

# Le manuel utilisateur de Kanagram

Danny Allen

Traduction française : Anne-Marie Mahfouf

Traduction française : Xavier Besnard

Traduction française : Sabine Faure

Traduction française : Sophie Daulé



## Le manuel utilisateur de Kanagram

# Table des matières

<b>1</b>	<b>Introduction</b>	<b>5</b>
<b>2</b>	<b>Utiliser Kanagram</b>	<b>6</b>
2.1	Jouer . . . . .	7
<b>3</b>	<b>Configurer Kanagram</b>	<b>8</b>
3.1	Listes de mots . . . . .	9
3.1.1	L'éditeur de listes de mots . . . . .	9
3.2	Nouveau contenu . . . . .	10
<b>4</b>	<b>Remerciements et licence</b>	<b>12</b>

## **Résumé**

Kanagram est un programme amusant de casse-têtes avec des anagrammes pour KDE.

# Chapitre 1

## Introduction

Kanagram est un jeu fondé sur des anagrammes de mots : l'énigme est résolue lorsque le mot mélangé est remis dans le bon ordre. Il n'y a pas de limite de temps ni de limites d'essais pour essayer de résoudre le mot. Dans Kanagram se trouvent plusieurs fichiers de mots prêts pour jouer, d'autres sont disponibles depuis l'Internet.

## Chapitre 2

# Utiliser Kanagram

Voici l'écran qui vous est présenté au démarrage de Kanagram, montrant l'interface principale de l'application. Presque toute la fenêtre est occupée par le tableau noir, sur lequel sont écrites les énigmes, avec le meuble de classement sur la droite contenant les contrôles de l'application :



1. Le Sélecteur de vocabulaire ( / ) permet à l'utilisateur de changer rapidement le fichier de mots actif en cliquant avec le bouton gauche de la souris sur les flèches pour avancer vers le prochain mot ou pour retourner au mot précédemment joué..
2. Dans le centre du tableau noir se trouve l'anagramme à résoudre.
3. Le bouton **Démarrer le compteur (Ctrl+S)** vous permet de démarrer ou d'arrêter le compteur.
4. Lors d'un clic sur le bouton **Indice (Ctrl+H)**, une courte phrase apparaîtra, décrivant l'anagramme actif.
5. Le bouton **Révéler le mot (Ctrl+R)** vous permet de révéler l'anagramme.
6. Le champ de saisie vous permet de saisir vos tentatives pour résoudre l'anagramme.
7. Le bouton Anagramme suivante (**Ctrl+N**) vous permet de passer au tour suivant.

8. Voici le bouton **Configurer Kanagram**, qui lance la boîte de dialogue de **Configuration** de Kanagram.
9. Le bouton **Aide** est spécial car il révèle trois sous-boutons. Ces boutons apparaissent lorsque la souris passe sur le bouton **Aide** et permettent d'accéder au **Manuel de Kanagram** (ce document) et aux boîtes de dialogue **À propos de Kanagram** et **À propos de KDE** :



10. Utiliser le bouton **Changer de mode** pour basculer entre le mode à 1 ou 2 joueurs.
11. Le bouton **Quitter** ferme le programme.

## 2.1 Jouer

Maintenant que vous vous êtes familiarisés avec l'interface de Kanagram, commençons un jeu !

1. En utilisant le bouton pour changer les fichiers de mots, choisissez le thème de mots avec lequel vous voulez jouer. Un mot de cette liste sera écrit au milieu du tableau noir. Maintenant, essayez de deviner quel mot représente les lettres mélangées.

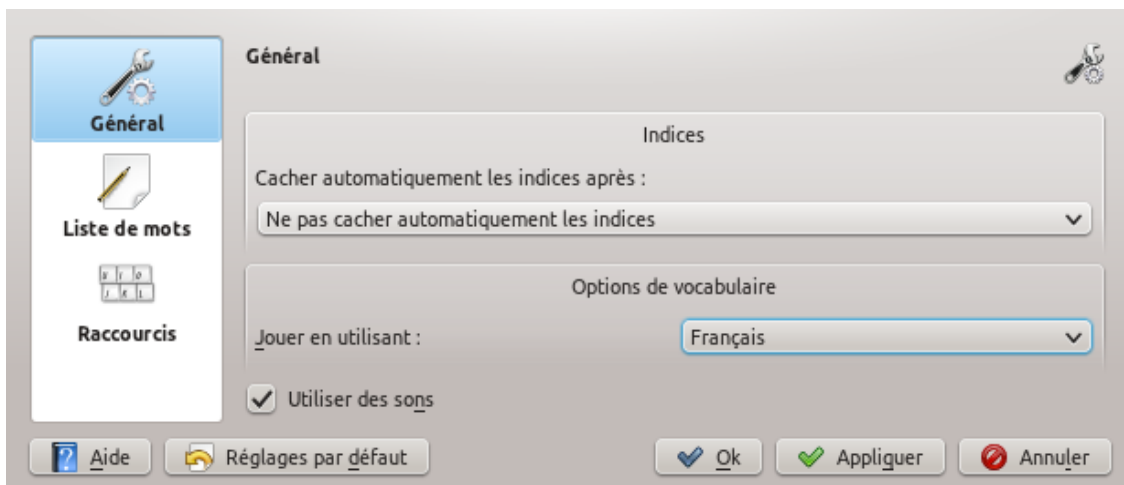


2. Une fois que vous pensez avoir la réponse correcte, saisissez-la dans le champ de saisie sous le tableau noir ou cliquez dessus avec le bouton gauche de la souris et les lettres vont se déplacer dans le champ de saisie. Si vous avez trouvé, la prochaine anagramme va apparaître. Sinon, toutes les lettres vont revenir sur le tableau noir.

## Chapitre 3

# Configurer Kanagram

La boîte de dialogue **Configuration** s'ouvre lorsqu'on clique sur le bouton **Configurer Kanagram** :

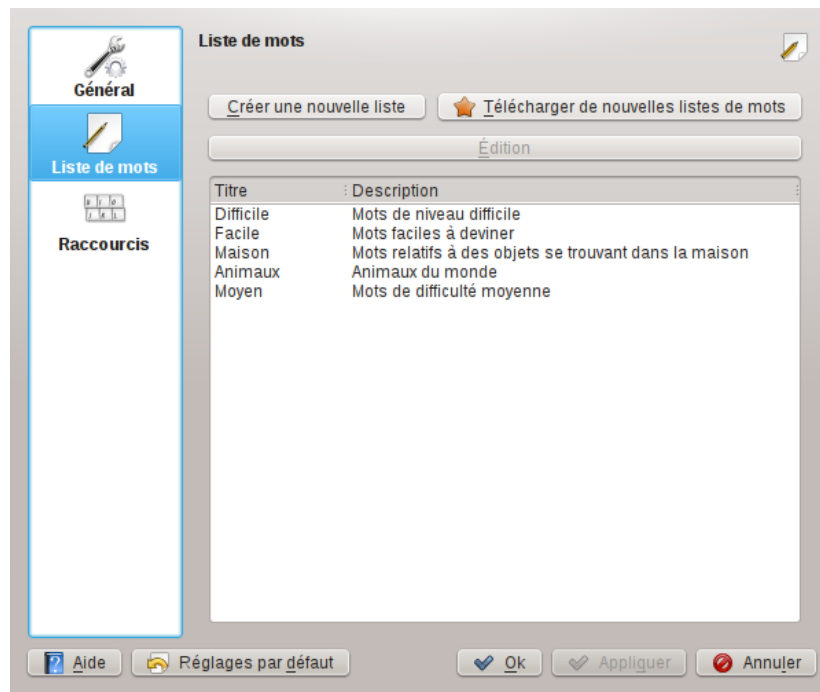


- La liste déroulante **Cacher automatiquement les indices après** : vous permet de choisir comment les indices vous seront présentés. Vous pouvez choisir de cacher la bulle des indices après un certain nombre de secondes (par exemple 5 secondes), ou vous pouvez laisser la configuration par défaut ("Ne pas cacher automatiquement les indices").
- Utilisez la liste déroulante **Temps pour la résolution de l'anagramme** pour indiquer le temps dont vous disposez pour résoudre chaque énigme. Par défaut, il n'y a "aucune limite de temps".
- Le menu déroulant **Jouer en utilisant** : vous permet de jouer à Kanagram en utilisant les mots d'une autre langue. Pour que cette caractéristique soit disponible, vous devez avoir installé des listes de mots d'une autre langue.
- La liste déroulante **Définir le compteur pour calculer le score** : vous permet de définir un intervalle de temps en secondes pour le compteur de score.
- La boîte à cocher **Paramètres des points de score** peut être utilisée pour vous révéler ou cacher des options pour configurer le calcul du score des réponses.
- L'option **Utiliser des sons** vous permet ou non d'inclure les sons.
- La boîte à cocher **Uniquement les lettres majuscules** vous permet de basculer Kanagram en mode majuscules uniquement pour les mots sur le tableau noir.
- La boîte à cocher **Dire les mots corrects** vous permet de d'activer ou de désactiver les prononciations. Les fichiers audio des prononciations doivent être inclus dans le vocabulaire allant être jouer ou vous devez installer et configurer Jovie pour que cette option fonctionne.



## 3.1 Listes de mots

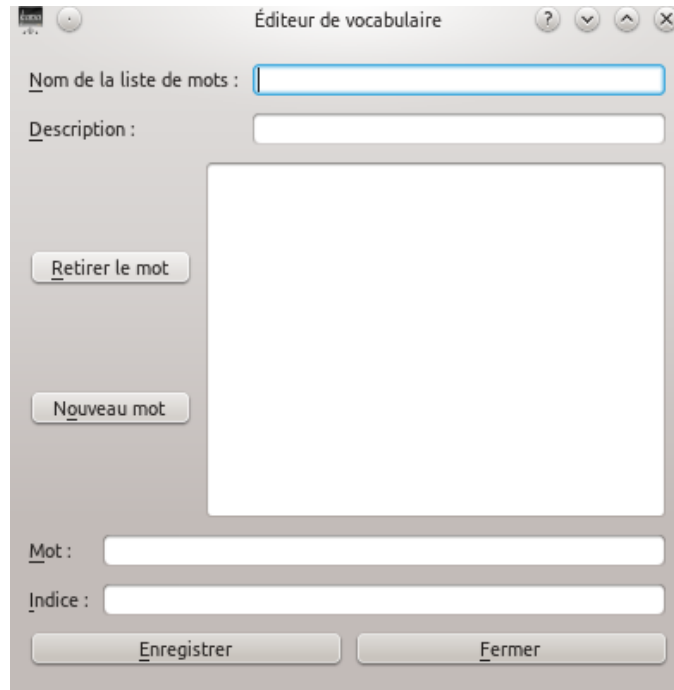
La page de configuration des **listes de mots** vous permet de gérer les listes de mots installées. En utilisant cette boîte de dialogue, vous pouvez éditer et supprimer des listes de mots téléchargées, ainsi que créer la vôtre :



- Le bouton **Créer une nouvelle liste** ouvre la boîte de dialogue **Éditeur de listes de mots** pour que vous puissiez créer vos propres listes avec lesquelles jouer.
- Le bouton **Édition** vous permet de changer les listes que vous avez soit créées soit téléchargées depuis l'Internet.
- Vous pouvez sélectionner la liste de mots à laquelle vous aimeriez appliquer ces actions en utilisant le dossier des listes des mots.

### 3.1.1 L'éditeur de listes de mots

L'éditeur de listes de mots vous permet de créer vos propres listes de mots avec lesquelles vous pouvez ensuite jouer à Kanagram :



- Le champ **Nom de la liste de mots** : vous permet de donner un titre à la liste de mots.
- Le champ **Description** : vous permet de mieux décrire le nom de votre liste, en fournissant plus de détails à l'utilisateur sur le contenu de votre liste de mots.

**NOTE**

Essayez de conserver les champs de nom et description les plus courts possible. Des listes de mots efficaces se réfèrent à un ensemble de mots qui se rapportent à un même sujet. Essayez d'inclure au moins 20 mots dans votre liste afin que l'utilisateur ne la finisse pas trop vite.

- Le bouton **Retirer le mot** vous permet de supprimer les mots de la liste.
- Le bouton **Nouveau mot** crée un nouveau champ de mot dans la liste.
- Le champ **Mot** : vous permet de saisir le mot pour l'inclure dans votre liste.
- Le champ **indice** vous permet de saisir les indices qui accompagnent vos mots.

**NOTE**

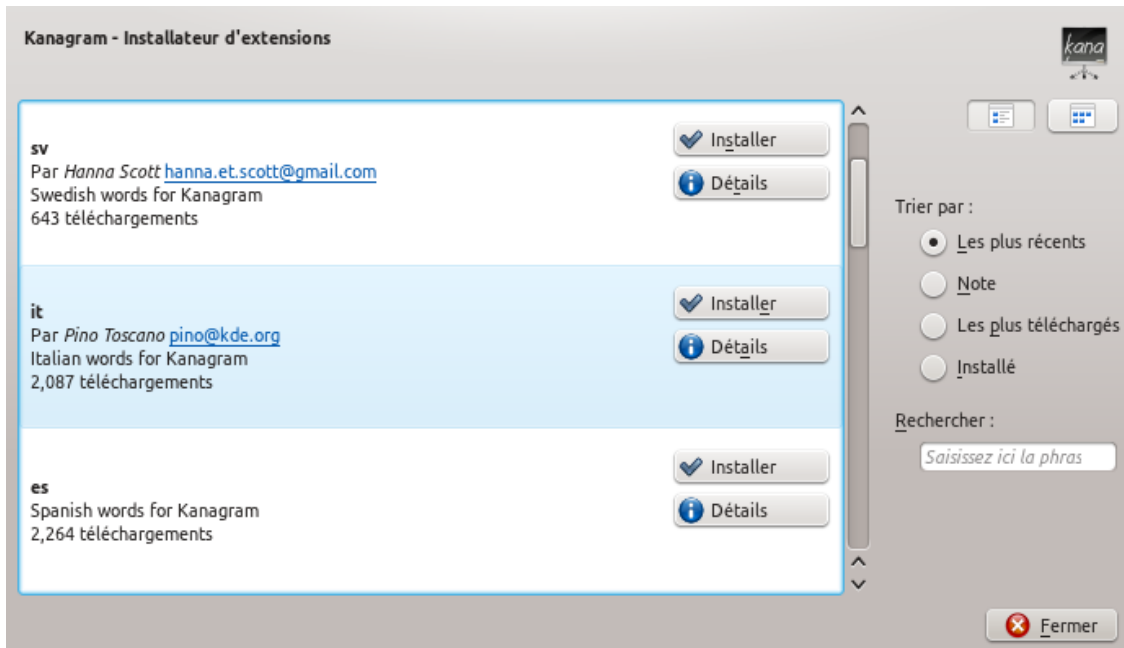
De bons indices décrivent le mot clairement mais avec subtilité et permettent d'enrichir le vocabulaire de l'utilisateur. Veuillez vous assurer que vos indices sont assez courts (en-dessous de 40 lettres).

- Le bouton **Enregistrer** enregistre le contenu de votre nouvelle liste de mots et permet son utilisation directe dans Kanagram (elle sera disponible immédiatement dans l'application, par l'intermédiaire du sélecteur de listes de mots).
- Le bouton **Fermer** ferme la boîte de dialogue de l'**éditeur de listes de mots** sans enregistrer le contenu de votre nouvelle liste de mots.

## 3.2 Nouveau contenu

Le bouton **Télécharger de nouvelles listes de mots** sur la page **Liste de mots** vous permet d'obtenir des nouveaux fichiers de mots depuis Internet :

## Le manuel utilisateur de Kanagram



Pour installer une liste de mots depuis l'Internet, cliquez sur le nom de la liste dans le dossier, puis cliquez le bouton **Installer** pour l'installer. La liste de mots téléchargée sera disponible immédiatement.

Si une liste de mots a déjà été installée, le bouton **Désinstaller** vous permet de désinstaller la liste de mots.

Pour obtenir des informations supplémentaires à propos d'une liste de mots, tel que le nom de l'auteur, une description du contenu ou le journal des modifications, cliquez sur le bouton **Détails**.

## Chapitre 4

# Remerciements et licence

Kanagram

Programme sous copyright 2007 par Jeremy Whiting [jpwhiting@kde.org](mailto:jpwhiting@kde.org) 2005 Joshua Keel [joshua-keel@gmail.com](mailto:joshua-keel@gmail.com) et Danny Allen [danny@dannyallen.co.uk](mailto:danny@dannyallen.co.uk)

Contributeurs :

— Effets de sons : [Artemio](#)

Documentation copyright 2005 Danny Allen [danny@dannyallen.co.uk](mailto:danny@dannyallen.co.uk)

Traduction française par Anne-Marie Mahfouf [annemarie.mahfouf@free.fr](mailto:annemarie.mahfouf@free.fr), Sabine Faure [sabine@kde.org](mailto:sabine@kde.org) Xavier Besnard [ktranslator31@yahoo.fr](mailto:ktranslator31@yahoo.fr) et Sophie Daulé [lafolier Revela-trice@hotmail.fr](mailto:lafolier Revela-trice@hotmail.fr).

Cette documentation est soumise aux termes de la [Licence de Documentation Libre GNU \(GNU Free Documentation License\)](#).

Ce programme est soumis aux termes de la [Licence Générale Publique GNU \(GNU General Public License\)](#).