



Neuronix²

Version 2 - ©2005, Philippe Galmel et Thomas Robisson

Changez les sons !

Il vous suffit de glisser des fichiers sons dans le dossier "Sons".

Fabriquez vos propres jeux de carte !

Créez un sous-dossier dans le sous-dossier "CardsGame" du dossier "Neuronix" portant le nom de votre jeu. Si ce dossier se termine par "+", les scores seront sauvegardés dans le même fichier score que les autres jeu du même type, sinon, ce jeu aura son propre fichier score.

Dans ce dossier, créez un sous-dossier nommé "Cartes". Prenez exemple sur le jeu "Classic" fourni !

Vous devez maintenant créer vos 32 cartes...

Vos cartes peuvent être de 3 types : images (pict/jpeg), texte et sonore (aiff, mp3, wav).

Les images doivent faire 100x142 pixels. Je vous conseille le **format Pict 32 bits sous Mac et Bmp sous Windows**, plus rapide à charger que le jpeg.

Les textes peuvent être rédigés par exemple dans TextEdit, **utiliser encoding UTF8**. Vous pouvez définir la première ligne comme ligne de contrôle en inscrivant **~** comme premier caractère, suivi de **ch** pour centrer le texte en hauteur et suivi d'un nombre indiquant la taille du texte. Exemple : **~ch18** pour du texte de taille 18 centré en hauteur. Voir le jeu "Dictons+".

Attention avec les sons : toutes les cartes, qu'elles soient visuelles ou sonores sont préalablement chargées en mémoire vive.

N'exagérez pas sur la longueur des sons et optimisez l'échantillonnage pour gagner de la place.

Vous pouvez également créer le dos de vos cartes et un fond de 832x600 pixels à placer dans le dossier portant le nom de votre jeu, à côté du dossier nommé "Cartes".

Le programme repaire les paires de cartes grâce aux noms de fichiers.

Le fichier doit être de la forme "Nom" + "-" + "1" ou "2".

ATTENTION : le nom ne doit pas comporter le signe "-".

Par exemple : "Toto-1" et "Toto-2" formant une paire de cartes.

"Toto-2-1" n'est pas un nom de fichier autorisé.

Vous pouvez aussi créer des paires à retourner dans l'ordre : Remplacer pour cela le "1" et le "2" par "A" et "B".

Ceci peut vous permettre de faire des paires de cartes avec, par exemple, un début et une fin de phrase. Le joueur devra retourner la carte "Toto-A" avant la carte "Toto-B".

Vous pouvez également ne créer que 16 cartes. Nommez les simplement, sans "-1" ou "-2". Puis faites les glisser sur le script "Indicer Cartes". Ce script crée une copie (ou un alias) de chaque carte pour fabriquer des paires.

Les nouveaux jeux de cartes créés seront accessibles par le menu "Charger un jeu..." du menu "Fichier".

Si vous êtes content de votre création et voulez en faire profiter les autres utilisateurs de Neuronix, contactez-nous.

Site :

<http://throb.pagesperso-orange.fr>

<http://www.phg-home.com>

Courriel :

Thomas Robisson: th.rob@orange.fr

Philippe Galmel: phgalmel@orange.fr