



Neuronyx²

Changez les sons !

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

Fabriquez vos propres jeux de carte !

Le logiciel "**NrxCreator**" vous aidera mais veuillez lire les consignes ci-dessous.

Le nom du dossier est le nom de votre jeu de cartes. Si ce dossier se termine par "+", les scores seront sauvegardés dans le même fichier score que les autres jeux du même type, sinon, ce jeu aura son propre fichier score. Si ce dossier contient un "#", le texte avant ce caractère sera la collection.

Créez un sous-dossier dans le sous-dossier "**CardsGames**" du dossier "**NeuronyxSupp**" portant le nom de votre jeu.

Dans ce dossier, créez un sous-dossier nommé "Cartes".

Si vous créez un dossier "**NotesCartes**" dans ce dossier jeux de cartes, et que vous y placez des fichiers textes (txt, html, htm ou pdf), une fenêtre affichant ce texte apparaîtra à chaque fois que la paire correspondante aux noms de la paire de cartes sera trouvée. Vous pouvez définir la taille du texte en nommant ce dossier de "NotesCartes#9" à "NotesCartes#19" (pour les fichiers txt uniquement).

Prenez exemple sur les jeux "Classic", "Pays du monde" et "Chauffage BoisGranulés" disponibles sur la page "Additional Cards game - Jeux supplémentaires".

Vous devez maintenant créer vos 32 cartes...

Vos cartes peuvent être de 3 types : images (png, bmp, jpeg, etc.), texte (.txt) et sonore (aiff, mp3, wav, etc.).

Les images doivent faire 200x284 pixels (HiDpi) ou au moins 100x142 pixels. Je vous conseille le **format PNG sous Mac** et **Bmp sous Windows**, plus rapide à charger que le jpeg.

Les textes peuvent être rédigés dans TextEdit (ou autre éditeur de texte), **utiliser encoding UTF8**. Vous pouvez définir la première ligne comme ligne de contrôle en inscrivant # comme premier caractère, éventuellement suivi de **ch** pour centrer le texte en hauteur, et/ou de **\$n** pour ne pas avoir la première ligne en caractères gras, et/ou de **&cXXXXXX** pour écrire le texte dans la couleur définie par le nombre **XXXXXX** (ou **XXXXXX00** car on ne gère pas la transparence) et suivi d'un nombre indiquant la taille du texte. Exemple : **#ch18** pour du texte de taille 18 centré en hauteur. Voir les jeux "Dictons", "Geometric shapes", "Mental arithmetic" et "Alphabet".

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 1664x1200 (HiDpi) ou au moins 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".

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 Neuronyx, contactez-nous.

Cordialement,
Thomas Robisson.

Site :
<https://softwares.toroco.fr>

Courriel :
Thomas Robisson : th.rob@toroco.fr