

# JMatch Map

## JMM v 2.1

(for Hot Potatoes v7)

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 JMatch Map ?.....</b>	<b>2</b>
<b>II Comment installer JMatch Map ?.....</b>	<b>2</b>
<b>III Comment charger le fichier d'interface ?.....</b>	<b>3</b>
<b>IV Comment créer un exercice JMatch Map ?.....</b>	<b>4</b>
<b>V Configuration.....</b>	<b>6</b>
1- Comment modifier l'opacité ?.....	6
2- Comment modifier les tailles des caractères ?.....	7
3- Comment choisir la couleur des éléments correctement ou incorrectement placés ?.....	8
4- Comment choisir les modes Apprentissage ou Test ?.....	9
5- Comment définir la largeur du conteneur de ressource ?.....	10
<b>VI- Autres trucs.....</b>	<b>10</b>
1- Mini bouton audio.....	10
2- Bordure des éléments.....	11
3- Styles de l'image et des zones.....	11
4- Espaces.....	11
5- Comment changer le texte des zones ?.....	12
6- Modifications de hp7.cs_ and djmatch7.ht_.....	12

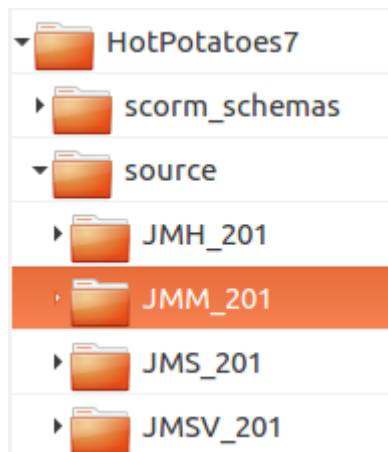
## I Qu'est-ce qu'un exercice JMatch Map ?

C'est un exercice d'appariement utilisant le **glisser-déposer** (drag and drop) dans lequel vous pouvez glisser-déposer des éléments sur des zones (area) d'une image (une telle image est appelé "carte cliquable" ou "image map").



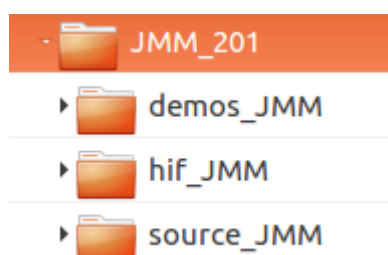
## II Comment installer JMatch Map ?

**Dézippez JMM\_201.zip** et copier le répertoire **JMM\_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.

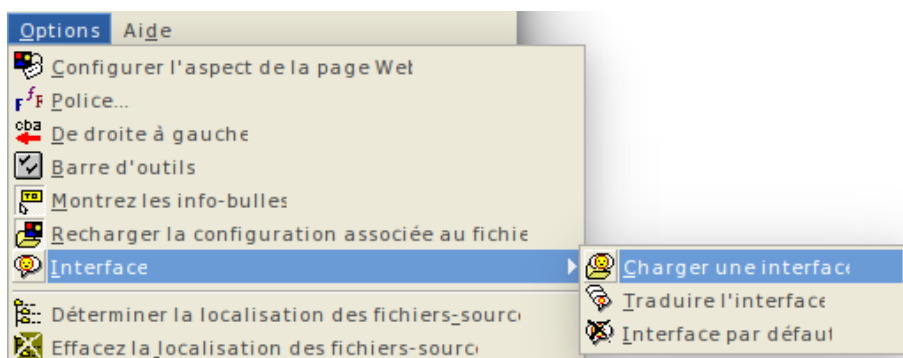
Vérifiez que les répertoires demos, hif et source sont présents :



### 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**.



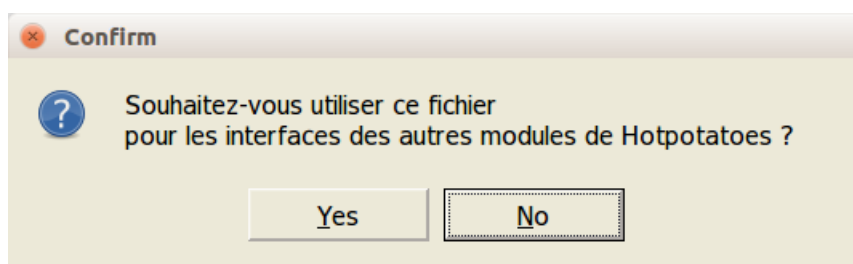
Déplacez-vous jusqu'au répertoire JMM\_201/hif\_JMM/ et choisissez le fichier **JMM\_201\_fr.hif** (ou JMM\_201\_en.hif).



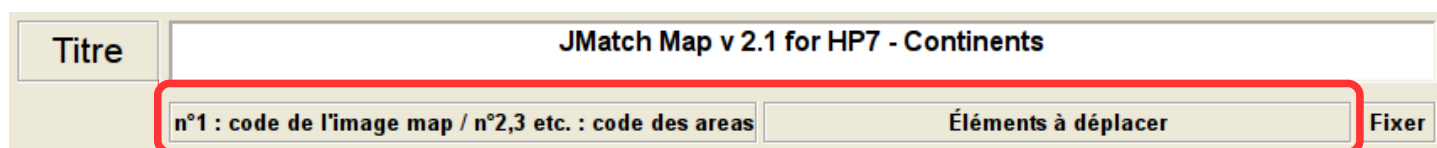
*Tous les fichiers hif existants ne se trouvent pas dans le répertoire JMM\_201/hif\_JMM/. Vous en trouverez d'autres, s'ils existent, sur le site [hpaddons site](http://hpaddons.com).*

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

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 JMatch Map ?

L'exemple se réfère à l'exercice continents.jmt du répertoire demos\_JMM.

- 1- Vous avez besoin d'une **image** (continents.png qui doit être placée dans votre répertoire d'exercice) **que vous allez mapper**. C'est simple à faire, il y a beaucoup de logiciels ou de sites en ligne qui permettent de le faire. Je recommande [Gimp](#) qui est multiplateforme et simple d'emploi. En ligne [image-map.net](#) est un très bon site.

La première fois cela vous prendra peut-être une demi-heure mais ensuite vous le ferez en quelques minutes.

**Voir la procédure détaillée dans [image\\_map\\_tutorial.pdf](#)**

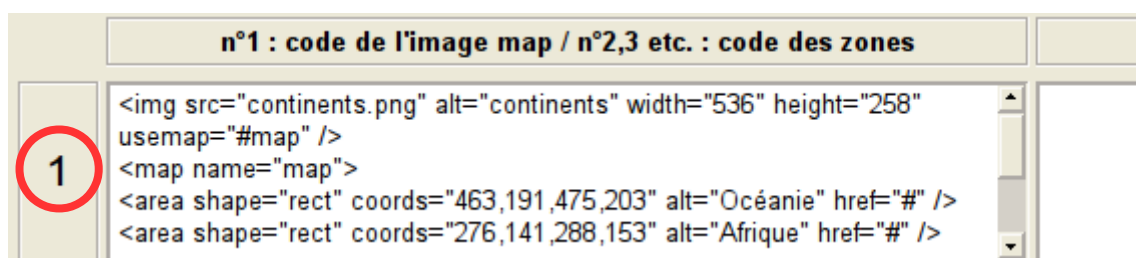
A la fin vous obtiendrez un fichier texte (continents.png.map) dont le contenu est le code de l'image map :

```

<map name="map">
<area shape="rect" coords="463,191,475,203" alt="Océanie" href="#" />
<area shape="rect" coords="276,141,288,153" alt="Afrique" href="#" />
<area shape="rect" coords="268,53,280,65" alt="Europe" href="#" />
<area shape="rect" coords="60,66,72,78" alt="Amerique" href="#" />
<area shape="rect" coords="390,53,402,65" alt="Asie" href="#" />
</map>
```

- 2- Ouvrez JMatch.

- 3- Copiez tout le texte de continents.png.map et collez-le dans la **première case de gauche**.



Ne rien écrire dans la première case de droite.

- 4- Dans les autres cases (2,3 etc.) copiez et collez le code de chaque zone (area).



Dans la case correspondante de droite inscrivez le texte de l'élément déplaçable correspondant.

Note 1 : vous n'êtes pas obligé d'utiliser toutes les zones définies dans la première case de gauche.

Note 2 : vous n'êtes pas obligé d'utiliser les mêmes mots dans les cases de droite que ceux de l'attribut alt associé aux zones.

- 5- Tel qu'il est votre exercice fonctionnera mais ne satisfera pas le [validateur](#) (pour être valide, une balise area doit être associée à une balise map). Aussi, **dans les cases de gauche (2,3 etc.) remplacez <area par \*area** (en fait vous devez changer < en n'importe quel autre caractère :\*, £ ou & etc).

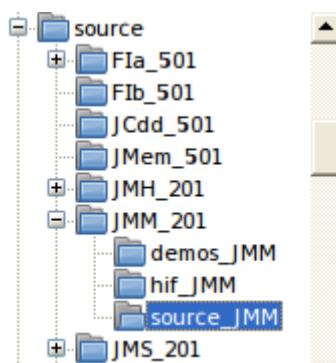
*Attention : ne changez pas les "<area" de la première case de gauche.*

1	<pre>&lt;img src="continents.png" alt="continents" width="536" height="258" usemap="#map" /&gt; &lt;map name="map"&gt; &lt;area shape="rect" coords="463,191,475,203" alt="Océanie" href="#" /&gt;</pre>	
2	<pre>*area shape="rect" coords="463,191,475,203" alt="Océanie" href="#" /&gt;</pre>	Océanie
3	<pre>*area shape="rect" coords="276,141,288,153" alt="Afrique" href="#" /&gt;</pre>	Afrique
	<pre>*area shape="rect" coords="268,53,280,65" alt="Europe" href="#" /&gt;</pre>	Europe

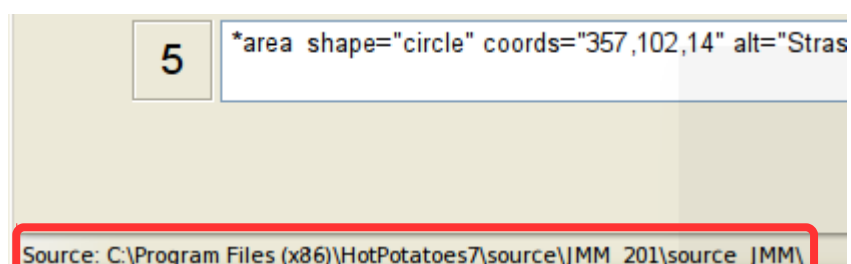
- 6- Maintenant il est temps de dire à JMatch qu'au lieu des fichiers-sources d'origine il faut **utiliser les fichiers-sources de JMatch Map**.

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 :



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

*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.*



## V Configuration

### 1- Comment modifier l'opacité ?

Pour certains exercices (tels que continents.htm) vous souhaitez que les zones ou les éléments déplacés ne masquent pas l'image. Pour d'autres (tels que JMM\_203\_demo2.htm) des éléments opaques ne sont pas gênants.

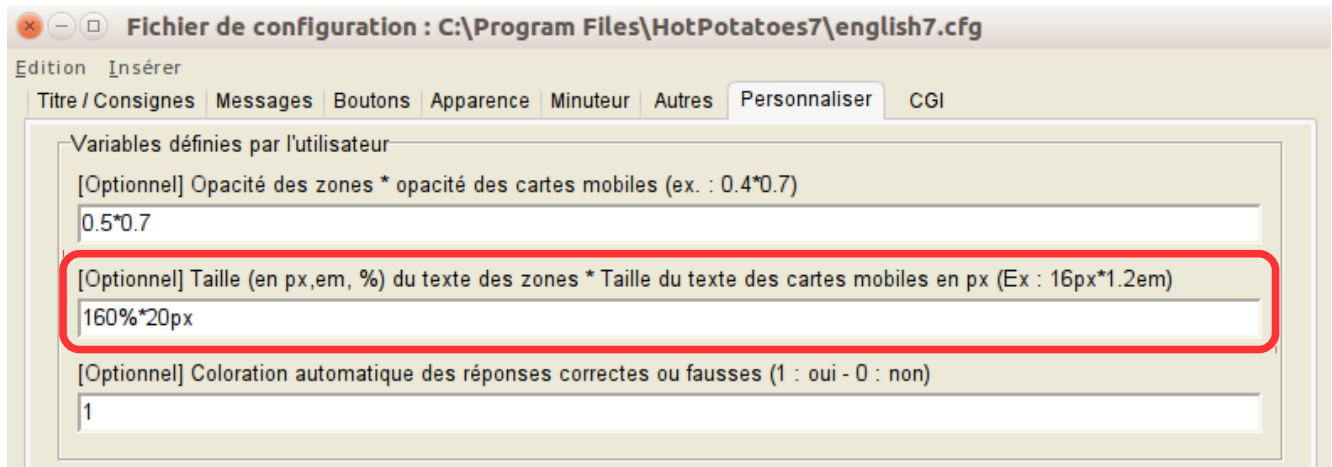
Vous pouvez définir l'**opacité de l'arrière-plan des zones** et l'**opacité de l'arrière-plan des éléments déplacés**.



- La première valeur (0.5) est celle de l'opacité de la zone (  )
- La seconde valeur (0.7) est celle de l'opacité de l'élément déplacé (  ).
- Les deux valeurs doivent être comprises **entre 0 and 1**:
  - une valeur de 1 conduit à un arrière-plan totalement opaque.
  - une valeur de 0 conduit à un arrière-plan totalement transparent.
- Les valeurs doivent être **séparées par un astérisque (\*)**
- Si vous laissez la case vide les valeurs d'opacité seront par défaut égales à 1 (opacité totale).
- Si vous utilisez des valeurs supérieures à 1 elles seront ramenées à 1 (opacité totale).

## 2- Comment modifier les tailles des caractères ?

Vous pouvez utiliser une taille de caractère pour le **texte ("?" ) des zones** et une autre pour le **texte des éléments déplaçables**.



- La première valeur (160%) est la taille de caractère du texte ("?" ) des zones.
- La seconde valeur (20px) est la taille de caractère du texte des éléments déplaçables.
- Les valeurs doivent être **séparées par un astérisque (\*)**
- Vous devez **spécifier l'unité** (px, em or %). Par exemple si vous voulez une valeur en px, tapez "100px", et non pas "100".
- La taille de caractère du texte ("?" ) des zones détermine la hauteur et la largeur de la zone :

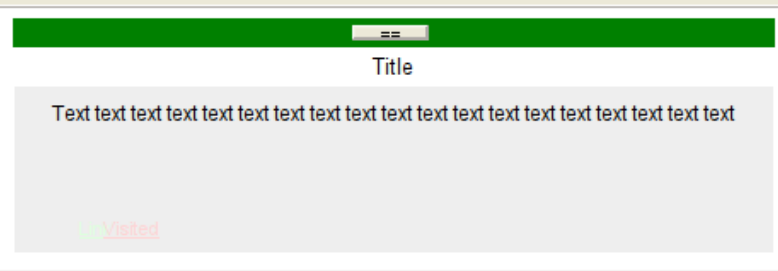


- Si vous laissez la case vide, la valeur par défaut, habituellement 100 %, sera celle définie dans hp7.cs\_.

### 3- Comment choisir la couleur des éléments correctement ou incorrectement placés ?

Les couleurs sont celles des liens visités ou non visités, que vous pouvez choisir librement.

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

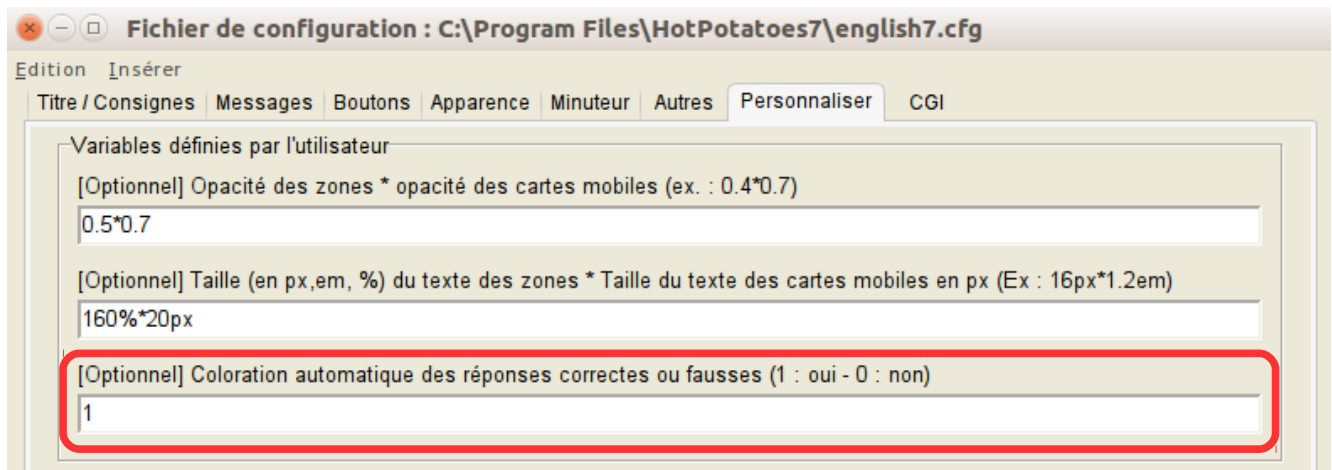
	
Barre de navigation	#008000
Arrière-plan page Web	#FFFFFF
Couleur du titre	#000000
Arrière-plan de l'exercice	#EEEEEE
Items bien placés + Liens	#DEFFDE
Items mal placés + Liens vus	#FFD5D5
Couleur du texte	#000000

Prévisualisation





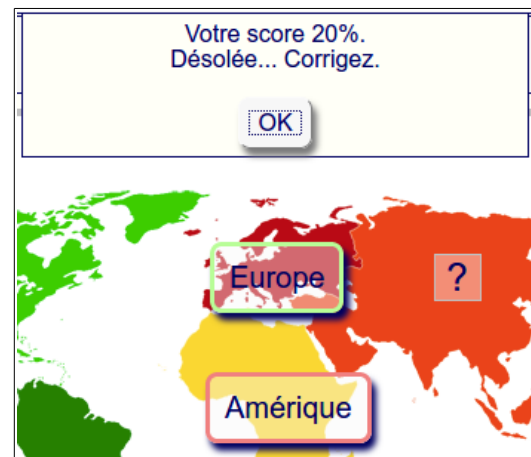
## 4- Comment choisir les modes Apprentissage ou Test ?




- Tapez "1" pour choisir le **mode Apprentissage**. Dans le mode Apprentissage, les bordures des éléments sont automatiquement mises en couleur dès qu'ils sont déposés, en utilisant les couleurs définies au paragraphe précédent (voir p 8).



- 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 :**

```
Code pour l'insertion sous la balise <head>

<style>
div.ReadingContainer{flex-grow: 20;}
div.ExerciseContainer{flex-grow: 80;}
</style>
```

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>
```

```
Code pour l'insertion sous la balise <head>

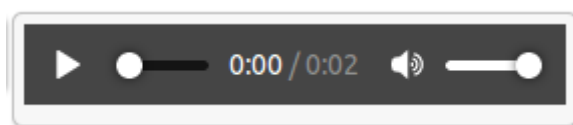
<style>
div.ReadingContainer{flex-grow: 40;}
div.ExerciseContainer{flex-grow: 60;}
</style>
```

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

## VI- 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\_4.pdf** dans le répertoire *tutorials* obtenu après dézippage de JMM\_201.zip.

## 2- Bordure des éléments

Elles sont définies au début de **hp7.cs\_**.

Cherchez `--strBorderWidth_IfChecked` vers la ligne 58:

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

Vous pouvez modifier les valeurs qui concernent JMM (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- Styles de l'image et des zones

Les styles de l'image et des zones sont définis au début de **hp7.cs\_** vers la ligne 61.

```
--strAreaBGColor: white; /*for JMM */
--strAreaBorderColor: silver; /* for JMM */
--strMapBorderWidth: 5px; /* for JMM */
--strMapBorderColor: silver; /* for JMM */
--strMapPadding: 50px; /* for 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.**

## 4- Espaces

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

Vers la ligne 51 :

```
// -----
// variables : valeurs modifiables ; you can modify these variable values
// -----
// entre les cartes d'une colonne
// between draggable cards
var spacerV = 5;

// entre les colonnes de cartes mobiles
// between rows of draggable cards
var spacerH_RIC_RIC = 10 ;

// entre image et carte mobile
// between image and draggable cards
var spacer_IMG_RIC = 30;

// entre div des boutons et image
// between checkbuttondiv and the image
var spacerV_topButtonDiv_IMG = 10;

// alpha pour la couleur quand on fait glisser (permet une transparence)
// alpha for color when dragging (transparency)
var alphaDragging = '0.4';
```

Vous pouvez modifier ces valeurs (5, 10 etc.).

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

## 5- Comment changer le texte des zones ?

Par défaut le texte est un point d'interrogation (?).

Vous pouvez le changer, par exemple pour un rond (○ ou ●) ou tout autre symbole.

Ouvrez **djmatch7.js\_**. Près de la ligne 710 vous verrez :

```
// Affichage des left items (areas)
for (i=0; i<this.LeftItems.length; i++) {
    CurrentItem = this.LeftItems[i];
    CurrCard = CurrentItem.Card;
    CurrCard.style.fontSize = LIC_fontSize;
    CurrCard.style.backgroundColor = LIC_BkgColorRGBA;
    CurrCard.innerHTML = '?';
```

Changez *CurrCard.innerHTML = '?'*; en *CurrCard.innerHTML = '○'*; ou *CurrCard.innerHTML = '●'*;

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

## 6- 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.