



Thierry Chauve

France, Chaulgnes

Logiciel pour créer des dictées musicales (et autres types de fiches)

About the artist

Im a composer since 1990. I play guitar, piano, flute, violin, trumpet and I sing with my keyboard or my guitar. Ive studied guitar, violin, piano and singing in different schools of music. Ive studied solfa at the academy of music. Ive studied composition, harmony and couterpoint at the university. Ive also played in different bands as guitarist, pianist and singer.

Artist page : <https://www.free-scores.com/Download-PDF-Sheet-Music-thierry-chauve.htm>

About the piece



Title:	Logiciel pour créer des dictées musicales [et autres types de fiches]
Composer:	Chauve, Thierry
Arranger:	Chauve, Thierry
Copyright:	Thierry Chauve @ All rights reserved
Publisher:	Chauve, Thierry
Instrumentation:	Music theory
Style:	Instructional

Thierry Chauve on [free-scores.com](https://www.free-scores.com)

LICENSE

This sheet music requires an authorization

- for public performances
- for use by teachers

Buy this license at :

<https://www.free-scores.com//license?p=a7V1xWhGgY>



- listen to the audio
- share your interpretation
- comment
- pay the licence
- contact the artist

Logiciel freeware conçu par Thierry Chauve pour faire des dictées musicales et autres types de fiches de révision électronique.

Voir le tutoriel vidéo (lien de téléchargement fourni sous la vidéo).

Mode d'emploi.

- Tout d'abord vous devez avoir installé Java Runtime Environment (JRE) sur votre ordinateur.

- Décompressez le zip. Sous Windows double-cliquez sur "simulanguEFR". Sous Linux tapez la commande `java -jar simulanguEFR`. 3 fiches ont été enregistrées dans la rubrique "Culture".

- Pour créer vos matières, cliquez sur le bouton "Matière". Une fenêtre apparaît. Ensuite, dans le champ "Nom de la matière", mettez le nom de la matière de votre choix. Vous pouvez répéter autant de fois cette opération que vous voulez. Fermez la fenêtre et cliquez de nouveau sur le bouton "Matière", et vous verrez apparaître les noms de matières que vous avez créées. Dans le nom des matières ne mettez pas d'espace, vous auriez autant de noms de matières que d'espaces.

- Ensuite sélectionnez une matière par défaut, qui sera votre matière de travail, avant que vous ne décidiez de changer celle-ci. Pour cela, vous devez préciser le numéro de la matière concernée dans le champ "Matière par défaut", puis cliquez sur "Enregistrer".

- En revenant à la fenêtre principale, vous pouvez cliquer sur le bouton "Initialiser" pour voir apparaître le nom de la matière par défaut. Vous pouvez alors enregistrer vos fiches qui seront référencées dans la matière par défaut. Dans le champ "Enregistrement fiche n°", précisez le numéro de votre nouvelle fiche (en partant de 1). Vous pouvez consulter le compteur de fiches enregistrées dans la matière par défaut en haut à gauche ("Nombre de fiches : ..."). Vous pouvez décider d'écraser une fiche précédemment saisie ou en ajoutez une. Si une fiche est écrasée, le compteur revient au numéro de celle-ci. Pour remettre le compteur au nombre de fiches initial, mettez celui-ci dans le champ "Fiche" puis cliquez sur le bouton "Quizz" et le bouton "Initialiser". Vous pouvez à tout moment remettre des fiches dans la matière par défaut. Pour cela remplissez les champs "Question" et "Réponse", mettez le numéro de la fiche (un numéro immédiatement supérieur à la dernière fiche rentrée) dans le champ "Enregistrement fiche n°", puis cliquez sur le bouton "Enregistrer" pour créer votre fiche. Vous pouvez mettre une image par question et par réponse. Pour cela copiez vos images dans le répertoire "images" du logiciel, et précisez le nom de l'image avec son extension avant d'enregistrer la fiche (exemples : image1.jpg, image2.png, image4.bmp,

image5.gif...)). Vous pouvez mettre un fichier WAV ou MP3 par question et par réponse. Pour cela copiez vos fichiers dans le répertoire "audio" du logiciel, et précisez le nom du fichier avec son extension dans le(s) champ(s) réservé(s) à cet effet ("Ajouter un audio") avant d'enregistrer la fiche (exemples : sonate.wav, sarabande.wav, lied.mp3...)).

- Vous pouvez tester à tout moment vos connaissances parmi les fiches déjà créées. Pour cela cliquez tout d'abord sur le bouton "CLEAR" qui met à 0 le champ "Fiche", ce qui signifie qu'on est en mode de questionnement aléatoire. Ensuite cliquez sur le bouton "Quizz". L'ordinateur sélectionne au hasard une des fiches de la matière par défaut, vous pose la question, et vous pouvez visualiser la réponse en cliquant sur le bouton "Réponse". Après avoir cliqué sur "question" ou sur "réponse", vous pouvez vérifier si la question et/ou la réponse de la fiche contiennent une image, en cliquant sur le bouton "Images", ou contiennent un fichier audio, en cliquant sur le bouton "Audio". Dans ce cas vous pouvez manipuler le lecteur audio pour accéder à l'audio de la fiche (un fichier pour la question et/ou pour la réponse). Pour que le lecteur audio fonctionne il faut installer JMF après JRE (fourni dans le paquet à télécharger).

- En cliquant sur le bouton "Liste", vous verrez un abstract de toutes les questions des fiches de la matière par défaut, avec un numéro correspondant aux saisies que vous avez faites. Si vous êtes intéressé(e) pour consulter une des fiches, indiquez le numéro de la fiche que vous souhaitez consulter dans le champ "Fiche". Puis cliquez sur "Quizz" pour voir la question complète, et sur "Réponse" pour voir la réponse. Pour revenir au mode de questionnement aléatoire, cliquez sur "CLEAR". Si vous écrasez une ancienne fiche, vous gardez l'historique de tous les abstracts, mais vous pouvez effacer ceux que vous voulez depuis le fichier liste.txt dans le dossier de la matière concernée qu'on trouve dans le dossier "fiches" du logiciel.

- Vous pouvez supprimer une matière et ses fiches (sauf la matière "Culture" interne au logiciel). Dans ce cas, cliquez sur le bouton "Matière". Une fenêtre apparaît. Dans le champ "Supprimer la matière", saisissez le nom de la matière que vous souhaitez enlever, en respectant la casse de celle-ci (majuscules, minuscules...), et cliquez sur le bouton "Enregistrer".