

jmatch

Tout ce qu'il faut savoir sur Jmatch

Ouvrez un module Jmatch (*match* en anglais veut dire associer), nous allons réaliser notre (première ?) page.

Saisissez quelques mots dans chaque colonne comme le montre l'image ci-dessous. Nous éviterons, pour des raisons de confort, de rentrer plus de 10 mots.



Par défaut, vous ne voyez que 5 cases. Pour obtenir les cases suivantes, il vous faut cliquer, en haut à gauche (à gauche du chiffre 1, sur la flèche orientée vers le haut. 

Inutile de changer quoi que ce soit dans la case libellé. Il s'agit juste du texte qui apparaîtra par défaut dans les menus déroulants.

Dans cet exemple, les étiquettes en anglais seront fixes, il faudra bouger les étiquettes des mots français pour les amener vers les mots anglais (si l'on choisit l'exportation vers une page web plus dynamique qui créera un glisser-déplacer).

Enregistrement de l'exercice

Comme pour un traitement de texte, il faudra enregistrer son exercice.



. Nous l'enregistrerons sous le nom de animal1.



Notez que vous enregistrez pour l'instant un projet, votre exercice ne sera pas finalisé lors de cette étape. Jmatch va créer un fichier d'extension jmt.

Nous allons maintenant configurer notre page car il est peu probable que les paramètres par défaut vous conviennent.

Configurer les options de la page

Cliquez donc sur Options => Configurer aspect page web

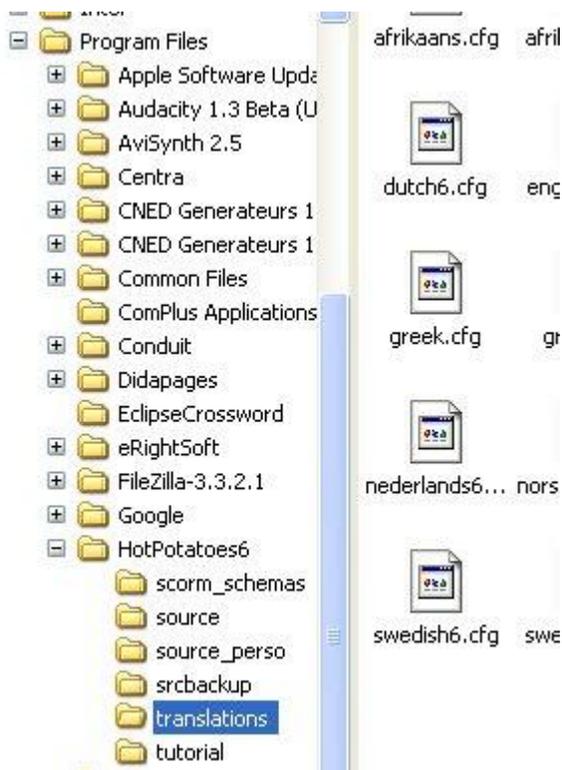


La langue d'affichage des pages

La langue par défaut (je parle là de la langue d'affichage sur la page web) peut ne pas vous convenir. Il est possible de la changer de manière automatique en faisant appel à un autre fichier de configuration. Nous voyons par exemple que le fichier de configuration utilisé ici est le fichier anglais.



Il est possible de changer ce fichier en cliquant sur 'Changer'. Le logiciel devrait normalement vous amener à l'endroit où sont rangés les fichiers de configuration, c'est-à-dire dans 'Programme Files => Hot Potatoes 6 => Translations'.



Notez que vous pouvez aussi changer des consignes manuellement. En effet, on ne s'adressera pas de la même façon à des 6° et à des BTS.

Il est possible d'enregistrer le fichier que vous avez créé (consignes en basque pour des 6° par exemple) en l'enregistrant dans ce répertoire sous un nom évocateur (basque_sixieme.cfg). Ainsi, chaque fois que vous aurez besoin de ces paramètres, il vous suffira d'aller chercher ce fichier.

Prenons maintenant les onglets un par un.

Titres et consignes

À compléter à votre guise

Messages

Personnellement, je ne trouve pas les 2 premiers champs très clairs et je préfère remplacer par des images de smiley.

Boutons

Observons la copie d'écran.

Libellé du bouton "Vérifier"	Libellé du bouton "Suivant" pour Flashcards
Check	Next
Libellé du bouton "OK"	Libellé du bouton "Effacer" pour Flashcards
OK	Delete

Navigation

Inclure un bouton "Exercice suivant" Libellé

Chemin

Inclure un bouton "Index" ou "Sommaire" Libellé

Chemin

Inclure un bouton "Retour" Libellé

L'élève doit-il aller sur une autre page lorsqu'il a fini son exercice. Imaginons que vous ayez prévu ensuite un fichier *animals2*, il suffira de cocher la case *Exercice suivant* et de mettre dans la case *animals2.htm* (cela signifiera bien sûr que votre fichier *animals2* est situé dans le même dossier que le fichier *animals1*).

Le libellé est ce qui sera écrit sur l'étiquette de bouton (Exercice suivant, Next page...).

Vous pouvez offrir à l'internaute la possibilité de revenir à l'index de votre site ou à l'index d'une rubrique. Cochez alors la case et mettez l'adresse de la page souhaitée.

Apparence

Pour le choix des couleurs. Évitez les couleurs flashy qui perturberont l'élève. Il vaut mieux rester sobre.

Minuteur

Je ne conseille pas de l'utiliser. Vous vous souvenez de votre examen du code de la route ?

Autres

Il m'arrive de cocher "Modifier l'ordre des propositions à chaque chargement de page". Cela donne un peu plus de dynamisme à l'exercice (il m'arrive en classe de recharger la page (F5) pour que l'élève le refasse immédiatement).

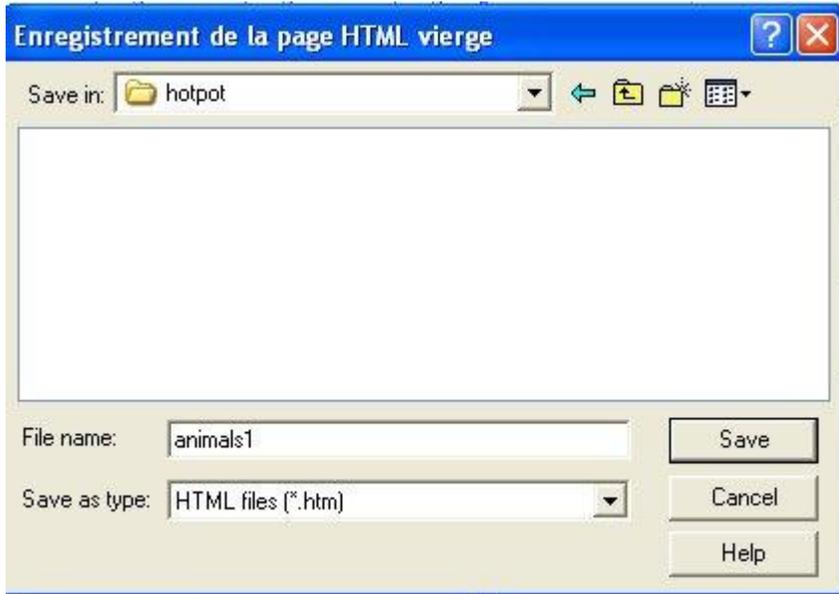
Étape finale - Exportation de la page

Notre exercice est proprement configuré, nous allons enfin créer la page web.



La barre d'icônes vous propose 2 icônes 6.

Celle de gauche nous permet de créer la page web simple avec menu déroulant. Nous allons l'enregistrer dans la même dossier.



Notez que vous enregistrez ici une page au format htm. Personnellement, je préfère lui donner le même nom que j'ai donné au fichier de travail jmatch.

Ainsi, nous avons 2 fichiers, animals.jmt et animals.htm.

L'icône de droite permet la même chose, mais crée une page plus dynamique (glisser-déplacer).

Quelle exportation choisir ?

Je préfère personnellement les pages plus dynamiques (glisser-déplacer). Mais si vous avez une vingtaine de mots, ce ne sera pas possible, et il faudra alors choisir le menu déroulant.

Si vous souhaitez intégrer des images ou du son, il faudra naturellement des cases, donc, l'icône de droite.

Avec beaucoup d'items

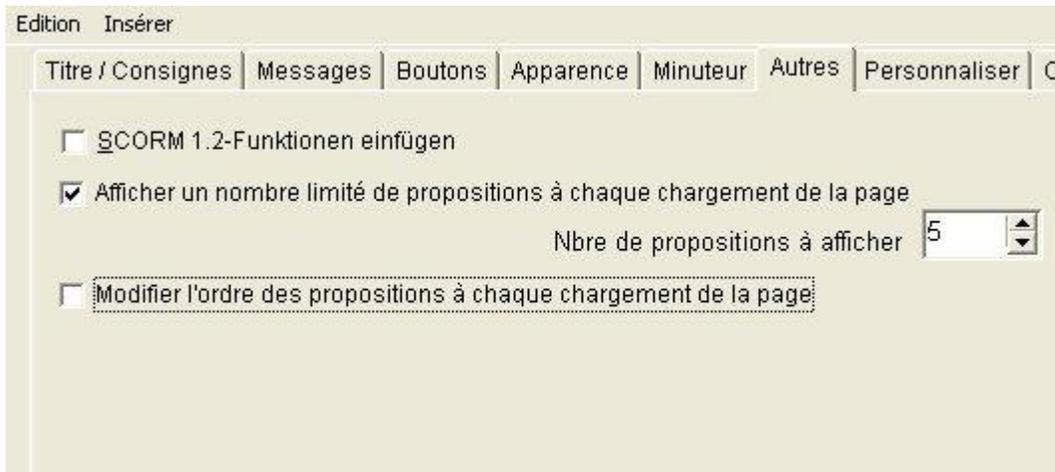
Vous voulez faire une activité jmatch avec beaucoup d'items ? Inutile de faire plusieurs fichiers. Voici une façon simple de procéder.

Nous avons vu que pour une activité jmatch, il fallait limiter le nombre d'items à une dizaine pour que ce soit confortable pour l'utilisateur.

Mais supposons que vous vouliez construire une activité avec un grand nombre d'items (par exemple [celle-ci](#) qui en contient plus de 200). Voici comment faire

Nous allons mettre tous nos items dans le fichier jmatch et demander de n'en afficher que 6 par page, qui seront alors pris au hasard dans la liste.

Ceci se configure dans le menu habituel Options => Configurer aspect page web. Il faut aller dans le menu Autres et cocher la case.



Il suffit d'indiquer ensuite de créer un lien qui renvoie sur notre page (ainsi si l'on a créé un fichier nommé match.htm, nous allons faire un lien sur match.htm). Ceci se fait dans le menu Option => Configurer aspect page web => Onglet Boutons.

C'est aussi simple que ça.

Insérer du son dans Jmatch

Nous allons associer un son avec un mot. comme dans cet [exercice](#).

Au préalable, les fichiers mp3 seront dans le même répertoire que l'exercice.

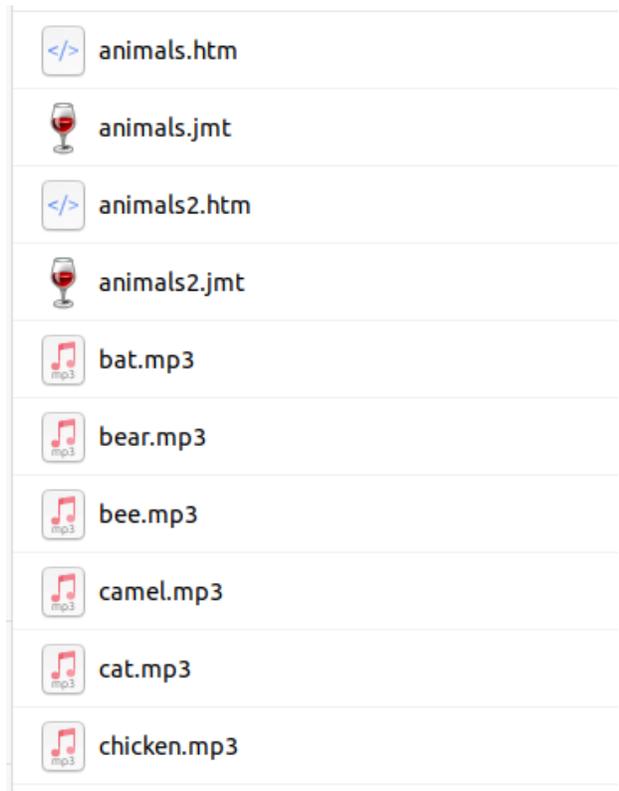
Il suffit d'associer le code de l'audio au mot.

```
<audio controls>
  <source src="bat.mp3" type="audio/mpeg">
</audio>
```

Il faudra, bien sûr, remplacer la partie en **jaune**.

Nous pouvons cependant constater que ce lecteur n'est pas très beau. Comment l'améliorer ?

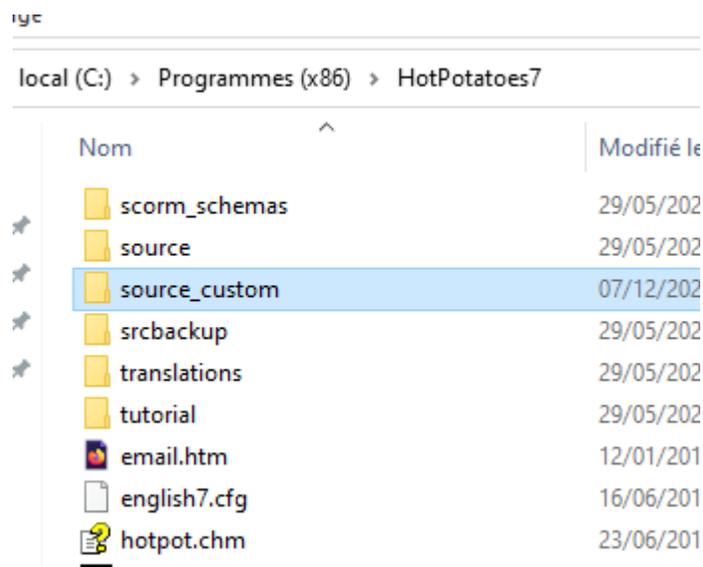
Nous allons utiliser les addons (modules complémentaires) développés par Agnès Simonet et téléchargeables [ici](#).



Utiliser HP7+

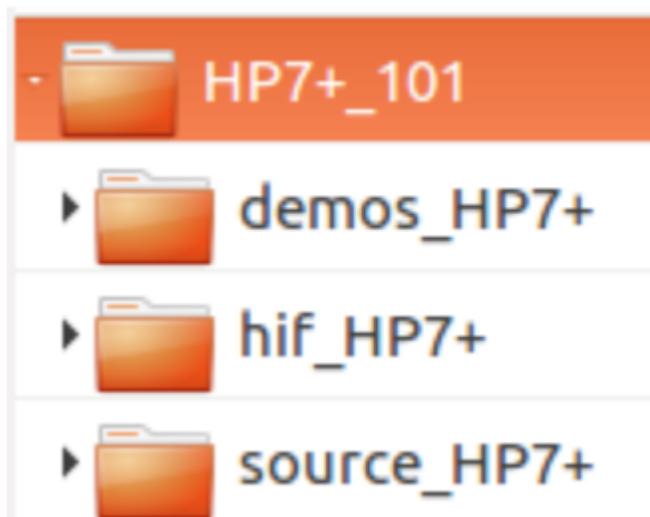
[Voici](#) ce que nous allons réaliser. Cette méthode est adaptée pour les audios courts qui n'ont pas besoin de boutons pause ou stop.

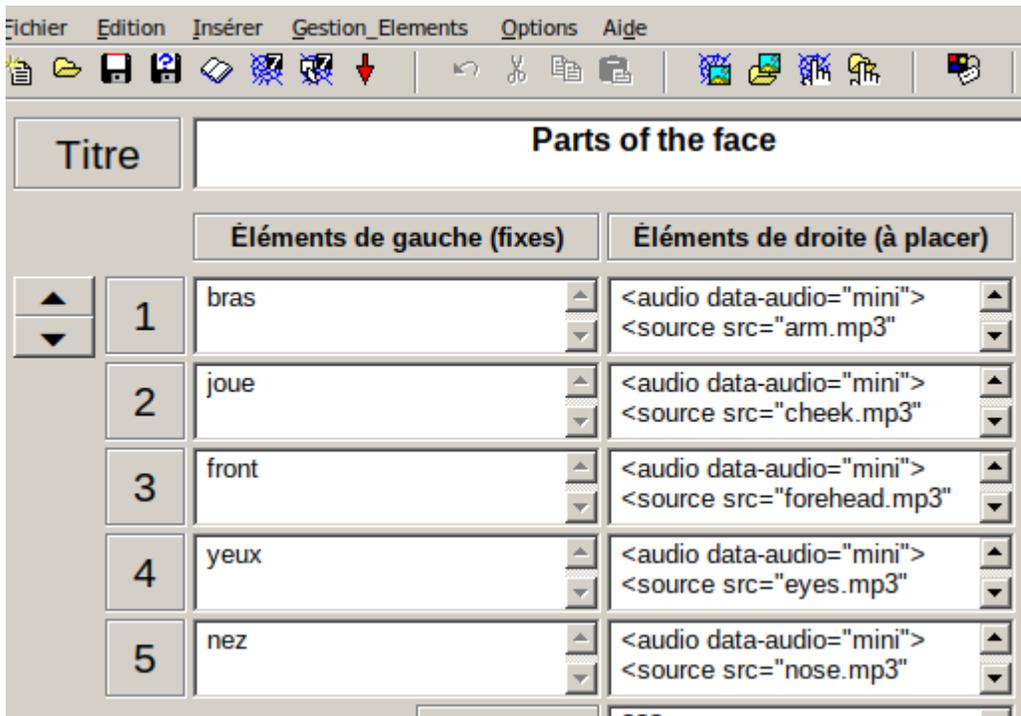
Téléchargez l'addon HP7+, et décompactez-le, par exemple, dans un dossier source_custom dans le dossier d'installation de Hot Potatoes.



Le code que nous allons utiliser pour l'audio sera un peu différent :

```
<audio data-audio="mini">  
<source src="arm.mp3" type="audio/mp3"/>  
<a href="arm.mp3" title="arm.mp3">arm</a>  
</audio>
```





Indiquer à jmatch où aller chercher les fichiers source

Il faut indiquer à jmatch d'aller chercher les fichiers qui se trouvent dans le répertoire.

Ceci se fait dans Options -> Déterminez la localisation des fichiers source -> et désignez le répertoire Source_HP7+

Le répertoire sera indiqué en bas de jmatch, par exemple

Source: C:\...\HotPotatoes7\source\HP7+_101\source_HP7+\

Notez que vous aurez besoin du fichier player4.js qui devra être présent dans le dossier.

JS player4.js

Tout ce que j'ai décrit ici est dans les fichiers pdf

audio_tutorial_4.pdf

HP7+_101_tutorial.pdf

Cette [vidéo](#) explique le processus.

D'autres idées

Jmatch horizontal

Parfois, la navigation sera plus aisée avec un "[jmatch horizontal](#)"

Selon le même principe, essayez l'addon Horizontal Jmatch

Vertical Jmatch sort.

Il peut être intéressant de classer les éléments. Essayez [ceci](#).
C'est fait avec l'addon Vertical Jmatch sort