

DOUCET Conseil

SARL Capital de 24 000 € fondée en 1989

Siret 350 521 316 00025 NAF 741G TVA Intracom : FR 55350521316

Siège : 1 bis rue Marcel Paul - 91742 MASSY Cedex

Adresse postale : 6 rue SORET – 91600 Savigny sur Orge

Tél : 33 (0)1 69 44 20 33 Fax : 33 (0)826 166 747

URL : <http://www.doucetconseil.fr> ou <http://www.qualite-info.net>

e-mail : info@doucetconseil.fr

DC/99278/005/00

BIENVENUE DANS FORMIX !

Le jeu pédagogique qui vous permet d'apprendre avec plaisir !

SOMMAIRE

1	Présentation	2
2	Les commandes détaillées	3
3	Pour démarrer... ..	5
4	Pour aller plus loin.....	5



DOUCET Conseil

*Conseil, Audits et Formation en Management, Organisation, Qualité
Stratégie, Résolution de conflits, Gestion de Projet,
Logiciels de GED et de formation*

Le soutien de votre réussite

Le parc de Massy, 1 bis rue Marcel Paul, 91742 MASSY CEDEX
☎ : 01 60 11 28 82 / 📠 : 0826 166 747 / e-mail : info@doucetconseil.fr
sites : <http://www.doucetconseil.fr> / <http://www.qualite-info.net>

Présentation

Les principes du jeu

FORMIX a pour but de permettre à chacun de découvrir de façon agréable et ludique les différentes notions associées au domaine traité. La version fournie traite de la qualité et de l'environnement. Tout autre domaine peut toutefois être traité moyennant la mise en point des questions (consulter le Cabinet DOUCET Conseil).

Chaque question est traitée de la façon suivante :

- les réponses proposées correspondent souvent aux idées fausses habituelles (ainsi que, bien sûr, la réponse juste). Le joueur en choisit une, mais peut rejouer par la suite.
- chaque réponse est notée et fait l'objet d'un commentaire particulier faisant comprendre au joueur son erreur éventuelle
- une correction détaillée explique enfin la réponse juste.

Ceci permet de faire bien comprendre chaque sujet traité et d'éliminer en profondeur les idées fausses.

Par ailleurs, les réponses sont données avec humour, afin d'entretenir l'intérêt du joueur.

Il y a plusieurs manières de jouer :

- Le "PARCOURS"
 - LA RÉPONSE À DES QUESTIONS CHOISIES AU HASARD
 - ENCYCLOPÉDIX
 - Le mode "CONCOURS"
- **Le "PARCOURS"** : vous choisissez les questions par série thématique. Une série compte environ 10 questions. Les points sont cumulés et permettent de progresser dans la hiérarchie du jeu :
 - Tableau d'honneur
 - Encouragements
 - Félicitations
 - Expert
 - Maître
 - Grand Maître

Le joueur peut s'interrompre et reprendre plus tard. Les questions auxquelles il a répondu sont archivées.

Le mode «concours » permet d'avoir un journal des réponses des joueurs et donc de suivre leurs résultats (ouvrir le fichier [journal.txt](#) situé dans le répertoire du jeu). Dans ce mode : les questions ne peuvent toutefois pas être rejouées. Ce mode est par exemple utilisable pour faire passer des tests ou des examens.

Chaque passage de grade correspond à un diplôme que le joueur peut imprimer.

- **LA RÉPONSE À DES QUESTIONS CHOISIES AU HASARD**

Comme précédemment, le joueur accumule des points en fonction de la qualité de ses réponses, ce qui lui permet de passer peu à peu de grade en grade. Il figure alors au tableau des **champions**.

A noter :

- les questions sont de difficultés plus ou moins grandes (de 1 à 3).
- les réponses proposées sont plus ou moins bonnes (de - 2 points à + 2 points), et il faut souvent trouver la meilleure réponse parmi des propositions très semblables, ce qui demande du bon sens et de la chance (c'est un jeu !).

Pour les questions multi-réponses (on doit alors choisir plusieurs réponses), le nombre de points est calculé au prorata du nombre de réponses justes trouvées.

- de temps en temps, des questions jokers plus difficiles (niveau 4) viennent corser le jeu !
 - Le nombre de points gagné à chaque question est égal au nombre de point de la réponse multiplié par la difficulté : ainsi une excellente réponse (2 points) à une question facile (niveau 1) fait gagner $2 \times 1 = 2$ points tandis qu'une très mauvaise réponse (-2 points) à une question joker (niveau 4) en fait perdre $2 \times 4 = 8$! Alors, soignez vos réponses !
 - Le joueur peut chaque fois réessayer plusieurs réponses, **seule la meilleure réponse comptera** (vous serez toutefois alors pénalisé d'un point). Les différentes réponses proposées correspondent aux interrogations les plus courantes, et cette méthode permet de bien faire le tour de chaque sujet.
 - Une fois une réponse choisie, vous avez d'abord une première "correction" adaptée à cette réponse (sauf pour les questions multi-réponses qui ne le permettent pas) puis le "corrigé" final.
 - Chaque question peut être imprimée, avec son corrigé.
 - Sur le parcours, à la fin de chaque série, le diplôme est "officialisé" : musique, image... Vous pouvez toutefois aussi l'imprimer à tout moment (menu Fichier/Impression du diplôme de l'écran principal).
 - Vous pouvez vous interrompre et quitter le jeu quand vous le souhaitez. Les questions déjà jouées sont enregistrées. Vous pourrez les rejouer, mais leurs points ne compteront plus.
- **ENCYCLOPEDI X** : ENCYCLOPEDI X est un troisième mode de jeu, qui permet des recherches par mot-clef. Vous trouverez alors les corrigés de toutes les questions qui concernent ce mot-clef. FORMIX vous offre ainsi une petite encyclopédie à domicile !.

A chaque instant, le **tableau des champions** (Fichier / Tableau des champions de l'écran principal) donne la liste des joueurs "classés", avec leurs grades. De même, Fichier / **Information joueur** donne toutes les informations sur chaque joueur, notamment les questions déjà jouées.

Alors, bonne chance !

2 Les commandes détaillées

Les icônes

Les icônes employés dans le jeu sont les suivants :



Permet de passer à la suite (par exemple après avoir choisi les réponses à la question, de passer au corrigé). Équivalent en général à "entrée".



Pour quitter l'écran ou la partie du jeu et revenir à l'écran générique



Permet d'accéder à l'aide



Permet de couper ou de rétablir le son



Pour imprimer

Les commandes de l'écran de base de FORMIX (intitulé : FORMIX) :

Les commandes du menu sont les suivantes :

FICHER /

- **Fichier / Parcours** : permet de choisir le mode de jeu "Parcours" qui consiste en des séries de questions successives, choisies série par série. Cette commande est équivalente au bouton

"PARCOURS" situé en bas de l'écran.

- **Fichier / Questions au hasard** : permet de choisir le mode de jeu "Questions au hasard" qui consiste en des questions choisies au hasard, sélectionnées par niveau de difficulté (1 : facile, 2 : difficile, 3 : très difficile). Cette commande est équivalente au bouton " Questions au hasard " situé en bas de l'écran.
- **Fichier / Encyclopédix** : permet de choisir le mode de jeu " Encyclopédix " dans lequel vous allez pouvoir retrouver toutes les questions qui portent sur un sujet donné, correspondant à un mot clef choisi dans une liste ou bien saisi librement. La recherche s'effectue sur l'intitulé des questions ainsi que sur les mots-clefs qui leur sont associés. Vous obtenez chaque fois l'intitulé de la question et son corrigé complet. Cette commande est équivalente au bouton " Encyclopédix" situé en bas de l'écran.
- **Fichier / Information joueur** : permet d'obtenir pour les différents joueurs l'état des questions jouées, série par série. Cette fiche permet de démarre directement le jeu.
- **Fichier / Tableau des champions** : indique les 10 meilleurs joueurs avec leur grade et nombre de points.
- **Fichier / Impression du diplôme** : permet d'imprimer le diplôme nominatif
- **Fichier / Grades** : Indique les grades avec les nombres de points nécessaires pour les obtenir. Ces grades sont :
 - En négatif (nombre de points < 0) :
 - Blâmes
 - Avertissement
 - En positif (nombre de points > 0) :
 - Tableau d'honneur
 - Encouragements
 - Félicitations
 - Expert
 - Maître
 - Grand Maître

Les points nécessaires sont d'autant plus élevés que la difficulté choisie est grande et que le nombre de questions dans le jeu est important (la version de base est livrée avec environ 150 questions).

- **Fichier / Importer de nouvelles séries de questions** : cette fonctionnalité vous permet de rajouter des séries de questions nouvelles (à demander au Cabinet DOUCET Conseil)
- **Fichier / Supprimer une série de question** : cette fonctionnalité vous permet de supprimer une série de questions (par exemple pour la remplacer par une série nouvelle, plus à jour).

Les deux fonctionnalités précédentes sont spécifiques de FORMIX et n'existent pas dans QUALITIX.

- **Fichier / Quitter** : pour quitter le jeu.

OPTIONS /




Toutes les commandes associées sont spécifiques de QUALITIX / FORMIX.

- **Options/Pénalisation pour essais multiples de réponses** : lorsque cette fonction est sélectionnée, vous êtes pénalisé chaque fois que vous réessayez une nouvelle réponse à une question, après une réponse fausse. Cela rend le jeu plus difficile.
- **Options/Activer journal** : lorsque cette fonction est sélectionnée, les réponses données sont archivées dans un "journal", à consulter dans le fichier **journal.txt**. Cette fonction sert notamment en mode "concours", afin de retrouver l'historique des réponses données par le joueur.

Le fichier *journal.txt*, situé dans le répertoire du jeu, ne doit jamais être supprimé.

- **Options/Rejouer les questions** : si cette fonction est cochée, seule la première réponse à chaque question compte (les réponses suivantes ne comptent plus). Cette fonction sert notamment en mode "concours".
- **Options/Niveau de difficulté** : permet de régler le niveau de difficulté du jeu, avec 4 stades : Facile / Moyen / Difficile / Très difficile. Cela joue sur les nombres de points nécessaires pour atteindre les grades, qui deviennent de plus en plus élevés.

LES COMMANDES RELATIVES DE L'ECRAN RELATIF AUX QUESTIONS

- **Fichier / Valider** : valide la saisie et passe aux corrections (équivalent de l'icône )
- **Fichier / Abandonner la partie** : pour quitter la partie (équivalent de l'icône ) . Les questions auxquelles vous avez déjà répondu sont enregistrées. Vous pourrez les refaire, mais leurs points ne compteront plus.
- **Icônes** : voir début
- **Jeu** :
 - Cliquer sur les réponses proposées pour les sélectionner
 - Double-cliquer sur la réponse choisie, faire "entrée", cliquer sur l'icône  ou bien faire Fichier / Valider pour passer à la correction.

3 Pour démarrer...

- lisez les explications.
- Choisissez le type de jeu : parcours ou questions au hasard.
- Pour chaque question, n'hésitez pas à essayer les différentes réponses possibles. Vous enrichirez ainsi vos connaissances.
- Vous pouvez bien entendu vous arrêter à tout moment et éditer votre diplôme.

4 Pour aller plus loin...

Vous pouvez obtenir de nouvelles questions de façon à élargir le jeu. Il peut également être facilement être adapté à votre métier ou à tout autre sujet...

Contactez le Cabinet DOUCET Conseil :



1 bis rue Marcel Paul - 91742 MASSY Cedex

Tél : 33 (0)1 60 11 28 82 Fax : 33 (0)826 166 747

URL : <http://www.doucetconseil.fr> ou <http://www.qualite-info.net> e-mail : info@doucetconseil.fr