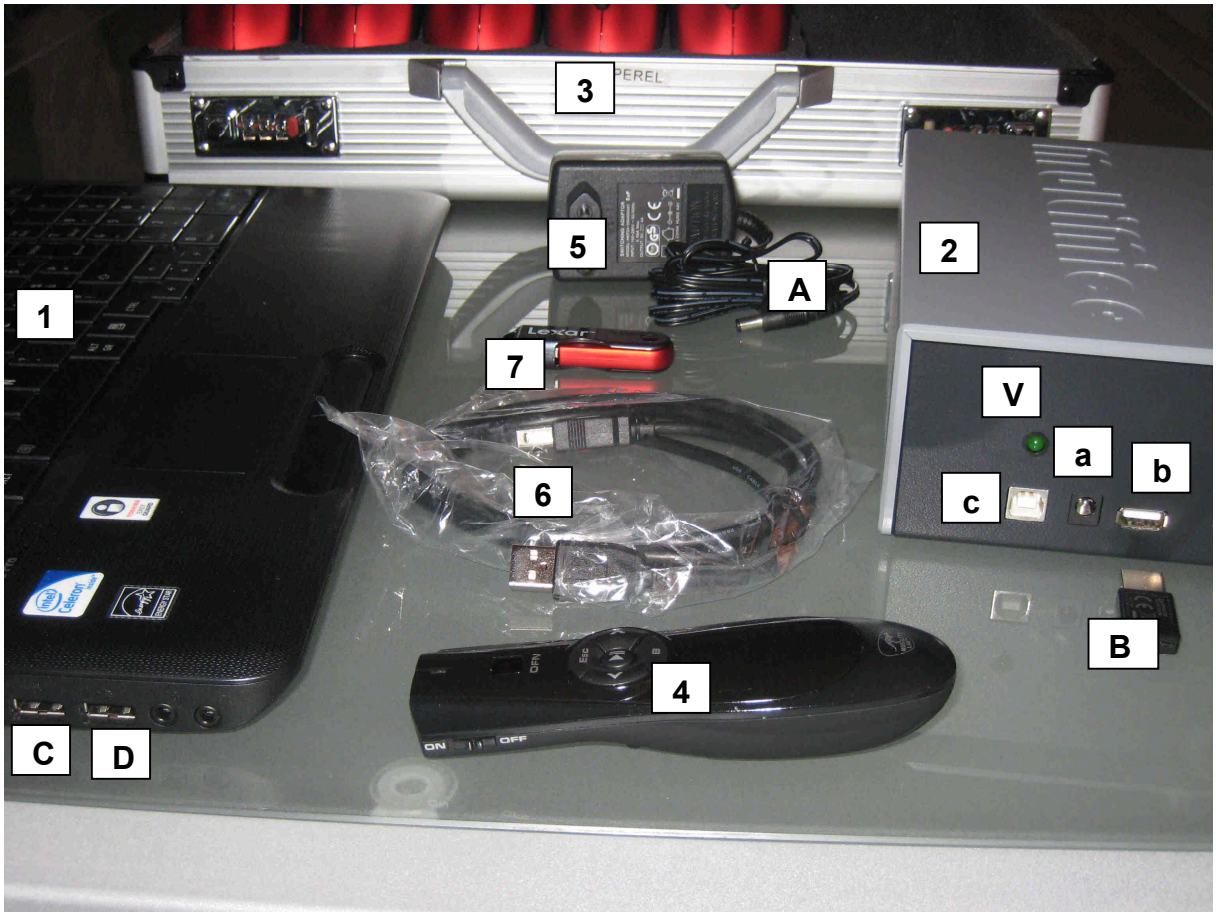
MultiMice



Le système MultiMice comprend:

1 - un ordinateur portable sous Windows XP Pro
2 - un boîtier d'interface
3 - une mallette avec 32 souris sans fil
4- un pointeur de présentation et son dongle B
5 - un adaptateur secteur 220V pour le boîtier d'interface
6 - un câble USB
7 - une clé USB

Mise en Marche:

Le boîtier d'interface 2 doit être mis sous tension avant toute connexion à un port USB.

- raccorder l'adaptateur au secteur
- brancher la prise **(A)** de l'adaptateur à l'embase **(a)** du boîtier d'interface (voyant V vert)
- insérer le dongle **(B)** dans le port USB **(b)** du boîtier d'interface
- raccorder un port USB **(C)** de l'ordinateur au port USB **(c)** du boîtier d'interface au moyen du câble 6 fourni

*Il est important de toujours raccorder le boîtier d'interface **au même port USB** de l'ordinateur pour conserver l'indexation des souris dans MuliMice. Dans le cas de la version pré-installée sur la TOSHIBA Satellite Pro C660, il s'agit du port **(C)** indiqué sur la photo.*

- le port **(D)** de l'ordinateur peut recevoir la clé USB fournie, un TNI ou tout autre périphérique USB

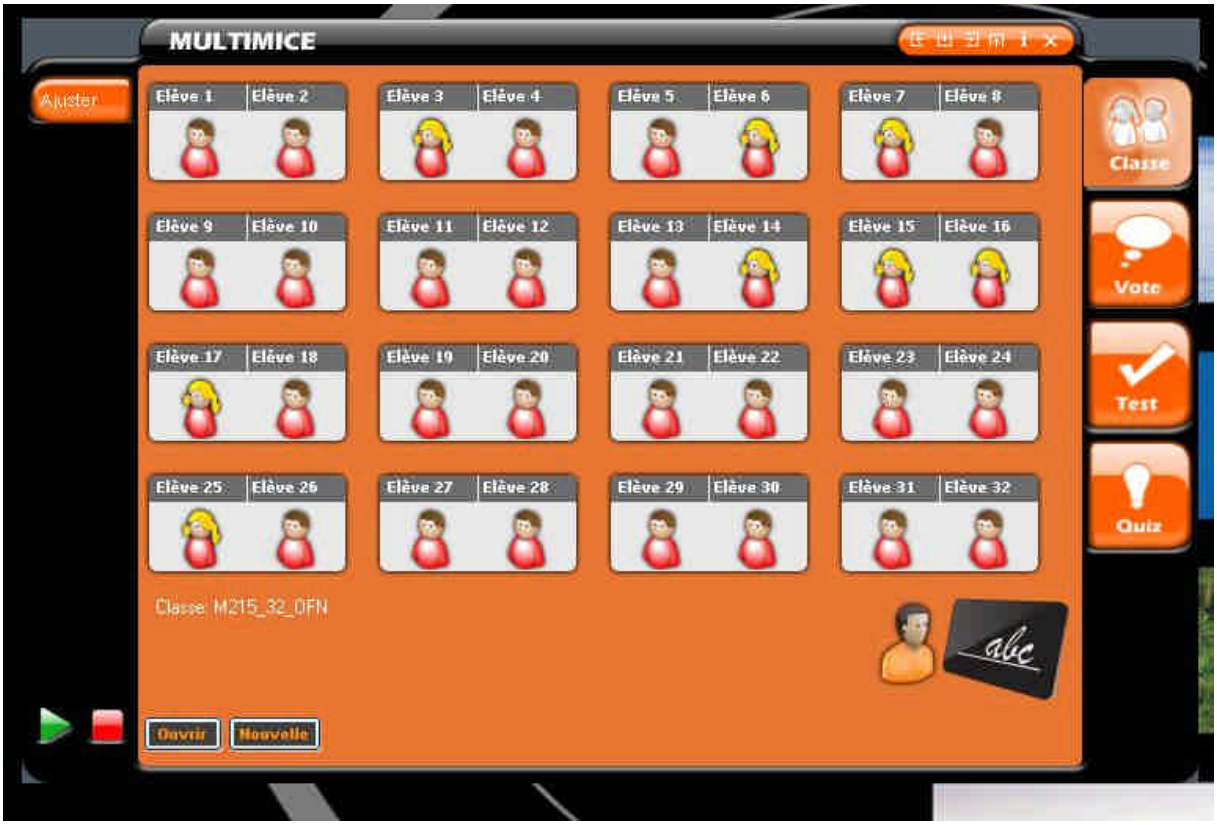
Arrêt:

Procéder en ordre inverse

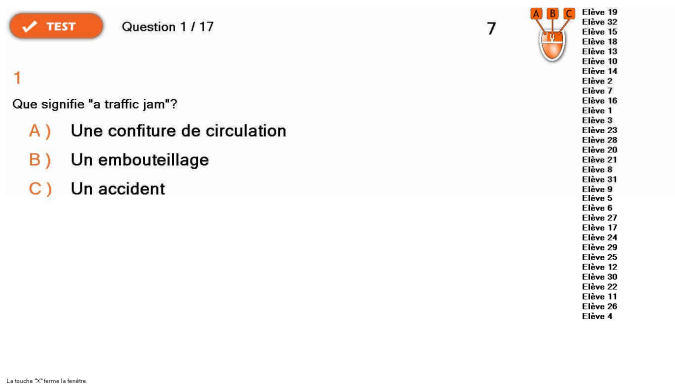
MultiMice sur TOSHIBA Satellite Pro C660

Le logiciel est lancé à partir de l'icône sur le bureau. Attendre quelques instants jusqu'à l'apparition de la fenêtre d'accueil:

Le champ "Classe" contient les classes qui ont été enregistrées précédemment. Choisir sa classe et cliquer sur "Ouvrir".



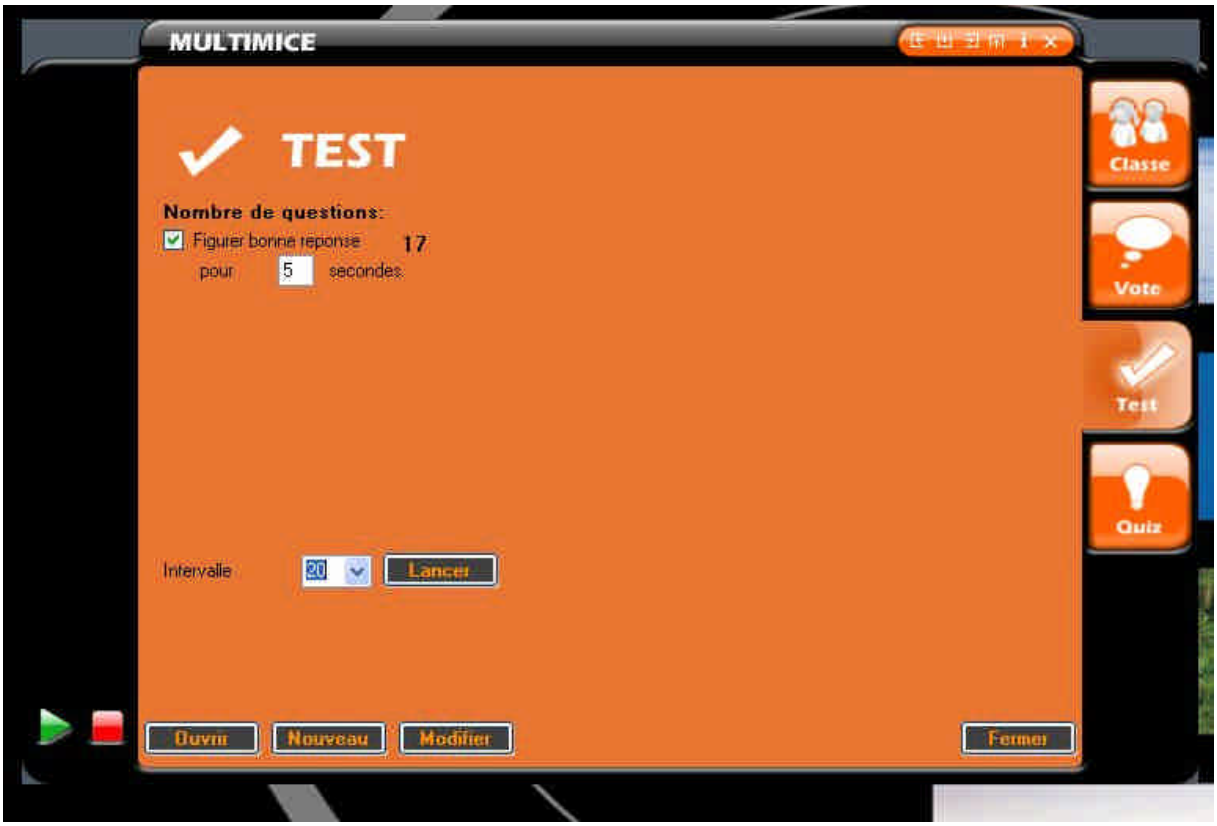
Une interface graphique reproduisant le schéma de la classe apparaît (Module "Classe").
Cette interface permet:
- de choisir l'élève qui a la main sur le système (Cliquer sur la figurine).
- de bloquer toutes les souris (Bouton rouge)
- de donner la main à toutes les souris (Flèche verte)
- de lancer les autres modules: "Vote", "Test" (QCM), "Quiz"



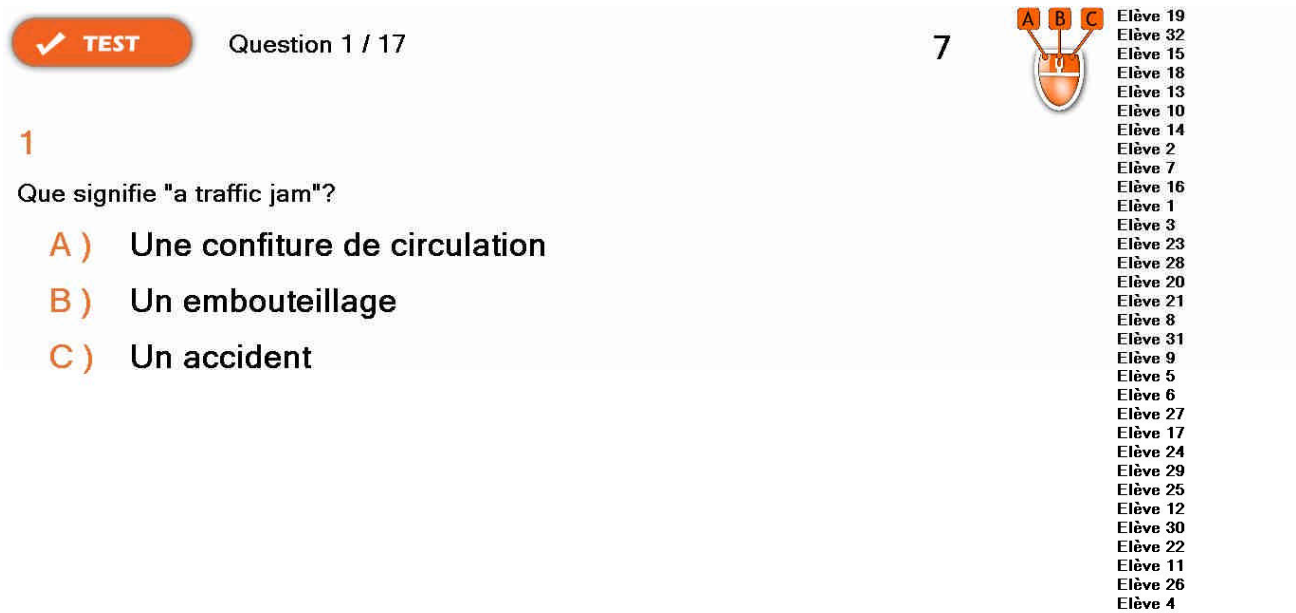
- d'ouvrir une autre classe ("Ouvrir"), d'accéder à la création d'une nouvelle classe "Nouvelle")
- de minimiser la fenêtre sous la forme d'un mini-panel en haut, en bas, à droite ou à gauche
- de changer la langue (anglais) (i)
- de fermer l'application

Module "Test"

La sélection du module "Test" dans le fenêtre d'accueil du module "Classe" fait apparaître une fenêtre de sélection et de lancement d'un QCM:



L'affichage ou non de la bonne réponse peut être choisi pendant la durée spécifiée (en secondes).
L'intervalle entre chaque question peut être choisi (en secondes). Exemple de QCM:



La touche "X" ferme la fenêtre.

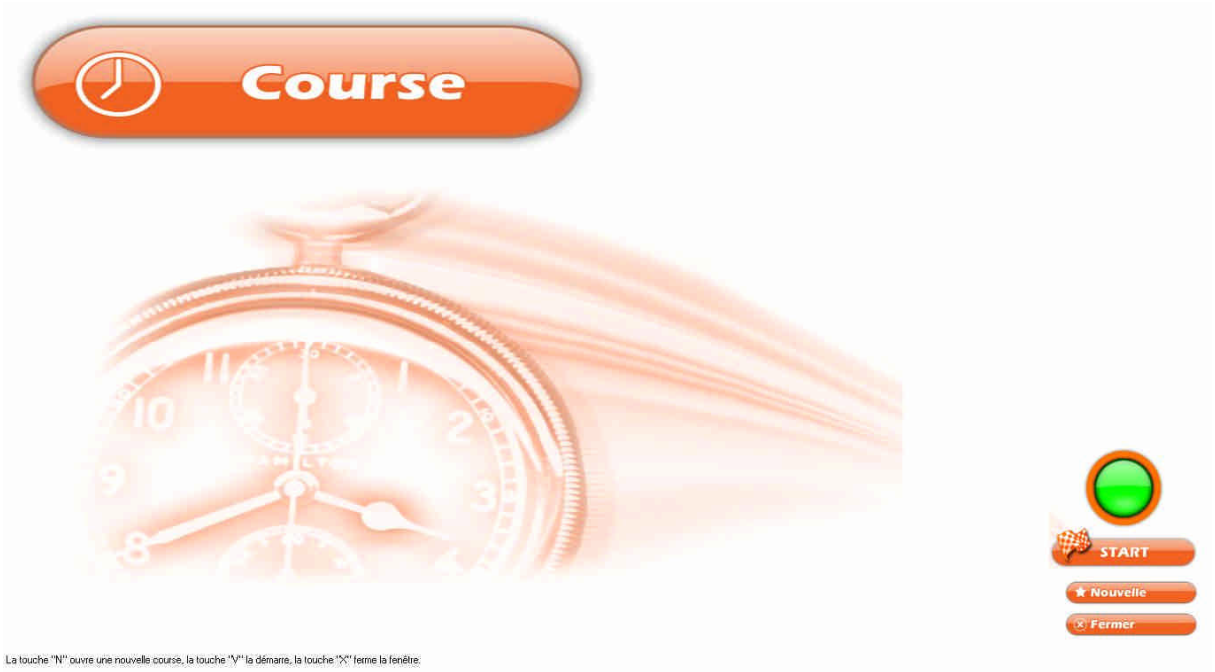
Module "Vote"

Les boutons d'une souris sont donc utilisés comme ceux d'un boîtier de vote.

Module "Quiz"

Deux options:

- "Au hasard" sélectionne aléatoirement un élève;
- "A la course" permet à l'élève qui a cliqué le plus rapidement au feu vert de répondre…



Aide-mémoire

********** Gestion de la classe **********

Modification du nom:

Ajuster -> Clic D sur figurine (ou souris) -> modifier nom -> clic D -> changer nom

Elève absent:

Ajuster -> Clic G sur souris

Modification G/F:

Ajuster -> Clic G sur figurine

Changement de place:

Ajuster -> Clic D sur le champ Nom -> Tirer vers le bas de l'écran -> bandeau bleu -> replacer en sens inverse (Clic G pour l'indentification des souris).

********** Création d'une nouvelle classe **********

-> Nouvelle -> nom classe
nombre de rangs (en profondeur)
nombre de bancs (2 places) (en largeur)
-> Sauver -> Ouvrir avec le nom classe
-> Entrée manuelle des noms
Faire clignoter en cliquant les carrés rouges représentant:
- la souris maître et la placer sur la figurine du maître en maintenant bouton G
- les souris élèves et les placer sur les bancs en maintenant bouton gauche
- le pointeur ou le TNI et le placer sur l'icône du tableau

-> Entrée automatique des noms des élèves
Préparer une liste numérotée de noms d'élèves et la sauvegarder dans un fichier texte (.txt) par exemple avec le bloc-note. Ouvrir le fichier avec un clic D sur la flèche grise.
Clic G sur flèche verte -> carré rouge
Déplacer les petits carrés rouges des souris vers leurs places (bouton gauche)

********** MultiMice Test Creator **********

Question avec points différents de 1. Tout l'intervalle doit être couvert.

ex: Q1: 5 pts Q2: 1 pt
Classement: A: 6-5 B: 4 - 0