

Créer un formulaire à remplir

objectif:

Créer un questionnaire sous forme de cases à compléter puis gérer la sortie du questionnaire rempli, l'imprimer ou l'envoyer par mail.

Plan:

● Préparation de la présentation:

- [créer un dossier d'enregistrement](#)
- [créer une page et choisir son format.](#)
- [Insérer un titre.](#)

● Insérer un « Objet entrée ».

- [Entrer le nom de l'élève.](#)
- [Enregistrer une réponse.](#)
 - Insérer une image
 - Créer un Objet Entrée nommé « legend1 ».

● Tester la valeur de la réponse.

- [pour fournir une aide:](#)
- [pour compter les points:](#)
 - [Créer une variable appelée « total »:](#)
 - [Affecter + 1 si la réponse est bonne:](#)
 - [Afficher le score:](#)

● Enregistrer les réponses aux questionnaire:

- [Sous forme d'une copie d'écran imprimable:](#)
 - [Préparer un fichier d'entrée .Rtf:](#)
 - [Créer un rapport:](#)
 - [Afficher le rapport:](#)
- Sous forme d'un texte qui pourra être imprimé ou envoyé par mail:(pour janvier)

● Créer un QCM:(pour janvier)

● Améliorer l'affichage et l'enregistrement du score:(pour janvier)

● Etape 1: Préparation de la présentation

● Créer un dossier d'enregistrement:

Votre présentation fera appel à divers documents (images, vidéo etc...) dont l'emplacement devra être associé à votre fichier médiateur (celui portant l'extension. md8). Cette précaution n'est pas indispensable pour les images mais vous évitera bien des déconvenues lorsque vous exporterez votre présentation et que vous la lirez ou la modifierez sur d'autres ordinateurs.

Il est donc conseillé pour chaque nouvelle présentation de préparer un dossier s'organisant ainsi:

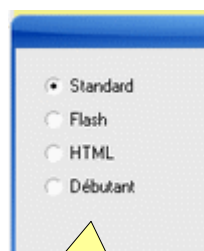


Remarque: Si les éléments intégrés dans votre présentation sont des films ou des fichiers nécessitant d'être ouverts avec d'autres logiciels (ex: fichiers powerpoint), vous devez les placer dans le même répertoire que votre fichier d'exportation et les déplacer avec lui lorsque vous changez d'ordinateur. Un lien relatif vers ces fichiers vous assurera alors de pouvoir les ouvrir quelque soit l'emplacement dans lequel vous les aurez collés.

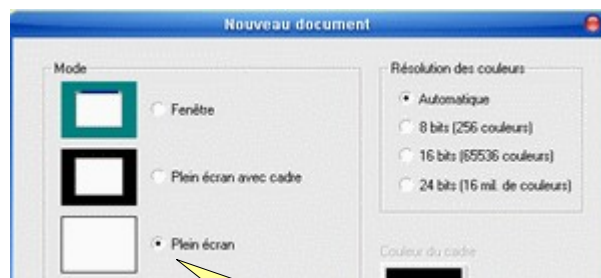
● Créer une page et choisir son format:

À l'ouverture, médiateur vous propose diverses options de format pour votre future présentation. Le type de format dépend de vos besoins et peut être en partie modifié après création du document.

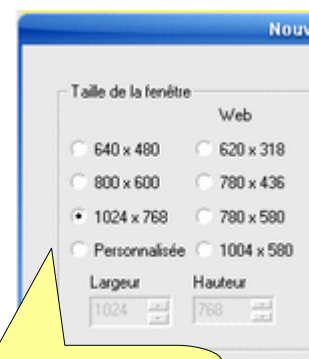
Dans notre exemple, choisissez:



Type de document. Détermine les éléments disponibles durant la présentation. Cela assure la compatibilité des options possibles avec le format choisi.



Aspect de la présentation



Taille de la fenêtre

Sommaire

● **Insérer un titre:**

● **Etape 2: Insérer un "objet Entrée"**



Un objet Entrée est en fait un cadre de texte vierge dans lequel l'utilisateur peut rentrer du texte ou des nombres. Il permet également de faire afficher à l'écran des valeurs de variables.

Dans l'exemple suivant, nous allons créer un objet Entrée permettant à l'élève de taper son nom.

● **Entrer le nom de l'élève:**

● Enregistrer une réponse:

Nous allons maintenant créer un "objet entrée" dans lequel l'élève pourra entrer sa réponse.

Dans un deuxième temps, nous verrons comment tester cette réponse.

1- Insérez dans le document, l'image "chromo.gif" présente dans le répertoire image

2- Insérer un objet Entrée face à la première flèche de légende.

3- Dans la fenêtre de propriétés, renommez cet objet « legend1 ».

Nom	legend1
X	211
Y	145
Largeur	160
Hauteur	31
Visible	<input checked="" type="checkbox"/> Vrai
Verrouillage	<input type="checkbox"/> Faux
Mots-clés	
Tabulation	<input type="checkbox"/> Faux

Vous avez créé l'objet Entrée "legend1" qui pourra être complété par l'élève.

● Tester la valeur de la réponse

Le logiciel est capable de reconnaître la chaîne de caractère rentrée par l'élève dans l'"Objet Entrée". La référence de cette chaîne est par exemple pour l'objet "legend1":

legend1.text

● utilisation comme aide à la réponse:

Afin d'illustrer cette notion, nous allons réaliser un test dont le résultat (vrai/faux) changera la couleur de fond de l'objet "legend1" .

Sélectionner l'objet « legend1 ». Faire un clic droit et ouvrir la fenêtre événements.

De la colonne événements, faire glisser l'événement « Arrêté ».

De l'onglet « programmation, faire glisser l'action « Si-Alors ».



L'événement "Arrêté" se produit lorsque l'élève valide sa réponse par la touche entrée ou clique sur un autre objet de la page.

Condition à évaluée:
le texte frappé dans l'objet « legend1 » est-il « chromatide »?
legend1.text = « chromatide »

Action si la réponse est vraie

Action si la réponse est fausse.

Après validation, si vous testez votre animation (F5), en entrant « chromatide » dans le cadre de texte, le fond s'affiche en vert. Si vous entrez une autre valeur, le fond s'affiche en orange.

Remarque: vous pouvez choisir d'accepter plusieurs valeurs en reliant les conditions par **OR**.

Ex:
legend1.text = « chromatide » OR legend1.text= « une chromatide »

● Utilisation pour compter le points:

L'évaluation des réponses au questionnaire, peut passer par le comptage des bonnes réponses. Voici une méthode permettant de compter les bonnes réponses.

● Créer une variable "total":

Dans le menu Document, choisir Variables.

Dans la fenêtre qui s'ouvre, choisir créer..

Entrer alors le nom de la variable: total
Puis indiquer son type: Entier
Puis sa portée: Globale
Cliquez sur OK

Valeur d'initialisation

Créer Supprimer Aide Fermer

Nouvelle variable

Nom: total

Type: Entier

Portée: Globale

OK Annuler

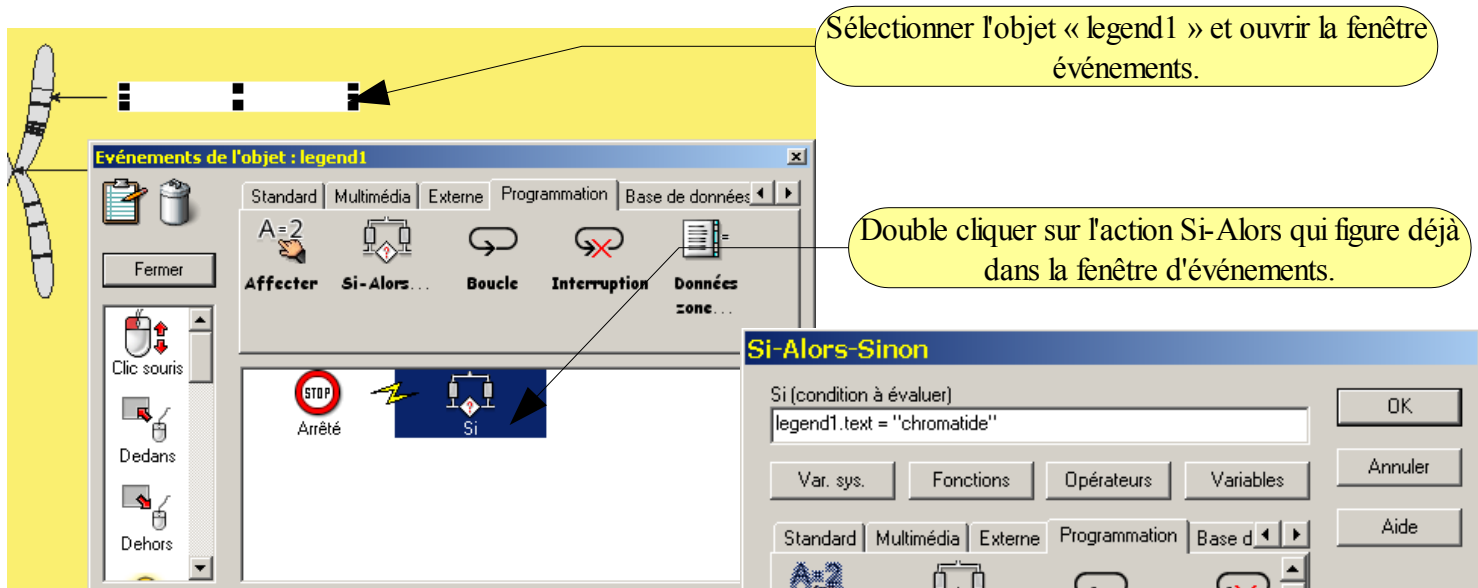
Fermer la fenêtre Variables.

Vous avez créé une variable nommée "total" qui devra être un nombre entier et dont la valeur pourra être récupérée dans diverses pages de votre présentation ou dans des fichiers externes.

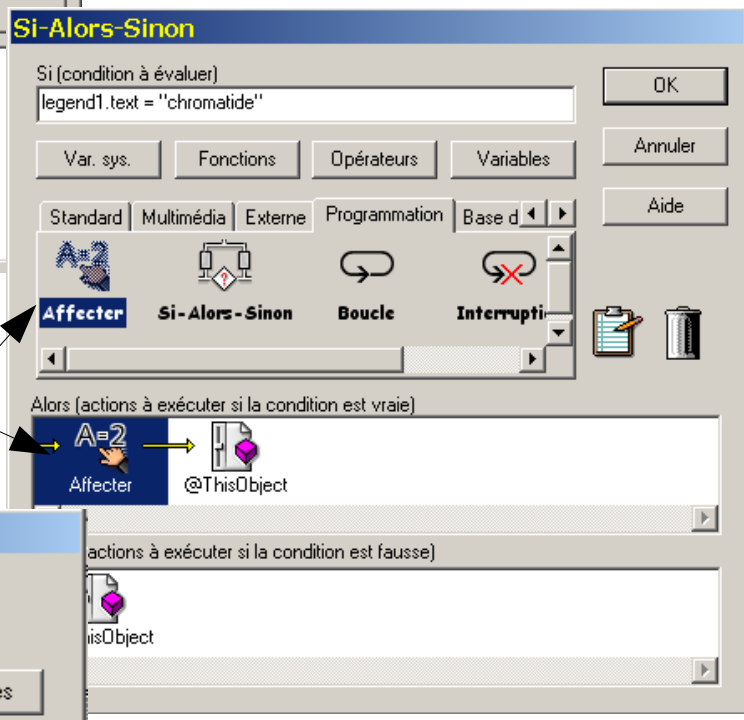
● Affecter une valeur à la variable:

Au début du test, la valeur de total est de zéro. Mais au fur et à mesure que l'élève remplit le questionnaire, cette valeur peut augmenter. Pour chaque réponse, il faut recalculer la valeur de "total".

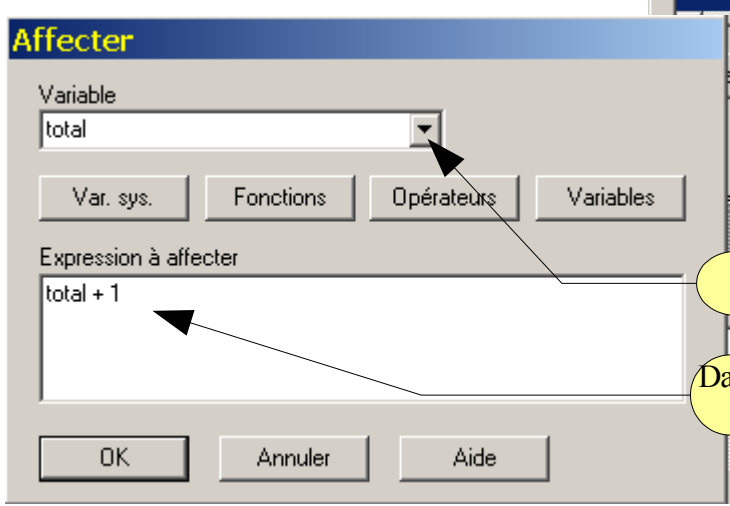
Voilà comment faire:



Dans la ligne correspondant à « Alors » (si la condition est vraie), insérer l'action « Affecter ».



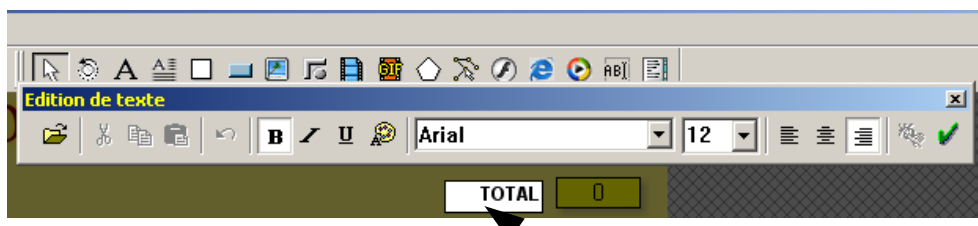
Dans le cadre « expression à affecter », entrer la formule: **total + 1**

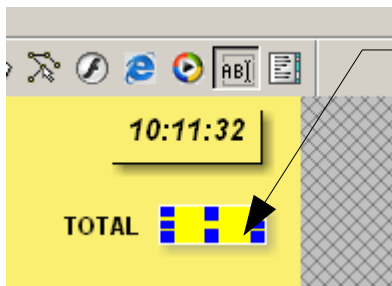


Désormais, chaque fois que l'élève entrera « chromatide » dans l'objet « legend1 », la variable total sera augmenter d'un point.

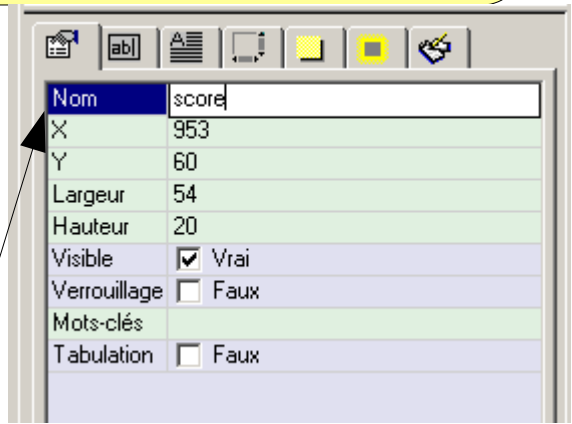
- Faire afficher le score:

Afin d'afficher le score de l'élève, on crée un "objet entrée" dans lequel on placera la valeur de la variable "total".





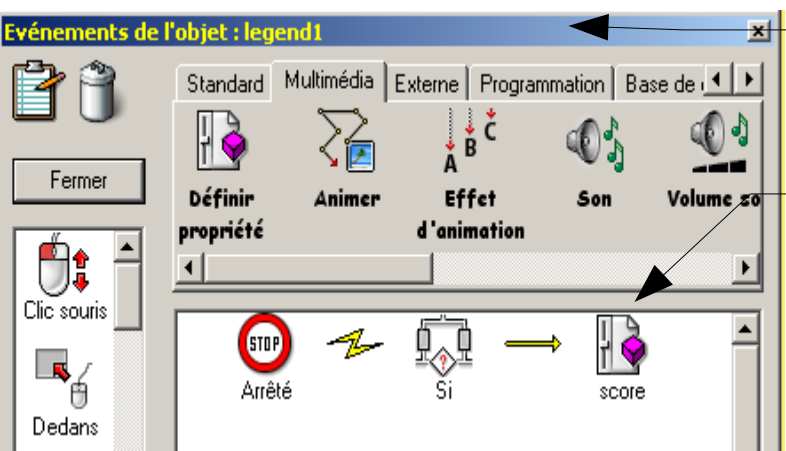
A coté du texte, insérer un « Objet Entrée » dans lequel s'affichera le score.



Dans la fenêtre de propriétés, modifier les propriétés de cet objet en fonction de vos souhaits.

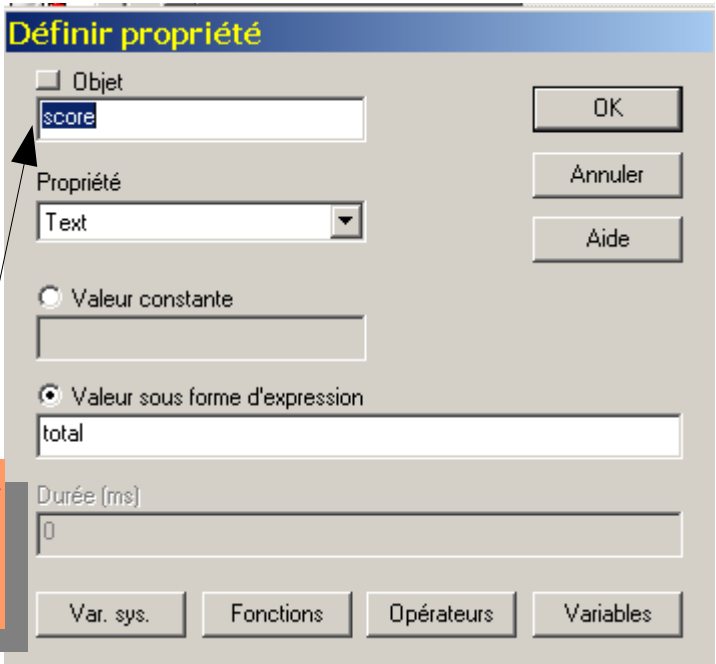
Nommez cet objet: **score**.

Il faut maintenant indiquer que le texte de l'objet score (score.Text) correspond à la variable "total".



Sélectionnez l'objet « legend1 » et ouvrez la fenêtre événements.

Après l'action « Si », ajouter l'action « définir propriétés ».



Dans la fenêtre qui s'ouvre, choisissez l'objet « score ».
La propriété à modifier: « Text ».
La valeur sous forme d'expression : total

Désormais, le texte qui s'affichera dans l'objet « score » sera la valeur de la variable « total ».
Si la valeur change en cours d'exécution, le texte changera automatiquement dans l'objet « score ».

Que signifient ces données?:



Phrase permettant de repérer la variable affichée.
Ici, ce sera le nom de l'élève.

Valeur de la variable lors de
l'enregistrement.

`%#ThisPage,800,600%`

Ligne de commande indiquant de faire une
image de la page ouverte dans médiateur et
de la coller dans le document test.

Indique la largeur de l'image collée

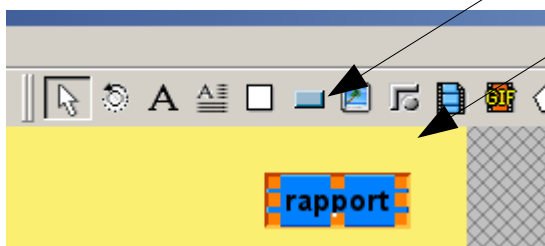
Indique la hauteur de l'image collée

Résumé: les valeurs exprimées entre %% correspondent à des éléments lus dans le document médiateur puis collés dans le document test.rft. Ces valeurs peuvent être des images ou bien des valeurs de variables qu'elles soient numériques ou sous forme de chaînes de caractères.

Enregistrez votre fichier dans le même répertoire que celui de votre fichier .md8 en lui donnant l'extension .rft (rich text file).

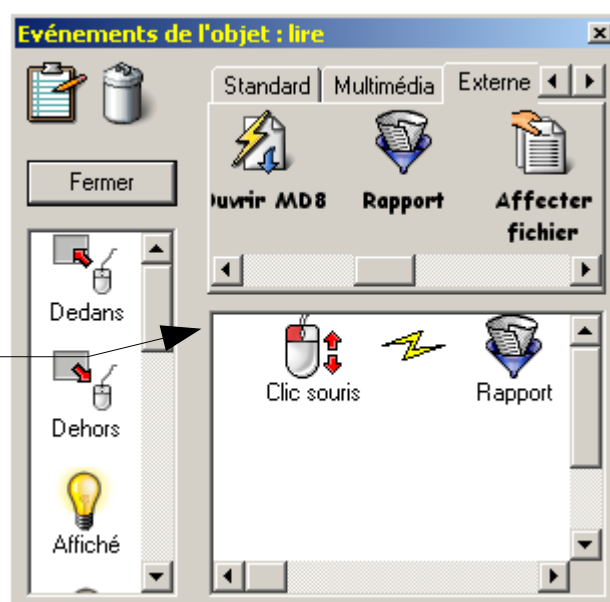
Il faut maintenant indiquer dans médiateur, quand créer un rapport:

- Créer un rapport:

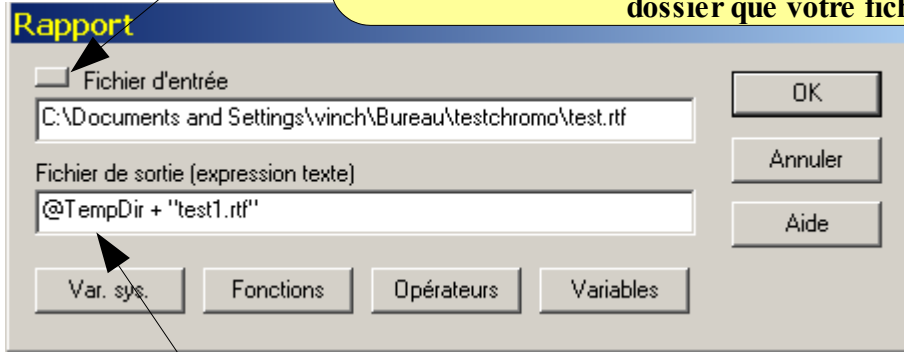


Insérer un bouton dans la page et dedans,
taper par exemple « rapport ».

Sélectionner cet objet et dans la page
événements, associer à l'action « clic
souris », l'événement « Rapport » de
l'onglet « Externe ».



Dans la fenêtre qui s'ouvre, sélectionnez en utilisant le rectangle, le fichier « test.rtf » que vous venez de créer et qui figure dans le même dossier que votre fichier .md8



Dans la ligne « Fiche de sortie », entrer :
@TempDir + « test1.rtf »

Explications :

Le **fichier d'entrée** est le document « test.rtf » que médiateur va compléter avec la valeur de la variable « nom » et une copie d'écran.

Le **Fichier de sortie** est l'emplacement et le nom du fichier complété. Ainsi, le fichier « test.rtf » reste utilisable pour d'autres enregistrements.

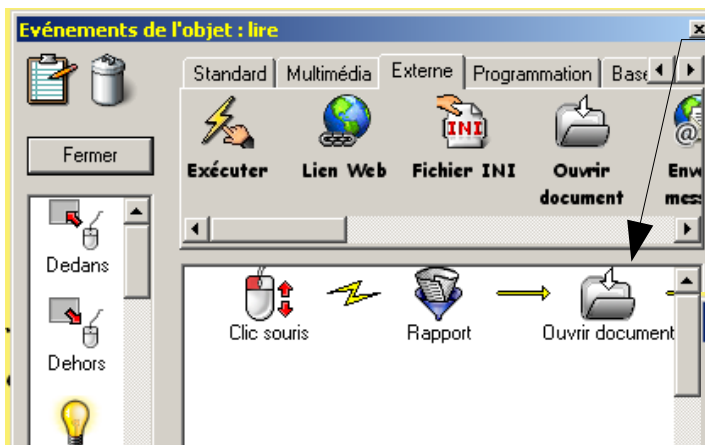
@TempDir signifie que médiateur doit enregistrer le nouveau fichier dans le répertoire temporaire de windows.

« test1.rtf » est le nom du fichier complété par les réponses de l'élève.

Lorsque l'utilisateur cliquera sur le bouton "rapport", un fichier "test1.rtf" sera créé et sera enregistré dans le répertoire temporaire de windows.

Cependant, ce fichier n'est pas encore affiché et vous ne pouvez pas l'imprimer.

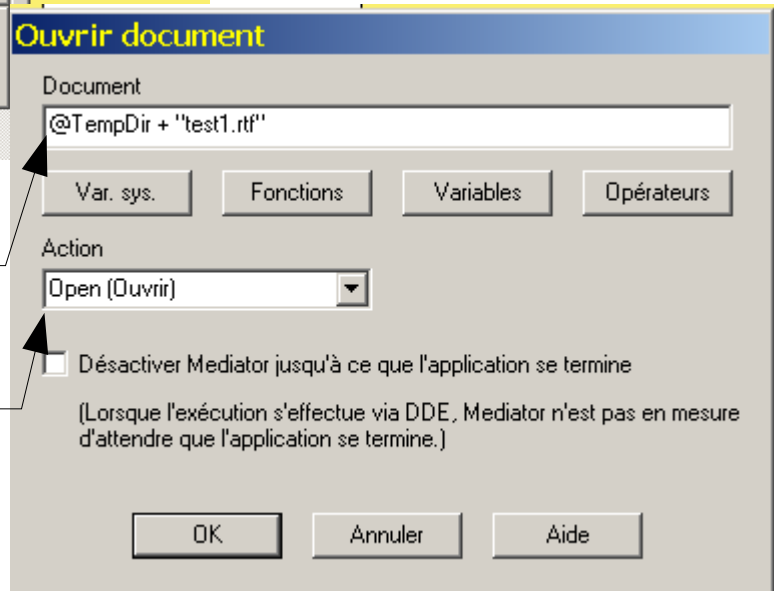
● Afficher le rapport:



Sélectionner le bouton « rapport » puis ajouter l'action « ouvrir document ».

Dans la fenêtre qui s'ouvre, entrez l'adresse et le nom du fichier « test1.rtf ».

Choisissez l'action open (ouvrir)



Vous pouvez maintenant tester votre document et essayer, après avoir complété la zone d'entrée, de cliquer sur le bouton "rapport".

Vous remarquez que l'image du questionnaire a bien été collée dans le rapport. Cependant, dans la zone correspondant au nom, la valeur de la variable "nom" n'apparaît pas.

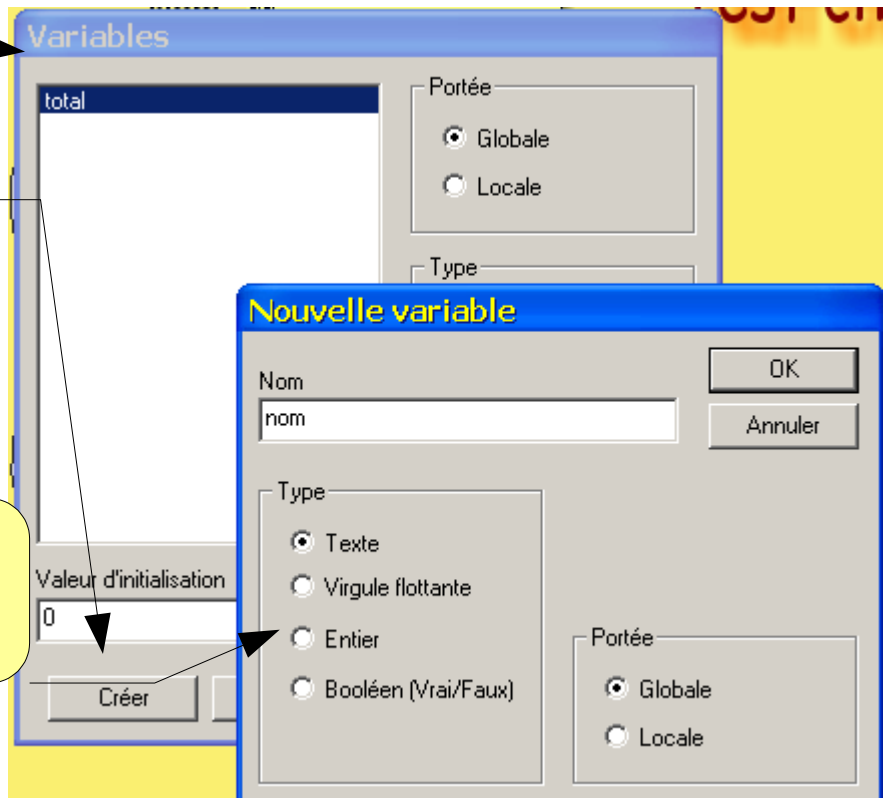
C'est normal, vous n'avez pas déclaré cette variable dans votre document et ne lui avez donc pas attribué de valeur.

- Déclarer la variable "nom" et lui attribuer une valeur:

1- Dans la barre de menu « Document », choisissez « Variables » afin d'ouvrir la fenêtre des variables.

2- Dans cette fenêtre, cliquez sur « Créer »

3- Dans la fenêtre qui s'ouvre, entrez le nom de la nouvelle variable: ici « nom ».
4- Choisissez le Type : « texte »
5- Choisissez la Portée : « Globale ».



1-Sélectionnez le bouton « rapport ».
2- Ouvrez la fenêtre événement.

3- Ajoutez l'action « Affecter » juste après l'événement « Clic souris ».

4- Dans la fenêtre qui s'ouvre, sélectionnez la variable « nom »
5- Entrez l'expression à affecter: « Enom.Text » qui correspond au texte contenu dans l'entrée objet « Enom ».

