

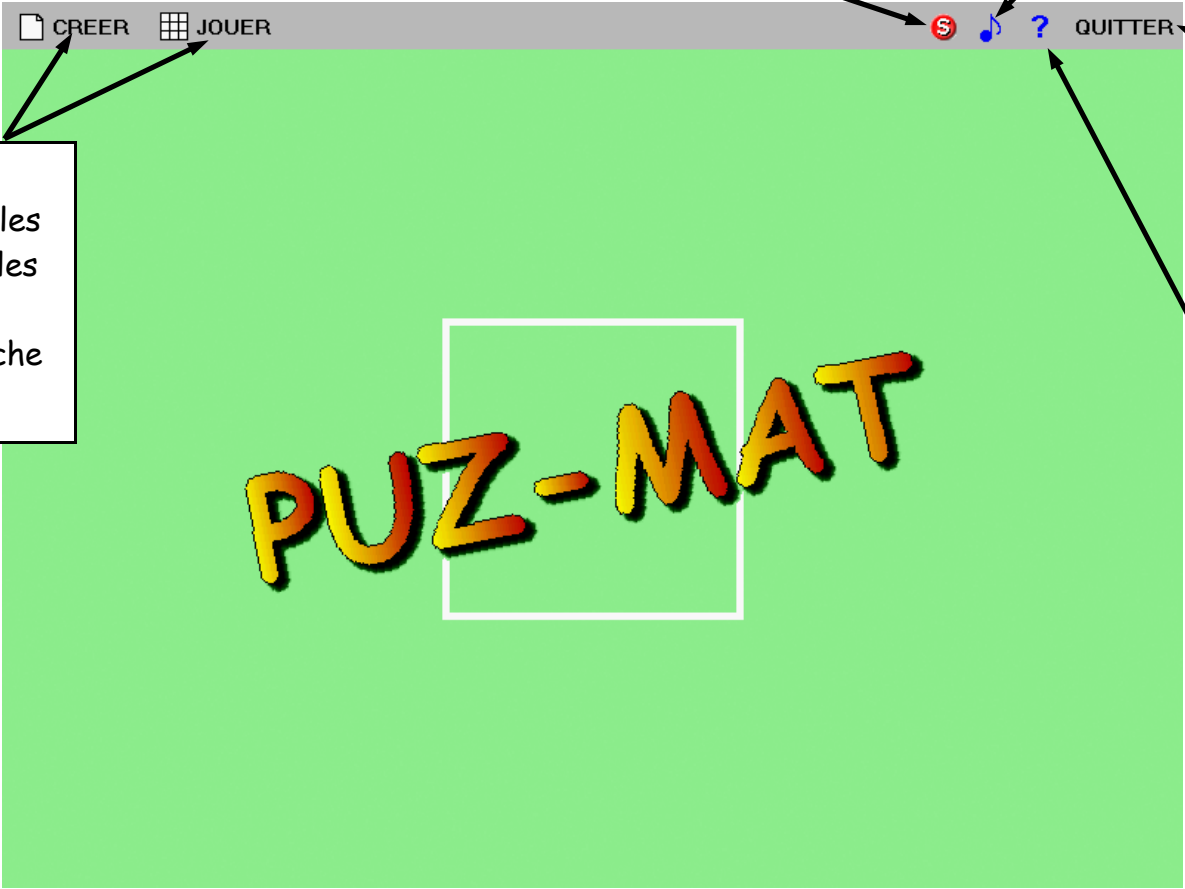
PUZ-MAT de Christian Vinent
Logiciel libre et gratuit pour une utilisation non commerciale

LANCEMENT DU PROGRAMME (après installation du programme avec la disquette)
double clic gauche sur l'icône qui se trouve sur le bureau.
La fenêtre ci-dessous s'ouvre.



affiche le modèle du puzzle en mode JOUER

Active ou désactive le son



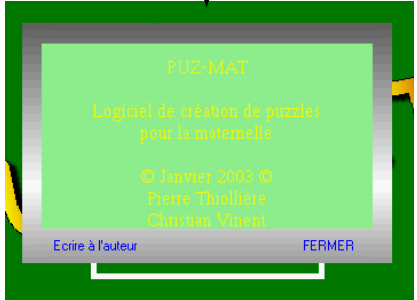
2 modes d'utilisation :

- CREER : ajouter des puzzles
- JOUER : utiliser les puzzles

Pour choisir un mode : clic gauche sur l'icône correspondante

Pour quitter le programme définitivement

Donne des informations sur l'auteur



Francine Martineau
Animatrice-formatrice TICE 93

MODE CREATION DE PUZZLES

SUIVRE LES ETAPES NUMEROTEES

① On peut choisir n'importe quelle image qui se trouve sur l'ordinateur. Si l'image n'est pas carrée, une zone de sélection déplaçable avec la souris (clic gauche enfoncé) permet de la cadrer.



② Important pour identifier les puzzles créés.

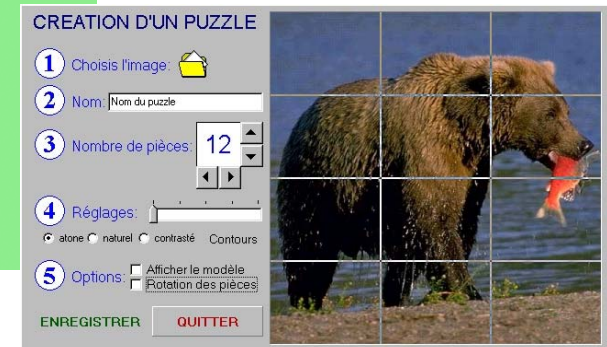
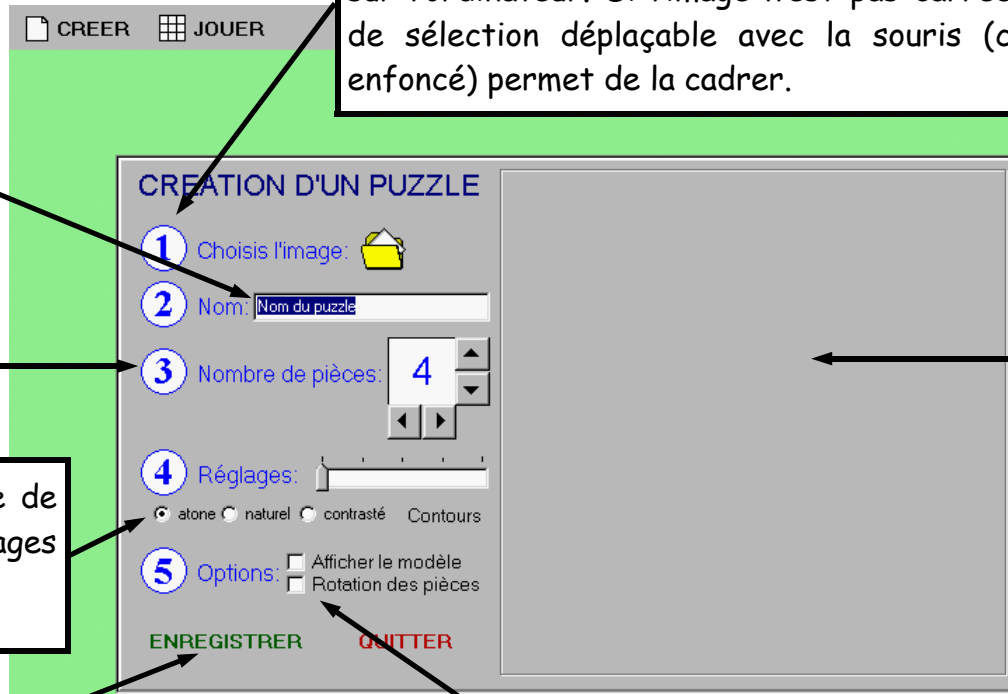
③ De 4 à 36 pièces

④ Réglages pour l'affichage de l'image : en général, les réglages par défaut sont suffisants.

⑥ Ne pas oublier de cliquer sur enregistrer pour valider la création du puzzle

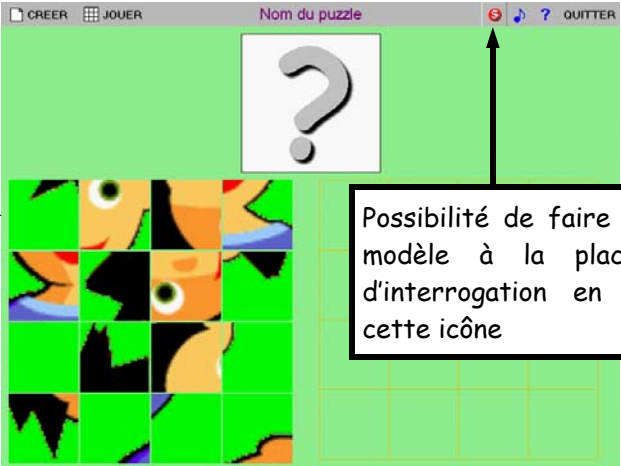
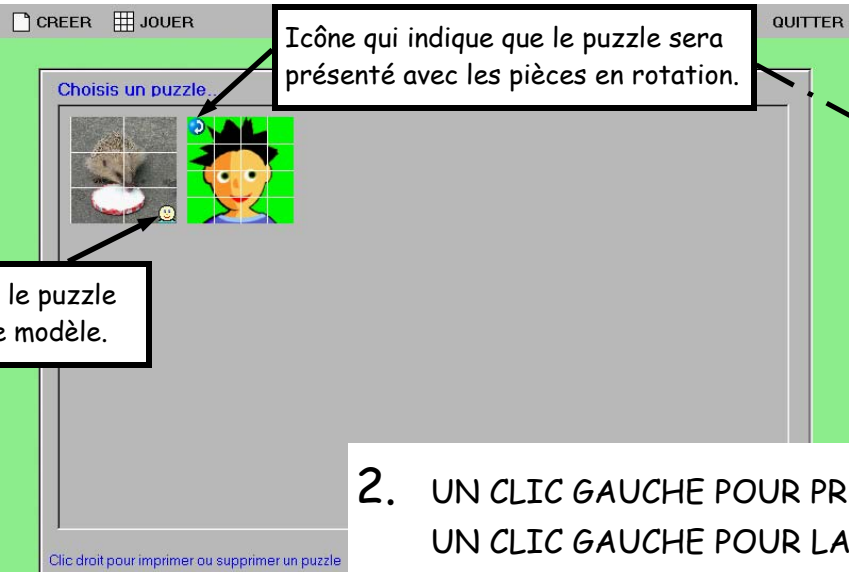
⑤ Options à cocher :
- puzzle avec modèle
- pièces présentées avec une rotation

Fenêtre permettant de visualiser les différentes options choisies pour le puzzle

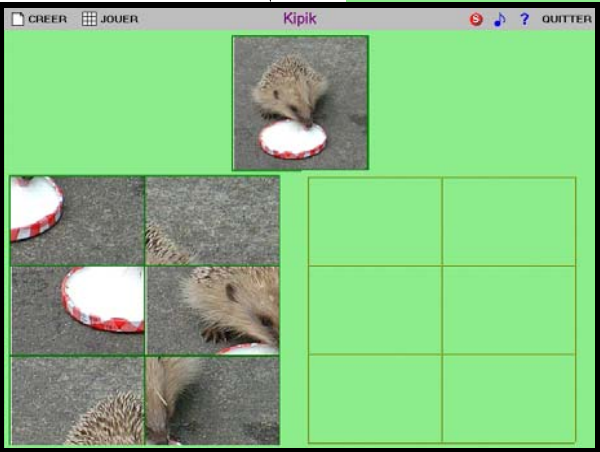


MODE JEU : UTILISATION DES PUZZLES

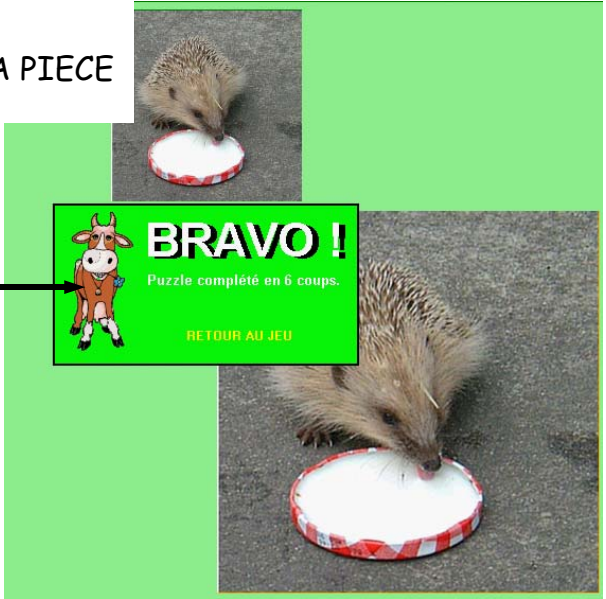
1. CHOISIR UN MODELE (clic gauche dessus)



- 2. UN CLIC GAUCHE POUR PRENDRE LA PIECE
- UN CLIC GAUCHE POUR LACHER LA PIECE
- UN CLIC DROIT POUR FAIRE TOURNER LA PIECE



Fenêtre sonore qui apparaît quand le puzzle est réussi et qui indique le nombre de déplacements effectués.

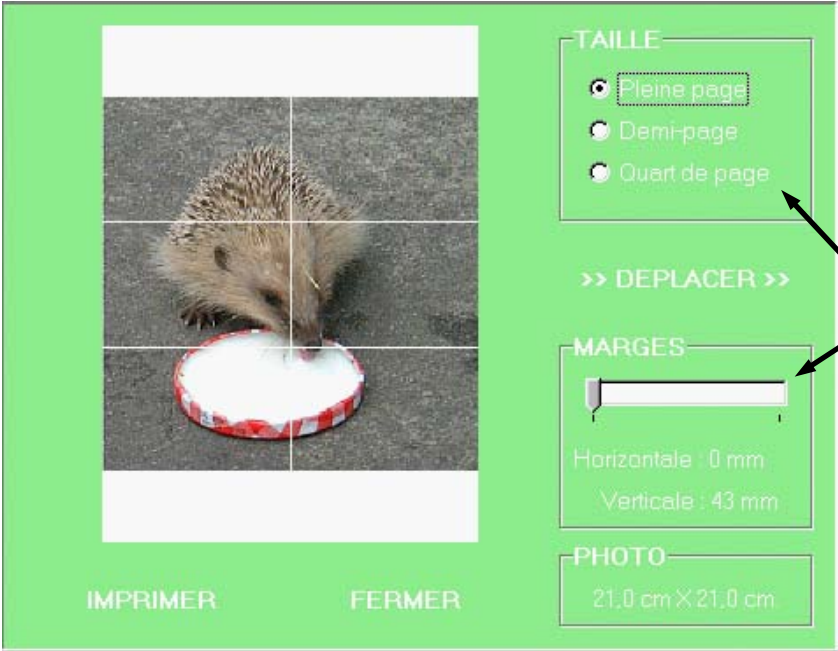
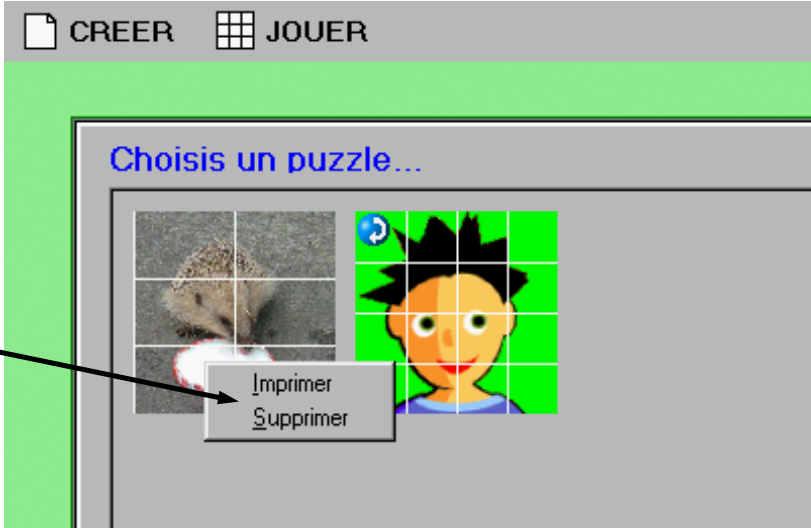


MODE JEU : IMPRESSION OU SUPPRESSION DES PUZZLES

1. Utiliser le mode JOUER

2. Faire un clic droit sur le puzzle choisi.
Cela ouvre une nouvelle fenêtre qui permet :

- d'imprimer le puzzle,
- ou de le supprimer.



3. Avant d'imprimer le puzzle,
on peut régler :

- la taille du support
- les marges