scarabée

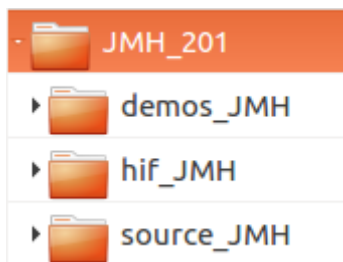
## II Comment installer JMH ?

**Dézippez** JMH\_201.zip et **copier le répertoire JMH\_201** où vous voulez, par exemple dans le répertoire source de Hot Potatoes :



Note : vous pouvez copier le répertoire n'importe où sur votre disque dur et le renommez comme vous voulez.

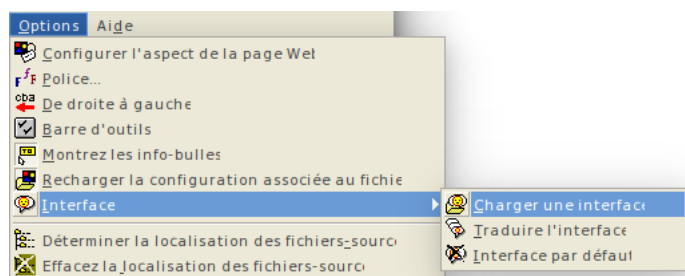
Vérifiez que les répertoires demos, hif et source sont présents :



### III Comment charger le fichier d'interface ?

Il n'est pas obligatoire de charger le fichier d'interface mais cela vous permettra de créer un exercice et de modifier l'aspect de la page web plus facilement.

Ouvrez JMatch. Cliquez sur **Options** → **Interface** → **Charger une interface**.



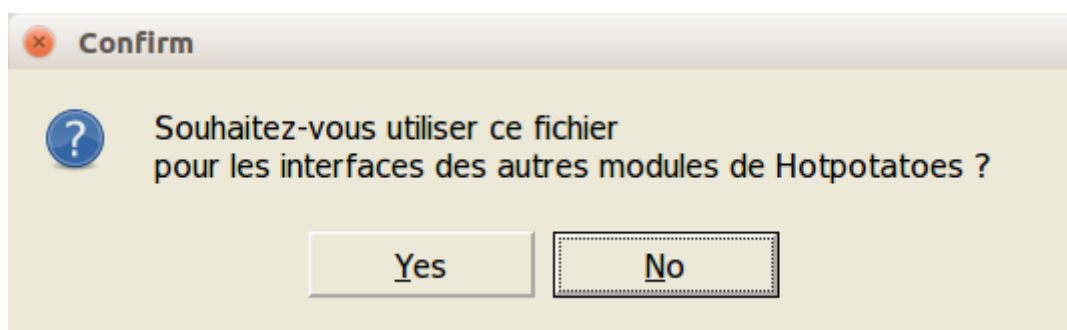
Déplacez-vous jusqu'au répertoire JMH\_201/hif\_JMH/ et choisissez le fichier **JMH\_201\_fr.hif** (ou JMH\_201\_en.hif ou JMH\_201\_de.hif).



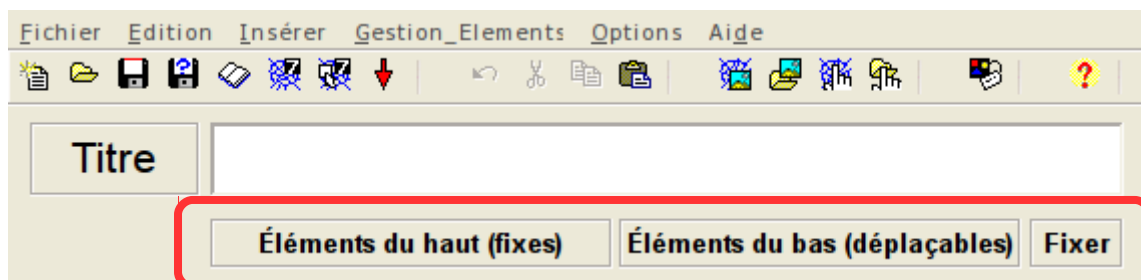
*Tous les fichiers hif existants ne se trouvent pas dans le répertoire JMH\_201/hif\_JMH/. Vous en trouverez d'autres, s'ils existent, sur le site [hpaddons site](http://hpaddons.site).*

*Vous pouvez ajouter une traduction dans votre langue, si celle-ci n'existe pas déjà, sur le site de [Paolo Cutini](http://Paolo Cutini) ou me contacter sur le [hotpotusers google group](http://hotpotusers.google.group).*

Une boîte de dialogue s'affichera, vous demandant si vous voulez utiliser cette interface pour tous les modules de Hot Potatoes. Choisissez No.



Vous verrez immédiatement le changement :



Vous pourrez voir d'autres changements dans Options>Configurer l'aspect de la page web.


## IV Comment créer un exercice JMH ?

1- **Lancer JMatch** et utilisez-le comme vous en avez l'habitude.

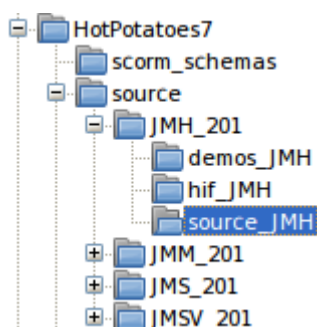
Pour plus d'information sur l'utilisation de JMatch, **consultez le fichier d'aide** (pressez la touche **F1** qui ouvrira hotpot.chm qui se trouve dans le répertoire de HotPotatoes).

Pour configurer l'aspect de la page web voir ci-dessous (page 6).

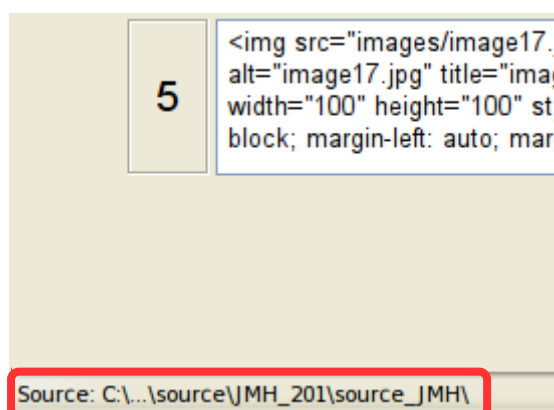
2- Maintenant il est temps de dire à JMatch qu'au lieu des fichiers-sources d'origine il faut **utiliser les fichiers-sources de Horizontal JMatch**.

Appuyez **simultanément sur les touches Shift + Control + ALT + S** ou utilisez le menu Options>Déterminer la localisation des fichiers-sources .

Choisir le répertoire où se trouvent les fichiers-sources nécessaires :



Le répertoire de fichiers-sources en cours est indiqué :



*Attention : la prochaine fois que JMatch sera utilisé il utilisera ces fichiers-sources.*

*Si vous voulez créer un exercice avec la version originale de JMatch, appuyez simultanément sur les touches Shift + Control + ALT + T.*

*Si vous voulez créer un exercice avec un autre module complémentaire (add-on) de JMatch, appuyez simultanément sur les touches Shift + Control + ALT + S et choisissez le répertoire de fichiers-sources associé à ce module complémentaire.*

3- Créez la page web de votre exercice en utilisant **CTRL + F6** ou l'item de menu appropriée (.

## V Configuration

Dans l'interface, certaines options ont été ajoutées ou modifiées. Les autres sont inchangées.

Si vous avez chargé le fichier d'interface (page 4) il sera plus facile de modifier l'aspect de la page web.

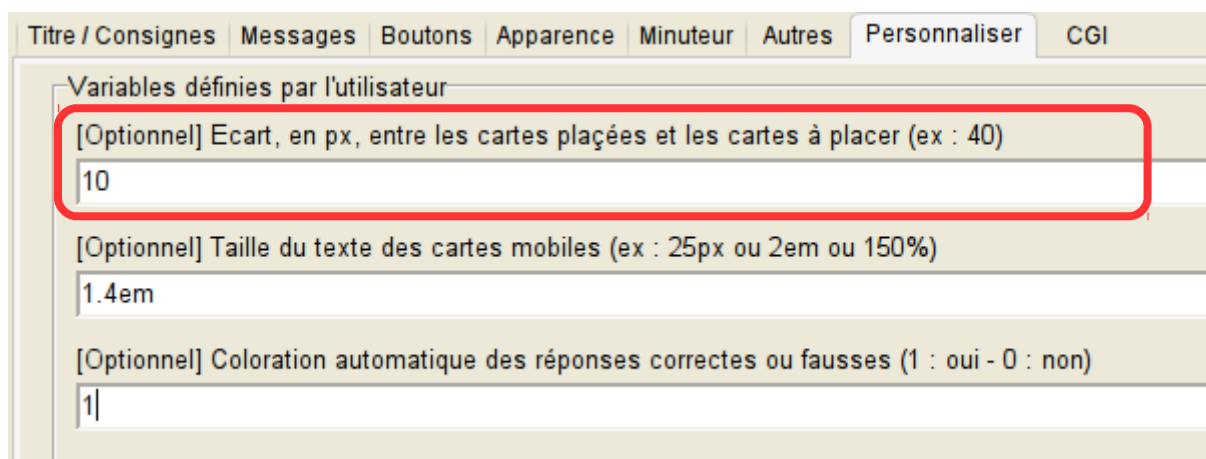
### 1- Comment changer la distance entre les éléments déplaçables et les éléments fixes ?

La valeur par défaut est 25 (soit 25px).

Il peut se révéler utile d'augmenter cette valeur de sorte que les cartes déposées (droppées) soient bien séparées des cartes à déplacer.

D'un autre côté, sur les tablettes ou téléphones, on peut souhaiter diminuer cette valeur.

**Options>Configurer l'aspect de la page web>Personnaliser :**

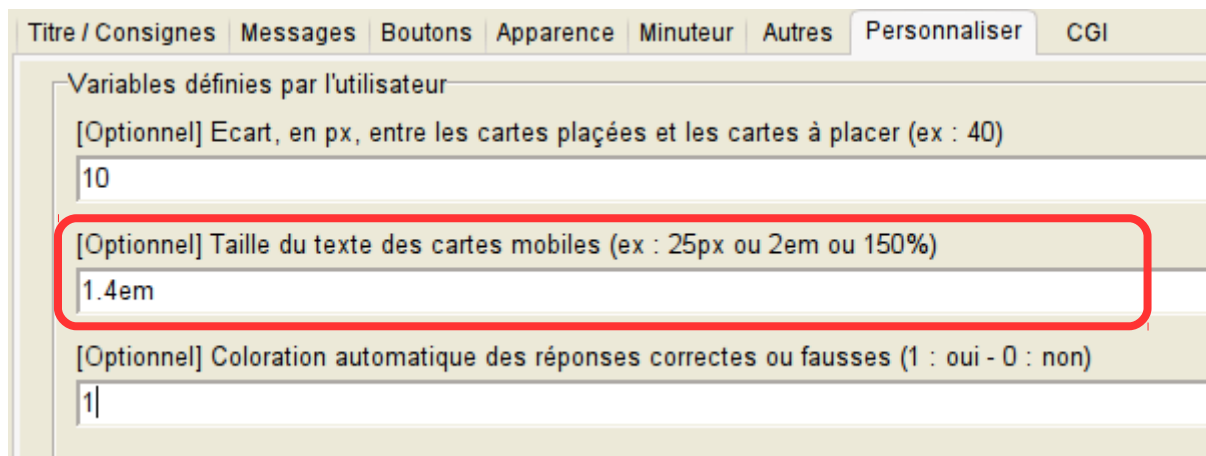


The screenshot shows a web interface with a top navigation bar containing tabs: 'Titre / Consignes', 'Messages', 'Boutons', 'Apparence', 'Minuteur', 'Autres', 'Personnaliser', and 'CGI'. The 'Personnaliser' tab is active. Below the tabs, there is a section titled 'Variables définies par l'utilisateur'. It contains three input fields. The first field is labeled '[Optionnel] Ecart, en px, entre les cartes placées et les cartes à placer (ex : 40)' and has the value '10' entered. This field is highlighted with a red rectangular box. The second field is labeled '[Optionnel] Taille du texte des cartes mobiles (ex : 25px ou 2em ou 150%)' and has the value '1.4em' entered. The third field is labeled '[Optionnel] Coloration automatique des réponses correctes ou fausses (1 : oui - 0 : non)' and has the value '1' entered.

- **Ne spécifiez pas l'unité** : si vous voulez un surplus de 70px, ne tapez pas "70px" mais tapez "70".
- Si vous laissez la case vide, la valeur sera 0.

### 2- Comment modifier la taille des caractères du texte des éléments déplaçables ?

**Options>Configurer l'aspect de la page web>Personnaliser :**

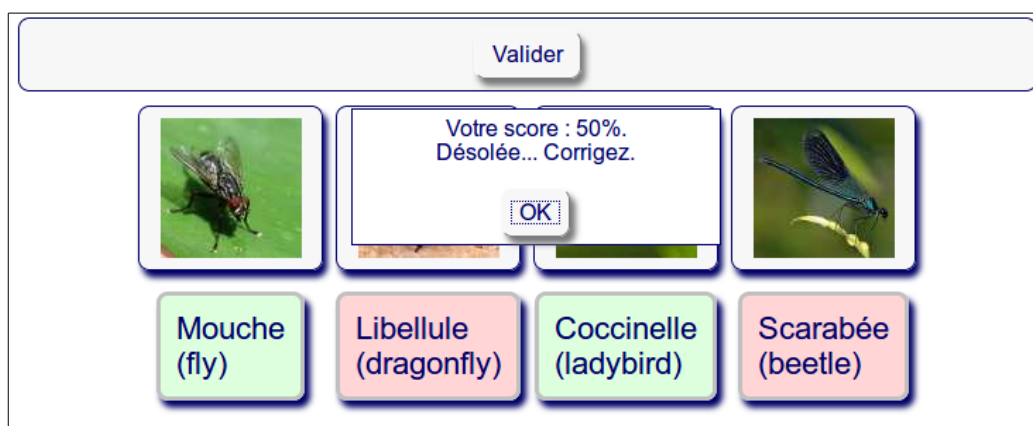


This screenshot is identical to the one above, showing the 'Personnaliser' configuration page. In this instance, the second input field, '[Optionnel] Taille du texte des cartes mobiles (ex : 25px ou 2em ou 150%)', is highlighted with a red rectangular box and contains the value '1.4em'.


- Vous devez **spécifier l'unité** (px, em or %). Par exemple si vous voulez une valeur en px, tapez "100px", et non pas "100".
- Si vous laissez la case vide, la valeur par défaut, habituellement 100 %, sera celle définie dans hp7.cs\_ (cherchez div.DcardStyle).



- Si la case est vide ou si vous tapez "0" vous serez en **mode Test** (mode par défaut). Les réponses seront mises en couleur après validation.

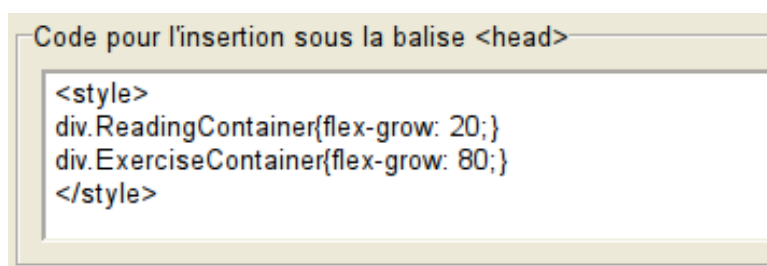


## 5- Comment définir la largeur du conteneur de ressource ?

Depuis la version 7 de Hot Potatoes il est possible d'utiliser un document ressource (via Fichier>Ajout Ressource ou ) – merci à Martin.

Vous pouvez facilement choisir la largeur du conteneur de ressource (ReadingContainer ) et donc du conteneur d'exercice (ExerciseContainer).

**Options>Configurer l'aspect de la page web>Personnaliser :**

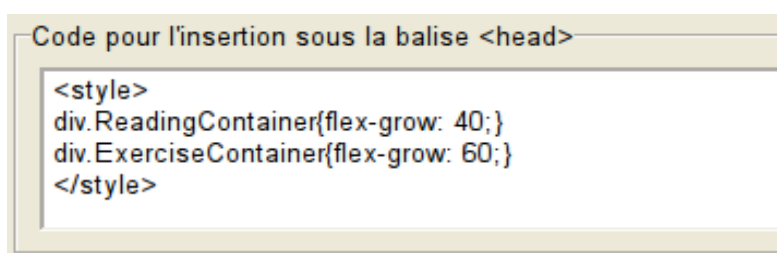


La logique est la suivante :

- largeur de {ReadingContainer + ExerciseContainer} : 20 + 80 =100
- largeur de ReadingContainer : 20/100 (20%)
- largeur de ExerciseContainer : 80/100 (80%)

Si vous voulez que la largeur du conteneur de ressource fasse 40 % de la largeur de la page, utilisez 40 pour ReadingContainer et 60 (=100-40) pour ExerciseContainer. Tapez donc :

```
<style>
div.ReadingContainer{flex-grow: 40;}
div.ExerciseContainer{flex-grow: 60;}
</style>
```



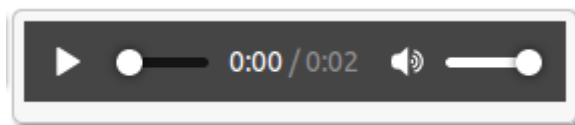
Si cette case est vide, les largeurs seront de 50% pour le conteneur de ressource et 50% pour le conteneur d'exercice.



## V- Autres trucs

### 1- Mini bouton audio

Avec Hot Potatoes v7, via Insérer> Objet Audio / Vidéo, on peut insérer un lecteur audio HTML5 classique :



Vous pouvez aussi utiliser le mini bouton audio créé pour mes modules complémentaires :



Voir **audio\_tutorial.pdf** dans le répertoire *tutorials* obtenu après dézippage de JMH\_201.zip.

Note : à partir de la version 2.1 le tutoriel s'appelle audio\_tutorial\_4.pdf (utilisation de player4.js).

### 2- Bordures des éléments déplaçables

Elles sont définies dans le fichier **hp7.cs\_**.

Cherchez `--strBorderWidth_IfDropped`:

```
/* added by AS */
--strBorderWidth_IfDropped: 3px; /* for JMH */
--strBorderWidth_IfUnDropped: 1px; /* for JMH, JMM */
--strBorderColor_IfUnDropped: silver; /* for JMH, JMM */
```

Vous pouvez modifier ces valeurs (vous pouvez trouver le nom ou le code hexadécimal des couleurs sur [wikipedia](https://fr.wikipedia.org/wiki/Liste_de_couleurs) ).

**N'oubliez pas de sauvegarder le fichier modifié.**

### 3- Espaces

Ils sont définis au début du fichier **djmatch7.js\_**.

```
// *****
// variables
// *****
// -----
// variables : valeurs modifiables ; you can modify these variable values
// -----
// entre les cartes d'une ligne
// between fixed cards on a row
var spacerH = 5;

// entre carte mobile placée et carte à placer (valeur par défaut)
// between dropped cards and droppable cards (default value)
var spacerV_DRIC_RIC_std = 25;

// entre carte fixe et carte mobile placée
// between fixed cards and their dropped cards
var spacerV_LIC_DRIC = 10;

// entre le div des boutons et les cartes fixes (1ère ligne)
// between the button div and the first cards
var spacerV_topButtonDiv_LIC = 10;
```

```
// entre {carte fixe + carte mobile placée} et carte fixe (ligne suivante)
// between {fixed card+ dropped card} et fixed card (next line)
var spacerV_LIC_DRIC_LIC = 15;

// entre les lignes des cartes mobiles à placer (si plusieurs lignes)
// between the lines of draggable items (if several lines)
var spacerV_RIC_RIC = 10;

// entre le bas de l'exercice ou du reading text et la barre de navigation du
// bas
// between the lowest of exercice or reading text and the bottom navbar
var spacerV_bottomNavbar = 30;
```

Vous pouvez modifier ces valeurs (5, 25 etc.).

**N'oubliez pas de sauvegarder le fichier modifié.**

#### 4- Modifications de hp7.cs\_ and djmatch7.ht\_

Mes modifications des fichiers originaux hp7.cs\_ et djmatch7.ht\_ sont décrites au début de ces fichiers.

Les utilisateurs qui auraient modifié ces fichiers originaux peuvent ainsi transposer mes modifications dans leurs fichiers.

hp7.cs\_ est le même pour tous mes modules complémentaires JMatch (JMH, JMS and JMM). Donc si vous en modifiez un vous avez juste à copier-coller le fichier modifié dans le répertoire-source des autres modules.