

Manuel de Klettres

Anne-Marie Mahfouf

Traduction française : Ludovic Grossard

Traduction française : Gérard Delafond

Traduction française : Anne-Marie Mahfouf

Traduction française : Olivier Delaune



Manuel de KLettres

Table des matières

1	Introduction	5
2	Utilisation de KLettres	6
2.1	Niveaux 1 et 2	6
2.2	Niveaux 3 et 4	8
2.3	La boîte de dialogue de configuration	9
2.3.1	À propos de la police	9
2.3.2	Chronomètre	10
2.4	Obtenir une nouvelle langue	11
3	Référence des commandes	13
3.1	Fenêtre principale de KLettres	13
3.1.1	Le menu Fichier	13
3.1.2	Le menu Niveau	13
3.1.3	Le menu Langue	13
3.1.4	Le menu Apparence	14
4	Ajouter des sons à KLettres	15
5	Questions et réponses	16
6	Remerciements et licence	17

Résumé

KLettres est une application spécialement conçue pour aider l'utilisateur à apprendre l'alphabet dans une nouvelle langue, et ensuite à apprendre à lire des syllabes simples. L'utilisateur peut être un enfant à partir de deux ans et demi ou un adulte qui veut apprendre les bases d'une langue étrangère.

Vingt-cinq langues sont disponibles pour l'instant : arabe, portugais du Brésil, tchèque, danois, néerlandais, anglais britannique, anglais américain, anglais phonique, français, allemand, hébreu, hongrois, italien, kannada, bas-saxon, malayalam, norvégien bokmål, pendjabi, luganda, hindi romanisé, russe, espagnol, slovaque, télougou et ukrainien mais seulement l'anglais, le français et votre langue, si elle figure dans cette liste, sont celles installées par défaut.

KLettres est très facile à utiliser. La langue peut être changée grâce au menu **Langue**. L'utilisateur peut aussi sélectionner le niveau de 1 à 4 dans un menu déroulant dans la barre d'outils ou grâce au menu **Niveau**. Les thèmes (Fond d'écran et couleur de police) peuvent être modifiés dans un menu déroulant ou dans le menu **Apparence** → **Thèmes**. Quatre thèmes sont disponibles : **Enfant**, **Désert**, **Savane** et **Aqua**. Enfin, le mode peut être modifié de « Enfant » à « Adulte » en utilisant le menu **Apparence**.

Chapitre 1

Introduction

KLettres est une application très simple qui aide un enfant ou un adulte à apprendre l'alphabet et des sonorités simples dans sa propre langue ou dans un autre langage. Le programme choisit une lettre ou une syllabe au hasard, cette lettre ou syllabe est affichée et un son est joué. L'utilisateur doit alors saisir la lettre ou la syllabe. L'entraînement se fait avec les niveaux dans lesquels les lettres ou syllabes ne sont pas affichées, seul le son est joué. L'utilisateur n'a pas besoin de savoir manipuler la souris, seul le clavier est nécessaire.

Pour le moment, il y a vingt-cinq langues disponibles : veuillez consulter la liste ci-dessus. Si la langue de KDE est l'une de ces langues, celle-ci sera considérée par défaut, sinon le français sera la langue par défaut. Vous pouvez facilement obtenir une langue supplémentaire disponible en utilisant l'élément de menu **Fichier Obtenir un alphabet pour une nouvelle langue...** , à condition que votre ordinateur soit connecté à l'Internet.

Deux modes différents vous permettent d'adapter KLettres à vos besoins et d'avoir l'interface complète habituelle ou une interface plus dépouillée. Pour un enfant, la barre de menus n'est plus visible. Nous considérons qu'un enfant ne veut pas configurer la langue par lui-même. Une boîte à liste déroulante lui permet de sélectionner le niveau. Pour un utilisateur plus âgé, le fond d'écran n'est pas si enfantin et la barre de menu est présente dans le style « Adulte ». Quatre thèmes différents (**Enfant**, **Désert**, **Savane** et **Aqua**) définissent des fonds d'écran différents avec des polices et des couleurs différentes.

NOTE

Vous n'avez plus besoin de la disposition du clavier pour une langue car vous pouvez utiliser la barre d'outils spécifiques **Caractères spéciaux** pour saisir n'importe quel caractère spécial dans chaque langue. Veuillez sélectionner l'élément de menu **Configuration** → **Barres d'outils affichées** → **Caractères spéciaux** et la barre d'outils apparaîtra en bas de KLettres. Veuillez cliquer sur la lettre de votre choix et elle sera affichée dans le champ de saisie. Cette barre d'outils peut être déplacée n'importe où sur votre écran.

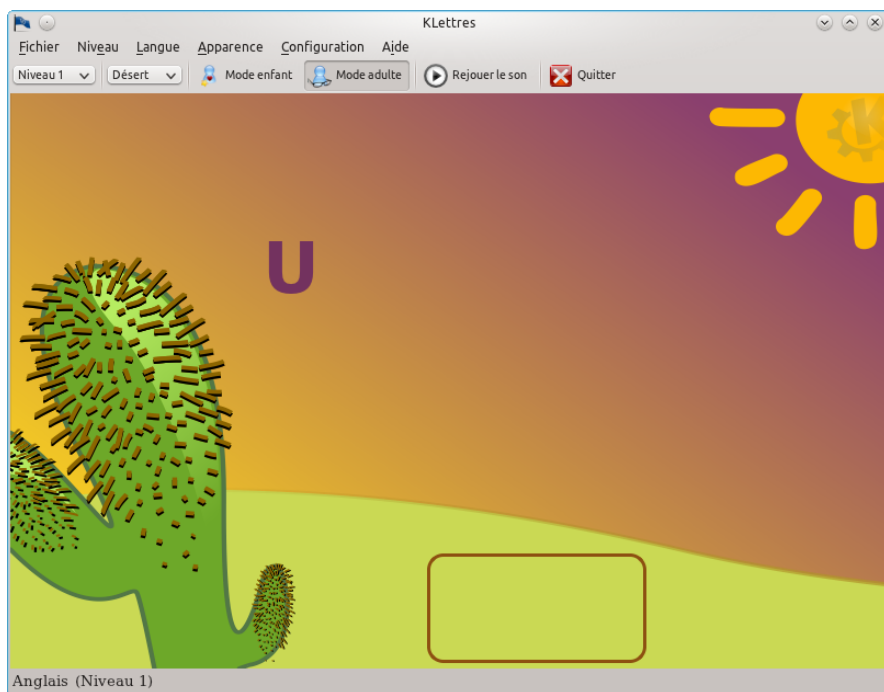
Si vous préférez avoir la disposition du clavier de la langue, veuillez utiliser la configuration du système, dans la section **Matériel** , **Périphériques d'entrée**, sur la page **Clavier** pour déterminer la disposition de clavier correcte.

Chapitre 2

Utilisation de KLettres

KLettres comporte quatre niveaux. Les niveaux 1 et 2 concernent l'alphabet, et les niveaux 3 et 4 concernent les syllabes. Pour un enfant très jeune (2 ans et demi à 4 ans), je suggère qu'il ou elle s'assoie sur vos genoux, devant l'ordinateur, et que vous fassiez le jeu ensemble.

2.1 Niveaux 1 et 2



Cette capture d'écran montre KLettres dans le niveau 1, le thème est Désert, la langue est le français et le mode est *Adulte*.

NOTE

Si votre langue de KDE fait partie des langues reconnues, alors, celle-ci sera la langue par défaut, la première fois que vous lancerez KLettres. Pour les autres langues, l'anglais est la langue par défaut. KLettres est fourni avec l'anglais, le français et votre langue par défaut, si elle figure dans la liste ci-dessus. Vous pouvez facilement obtenir des langues supplémentaires grâce à l'élément de menu **Fichier** → **Obtenir un alphabet d'une nouvelle langue...**, à condition de disposer d'une connexion Internet.

Dans le niveau 1, l'utilisateur voit la lettre et entend le son. Il doit ensuite saisir la lettre dans la boîte. Si c'est correct, la lettre suivante apparaît (sans avoir à appuyer sur **Entrée** ou quoi que ce soit). Si l'utilisateur saisit une mauvaise lettre, il entendra le son de nouveau. Dans ce niveau, l'utilisateur mémorise les lettres, leur associe un son et les reconnaît sur le clavier.

NOTE

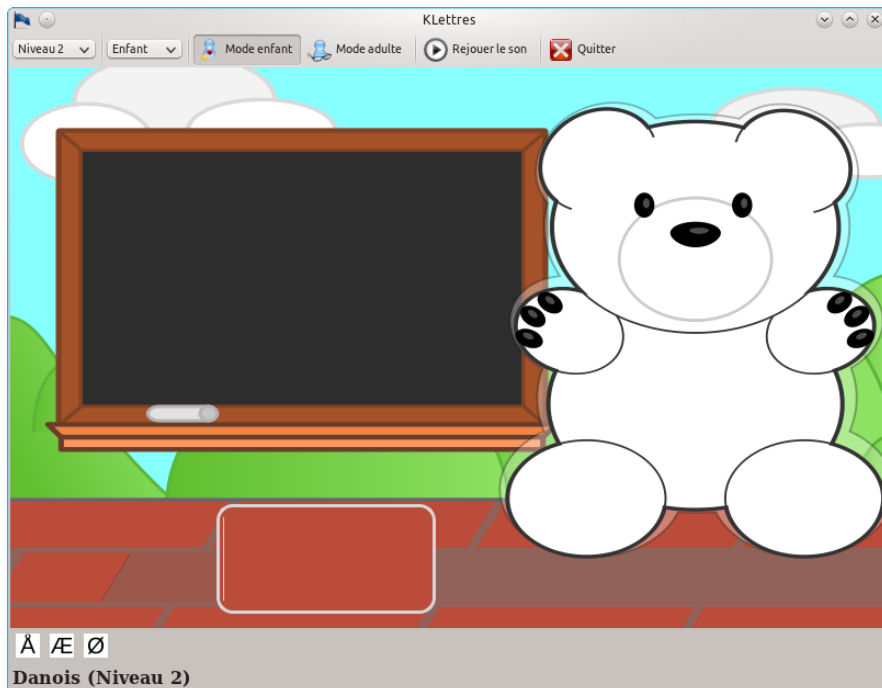
L'utilisateur peut saisir les lettres en majuscule ou en minuscule. Les lettres sont automatiquement transformées en majuscules afin que l'enfant puisse les reconnaître sur le clavier. Il ne peut saisir qu'une lettre à la fois.

Quand vous saisissez une lettre dans le champ de saisie, il n'y a pas besoin d'appuyer sur **Entrée**. En effet, le programme attend un bref instant avant de tester si la lettre saisie est correcte. Cette courte attente sert à laisser le temps à un jeune enfant de comprendre ce qu'il / elle a saisi, en particulier si c'est une mauvaise lettre. Vous pouvez modifier ce temps d'attente en utilisant l'élément de menu **Configuration** → **Configurer KLettres....**. La page **Chronomètre** fera apparaître une boîte de dialogue dans laquelle vous pourrez régler deux durées différentes : une pour le **mode « Enfant »** et l'autre pour le **mode « Adulte »**.

Après la première fois, la configuration du langage est enregistrée dans un fichier à la fermeture de KLettres, et rechargée la fois d'après, avec le niveau dans lequel vous étiez.

Le mode (enfant ou adulte) est enregistré dans le fichier de configuration, et est donc conservé jusqu'à ce que vous le changiez.

Les lettres apparaissent dans un ordre aléatoire. Ce ne sont pas les mêmes plusieurs fois de suite.



Voici une capture d'écran du niveau 2 avec le mode *Enfant*, le thème *Enfant* et du danois.

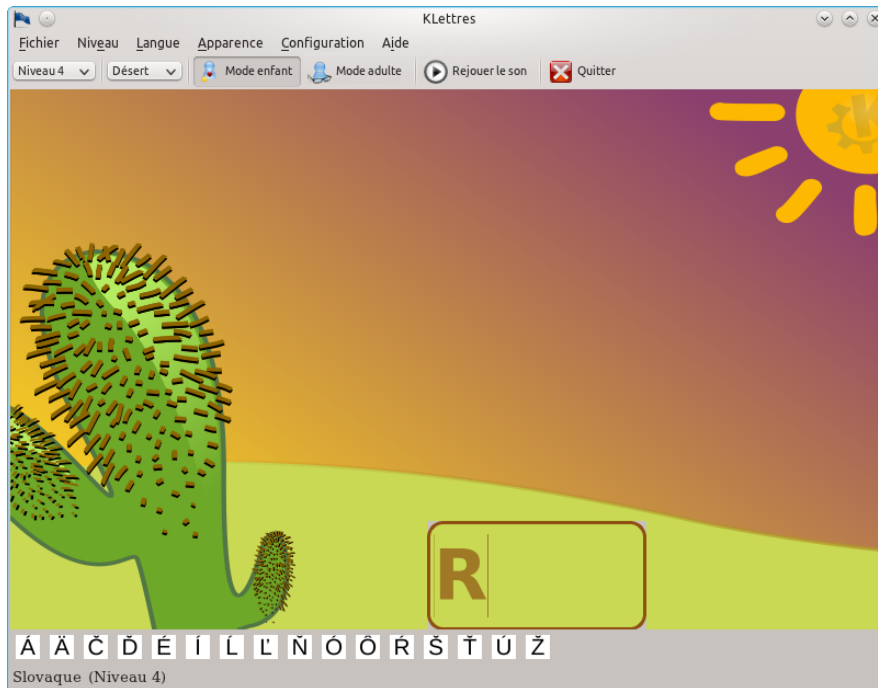
Un clic sur la boîte déroulante et une sélection du **Niveau 2** ou en utilisant le menu **Niveau** vous permettra d'accéder au niveau 2. Dans ce niveau, l'utilisateur entend uniquement le son et doit saisir la lettre. S'il se trompe, la lettre apparaîtra afin de l'aider.

2.2 Niveaux 3 et 4



Voici une capture d'écran de KLettres en niveau 3, avec le mode *Adulte*, le thème *Savane* et en tchèque.

Dans le niveau 3, l'utilisateur voit les syllabes et entend le son. Il doit alors saisir des lettres dans le champ de saisie. Si la première lettre du son n'est pas la bonne, l'utilisateur ne peut pas saisir la deuxième. La lettre disparaît, et il doit recommencer. Le nombre de lettres est égal à deux ou trois, en fonction de la langue.



Voici KLettres en niveau 4, en mode *Enfant*, avec le thème *Désert* et en slovaque.

Les sons se produisent dans un ordre aléatoire.

Un clic sur la boîte déroulante ou une sélection du menu **Niveau** dans la barre de menus et la sélection du **4** vous permettra d'accéder au niveau 4. Dans ce niveau, l'utilisateur entend uniquement le son de la syllabe et doit la saisir en lettres. Ce niveau est très difficile pour un jeune enfant.

2.3 La boîte de dialogue de configuration

La boîte de dialogue de configuration comprend deux pages : une pour les **Polices** et une pour le **Chronomètre**.

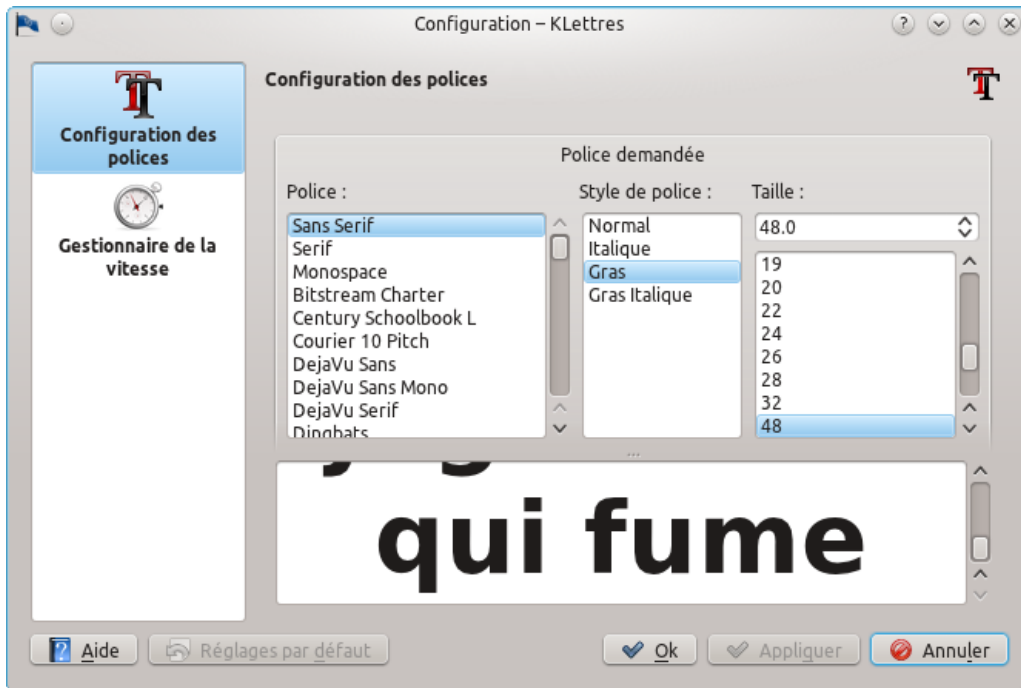
2.3.1 À propos de la police

Vous pouvez facilement modifier la police affichant les lettres. Dans certaines distributions, la police par défaut utilisée dans le système est vraiment horrible. Dans le mode « Adulte », dans le menu **Configuration** → **Configurer KLettres...**, vous trouverez une page **Polices** permettant d'accéder à un sélecteur de polices. La nouvelle police sera appliquée à la fois à la lettre / syllabe affichée et dans le champ de saisie.

AVERTISSEMENT

Le changement de police est aussi valable quand certaines polices (Helvetica par exemple) n'affichent pas correctement les langues de l'Europe de l'Est comme le tchèque ou le slovaque. Si certaines lettres ou syllabes ne s'affichent pas, veuillez changer la police et choisir Arial, par exemple.

Vous pouvez aussi choisir la taille que vous préférez. Cette taille sera conservée dans la configuration.

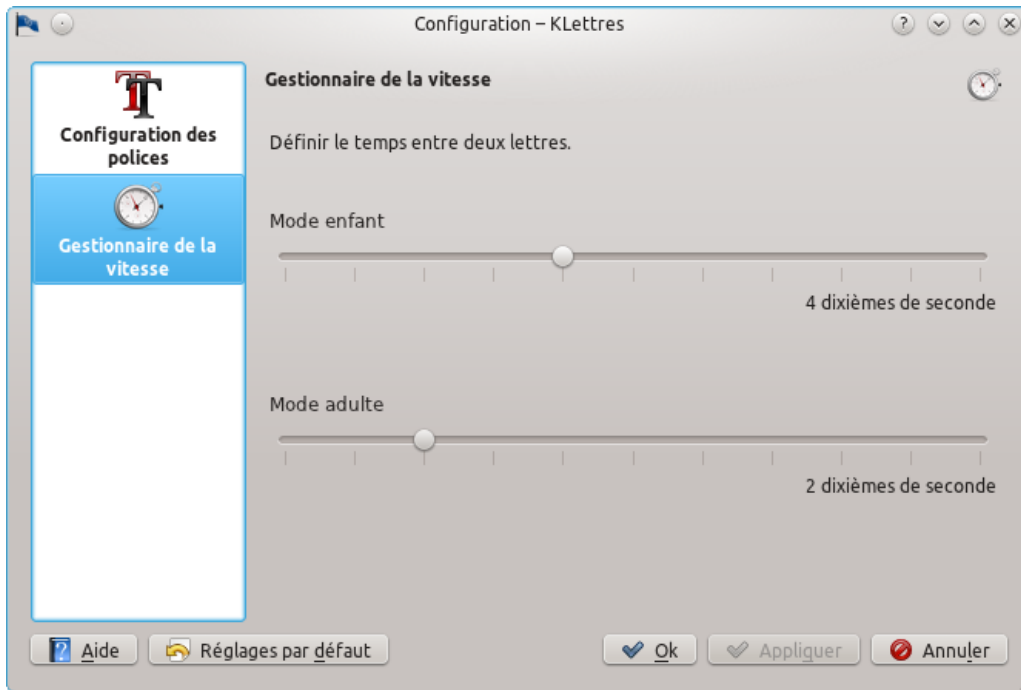


Vous pouvez voir ici la boîte de dialogue de choix des polices de KLetres.

2.3.2 Chronomètre

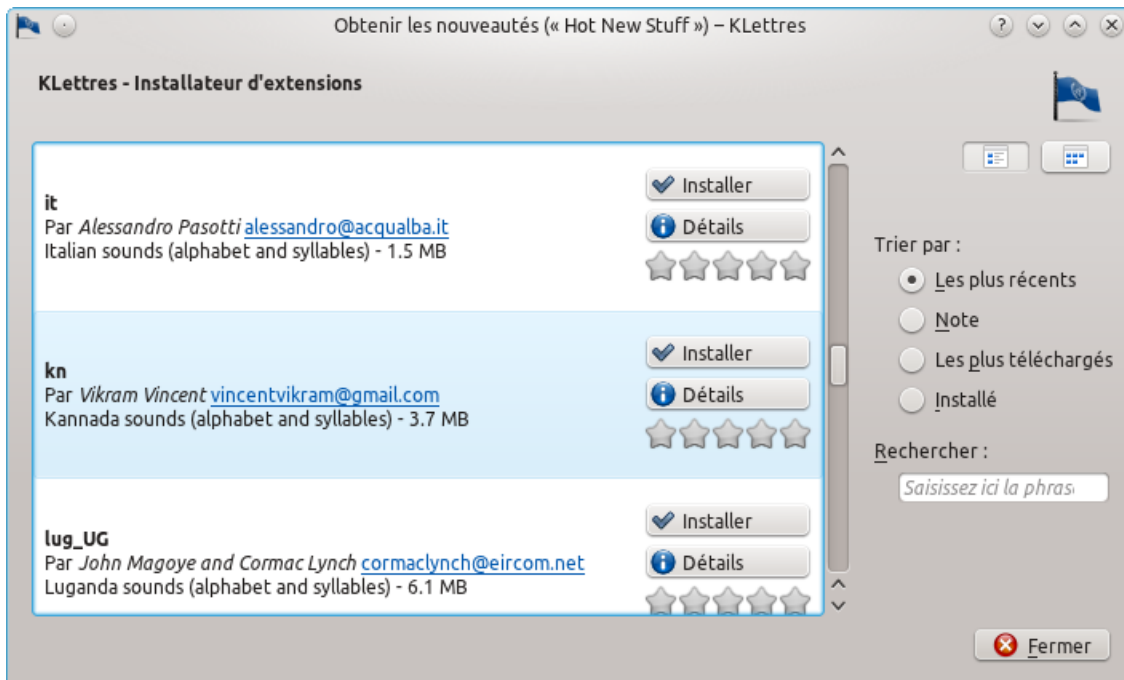
Le chronomètre définit le temps entre deux lettres c'est-à-dire l'intervalle de temps durant lequel une lettre est affichée. Les unités sont en dixièmes de seconde.

La page **Chronomètre** dans l'élément de menu **Configuration** → **Configurer KLetres...** possède deux configurations de chronomètre : une pour le **Mode** « **Enfant** » et une pour le **Mode** « **Adulte** ». Les paramètres par défaut sont de 4 dixièmes de seconde pour le **Mode** « **Enfant** » et de 2 dixièmes de seconde pour le **Mode** « **Adulte** ». Une augmentation de ces durées vous permet de mieux vous apercevoir de vos erreurs.



2.4 Obtenir une nouvelle langue

Vous pouvez utiliser KLetres pour vous aider à apprendre une nouvelle langue. En utilisant l'élément de menu **Fichier** → **Obtenir un alphabet dans une nouvelle langue...**, vous verrez une nouvelle boîte de dialogue avec la liste des langues disponibles (Vous devez disposer d'une connexion Internet pour bénéficier de cette fonctionnalité).



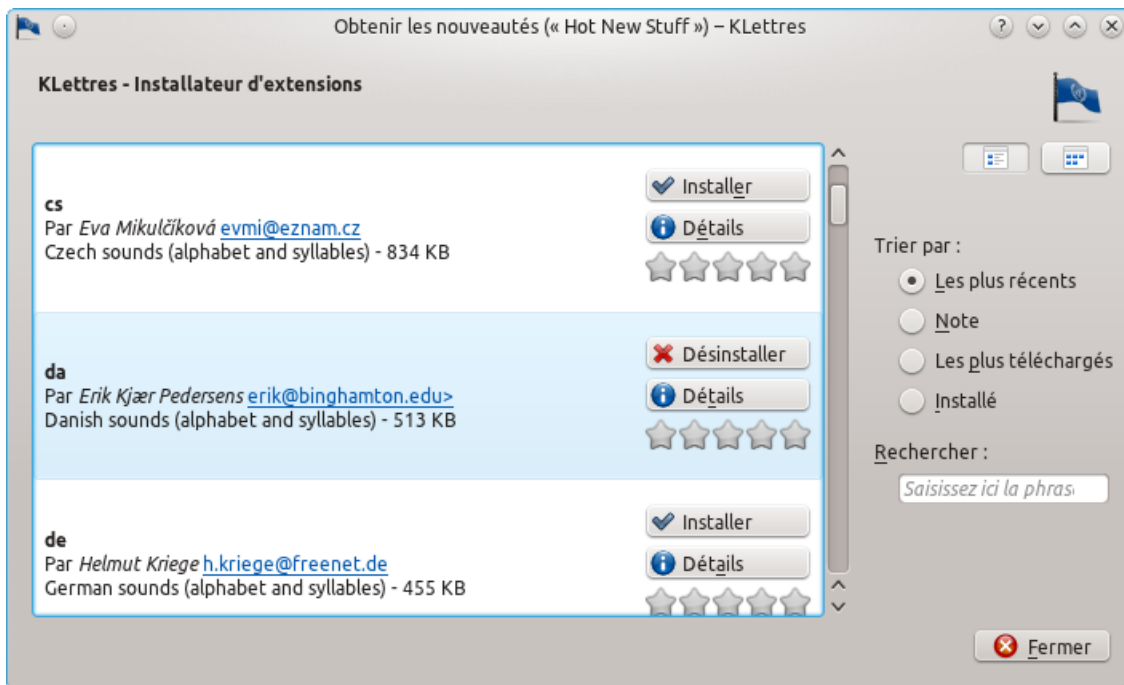
Cliquez sur le bouton **Installer** à droite de la langue que vous souhaitez ajouter.

Notez que certains fichiers font plusieurs Mo ; le téléchargement peut donc être long suivant votre connexion.

Lorsque le fichier est téléchargé, il est automatiquement installé et lorsque vous fermez la boîte de dialogue **Obtenir les nouveautés** vous verrez la nouvelle langue dans le menu **Langue** et vous pourrez l'utiliser immédiatement.

Lorsqu'une langue est téléchargée, vous pouvez ensuite voir le bouton **Installer** se transformer en **Désinstaller**.

La capture d'écran suivante montre le danois installé.



Chapitre 3

Référence des commandes

3.1 Fenêtre principale de KLettres

3.1.1 Le menu Fichier

Fichier → Nouveau son (Ctrl+N)

Jouer un nouveau son.

Fichier → Rejouer le son (F5)

Joue à nouveau le même son.

Fichier → Obtenir une nouvelle langue...

Ouvre la boîte de dialogue **Obtenir les toutes dernières nouveautés** de KLettres pour télécharger une nouvelle langue.

Fichier → Quitter (Ctrl+Q)

Quitte KLettres.

3.1.2 Le menu Niveau

Niveau → Niveau 1

Sélectionner le niveau 1 (La lettre est affichée avec du son).

Niveau → Niveau 2

Sélectionner le niveau 2 (Aucune lettre n'est affichée mais le son est joué).

Niveau → Niveau 3

Sélectionner le niveau 3 (La syllabe est affichée avec du son).

Niveau → Niveau 4

Sélectionner le niveau 4 (Aucune syllabe n'est affichée mais le son est joué).

3.1.3 Le menu Langue

Langue → Anglais

Sélectionne la langue anglaise.

Langue → Français

Sélectionne la langue française.

3.1.4 Le menu Apparence

Apparence → Thèmes

Un sous-menu pour basculer dans un thème « Enfant », « Désert », « Savannah » ou « Aqua ».

Apparence → Mode enfant (Ctrl+K)

Bascule en mode enfant : aucune barre de menus

Apparence → Mode adulte (Ctrl+G)

Bascule en mode pour adulte : l'interface en mode normal.

Par ailleurs KLettres dispose des éléments de menu **Configuration** et **Aide** communs à KDE. Pour plus d'informations, veuillez consulter les sections sur le [menu « Configuration »](#) et le [menu « Aide »](#) dans les fondamentaux de KDE.

Chapitre 4

Ajouter des sons à KLettres

Si vous voulez ajouter les sons dans votre propre langue, c'est très facile. Enregistrez les sons de l'alphabet et placez-les dans un dossier appelé « alpha ». Puis enregistrez les syllabes les plus courantes et placez-les dans un dossier appelé « syllab ».

Créer un fichier texte `sounds.xml`, en utilisant Kate de préférence comme éditeur de texte ou tout autre éditeur capable d'encodage. Dans ce fichier, écrivez tous les sons de l'alphabet et les sons des syllabes que vous avez enregistré, comme dans cet exemple pour la langue française :

```
<klettres>
<language code="fr">
  <menuitem>
    <label>&Français</label>
  </menuitem>
  <alphabet>
    <sound name="A" file="fr/alpha/a.ogg" />
    ...
  </alphabet>
  <syllables>
    <sound name="BA" file="fr/syllab/ba.ogg" />
    ...
  </syllables>
</language>
</klettres>
```

Veuillez remplacer « fr » par le code à deux lettres et « Français » par le nom de votre langue. Écrivez les noms des sons avec les caractères spéciaux de votre langue en majuscule et en utf8.

En plus, vous pouvez indiquer les lettres spéciales de votre langue pour que soit générée facilement la barre d'outils **Caractères spéciaux**. Veuillez créer un fichier texte `cs.txt` (Remplacez « cs » avec le code de votre langue sur 2 lettres) avec chaque caractère spécial de votre langue en majuscule sur une ligne. Ensuite, veuillez enregistrer chacun des fichiers avec l'encodage "utf8" (La boîte déroulante en haut à droite dans Kate le permet).

Les sons doivent être dans le format « ogg » et assez longs pour que le lecteur audio puisse les jouer (la longueur doit être comprise entre 1.5 et 2 secondes). Veuillez ajouter des sons blancs pour compléter s'ils sont trop courts. Puis, veuillez les compresser au format « tar.gz » et les envoyer à la liste de diffusion kde-edu@kde.org.

Veuillez consulter [le site Internet de KLettres](#) pour des informations plus à jour sur comment ajouter une nouvelle langue.

Chapitre 5

Questions et réponses

1. *L'image de fond n'apparaît pas.*

Si vous avez compilé vous-même, vous devez configurer avec l'option `--prefix` positionné sur votre dossier KDE ou ajouter ce dossier dans votre emplacement.

2. *Je ne vois pas certaines lettres sur les icônes de la barre d'outils des **Caractères spéciaux**. Je vois des rectangles à la place ou les icônes sont trop petites pour certaines langues.*

KLettres en tchèque et slovaque nécessite une police Arial et si vous n'avez pas cette police installée, veuillez demander de l'aide à votre distribution pour savoir comment faire.

Si vous avez Windows® sur votre machine, vous pouvez utiliser les polices « TrueType ttf » de Windows® (Arial est l'une de celles-ci) grâce au **Gestionnaire de polices** dans la catégorie **Apparence** de Réglages du système et ajouter le dossier « Polices » de Windows®. configuration du système -> **Administration de l'ordinateur** -> **Installeur de polices** et ajouter le dossier de polices de Windows®.

3. *Pourquoi n'y a-t-il que vingt-cinq langues ?*

Pour ajouter de nouvelles langues, il est nécessaire d'avoir les sons pour l'alphabet et de quelques syllabes de base. Quelqu'un parlant couramment la nouvelle langue doit enregistrer ces sons au format « ogg ». Pour les niveaux 3 et 4, les syllabes doivent être choisies par un professeur ou quelqu'un connaissant l'apprentissage chez les enfants : il doit s'agir des syllabes que vous devez apprendre juste après l'alphabet de façon à bien maîtriser les bases de cette langue. Veuillez envoyer un courrier électronique sur la liste de diffusion kde-edu@kde.org si vous pouvez faire ça. Veuillez consulter [le site Internet de KLettres](#) pour des instructions détaillées sur la manière d'ajouter une nouvelle langue.

Chapitre 6

Remerciements et licence

KLettres

Programme copyright 2001-2007 Anne-Marie Mahfouf annma@kde.org

Je suis très reconnaissante envers les personnes suivantes dont la contribution a été de grande valeur :

- Lindonjohnson Monte (père) et Michelle Monte 9 ans (fils) lindon_johnson@brturbo.com.br : sons en portugais du Brésil
- Eva Mikulčíková eva@seznam.cz : sons tchèques
- Erik Kjaer Pedersen erik@binghamton.edu : sons danois
- Geert Stams geert@pa3csg.myweb.nl : sons néerlandais
- Robert Wadley robntina@juno.com : sons en anglais
- Ludovic Grossard grossard@kde.org : sons français
- Helmut Kriege h.kriege@freenet.de : sons allemands
- Assaf Gorgon assafgordon@gmail.com : sons hébreux
- Pietro Pasotti pietro@itopen.it : sons italiens
- Vikram Vincent vincentvikram@gmail.com : sons en Kannada
- Manfred Wiese et Sönke Dibbern s_dibbern@web.de : sons en bas-saxon
- John Magoye et Cormac Lynch cormaclynch@eircom.net : sons en luganda
- Vikas Kharat kharat@sancharnet.in : sons en hindi romains
- Ana Belén Caballero et Juan Pedro Paredes neneta@iquis.com : sons en espagnol
- Silvia Motyčková et Jozef Říha silviamotycka@seznam.cz : sons slovaques
- Pavithran Shakamuri pavithran.s@gmail.com : sons en télougou
- Primož Anzur zerocode@yahoo.com : icônes originales
- Robert Gogolok mail@robert-gogolok.de : aide à la programmation
- Chris Luetchford chris@os11.com : icône au format SVG
- Peter Hedlund peter@peterandlinda.com : code pour générer des icônes de caractères spéciaux
- Waldo Bastian bastian@kde.org : portage vers « KConfig XT », aide
- Danny Allen dannya40uk@yahoo.co.uk : icônes au format SVG pour adulte et enfant, thème « Désert »
- Michael Goettsche michael.goettsche@kdemail.net : composant graphique pour la gestion du temps

Documentation copyright 2001-2006 Anne-Marie Mahfouf annma@kde.org

Traduction française par Ludovic Grossard grossard@kde.org, Gérard Delafond gerard@delafond.org Anne-Marie Mahfouf et Olivier Delaune olivier.delaune@wanadoo.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 \(GNU General Public License\)](#).