Manuel de KTouch

Håvard Frøiland
Andreas Nicolai
Traduction française : Ludovic Grossard
Traduction française : Yohann Hamon
Traduction française : Olivier Delaune

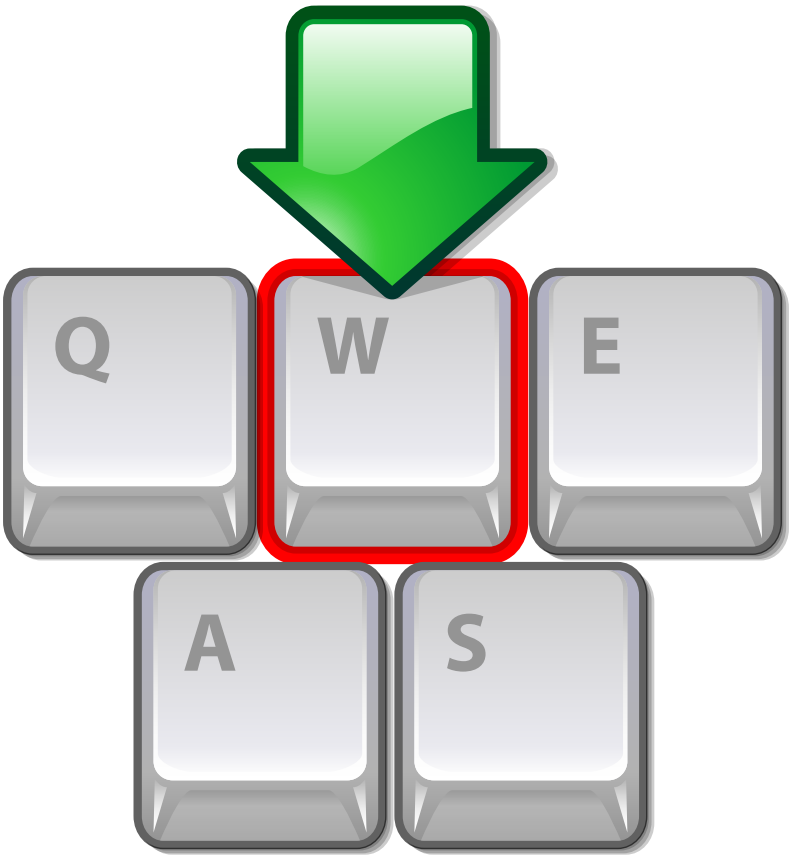


Table des matières

1 Utilisation de KTouch **6**

1.1 Introduction . . . 6

1.1.1 Qu'est-ce qu'est KTouch ? . . . 6

1.1.2 Fonctionnalités . . . 6

1.2 Apprendre la dactylographie à l'aide de KTouch . . . 7

1.2.1 Premiers pas . . . 7

1.2.2 Dictées et niveaux . . . 8

1.2.3 Démarrer et arrêter une session d'entraînement . . . 8

1.3 Statistiques dans KTouch . . . 9

1.3.1 Statistiques de sessions d'entraînements . . . 9

1.3.2 Statistiques de niveau . . . 10

1.3.3 La boîte de dialogue de statistiques . . . 10

2 Le menu principal de KTouch et les boîtes de dialogue **11**

2.1 Le menu de KTouch . . . 11

2.2 Options de configuration de KTouch . . . 11

2.2.1 Options générales . . . 11

2.2.2 Options d'entraînement . . . 12

2.2.3 Configuration du clavier . . . 13

2.2.4 Configuration des couleurs . . . 13

2.2.5 Configuration du son . . . 14

3 Étendre les possibilités de KTouch **15**

3.1 Créer votre propre dictée . . . 15

3.1.1 Créer une dictée . . . 15

3.1.2 Les choses à savoir à propos des dictées . . . 15

3.2 Créer votre propre clavier . . . 16

4 Référence des commandes **19**

4.1 Menus et raccourcis . . . 19

4.1.1 Le menu **Fichier** . . . 19

4.1.2 Le menu **Entraînement** . . . 19

4.1.3 Le menu **Configuration** . . . 20

4.1.4 Le menu **Aide** . . . 20

5 Remerciements et licence **21**

A Comment obtenir et installer KTouch **22**

Résumé

KTouch est un programme pour apprendre la dactylographie. KTouch vous propose un texte pour vous entraîner, et ajuste le niveau de difficulté en fonction de vos performances. Il affiche la touche suivante sur laquelle vous devez appuyer, et le doigt à utiliser.

Chapitre 1

Utilisation de KTouch

1.1 Introduction

1.1.1 Qu'est-ce qu'est KTouch ?

KTouch est un programme pour apprendre la dactylographie.

KTouch vous propose un texte pour vous entraîner, et ajuste le niveau de difficulté en fonction de vos performances. Il affiche votre clavier et vous indique la touche suivante sur laquelle vous devez appuyer, et le doigt à utiliser.

KTouch est un excellent professeur de dactylographie. Vous apprenez à taper au clavier avec tous les doigts, pas à pas, sans avoir à regarder le clavier tout le temps pour trouver vos touches (ce qui vous ralentit énormément). Il convient à tous les âges et est le parfait professeur pour les écoles, les universités et les particuliers. Il est libre et sous licence publique GNU, donc vous n'aurez jamais à payer quoi que ce soit pour le programme ou toute mise à jour.

1.1.2 Fonctionnalités

Dans sa version courante, KTouch 1.7.1 a un nombre important de fonctionnalités intéressantes, telles que :

— la prise en charge de nombreuses dictées d'entraînement différentes dans beaucoup de langues incluant les polices de caractères spécifiques aux langues et un éditeur de dictée facile d'utilisation,
— la prise en charge de différentes dispositions de clavier avec la possibilité d'utiliser des dispositions définies par l'utilisateur,
— durant vos sessions d'entraînement, des informations statistiques sont affichées pour vous aider (ou votre enseignant) à analyser vos progrès,

Beaucoup d'autres fonctionnalités sont incluses et seront décrites dans les chapitres appropriés de ce manuel.

1.2 Apprendre la dactylographie à l'aide de KTouch

Vous avez ici une autre copie d'écran de KTouch en action, cette fois avec un clavier et une dictée en allemand :

Bien qu'apprendre la dactylographie avec KTouch et utiliser le logiciel devrait être très simple nous découvrirons plus en avant KTouch dans les sections suivantes.

1.2.1 Premiers pas

Lorsque vous démarrez KTouch vous pouvez voir l'écran présenté plus haut. L'écran principal du logiciel est composé de trois sections principales :

1. des informations statistiques dans des boîtes d'informations en haut,
2. le texte que vous devez saisir (dans la ligne enseignant) et le texte que vous avez saisi pour l'instant (dans la ligne étudiant),
3. le clavier (qui avec de la chance ressemble au vôtre).

Nous reviendrons à ces sections plus tard.

Bon, la première fois que vous démarrez KTouch, il ouvrira une dictée et sélectionnera une disposition de clavier suivant la localisation et la définition de clavier définies dans le Centre

de configuration de KDE. Pour régler la configuration du clavier, allez dans **Configuration** → **Disposition du clavier...** et sélectionnez le pays dans lequel vous êtes (ou un pays qui utilise la même disposition de clavier que vous). Si votre clavier n'est pas disponible, vous pouvez toujours définir votre propre clavier (voir Créez votre propre clavier).

Une fois que vous avez sélectionné votre clavier, choisissez votre dictée d'entraînement. La première ligne dans votre dictée courante et le niveau sont affichés dans la ligne du professeur. Vous pouvez sélectionner l'une des dictées par défaut via **Entraînement** → **Dictées par défaut** ou ouvrir un fichier de dictée (par exemple si votre enseignant vous donne une dictée spéciale avec laquelle travailler) avec **Fichier** → **Ouvrir une dictée...**. Vous pouvez même créer vos propres dictées (voir Créez vos propres dictées). Lorsque vous avez sélectionné le clavier et la dictée, vous pouvez commencer à dactylographier.

Placez votre main sur le clavier comme indiqué par les 8 touches correspondant aux doigts (pouces au-dessus de la barre espace) et commencez à dactylographier le texte affiché dans la ligne du professeur. Chaque touche sur laquelle vous devez appuyer est mise en évidence sur le clavier et si vous avez besoin de déplacer un doigt depuis sa position de repos, la touche cible et la touche du doigt approprié sont mises en évidence. Essayez de déplacer vos mains le moins possible et après avoir saisi un caractère essayez toujours de remettre vos doigts à leur position de repos.

> TUYAU
> La couleur des touches indique le doigt qui doit appuyer sur la touche.

Lorsque vous saisissez du texte, vous pouvez faire des erreurs et appuyer sur la mauvaise touche. Dans ce cas la ligne de l'étudiant changera de couleur (rouge par défaut) et vous devez appuyer sur la touche de retour en arrière pour effacer le mauvais caractère (ou les mauvais caractères).

Lorsque vous avez correctement rempli une ligne de texte vous devez appuyer sur la touche **Entrée** pour avancer à la ligne suivante.

1.2.2 Dictées et niveaux

Comme mentionné précédemment, vous devez sélectionner une dictée d'entraînement qui contient tout le texte sur lequel vous voulez pratiquer. Normalement la difficulté du texte croît progressivement et de nombreuses dictées contiennent des niveaux de différentes difficultés. Cependant, certaines dictées contiennent seulement un niveau unique et un seul texte (par exemple un article de journal pour tester vos capacités).

Dans la boîte d'information en haut de la fenêtre principale de KTouch, vous voyez le niveau courant sur la gauche. Les petits boutons sur la droite vous permettent de changer de niveau manuellement. Normalement cela se produit automatiquement (plus d'informations à propos de cela dans la section Options d'entraînement). La boîte d'information de droite affiche quelques informations textuelles à propos du niveau. Généralement il vous donne une liste de caractères qui sont nouveaux dans ce niveau. Les deux boîtes d'informations au centre affichent votre vitesse actuelle de dactylographie (en caractères par minute) et votre niveau d'exactitude. Ces valeurs sont les statistiques du niveau et dès que vous commencez un nouveau niveau, ces valeurs sont initialisées. Cependant, le programme se souviendra de vos statistiques précédentes (voir la section Statistiques dans KTouch).

1.2.3 Démarrer et arrêter une session d'entraînement

Lorsque vous saisissez le texte d'une dictée d'entraînement vous êtes dans une session de pratique. Vous pouvez commencer une nouvelle session de pratique en utilisant **Entraînement** → **Démarrer une nouvelle session** ou le bouton approprié dans la barre d'outils. Les changements de niveau (automatique ou manuel) ne modifient pas votre session d'entraînement. Vous

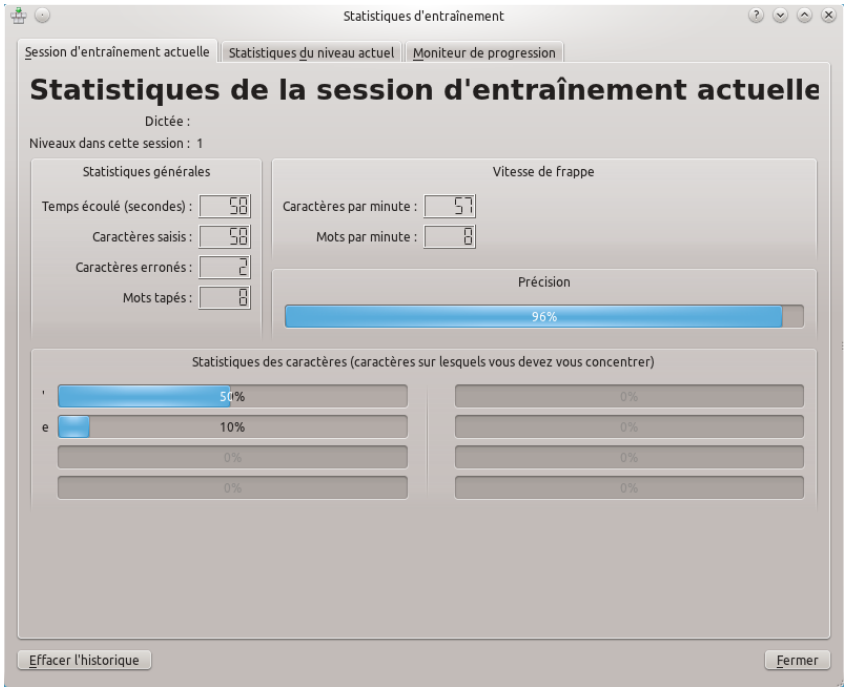
restez dans cette session d'entraînement jusqu'à ce que vous en commenciez une nouvelle, sélectionniez une nouvelle dictée (qui commence automatiquement une nouvelle session d'entraînement) ou quittiez le programme.

Si vous ouvrez une boîte de dialogue dans KTouch durant une session d'entraînement, l'entraînement est mis en pause et le chronomètre est stoppé jusqu'à ce que vous appuyiez sur le touche suivante. Vous pouvez mettre en pause la session manuellement en utilisant **Entraînement** → **Stopper la session** ou le bouton approprié de la barre d'outils.

1.3 Statistiques dans KTouch

KTouch se souvient de vous ! Normalement tout ce que vous saisissez est enregistré et différentes statistiques utiles (parfois juste intéressantes) sont créées. KTouch conserve des données statistiques fondées sur le fichier de dictée que vous utilisez pour l'entraînement. Pour tous les fichiers de dictées un historique particulier est conservé. KTouch fait également la distinction entre les statistiques de niveau et de session d'entraînement. C'est important pour éviter la triche !

1.3.1 Statistiques de sessions d'entraînements



À chaque fois que vous commencez une nouvelle session d'entraînement, un nouveau suivi de vos statistiques débute. KTouch se rappelle de plusieurs choses pour évaluer vos compétences pour vous aider à identifier les touches qui posent problème :

— Combien de touches ont été pressées au total ?

— Combien ont été correctement pressées ?

— Quelles touches ont été manquées et combien de fois ?

— Combien de mots corrects avez-vous saisis ?

— De combien de temps avez-vous eu besoin ?

En utilisant les statistiques des sessions d'entraînement vous, ainsi que KTouch, pouvez évaluer vos performances et compétences globales sur une dictée d'entraînement donnée.

1.3.2 Statistiques de niveau

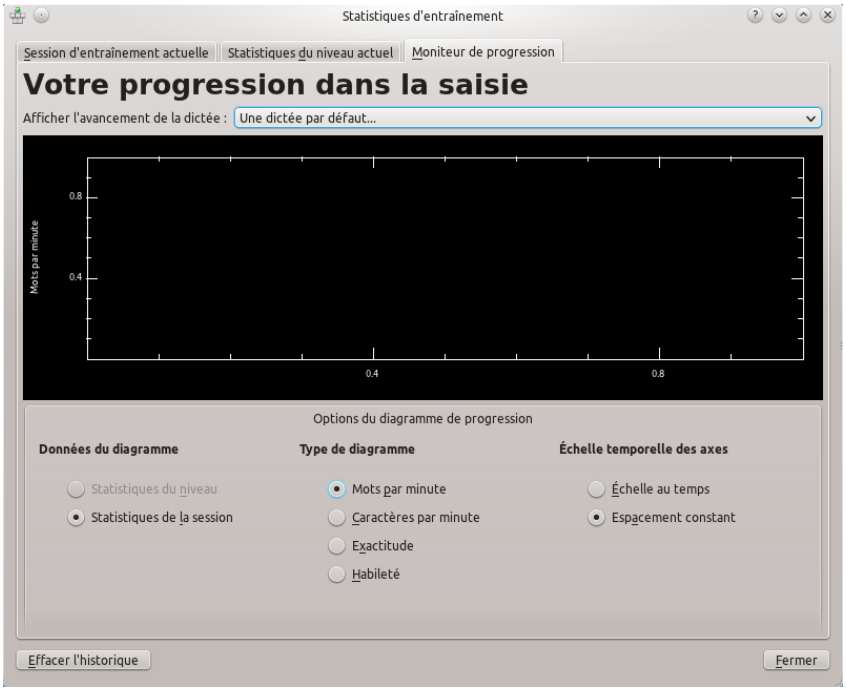
Pour chaque niveau de votre session d'entraînement (c'est-à-dire tous les niveaux dans lesquels vous saisissez du texte), les mêmes statistiques que celles pour votre session d'entraînement sont obtenues. En utilisant les données statistiques de niveau vous pouvez analyser vos progrès dans chaque niveau d'une dictée d'entraînement (et vous noterez combien vos compétences s'accroissent niveau par niveau et vous pourrez vous concentrez sur les niveaux qui vous causent toujours des problèmes).

1.3.3 La boîte de dialogue de statistiques

Entraînement → **Statistiques de dictée** ou le bouton de statistiques dans la barre d'outils ouvre la boîte de dialogue de statistiques. Elle affiche votre entraînement actuel et les statistiques de niveau et affiche un historique graphique de vos précédentes sessions d'entraînement.

Lorsque vous ouvrez la boîte de dialogue de statistiques, vous pouvez sélectionner une page de **statistiques de session en cours** et une page de **statistiques de niveau en cours**. La première page vous donne un résumé concernant tout ce que vous avez saisi jusqu'à maintenant. La page de **statistiques de niveau en cours** contient uniquement les statistiques pour le niveau en cours. Ceci est utile pour distinguer entre les performances et compétences globales selon les différents niveaux.

La troisième page de statistiques vous donne une vue d'ensemble graphique de vos compétences en dactylographie en vous offrant plusieurs choix. Un mot à propos de l'option d'échelle de temps. À chaque fois que des statistiques de session ou de niveau sont obtenues, la date est aussi enregistrée. Vous pouvez donc également voir comment vos compétences chutent durant de longues pauses dans vos entraînements et quand vous avez pratiqué pour la dernière fois une certaine dictée ou un certain niveau.



Chapitre 2

Le menu principal de KTouch et les boîtes de dialogue

Dans ce chapitre, nous nous penchons sur quelques détails du programme.

> TUYAU
> Vous pouvez utiliser la fonctionnalité “Qu’est-ce que c’est ?” (le petit point d’interrogation à côté des boutons d’agrandissement / réduction de la fenêtre) dans beaucoup de boîte de dialogue du programme.

2.1 Le menu de KTouch

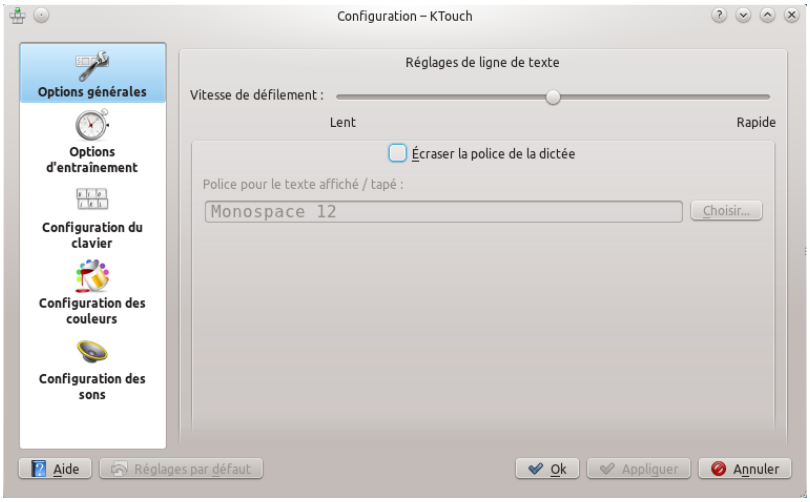
À peu près tout ce qui est dans le menu de KTouch devrait être compréhensible sans explication. Le menu **Fichier** contient des options pour charger une dictée définie par un utilisateur et éditer des dictées. Le menu **Entraînement** contient des options d’entraînement et le menu **Configuration** contient des options de paramétrage du programme. Les différentes options dans la boîte de dialogue de configuration sont expliquées dans la prochaine section.

2.2 Options de configuration de KTouch

Vous pouvez énormément personnaliser KTouch. Les configurations sont toujours enregistrées pour l’utilisateur courant du programme. Ouvrez la boîte de dialogue de configuration via **Configuration** → **Configurer KTouch...**.

2.2.1 Options générales

Dans cette boîte de dialogue, vous pouvez changer les options générales qui contrôlent le comportement de KTouch.



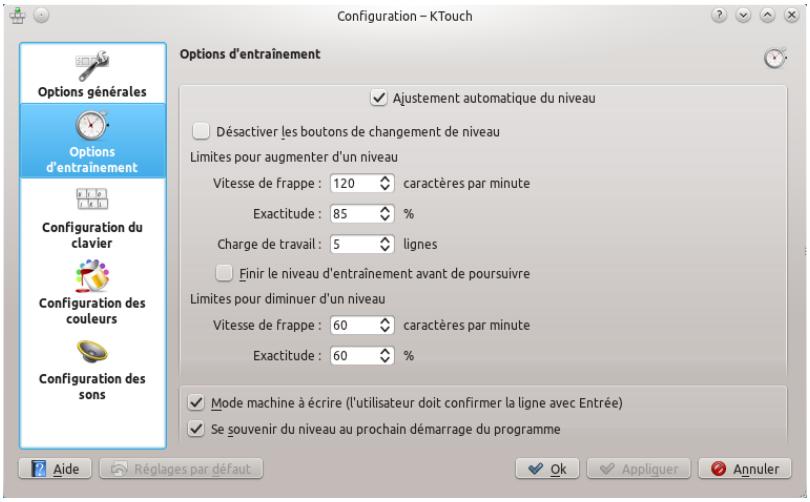
Pour commencer, vous pouvez activer ou désactiver le son (cela peut être utile dans une salle de classe). Vous pouvez également configurer la vitesse de défilement des lignes de l'enseignant et de l'étudiant.

Mais le plus important est sans doute la sélection de la police de caractères des dictées. Lorsqu'il affiche le texte de l'enseignant, KTouch utilisera normalement la police de caractères spécifiée dans le fichier de dictée. Mais si cette police de caractères n'existe pas sur votre système ou n'a pas été spécifiée, KTouch utilise la police de caractères par défaut du système. Que se passe-t-il si cette police de caractères ne contient pas tous les caractères dont est composée la dictée ? Dans ce cas, vous pouvez outrepasser le choix de la police de caractères et spécifier la police de caractères que vous aimez.

> NOTE
> KTouch fait la distinction entre les polices de caractères des dictées et du clavier. Outrepasser la police de caractères de la dictée n'ajustera pas automatiquement la police de caractères du clavier. Utilisez l'option appropriée dans la page de configuration des options du clavier.

2.2.2 Options d'entraînement

Dans cette boîte de dialogue, vous pouvez sélectionner les options qui contrôlent comment KTouch change le niveau de difficulté en fonction des compétences de l'utilisateur.

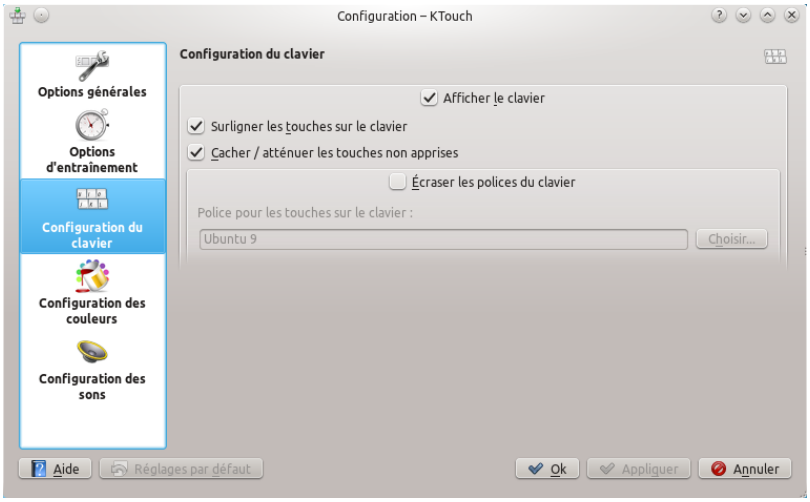


Si **Ajustement automatique du niveau** est activé, KTouch vérifie les limites de fin de niveau et décide si il doit augmenter, diminuer ou rester dans le niveau pour une autre série. Les changements de niveau arrivent toujours à la fin d'un niveau (c'est-à-dire lorsque l'utilisateur a terminé la dernière ligne d'un niveau). Si la vitesse de frappe (en caractères par minute) et l'exactitude sont *toutes les deux* supérieures ou égales aux **limites pour augmenter d'un niveau**, KTouch sautera au niveau supérieur suivant. Si *l'une des deux* de la vitesse de frappe ou de l'exactitude tombe en dessous des **limites pour diminuer d'un niveau**, KTouch retournera au niveau inférieur précédent.

Sur cette page de configuration vous pouvez également sélectionner que le programme se souvienne de votre niveau courant lorsque vous le quitter et y retourne lorsque vous redémarrez KTouch.

2.2.3 Configuration du clavier

Dans cette boîte de dialogue, vous pouvez sélectionner les options spécifiques du clavier.

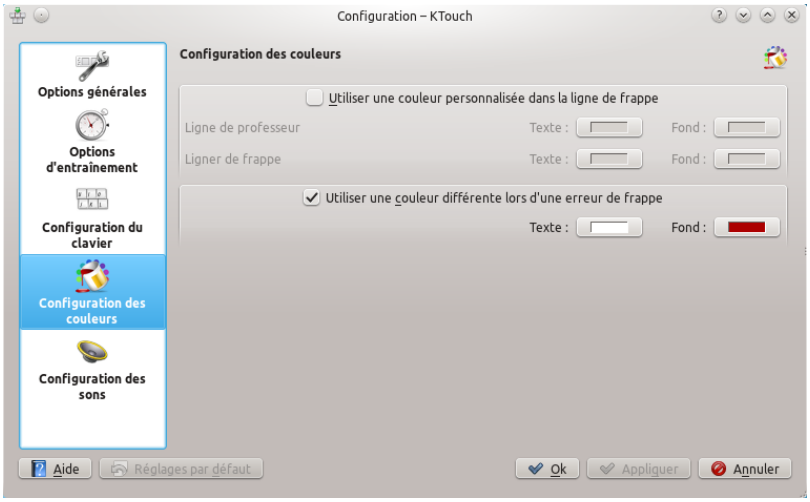


Cette boîte de dialogue contrôle l'apparence et les fonctionnalités du clavier. De la même manière que pour l'option **Écraser la police de la dictée** dans page de configuration des **options générales**, vous pouvez spécifier ici votre propre police de caractères pour le clavier. L'option **Surligner les touches sur le clavier** peut être utilisée pour diminuer la difficulté de l'entraînement.

> TUYAU
> Une fois que vous êtes familier avec le clavier vous pouvez supprimer le surlignement des touches du clavier pour que vous ne soyez pas distrait lorsque vous vous concentrez sur le texte de l'enseignant.

2.2.4 Configuration des couleurs

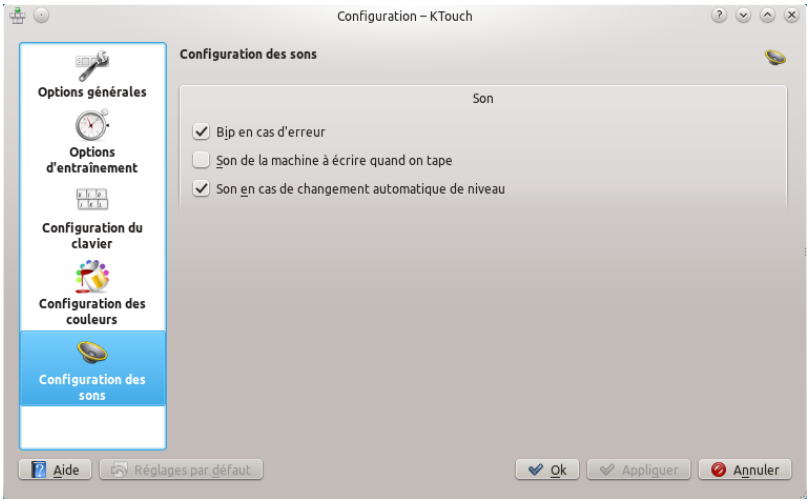
Dans cette boîte de dialogue, vous pouvez modifier les couleurs utilisées par KTouch.



Vous pouvez sélectionner le texte et la couleur de fond de la ligne du professeur, de la ligne de saisie ainsi que lors d'une erreur de frappe.

2.2.5 Configuration du son

Dans cette boîte de dialogue, vous pouvez modifier les options du son de KTouch.



Activer ou désactiver le **Bip d'erreur**, **Son de machine à écrire lorsque vous tapez** ou **Son lors du changement automatique de niveau**.

Chapitre 3

Étendre les possibilités de KTouch

3.1 Créer votre propre dictée

Vous pouvez facilement créer votre propre dictée d'entraînement en utilisant l'éditeur de dictée intégré à KTouch. Lorsque vous sélectionnez **Fichier** → **Modifier la dictée...**, la **boîte de dialogue d'ouverture de dictée** s'ouvrira et vous demandera de sélectionner une dictée. Vous pouvez choisir aussi bien de modifier la dictée en cours, une des dictées préexistantes (si vous avez le droit d'écriture dans le dossier d'installation), ouvrir un fichier de dictée ou créer une dictée vierge.

3.1.1 Créer une dictée

Supposons que vous vouliez créer une nouvelle dictée. Il y a quelques recommandations que vous devez prendre en compte :

— pour les 20 premières lettres, ajouter seulement deux lettres à la fois à un nouveau niveau. Laissez d'abord l'utilisateur s'entraîner sur les lettres seules selon différentes combinaisons puis utilisez les nouvelles lettres dans des mots et mélangez avec des mots déjà connus,

— ajoutez au moins quelques niveaux à la dictée pour permettre à l'utilisateur de voir quelques progrès lors de son entraînement,

— ne faites pas de niveaux trop long,

— essayer d'augmenter la difficulté du texte graduellement et testez-le vous même,

— après l'apprentissage des premières touches, incluez une dictée de récapitulation.

3.1.2 Les choses à savoir à propos des dictées

Le titre de la dictée est important pour l'entrée dans le menu de sélection rapide et pour les statistiques. Le commentaire devrait être utilisé pour inclure des informations à propos de l'auteur de la dictée et de la source des données de la dictée si besoin.

Pour chaque niveau, vous pouvez spécifier les nouvelles lettres / touches de la dictée. Le texte que vous saisissez ici sera affiché comme texte d'information du niveau en haut à droite de la boîte d'information de la fenêtre principale de KTouch.

Vous pouvez également spécifier une police de caractères par défaut pour la dictée, laquelle sera utilisée dans les lignes de l'enseignant et de l'étudiant et bien sûr dans la boîte de dialogue de modification de la dictée en utilisant l'icône **Police**.

3.2 Créer votre propre clavier

Vous pouvez créer votre propre clavier en créant des fichiers de clavier. Pour l'instant KTouch ne possède pas d'éditeur de clavier mais il est relativement facile de définir votre propre clavier. Cela ne requiert pas beaucoup plus qu'un peu de mathématiques pour établir la géométrie, et un peu de temps. Le mieux est de commencer avec un fichier de clavier existant, créer une copie pour votre propre disposition de clavier et modifier simplement les lignes.

Pour l'instant les fichiers de clavier sont des fichiers texte encodés en UTF-8. Dans une des futures versions de KTouch, les données de clavier seront enregistrées dans des fichiers XML également. Par conséquent je n'expliquerai que brièvement la structure d'un fichier de clavier.

Un fichier de clavier commence habituellement avec un en-tête incluant quelques informations à propos de l'auteur et du type de clavier.

```
##################################################
#    KTouch
#    Fichier de disposition du clavier pour les dispositions de claviers ↩
    allemands
#    Code=UTF-8
##################################################
```

Toutes les lignes commençant par le caractère "#" sont considérées comme des commentaires. La section d'en-tête est suivi par un bloc appelé "touches des doigts", indiquant les positions de repos pour les huit doigts.

```
#
#           Unicode  KeyChar  x    y
#
FingerKey   97       A        18   20
FingerKey   115      S        28   20
FingerKey   100      D        38   20
FingerKey   102      F        48   20
FingerKey   106      J        78   20
FingerKey   107      K        88   20
FingerKey   108      L        98   20
FingerKey   246      Ö        108  20
```

Les touches ont les dimensions par défaut de huit unités, utiliser alors une grille de 10 unités donne un clavier d'aspect normal. Le premier chiffre est le code unicode du caractère sous la forme d'un chiffre décimal. Le KetChar est le texte imprimé sur la touche encodé au format UTF-8 (automatique sous les nouvelles versions de Linux®, assurez vous simplement que votre éditeur enregistre les fichiers au format UTF-8).

La section suivante contient les touches spéciales, qui sont - exception faite de Retour chariot et Entrée - justes décoratives.

```
#
#            Unicode  KeyText     x      y      Width  Height
#
ControlKey   260      Tab         0      10     15     10
ControlKey   13       Enter       138    20     12     10
ControlKey   258      Maj       123    30     27     10
ControlKey   264      AltGr       120    40     15     10
ControlKey   265      Ctrl        135    40     15     10
ControlKey   263      Alt         15     40     15     10
ControlKey   262      Strg        0      40     15     10
ControlKey   32       Leertaste   30     40     90     10
ControlKey   257      Maj       0      30     13     10
ControlKey   259      CapsLock    0      20     18     10
```

```
ControlKey  8        BackSpace  130   0     20    10
```

Le texte que vous spécifiez pour la touche est imprimé en totalité sur le clavier. Cependant, pour les textes “Maj”, “CapsLock”, “Tab”, “BackSpace” et “Enter” KTouch dessine les symboles appropriés. Par conséquent vous pouvez utiliser ces KeyText indépendamment de la langue. Cependant les autres KeyText comme Ctrl ou Alt nécessitent d’être traduits. La géométrie des touches de contrôles peut être tout rectangle, défini par les coordonnées supérieures x et y et la largeur et la hauteur.

La section suivante contient tous les caractères présents sur le clavier (exception faite des touches des doigts déjà définies) qui peuvent être saisis *sans* appuyer sur la touche Maj.

```
#
#           Unicode   KeyChar    x     y       FingerKeyUnicode
#
NormalKey   94        ^          0     0       97
NormalKey   49        1          10    0       97
NormalKey   50        2          20    0       115
NormalKey   51        3          30    0       100
NormalKey   52        4          40    0       102
NormalKey   53        5          50    0       102
NormalKey   54        6          60    0       102
.
.
.
NormalKey   46        .          103   30      108
NormalKey   45        -          113   30      246
```

La définition de ces touches est principalement la même que celle des touches des doigts, mais elle inclut une propriété additionnelle. Le dernier code de caractère unicode identifie les doigts associés aux touches. Plus simplement quel doigt doit être utilisé pour appuyer sur cette touche.

La section suivante, qui est également la dernière dans la disposition du clavier, définit toutes les touches qui sont pressées en utilisant l’une des touches de modifications telle que la touche Maj.

```
#
#           Unicode   TargetUnicode   FingerUnicode   ControllUnicode
Comment
#
HiddenKey   65        97              97              258                 # ↩
    A
HiddenKey   66        98              102             258                 # ↩
    B
HiddenKey   67        99              100             258                 # ↩
    C
HiddenKey   68        100             100             258                 # ↩
    D
.
.
.
HiddenKey   124       60              97              264                  ↩
    #|
HiddenKey   64        113             97              264                 # ↩
    @
```

Les “touches cachées” contrôlent réellement ce qui devrait arriver sur le clavier lorsque vous saisissez un certain caractère. Le premier chiffre unicode est le code de caractère du caractère que vous définissez. Le second chiffre est le code de caractère de la touche sur le clavier (une des touches normales précédemment définies). Le troisième chiffre indique une touche de doigt (où

est la position de repos du doigt qui doit appuyer sur cette touche) et le dernier chiffre indique la touche de modification qur laquelle vous devez appuyer pour obtenir ce caractère.

Regardons un exemple :

Vous voulez définir le caractère majuscule « R ». Il a le code unicode 82. Le caractère qui est obtenu lorsque le « R » est pressé sans la touche de modification est le « r » minuscule avec le code unicode 114. Le doigt pour le « R » se repose au-dessus de la touche « f » qui a le code unicode 102. Et pour obtenir le « R » vous devez appuyer sur la touche Maj de droite (ou de gauche) qui a le code 264 (en fait ce n'est pas un code unicode mais un code obtenu à partir d'un évènement keypress de QT). Notez que l'identification des touches de contrôle changera probablement dans les prochaines versions de KTouch. Mais pour l'instant vous pouvez utiliser les codes présents dans les autres fichiers de clavier.

Chapitre 4

Référence des commandes

4.1 Menus et raccourcis

4.1.1 Le menu Fichier

Fichier → Ouvrir un fichier texte...
Ouvre un fichier texte et l'utilise comme dictée.

Fichier → Ouvrir une dictée...
Ouvre un nouveau fichier de dictée d'entraînement

Fichier → Modifier la dictée...
Ouvre l'éditeur de dictée pour vous permettre de modifier le fichier d'entraînement courant

Fichier → Modifier le modèle de couleurs...
Ouvre le modèle de couleurs pour vous permettre de définir un nouveau modèle de couleurs.

Fichier → Modifier la disposition du clavier...
Ouvre un fichier de clavier et modifie la disposition du clavier dans la boîte de dialogue **Éditeur de clavier de KTouch**.

Fichier → Quitter (Ctrl+Q)
Quitte KTouch

4.1.2 Le menu Entraînement

Entraînement → Démarrer une nouvelle session
Démarre une nouvelle session de dactylographie et vous demande si vous voulez commencer au même niveau

Entraînement → Stopper la session
Met en pause la session courante : les statistiques sont suspendues

Entraînement → Statistiques de la dictée
Ouvre la boîte de dialogue des statistiques du niveau courant

Entraînement → Dictées par défaut → Français (généré automatiquement)
Choisit la langue dans laquelle vous voulez apprendre à dactylographier

4.1.3 Le menu Configuration

Configuration → **Afficher la barre d'outils**
Affiche / cache la barre d'outils

Configuration → **Afficher la barre d'état**
Affiche / cache la barre d'état

Configuration → **Disposition du clavier**
Cet objet affiche une liste des dispositions de clavier disponible où vous pouvez choisir la disposition que vous voulez utiliser.

Configuration → **Modèles de couleurs du clavier** → **Noir et blanc**
Choisit le thème de couleur noir et blanc pour le clavier : toutes les touches sont en blanc et celle que vous devriez utiliser est noire

Configuration → **Modèles de couleurs du clavier** → **Classique**
Choisit le thème de couleur classique pour le clavier : chaque colonne de touches a une couleur différente

Configuration → **Modèles de couleurs du clavier** → **Teintes de bleu**
Choisit le thème de couleur "Teintes de bleu" pour le clavier : chaque colonne de touches a une couleur différente en nuances de bleu.

Configuration → **Modèles de couleurs de clavier** → **Bleu et gris**
Choisit le thème de couleur "Bleu et gris" pour le clavier : en bleu et gris

Configuration → **Utilisateur actuel** → **Utilisateur par défaut**
Choisit l'utilisateur de la session d'entraînement actuel.

Configuration → **Configurer les utilisateurs...**
Affiche une boîte de dialogue pour ajouter ou supprimer un utilisateur dans KTouch. Les utilisateurs listées dans la boîte de dialogue apparaissent dans le sous menu **Utilisateur actuel**.

Configuration → **Configurer les raccourcis clavier...**
Configure les raccourcis que vous voulez associer à certaines actions

Configuration → **Configurer les barres d'outils...**
Configure les éléments que vous voulez mettre dans la barre d'outils

Configuration → **Configurer KTouch...**
Affiche la boîte de dialogue de configuration de KTouch

4.1.4 Le menu Aide

Aide → **Manuel utilisateur de KTouch (F1)**
Exécute le système d'aide de KDE en commençant par les pages d'aide de KTouch (ce document).

Aide → **Qu'est-ce que c'est? (Maj+F1)**
Change le curseur de la souris en une combinaison flèche et point d'interrogation (?). Cliquer sur des éléments dans KTouch ouvrira une fenêtre d'aide (s'il en existe une pour cet élément particulier), expliquant la fonction de l'élément en question.

Aide → **Rapport de bogue...**
Ouvre une boîte de dialogue de rapport de bogue où vous pouvez signaler un bogue ou effectuer une requête de fonctionnalité sous la forme d'une liste de souhaits ("wishlist").

Aide → **À propos de KTouch**
Affiche des informations sur la version et sur l'auteur.

Aide → **À propos de KDE**
Affiche la version de KDE et d'autres informations de base.

Chapitre 5

Remerciements et licence

KTouch

KTouch, Copyright 1999-2007 par

— Håvard Frøiland haavard@users.sourceforge.net

— Andreas Nicolai andreas.nicolai@gmx DOT net

Collaborateurs :

— Frank Quotschalla, disposition de clavier en allemand, fichier d'entraînement en allemand et traduction.

— Ernesto Hernández-Novich, disposition de clavier d'Amérique latine

— João Miguel Neves, disposition de clavier en portugais

— Henri Girard, disposition de clavier en français

Mes remerciements à tous les autres contributeurs (non mentionnés ici) pour les fichiers de dictées et de claviers.

Traduction française par Ludovic Grossard grossard@kde.org, Yohann Hamon yohann_hamon@yahoo.fr et Olivier Delaune olivier.delaune@wanadoo.fr. Relecture par Ludovic Grossard grossard@kde.org.

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).

Annexe A

Comment obtenir et installer KTouch

KTouch fait partie du projet KDE http://www.kde.org/ .

KTouch se trouve dans le paquet kdeedu à l'adresse ftp://ftp.kde.org/pub/kde/ , le site FTP principal du projet KDE.