

CREER DES DIALOGUES VIRTUELS

Cela peut apparaître complexe à première vue puisqu'il s'agit de programmer... mais pour vous en sortir il vous suffit de savoir :

- ouvrir et sauvegarder un fichier
- récupérer des fichiers et des dossiers dans un fichier zippé
- renommer des dossiers et des fichiers
- faire du copier-coller
- remplir des champs de formulaire sans faire de fautes d'orthographe
- faire un travail de réduction ou de recadrage d'images

1° Choisir un personnage

Ce personnage doit avoir un intérêt évident pour l'avancée du cours. On essaiera de trouver quelqu'un qui permette de couvrir plusieurs aspects, plusieurs thématiques. Interroger Félix Eboué, par exemple, peut permettre en Première d'avoir des informations sur la colonisation française en Afrique et sur la résistance extérieure pendant la Seconde Guerre mondiale.

Commencer à voir où on peut trouver une documentation fiable le concernant (ouvrages, sites internet...)

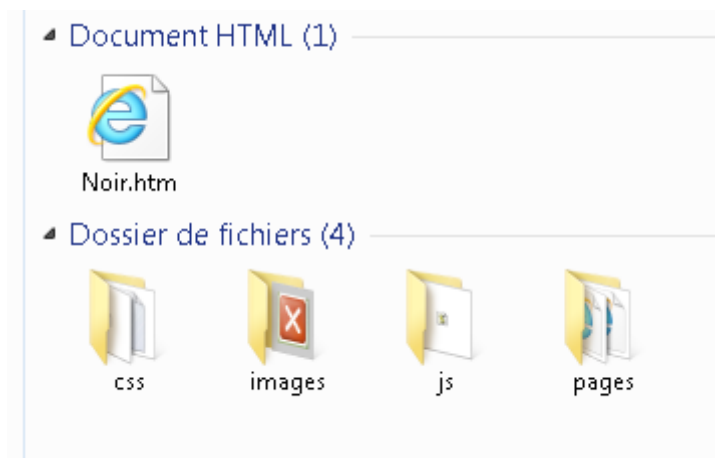
Baliser les thèmes qu'on va aborder (il n'est pas forcément intéressant de tout pouvoir savoir d'un personnage... Si vous pensez que sa vie amoureuse n'a aucun intérêt, ne créez pas des questions sur ce sujet, il refusera de répondre et les élèves passeront à autre chose... peut-être en râlant mais ils chercheront autre chose à lui demander).

2° Préparer sur son disque dur l'espace de travail

Créez sur votre disque dur un dossier projet que vous appellerez du nom du personnage avec qui vous souhaitez créer un dialogue (dans ce tutoriel, je vais donc créer un dossier appelé *Mitterrand*). L'ensemble des dossiers et fichiers se trouvera dans ce dossier-là.

Téléchargez le fichier zippé à l'adresse : <http://hgmatisse.free.fr/tolosamedia2/CreateurDialoguesVirtuels/Base.zip> contenant les dossiers et les fichiers dont vous aurez besoin pour créer votre espace.

Copiez le contenu de ce fichier zippé dans votre *dossier projet*. L'intérieur de votre *dossier projet* doit ressembler à la capture d'écran ci-dessous :



Allez dans le dossier *js*

Renommez le fichier *NOMDUPERSONNAGE.js* en lui donnant le nom de votre personnage (ex : *MITTERRAND.js*)

ATTENTION !!! Quand vous renommez, vous ne devez pas indiquer le suffixe (ici .js), le système garde celui-ci automatiquement

Allez dans le dossier *pages*

Renommez le fichier *NOMDUPERSONNAGE.htm* en lui donnant le nom de votre personnage (ex : *MITTERRAND.htm*)

ATTENTION !!! Quand vous renommez, vous ne devez pas indiquer le suffixe (ici .js), le système garde celui-ci automatiquement

3° Choisir la date où se fait l'entretien virtuel

Cette date peut-être proche de la date de mort du personnage si on veut couvrir toute une vie. Elle peut être plus centrée sur une période de sa vie.

4° Choisir une image du personnage qui va le représenter durant toute l'activité

Essayer de choisir une photographie (ou une gravure ou une peinture selon l'époque) qui se rapproche de la date où se fait l'entretien (ou bien une photographie emblématique... Pour François Mitterrand, la photo officielle de chef de l'Etat).

Redécouper cette image avec un logiciel de dessin (paint suffit) de manière à avoir une image de type portrait (plus haute que large).

Sauvegarder cette image dans le dossier *images* en lui donnant le nom du personnage écrit en majuscules (ex : *MITTERRAND.jpg* ; *EBOUE.jpg*...)

ATTENTION : Quand vous sauvez une image dans votre logiciel de dessin, vérifiez bien que l'image a pour suffixe *.jpg* et pas *.JPG* (selon le logiciel de création de l'image c'est soit l'un, soit l'autre. Sur votre ordinateur cela fonctionnera mais, une fois en ligne, les images ne s'afficheront pas car les serveurs différencient les majuscules et les minuscules)

5° Rechercher d'autres images pouvant illustrer les réponses faites par le personnage (optionnel)

Rien n'oblige à le faire à ce moment du travail, vous pouvez le faire en même temps que vous créez les questions et les réponses... mais avoir quelques images d'avance permet de savoir vers où on veut aller (cartes, personnages contemporains, événements...)

Faire en sorte que ces images ne soient pas trop larges (moins de 450 pixels de large) ni trop petites (illisibles, elles ne servent à rien).

Sauvegarder chaque image dans le dossier *images* en lui donnant un nom clair. Attention aux majuscules et aux accents qui peuvent provoquer des dysfonctionnements de l'activité une fois celle-ci mise en ligne!... Etablissez une règle claire. La mienne est aucun accent dans les noms de fichiers images et des majuscules juste au début des mots (ex : *BatailleWaterloo.jpg* ; *ChampsElysees.jpg* ; ...)

6° Lancer le programme de création des questions

Ce programme est en ligne et accessible à l'adresse <http://hgmatisse.free.fr/tolosamedia2/CreateurDialoguesVirtuels/index.htm>

Si vous voulez travailler hors connexion, vous pouvez télécharger un fichier zippé à l'adresse <http://hgmatisse.free.fr/tolosamedia2/CreateurDialoguesVirtuels/CreationQuestions.zip>, coller les fichiers dans un dossier à part puis lancer ensuite le fichier *index.htm*

Après avoir choisi le sexe de votre personnage (ce choix conditionne des accords de participes dans la formulation automatique des questions), vous arrivez sur la page menu du générateur de questions (voir ci-dessous).

Vous voulez poser une question sur ?

Ce qu'il est	Ce qu'il a fait	Son temps
Son identité	Ses études	Des notions
Son âge	Son lieu de vie	Ses contemporains
Sa santé	Sa vie sentimentale	Des lieux
Ses origines	Sa descendance	Son époque
Son aspect physique	Des événements de sa vie	Les événements de son temps
Sa personnalité	Origines de ses actes	
Sa situation sociale	Ses oeuvres	
Ses ambitions		
Ses opinions	Question libre	
Sa religion	Dire bonjour /// Dire au revoir	
	Création de la page d'accueil	

7° Créer la page d'accueil du personnage

La première page à créer est celle qui va accueillir le visiteur, lui indiquer le nom du personnage et lui donner les consignes de fonctionnement de l'activité.

Cliquez en bas de la page sur *Création de la page d'accueil*

Une nouvelle page s'ouvre sur votre écran (vous pouvez toujours revenir au menu en cliquant sur *retour* en haut à gauche)

CREATION DE LA PAGE D'ACCUEIL SUR LE PERSONNAGE

[retour](#)

Donnez l'identité du personnage

- Son nom [en majuscules] : (le numéro en chiffres romains s'il s'agit d'un souverain)
- Son prénom :

Nom du fichier contenant l'image ? :

Vous voyez que vous n'avez que trois informations à indiquer : le nom du personnage en majuscules (à taper à la place de NOM) ; son prénom en écriture classique accentuée (à taper à la place de Prénom) ; le nom du fichier image défini au point 4 (ex : MITTERRAND)

Cliquez sur *Valider*. Aussitôt une boîte de dialogue s'affiche pour vous dire ce que vous devez faire ensuite.

CREATION DE LA PAGE D'ACCUEIL SUR LE PERSONNAGE

[retour](#)

Donnez l'identité du personnage

- Son nom [en majuscules] : (le numéro en chiffres romains s'il s'agit d'un souverain)
- Son prénom :

Nom du fichier contenant l'image ? :

Message de la page Web

⚠ Vous pouvez copier-coller le texte qui va apparaître dans le notepad puis sauvegarder ce fichier sous le nom index.htm

OK

Cliquez sur *OK*. Le code de programmation apparaît (ne cherchez pas à le comprendre, cela ne vous servirait à rien).

Copiez ce code en faisant Ctrl+A puis Ctrl+C


Lancez une nouvelle fois le notepad (ou le notepad2) **[Ne pas coller ça à la suite des questions]**

Collez ce code (Ctrl+V)

Sauvegardez ce code sous le nom *index.htm* à la racine de votre dossier projet

Vous pouvez si vous le voulez vérifier que cela fonctionne. Allez dans votre dossier projet. Cliquez sur le fichier index.htm. Vous devez voir quelque chose de ce genre apparaître.

CONSIGNES



- Vous allez avoir la possibilité de dialoguer avec François Mitterrand. Pour vous adresser à lui, vous devez le vouvoyer et sans donner son nom. Donc "Qui était votre père ?" et pas "Qui était le père de Mitterrand ?" ...
- Ce dialogue s'effectue par un ensemble de questions / réponses. Vous posez votre question dans la fenêtre dédiée en faisant bien attention à ce qu'elle soit correctement formulée et orthographiée (elle commencera forcément par une majuscule et se terminera par un point d'interrogation). Vous pouvez sélectionner à gauche de l'écran des pronoms interrogatifs pour commencer vos questions.
- Si aucune question ne correspond exactement à celle que vous avez posée, une sélection de questions proches (avec les mêmes mots-clés) vous est proposée. Il vous suffit de cliquer sur la question la plus proche pour l'afficher dans la fenêtre de formulation puis de valider pour obtenir une réponse.
- Astuce importante : Pour connaître toutes les questions contenant un mot (ex : roi), posez la question de la manière suivante : *Avec roi ?*. Toutes les questions contenant ce mot apparaîtront.
- Des couleurs différentes vous indiquent les grands types de sujet :
 - **en vert** : les questions portent sur le personnage lui-même (origines, famille...)
 - **en orange** : les questions portent sur les actions du personnage
 - **en rose** : les questions portent sur l'époque où vivait le personnage (contemporains, société, vie quotidienne, grands événements...)

CLIQUER ICI POUR COMMENCER

8° Créer le bonjour au personnage

Faites un retour arrière avec la flèche du navigateur pour revenir à la page de création

Faites retour pour revenir à la page de menu

Cliquez en bas sur *Dire bonjour*

Remplir les champs dans la page nouvelle qui s'affiche

CREATION DE DU BONJOUR AU PERSONNAGE

[retour](#)

Dire BONJOUR au personnage

- Nom du personnage ?
- Prénom du personnage ?

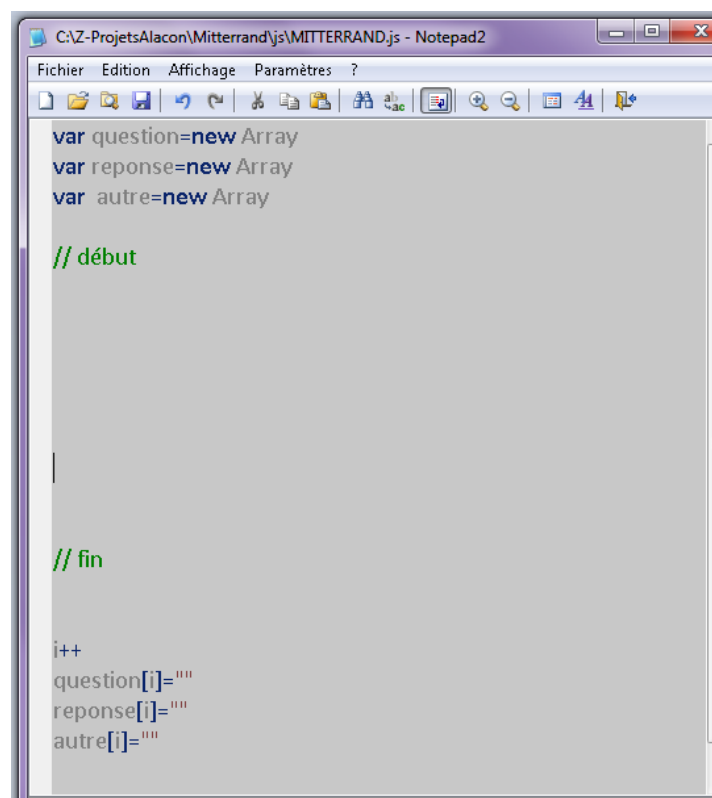
Cliquez sur *Valider*. Aussitôt une boîte de dialogue s'affiche pour vous dire ce que vous devez faire ensuite.

Cliquez sur *OK*. Le code de programmation apparaît. Vous pouvez constater que même si vous n'avez donné que deux informations, plusieurs formulations proches ont été générées automatiquement.

Copiez ce code en faisant Ctrl+A puis Ctrl+C

Allez dans le notepad (ou le notepad2)

Ouvrez le fichier portant le nom *NOMDEMONPERSONNAGE.js* qui se trouve dans votre sous-dossier *js* (ex : MITTERRAND.js)



```
CAZ-ProjetsAlacon\Mitterrand\js\MITTERRAND.js - Notepad2
Fichier  Edition  Affichage  Paramètres  ?
var question=new Array
var reponse=new Array
var autre=new Array

// début

// fin

i++
question[i]="
reponse[i]="
autre[i]="
```

Collez ce code (Ctrl+V) tout juste après *// début*

Sauvegardez ce code sous le même nom de fichier (ex : MITTERRAND.js)

9° Créer une première question

Faites un retour arrière avec la flèche du navigateur pour revenir à la page de création

Faites retour pour revenir à la page de menu

Choisissez par exemple Identité

Une nouvelle page s'affiche. Celle-ci compte deux questions.

Répondez à ces questions de manière simple, sans faire de phrases trop longues (vous pouvez bien sûr le faire mais la lecture longue sur écran est un problème. Pensez à vous limiter à l'essentiel sans formulation ambitieuse).

CREATION DE QUESTIONS SUR L'IDENTITE DU PERSONNAGE

[retour](#)

Le type de question que vous voulez poser ?

- Qui êtes-vous ?
- Que faites-vous dans la vie ?

Cliquez sur *Valider*. Aussitôt une boîte de dialogue s'affiche pour vous dire ce que vous devez faire ensuite.

Cliquez sur *OK*. Le code de programmation apparaît. Vous pouvez constater que même si vous n'avez répondu qu'à une question, des questions proches ont automatiquement été programmées.

```
//
// IDENTITE DU PERSONNAGE
//

i++
question[i]="Qui êtes-vous ?"
reponse[i]="Je m'appelle François Mitterrand."
autre[i]="green"

i++
question[i]="Qui étiez-vous ?"
reponse[i]="Mais je ne suis pas encore mort... Je m'appelle François Mitterrand."
autre[i]="green"

i++
question[i]="Quel est votre nom ?"
reponse[i]="Je m'appelle François Mitterrand."
autre[i]="green"

i++
question[i]="Comment vous appelez-vous ?"
reponse[i]="Je m'appelle François Mitterrand."
autre[i]="green"

i++
question[i]="Comment vous appelle-t-on ?"
reponse[i]="Je m'appelle François Mitterrand."
autre[i]="green"

i++
question[i]="Comment vous nomme-t-on ?"
reponse[i]="Je m'appelle François Mitterrand."
autre[i]="green"

i++
question[i]="Quel nom portez-vous ?"
reponse[i]="Je m'appelle François Mitterrand."
autre[i]="green"
```

Copiez ce code en faisant Ctrl+A puis Ctrl+C

Allez dans le notepad (ou le notepad2)

Ouvrez le fichier portant le nom *NOMDEMONPERSONNAGE.js* qui se trouve dans votre sous-dossier *js* (ex : *MITTERRAND.js*)

Collez ce code (Ctrl+V) à la suite du code précédent (réaction à un bonjour initial)

Sauvegardez ce code sous le même nom de fichier (ex : *MITTERRAND.js*)

10° Créer une question dans laquelle la réponse est accompagnée par une image

Faites un retour arrière avec la flèche du navigateur pour revenir à la page de création

Faites retour pour revenir à la page de menu

Choisissez par exemple *Contemporains* (c'est-à-dire les personnes que votre personnage a pu rencontrer et connaître)

Une nouvelle page s'affiche. Celle-ci compte un champ pour indiquer le nom du personnage et compléter ainsi la question, un deuxième champ en-dessous pour taper la réponse.

Répondez là encore à ces questions de manière simple en allant à l'essentiel. Dans mon exemple, je présente sommairement Jacques Chirac. Si je veux creuser davantage, je peux créer ensuite des questions plus précises avec le générateur de questions libres.

Changez la réponse à la question *Voulez-vous intégrer une image en complément ?* A l'affichage, c'est N. Tapez O (o majuscule) pour dire que vous voulez intégrer une image.

Tapez ensuite le nom du fichier image que vous voulez associer (Ici Chirac)

ATTENTION : Ne tapez que le nom du fichier (pas son extension .jpg)

[retour](#)

Le type de question que vous voulez poser ?

• Qui est ?

Voulez-vous intégrer une image en complément ? (O/N) :

Nom du fichier contenant l'image ? : x

Valider

Initialiser la fiche

Cliquez sur *Valider*. Aussitôt une boîte de dialogue s'affiche pour vous dire ce que vous devez faire ensuite.

Cliquez sur *OK*. Le code de programmation apparaît. Le code permettant l'affichage de l'image se trouve intégré au reste du code.

Copiez ce code en faisant Ctrl+A puis Ctrl+C

Allez dans le notepad (ou le notepad2)

Ouvrez le fichier portant le nom *NOMDEMONPERSONNAGE.js* qui se trouve dans votre sous-dossier *js* (ex : *MITTERRAND.js*)

Collez ce code (Ctrl+V) à la suite du code précédent (réaction à un bonjour initial)

Sauvegardez ce code sous le même nom de fichier (ex : *MITTERRAND.js*)

11° Rendre le fichier web principal opérationnel

Il est temps maintenant de voir si tout fonctionne correctement. Mais avant il faut faire deux dernières manipulations pour que le fichier corresponde au personnage que vous avez choisi.

Ouvrir dans le notepad (ou le notepad2) le fichier *NOMDEMONPERSONNAGE.htm* (donc dans mon exemple *MITTERRAND.js*)

Allez dans *Edition*

Déroulez le menu jusqu'à *Remplacer*

Dans le champ supérieur, tapez XPERSO

Dans le champ inférieur, tapez le nom de votre personnage en majuscules (moi je mettrais donc MITTERRAND)

Allez dans *Edition*

Déroulez le menu jusqu'à *Remplacer*

Dans le champ supérieur, tapez XDATE

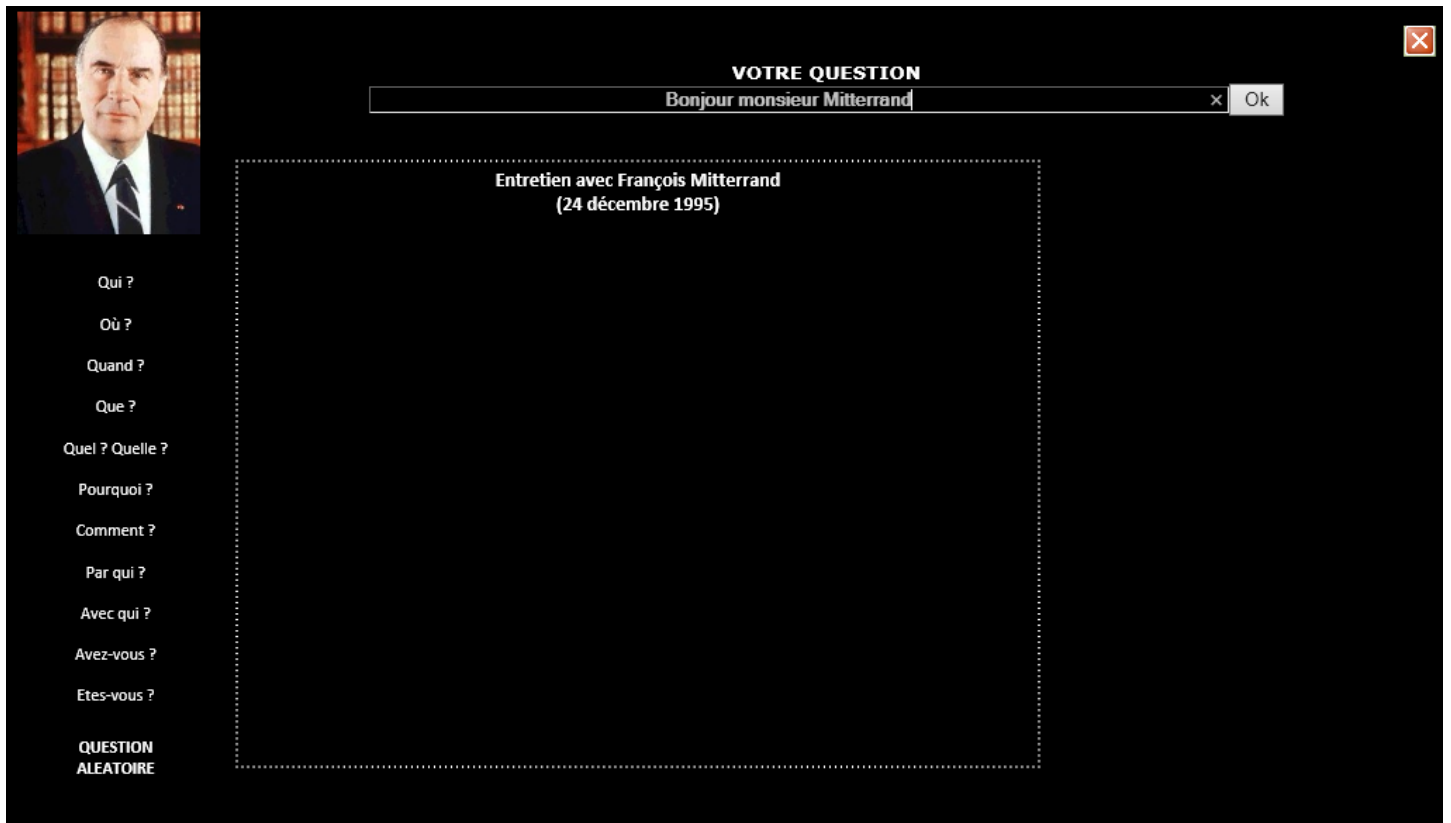
Dans le champ inférieur, tapez la date de l'entretien (moi je mettrais donc 24 décembre 1995)

Sauvegardez le fichier ainsi modifié

Lancez le fichier *index.htm* à la racine de votre dossier projet

Sur la page d'accueil, cliquez sur *Cliquer pour commencer*

Vous devriez arriver à une page comme celle-ci



Dites bonjour, posez une question ou choisissez de cliquer sur une question aléatoire pour vérifier le bon fonctionnement de ce que vous venez de créer.

Voilà vous savez l'essentiel. Vous n'avez plus qu'à continuer à créer des questions en les rajoutant dans le fichier javascript (*NOMDEMONPERSONNAGE.js*).

En cas de problème dans l'utilisation après le stage, vous pouvez toujours me contacter par l'espace dialogue sur [tolosamedia2...](#)