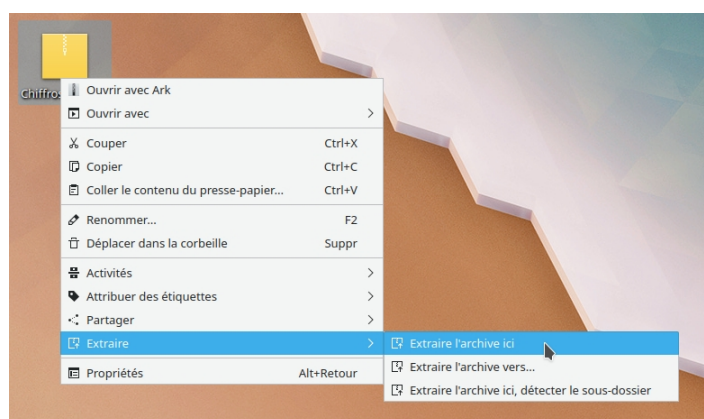


Mode d'emploi du Calculoscope, l'application de vérification associée au Chiffroscope

L'application Calculoscope fonctionne en ligne et hors ligne sur ordinateur. Pour une utilisation hors ligne, il faut télécharger et installer les fichiers. Elle est ensuite utilisable, sans connexion.

Le Calculoscope n'est pas un jeu autonome, il doit être associé à l'usage du jeu du Chiffroscope en version matérielle présenté sur le site <https://chiffroscope.blogs.laclassse.com>. Il vous sera utile uniquement après avoir fait une partie, pour vérifier votre réponse.

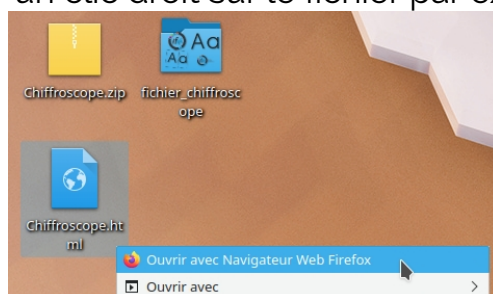
Après avoir [téléchargé le Calculoscope sur la page Téléchargement](#) du site <https://chiffroscope.blogs.laclassse.com/>, vous obtiendrez sur votre ordinateur une archive au format zip. Pour récupérer son contenu, vous devrez faire un clic droit dessus puis aller dans « extraire » et enfin « extraire ici »



Ouverture de l'archive contenant le Calculoscope

Le contenu extrait de l'archive est constitué d'un fichier (Calculoscope.html) et d'un répertoire (fichier_calculoscope). Pour que le Calculoscope fonctionne, **il ne faut pas séparer ces deux éléments** : ils doivent toujours être dans le même répertoire. Il ne faut pas non plus déplacer les fichiers à l'intérieur du répertoire 'fichier_calculoscope', que vous n'avez d'ailleurs pas besoin d'ouvrir.

Le Calculoscope fonctionne dans un navigateur. Pour commencer à utiliser l'application, il suffit donc d'ouvrir le fichier 'Calculoscope.html' avec n'importe quel navigateur web, par un clic droit sur le fichier par exemple.



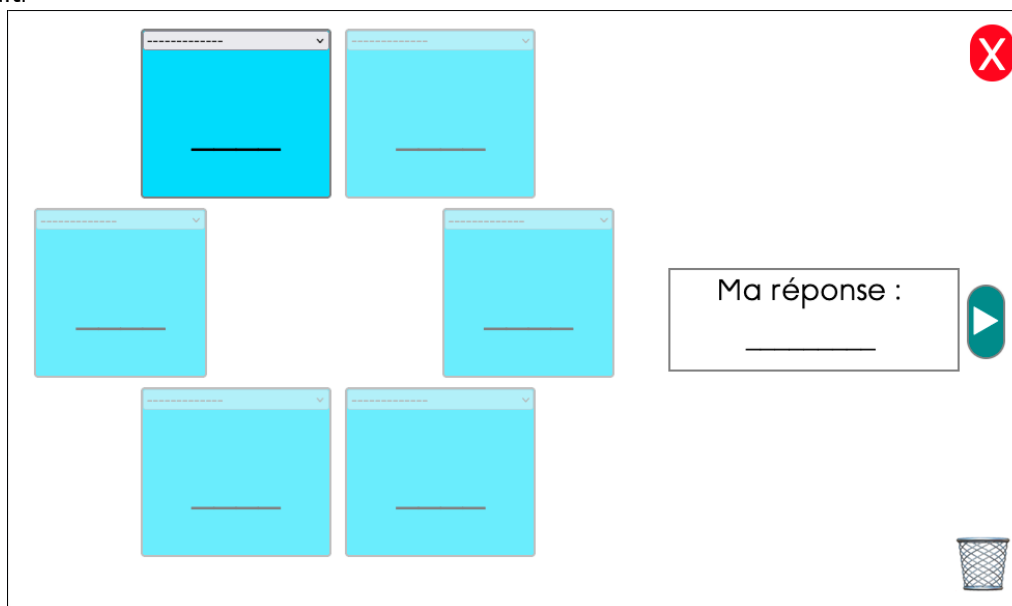
Ouverture du Calculoscope

Au lancement du Calculoscope, la page de menu principal propose de sélectionner l'intervalle des nombres avec lesquels vous avez joués. Si vous êtes connecté à Internet, cette page contient également un accès direct au site (en bas à gauche).



Ouverture du Calculoscope sur la page de menu principal


Le choix d'un intervalle de nombre sur la page de menu principal ouvre la page de travail.




Page de travail du vérificateur du Chiffroscope

Si nécessaire, **redimensionner la page**. Vous pouvez zoomer ou dé-zoomer la page pour que ce soit le plus confortable possible à utiliser. Pour cela appuyez sur Ctrl et + en même temps pour zoomer ou Ctrl et - pour dé-zoomer. Vous pouvez aussi faire cette étape en maintenant la touche Ctrl et en déroulant la molette de votre souris. Il faut que les éléments soient le plus gros possible et que tous soient visibles à l'écran comme le suggère l'image ci-dessus. Vous pouvez aussi passer en plein écran en appuyant sur la touche F11 de votre clavier avant d'adapter la taille des éléments à votre écran.

Les boutons

La croix  en haut à droite vous ramène à la page du menu principal pour sélectionner un autre intervalle de nombres. De façon général, elle permet de fermer la fenêtre.

La poubelle  en bas à droite permet de réinitialiser tous les éléments de la page. De façon général, la poubelle réinitialise la page ou la zone à laquelle elle est attachée.

Enfin, le dernier bouton  vous permet de demander la validation de votre réponse en lien avec les indications de tirage.

Les bloc-tirages



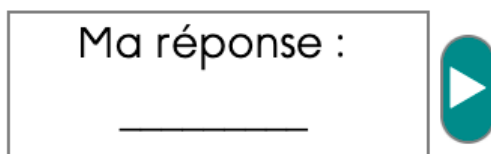
À gauche, bloc-tirage en attente d'une saisie. Au milieu, bloc-tirage en cours d'utilisation, avec la petite poubelle pour le réinitialiser. À droite, bloc-tirage activé avec saisie de l'unité de numération Dizaines et du nombre 3.

Chaque bloc-tirage correspond à l'association d'une unité de numération et d'un nombre. Il doit renvoyer à un tirage de cartes lors d'une partie de Chiffroscope. Pour saisir ou modifier son contenu, il suffit de le sélectionner en cliquant dessus. Vous saurez qu'un bloc-tirage est sélectionné car sa couleur change et devient jaune.

Vous pourrez indiquer l'unité de numération grâce au menu déroulant qui se trouve en haut du bloc. Les unités de numération proposées dépendent de l'intervalle de nombres que vous avez préalablement choisi. Pour saisir ou modifier la valeur numérique du bloc-tirage, vous utilisez le clavier qui apparaît automatiquement lors de la sélection du bloc. Utilisez la poubelle en bas à droite du bloc pour le réinitialiser.

Pour indiquer tous vos tirages, vous pourrez activer les bloc-tirages nécessaires en cliquant dessus. Cependant, il est impossible d'activer un nouveau bloc-tirage tant que tous ceux qui le sont ne sont pas correctement remplis, c'est-à-dire avec une unité de numération et un nombre.

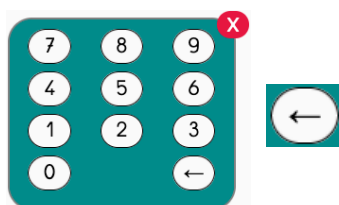
Le bloc-réponse



Bloc-réponse pour la saisie du nombre réponse et la demande de validation..

Le bloc 'Ma réponse' vous permet de saisir le résultat que vous avez trouvé durant la partie. Tout comme les blocs-tirage, un clavier apparaîtra pour la saisie des chiffres.

Le clavier



Le clavier et la touche pour effacer les chiffres à partir du dernier saisi

Le clavier est composé des chiffres de 0 à 9 et d'une touche pour effacer le dernier chiffre du bloc sélectionné.

Une virgule apparaît uniquement dans le clavier associé au bloc-réponse si l'intervalle de nombres comprend des nombres décimaux. La virgule ne peut apparaître qu'une seule fois dans la réponse.

La petite croix en haut à droite du clavier fermera celui-ci en désélectionnant le bloc qui était alors sélectionné.