

Handi Computer Games™

HandiComputerGames.exe

&

HandiComputerGamesManager.exe

Téléchargement gratuit depuis / Freely downloadable from

<http://sylvain.chosson.free.fr/handicomputergames.php>

Document version : 0.4.0
Last update : 5 July, 2009

Auteur / Author :
sylvain.chosson@gmail.com

Version Française	4
I. Procédure d'installation	4
II. Description des fichiers installés	4
III. HandiComputerGamesManager.exe : gestion des jeux	5
III.1 Onglet Games	5
III.2 Onglet Menu	8
IV. HandiComputerGames.exe : logiciel d'affichage des jeux	11
IV.1 Description de l'interface affichée	11
IV.2 Description de raccourci clavier	11
English version	12
I. Setup	12
II. Description of the installed files	12
III. HandiComputerGamesManager.exe : manage the games	13
III.1 Games	13
III.2 Menu	16
IV. HandiComputerGames.exe	19
IV.1 Interface	19
IV.2 Shortcuts description	19

Version Française

I. Procédure d'installation

a) Pour installer **les jeux et le navigateur de jeu**, téléchargez sur votre PC le fichier: [Setup_HandiComputerGames.msi](#) puis double-cliquez dessus pour l'installation (utilisez les paramètres par défaut).

Pour lancer les jeux, sélectionnez "*Démarrer/Tous les programmes/HandiComputerGames / HandiComputerGames (exe)*".

b) Pour installer **le gestionnaire des jeux** qui vous permet notamment de modifier la durée de chaque jeu, de configurer les jeux avec vos propres sons et images ... téléchargez sur votre PC le fichier: [Setup_HandiComputerGamesManager.msi](#) puis double-cliquez dessus pour l'installation (utilisez les paramètres par défaut).



Pour lancer le gestionnaire, sélectionnez "*Démarrer / Tous les programmes / HandiComputerGames / HandiComputerGamesManager (exe)*".

c) Pour le gestionnaire de jeu, il se peut que votre ordinateur doive être mise à jour. Suivez les instructions indiquées lors de l'installation ou mettez à jour votre ordinateur avec le package gratuit de Windows .NET Framework 3.5 de la manière suivante:

- a. ordinateur **connecté** à Internet: [mise à jour \(cliquer ici\)](#) depuis le site de Windows
- b. ordinateur **non connecté** à Internet, télécharger le [fichier complet de mise à jour \(cliquer ici\)](#), mettez le sur CD ou sur une clef USB pour l'installation sur votre ordinateur

II. Description des fichiers installés

Dans le répertoire d'installation du logiciel se trouvent deux applications :

-  HandiComputerGamesManager.exe
-  HandiComputerGames.exe

La première application **HandiComputerGamesManager.exe** permet de gérer la liste des jeux et de modifier les données paramétrables.

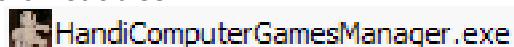
La seconde application **HandiComputerGames.exe** permet de lancer automatiquement les jeux dans l'ordre et avec les paramètres définis par la première application.

Tous les fichiers SWF sont les fichiers de jeux qui seront charge automatiquement par HandiComputerGames.exe.

Les deux fichiers **HCGames.hcg** et **HCGamesMenu.hcg** sont les fichiers de configuration qui enregistrent les paramètres que vous choisirez avec le gestionnaire de jeu HandiComputerGamesManager.exe.

III. HandiComputerGamesManager.exe : gestion des jeux

Cette application **HandiComputerGamesManager.exe** permet de gérer la liste des jeux et de modifier les données paramétrables.



Pour le lancer, cliquez sur : *Démarrer / Tous les programmes / HandiComputerGames*

Après chaque mise à jour, lancez HandiComputerGamesManager.exe avant HandiComputerGames.exe pour que la liste des jeux soit mise à jour et faites une sauvegarde.

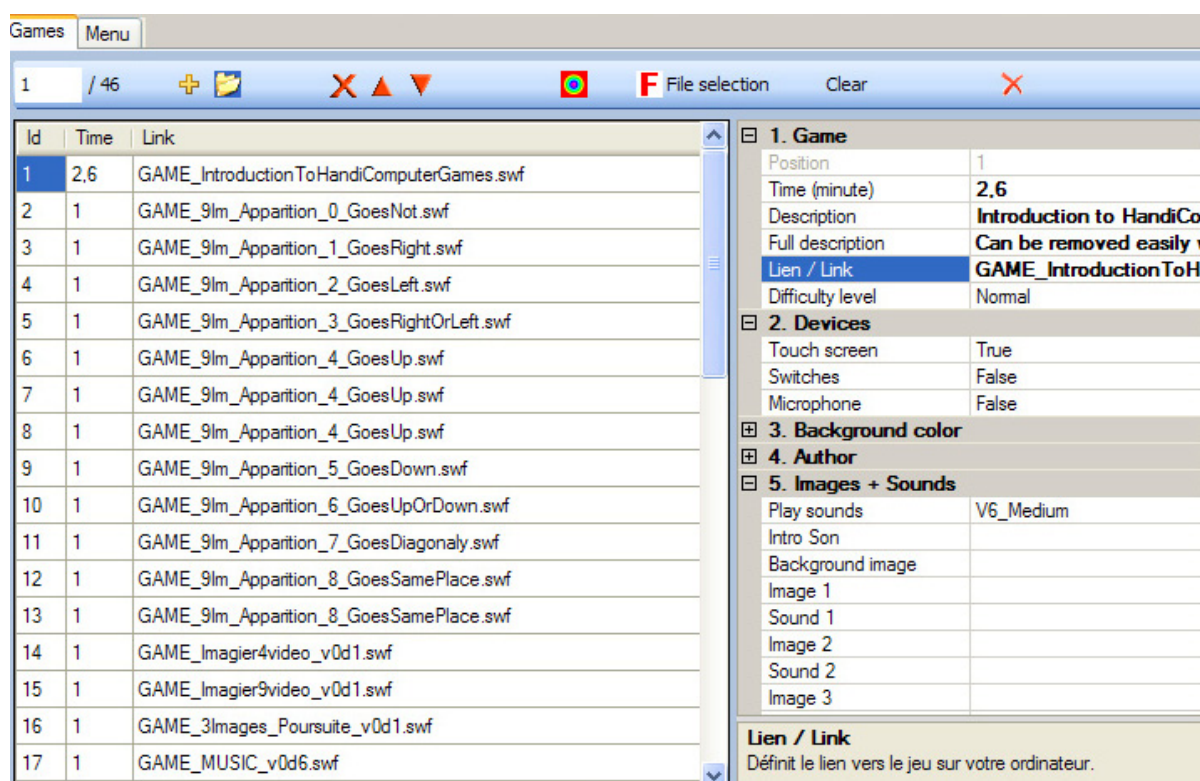


File : vous permet de sauvegarder les fichiers de configuration, **faire des sauvegardes des listes de jeux**, ouvrir des listes de jeux, ou proposer des fichiers de mise à jour.

Save all : sauvegarde les deux fichiers de configuration : la liste des jeux et les paramètres de la section menu, qui seront utilisés par le logiciel jouant les jeux HandiComputerGames. Utilisez le raccourci **Ctrl + S** ou **Alt + S**.

Run HandiComputerGames : vous pouvez lancer directement le logiciel des jeux à partir du manager en cliquant sur ce bouton. Cela vous permet par exemple de vérifier facilement vos paramétrisations. Utilisez le raccourci **Alt + R**.

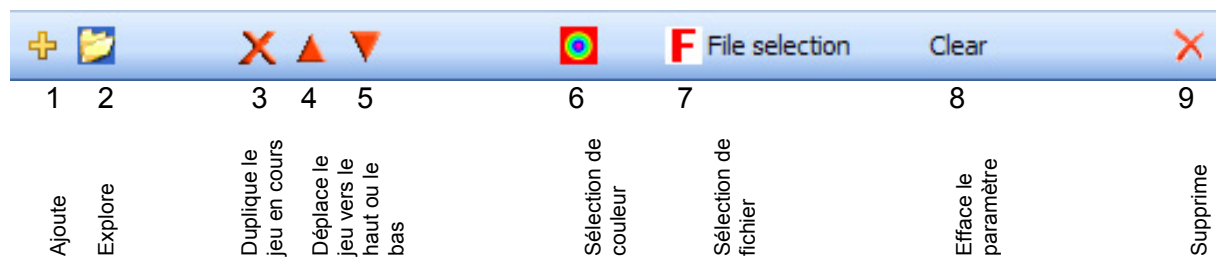
III.1 Onglet Games







À gauche se trouve la liste des jeux présentés dans l'ordre où ils seront présentés à l'utilisateur.


À droite se trouvent différentes données paramétrables. Il s'agit de la section affichant les **propriétés des jeux**.



III.1.a Onglet Games : utilisation des boutons du menu





Le premier bouton  permet d'ajouter un nouveau jeu. Une nouvelle ligne est ajoutée en fin de liste. Sélectionner cette ligne (si elle ne l'est pas déjà) en cliquant sur les cases *Id jeu* ou *Durée* ou *Lien* du jeu puis cliquer sur le second bouton  qui vous permet d'explorer vos dossiers pour sélectionner le nouveau jeu que vous voulez ajouter (un fichier *.swf pour la version actuelle 1.1 du logiciel). Ce second bouton  permet aussi de modifier le nom des autres jeux même si leur lien est déjà donné.

Le second bouton  permet de choisir le jeu sélectionné.


Le troisième bouton  permet de dupliquer un jeu en conservant tous les paramètres. Cela vous permet de relancer un même concept de jeu plusieurs fois lors du déroulement de tous les jeux. Vous pouvez modifier les paramètres du jeu (notamment les images et sons) ainsi le jeu sera fondé sur le même concept mais avec un visuel et des sons différents.

Les quatrième  et cinquième  boutons permettent de déplacer vers le bas ou vers le haut chacun des jeux ce qui permet de modifier l'ordre d'affichage des jeux lorsqu'ils seront lancés. Vous devez d'abord sélectionner le jeu que vous voulez déplacer en cliquant sur les cases *Id* ou *Time* ou *Link* du jeu.

Le sixième bouton  permet de modifier la couleur de fond qui peut être différente pour chaque jeu. Cela permet de choisir le contraste entre les images affichées et le fond. Les valeurs de la couleur choisie apparaissent à droite dans la section **3. Couleur arrière-plan**. Si l'une des cases de **6. Paramètres libres** est sélectionnée, ce bouton permet de mettre en paramètre la couleur désirée. Cette valeur porte un numéro qui a un format dit hexadécimal.


Le septième bouton  permet d'explorer vos répertoires pour sélectionner les paramètres des sections **5. Images et sons paramétrables** et **6. Paramètres libres**. Il faut pour cela d'abord cliquer dans cette section de droite des propriétés du jeu sur le paramètre à modifier, si vous ne le faites pas rien ne se passera. Vous pouvez utiliser le raccourci **Alt + E**.

Le huitième bouton **Clear** permet d'effacer rapidement le contenu d'un paramètre. Vous pouvez utiliser le raccourci **Alt + C** pour obtenir cet effet.

Le dernier bouton  permet de supprimer le jeu sélectionné. A ne pas confondre avec le troisième bouton qui permet de dupliquer le jeu. A chaque nouvelle mise à jour, tous les nouveaux jeux seront ajoutés à la fin de la liste des jeux en cours afin de ne pas écraser les paramétrages que vous aviez fait jusque là. Vous pourrez donc supprimer les jeux que vous ne voulez pas ou que vous avez déjà paramétrés différemment.

III.1.b Onglet Games : section de droite pour les propriétés des jeux

1. Game	
Position	26
Time (minute)	1.6
Description	Choose a color and dr
Full description	Parameters from 1 to 9
Lien / Link	GAME_DessinParamet
Difficulty level	Normal

1. Jeu reprend les données de la section de gauche. Vous pouvez éditer : la durée du jeu en minute; une courte description du jeu ; un description complète du jeu permettant par exemple de préciser tous les paramètres pouvant être définis ; le lien vers le jeu qui peut être entré soit directement avec le clavier soit en cliquant sur le bouton  ; le niveau du jeu si ce jeu a plusieurs niveaux de difficulté.


Astuce : pour les sections Descriptions, lorsque vous cliquez dans

la case des propriétés, le bouton  apparaît sur la droite de la case, en cliquant dessus vous affichez la totalité de la description.

2. Devices	
Touch screen	True
Switches	False
Microphone	False

2. Technologie du jeu permet de définir les technologies qui peuvent être utilisées pour le jeu sélectionné (11).

3. Background color	
Color from menu	False
R	255
G	128
B	0

3. Couleur arrière-plan permet de définir la couleur de fond du jeu sélectionné, soit en sélectionnant la couleur définit dans l'onglet Menu (mettre alors *Couleur de menu* à **True** = vrai), soit en cliquant sur le bouton  et en choisissant la couleur.

4. Author	
Author	Name of the author
Contact	email of the author
Link	link to his webpage

4. Auteur du jeu permet de préciser les données relatives à l'auteur du jeu : nom, contact et lien internet.

5. Images + Sounds	
Intro Sound	
Intro Sound Volume	V10_Medium
Background image	01_Images/Backgrou
Play sounds	V10_Medium
Image 1	01_Images/Animaux/f
Sound 1	01_Sons/animal/FR/p
Image 2	01_Images/Animaux/f
Sound 2	01_Sons/animal/FR/c
Image 3	01_Images/Animaux/f
Sound 3	01_Sons/animal/FR/c
Image 4	01_Images/Animaux/f
Sound 4	01_Sons/animal/FR/i
Image 5	01_Images/Animaux/f
Sound 5	01_Sons/animal/FR/c
Image 6	01_Images/Animaux/f
Sound 6	01_Sons/animal/FR/c
Image 7	01_Images/Animaux/f
Sound 7	01_Sons/animal/FR/a
Image 8	01_Images/Animaux/f
Sound 8	01_Sons/animal/FR/h
Image 9	01_Images/Animaux/f
Sound 9	01_Sons/animal/FR/n
Atmospheric music v	V2
Atmospheric music	
Intro Video	
Intro Video Volume	V10_Medium
Intro Video Size	Size30

5. Images et sons paramétrables permet de définir les images, les vidéos et sons paramétrables en fonction du jeu en cours : tous les jeux ne sont pas paramétrables, **il faut vérifier la description complète de chaque jeu pour voir les données paramétrables**. Toutes les données ne sont pas nécessairement paramétrables, par exemple deux images et deux sons pourraient être paramétrables pour un jeu tandis que pour un autre 9 images et pas de son pourraient être paramétrables. Les paramètres peuvent être sélectionnés en cliquant sur le bouton **F** qui permet d'explorer vos répertoires jusqu'au fichier à sélectionner.


Le volume de l'introduction est défini par *Intro Sound Volume*.

Un son peut être joué en boucle lors du jeu (par exemple lors d'un jeu de dessin). Ce son et le volume qui est associé se définissent par les cellules *Atmospheric music*.

Une vidéo peut être joué en début de chaque jeu. Le lien vers le fichier vidéo est défini par *Intro Vidéo*. Le volume et la taille du fichier (pourcentage de l'écran) peuvent aussi être paramétrés.

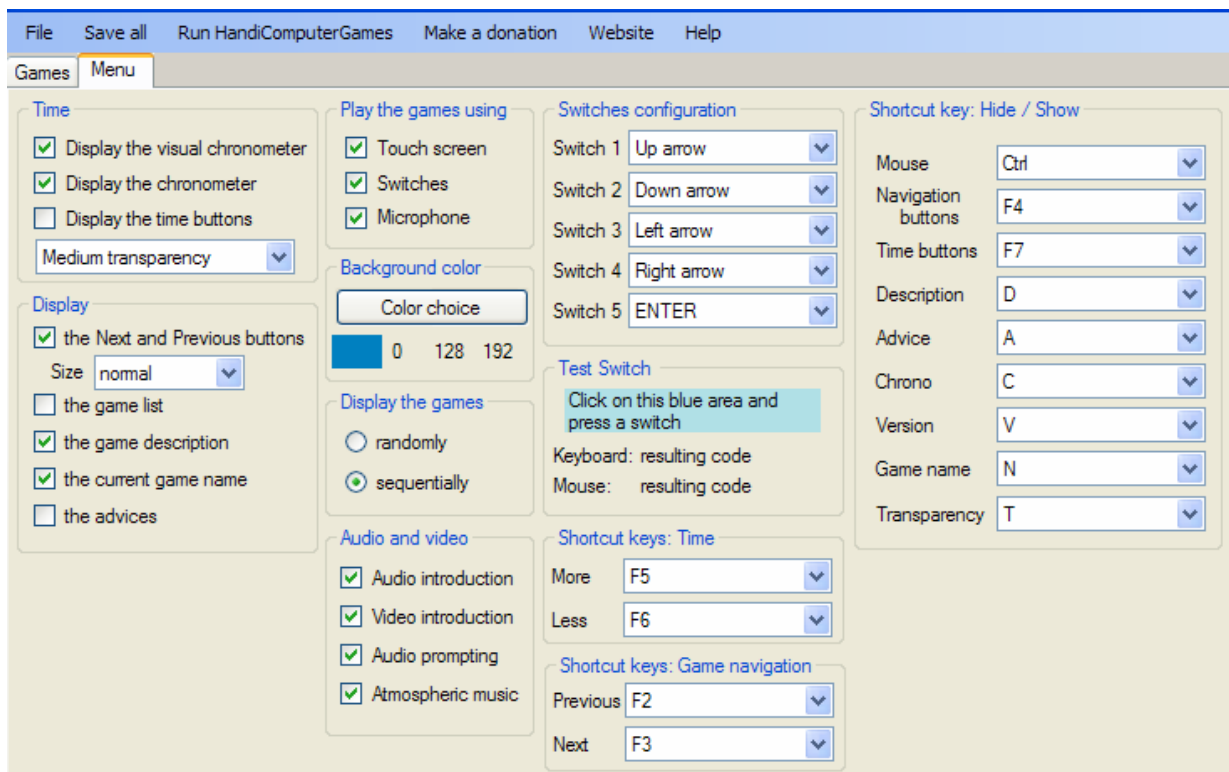
6. Parameters	
Param 1	0xFF0000
Param 2	0x00FF00
Param 3	0x0000FF
Param 4	0x00FFFF
Param 5	0xFF00FF
Param 6	0xFFFF00
Param 7	0xFFFFFF
Param 8	0xCA92FF
Param 9	0xFF8000

Description
Description de l'utilisation du jeu sélectionné.

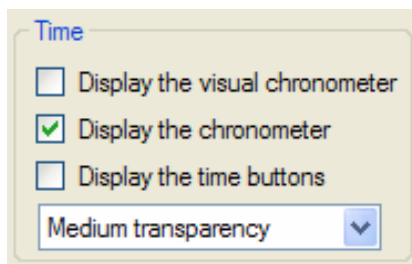
6. Paramètres libres permet de définir des paramètres en fonction du jeu en cours : tous les jeux ne sont pas paramétrables, **il faut vérifier la description de chaque jeu pour voir les données paramétrables dans cette section**. Les paramètres peuvent être des liens vers des images ou des sons, ou encore du texte, des nombres ... Pour un paramètre définissant une couleur, utiliser le bouton  pour faire votre choix, pour un fichier image, vidéo ou son, utiliser le bouton **F**.

Description décrit le paramètre qui est actuellement sélectionné. Dans notre exemple à gauche, la description est celle du paramètre *Description* de la section **1. Jeu**.

III.2 Onglet Menu



L'onglet **Menu** de *HandiComputerGamesManager.exe* permet de choisir ce qui sera visible lorsque les jeux seront lancés grâce à *HandiComputerGames.exe*.



Gestion du temps

- Afficher le chronomètre visuel (8).
- Afficher le chronomètre : permet d'afficher le temps écoulé depuis le lancement de *HandiComputerGames* et le temps restant pour chaque jeu (4).
- Afficher les boutons de modification de durée des jeux (10) et (11).
- Définit le niveau de transparence des boutons de durée, de navigation, et du chronomètre visuel.

Display

the Next and Previous buttons

Size

the game list

the game description

the current game name

the advices

- Afficher les boutons de navigation : affiche deux boutons permettant d'aller au jeu suivant ou au jeu précédent. Un choix parmi 4 tailles pour ces boutons est proposé (2) et (3).
- Afficher la liste des jeux (pas encore implémenté)
- Afficher la description rapide des jeux : permet d'afficher la description du jeu en cours et conseille l'accompagnant pour aider l'utilisateur (5).
- Affiche le nom du jeu en cours (1).
- Affiche la fenêtre de conseil ou la description complète du jeu (ou encore le jeu peut indiquer si un son ou une image est mal défini) (7).

Audio and video

Audio introduction

Video introduction

Audio prompting

Atmospheric music

- Introduction audio pour chaque jeu
- Introduction vidéo pour chaque jeu
- Sollicitation audio
- Il est possible de faire jouer un son d'ambiance.

Play the games using

Touch screen

Switches


Microphone

Jouer les jeux utilisant (11).

- un écran tactile
- des contacteurs
- un microphone

Background color

0 128 192

- Choix de la couleur de l'arrière-plan par défaut : cliquer sur le bouton choix couleur pour sélectionner la couleur. Chaque jeu peut avoir sa propre couleur (voir l'utilisation du bouton  dans la section concernant l'onglet **Games**)

Display the games

randomly

sequentially

Jouer les jeux

- aléatoirement
- de manière séquentielle, en suivant l'ordre défini avec le manager

Shortcut keys: Time

More

Less

Définit le raccourci clavier

- pour augmenter la durée des jeux (11).
- pour diminuer la durée des jeux (10).

Shortcut keys: Game navigation

Previous

Next

Définit le raccourci clavier

- pour passer au jeu précédent (2).
- pour passer au jeu suivant (3).

Switches configuration

Switch 1 Up arrow

Switch 2 Down arrow

Switch 3 Left arrow

Switch 4 Right arrow

Switch 5 ENTER

Test Switch

Click on this blue area and press a switch

Keyboard: resulting code

Mouse: resulting code

Shortcut key: Hide / Show

Mouse Ctrl

Navigation buttons F4

Time buttons F7

Description D

Advice A

Chrono C

Version V

Game name N

Transparency T

Configuration des contacteurs

- le premier contacteur
- le second contacteur
- le troisième contacteur
- le quatrième contacteur
- le cinquième contacteur

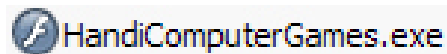
Cette section permet de vérifier le fonctionnement des contacteurs :

Il faut placer la souris sur la zone bleue et presser le contacteur. Le code qui est envoyé à l'ordinateur est montré soit en face de Keyboard (=clavier) ou Mouse (=souris). Utilisez ce résultat pour configurer les contacteurs.

Définit les raccourcis clavier pour Afficher / Cacher :

- la souris
- les boutons de navigation (2) et (3).
- les boutons de modification du temps : plusieurs pressions sur la touche permettent successivement d'obtenir l'affichage : des boutons mais pas de la barre visuelle de progression ; les boutons ET la barre de progression ; que la barre de progression ; aucuns des boutons ni la barre de progression (9) et (10).
- la description rapide des jeux (5).
- la description complète des jeux ou les conseils d'utilisation (7).
- le chronomètre numérique (4).
- la version de HandiComputerGames (6).
- le nom du jeu et le chemin d'accès (1).
- le raccourci Transparency permet de faire évoluer la transparence des boutons à chaque pression de la touche

IV. HandiComputerGames.exe : logiciel d'affichage des jeux



Pour le lancer, Démarrer/Tous les programmes/HandiComputerGames/HandiComputerGames.exe

IV.1 Description de l'interface affichée.

Cette application permet d'afficher les jeux en utilisant les paramètres définis par l'application HandiComputerGamesManager.exe (ordre des jeux, durée des jeux, couleur de fond, images et sons paramétrés ...). Noter que pour **sortir du logiciel** HandiComputerGames, il suffit d'appuyer sur la touche **ESC**. Pour naviguer entre les jeux vous pouvez appuyer la touche « M » (comme **M**enu) pour afficher la liste des noms de tous les jeux. Comme les jeux peuvent être dupliquer pour en changer les images, lorsque vous mettez la souris sur le bouton du jeu, le chemin vers le fichier de l'image 1 est affiché. Vous pouvez utiliser la touche de tabulation pour vous déplacer dans la liste des jeux.



a) Interface du chargeur des jeux

b) Visualisation de tous les jeux disponibles accessible par le raccourci **M**

Toutes ces informations ou boutons peuvent être montrés ou cachés pendant le déroulement des jeux grâce aux raccourcis définis avec le Manager.

- (1) Nom du jeu et position du jeu dans la liste des jeux
- (2) / (3) Bouton pour passer au jeu précédent / suivant
- (4) Temps complet écoulé depuis le lancement du jeu HandiComputerGames.exe et temps restant pour le jeu en cours
- (5) Description du jeu en cours. Cette description peut ne pas être affichée (c.f. HandiComputerGamesManager.exe).
- (6) Version de l'application HandiComputerGames.exe
- (7) Conseils ou affichage des éventuelles erreurs de paramétrage.
- (8) Chronomètre visuel
- (9) / (10) Bouton pour augmenter / diminuer la durée du jeu en cours
- (11) Indique si le jeu en cours permet l'utilisation d'un microphone, de contacteurs, ou d'une souris ou d'un écran tactile

IV.2 Description de raccourci clavier

Hormis la touche ESC qui permet de quitter le jeu, tous les raccourcis clavier peuvent être définis avec le manager (c.f. la section Menu de HandiComputerGamesManager).

English version

I. Setup

a) Install **the games and the game loader** by downloading the file [Setup_HandiComputerGames.msi](#) then double click on it, and follow the instructions (use the default parameters).

Run the games, "*Start/All programms/HandiComputerGames/HandiComputerGames (exe)*".

b) Install **the manager** that enables you to define the parameters of the games (use your own images and sound for the games, define the games duration), by downloading the file: [Setup_HandiComputerGamesManager.msi](#)

Run the manager, "*Start/All programms/HandiComputerGames/HandiComputerGamesManager (exe)*".



c) The game manager installer may ask for a Windows update. Follow the instructions or update your computer with the free .NET Framework 3.5 Windows package:

a. computer **connected** to the web: [update with this link](#)

b. computer **not connected** to the web, download the [file to update your computer](#), burn a CD or save it on USB key for the installation on your computer.

II. Description of the installed files

In the installation directory are two executables:

-  HandiComputerGamesManager.exe
-  HandiComputerGames.exe

The first application HandiComputerGamesManager.exe enables you to manage the list of games and modify the parameters.

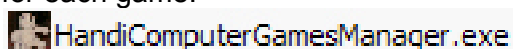
The second application HandiComputerGames.exe enables you to run automatically the games sorted as defined in the manager and with the chosen parameters.

All the SWF files are the game files that are loaded in HandiComputerGames.exe.

The two other files HCGames.hcg and HCGamesMenu.hcg are the configuration files where the parameters edited with the manager are saved.

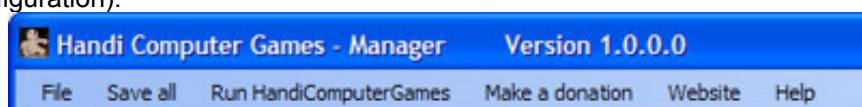
III. HandiComputerGamesManager.exe : manage the games

This application **HandiComputerGamesManager.exe** enables to manage the game list and to change the parameters for each game.



Run it: *Start / All Programs / HandiComputerGames /* and then click on *manager.exe*

Tip : after each game update from our website, first run the manager before HandiComputerGames.exe : you then will add the new games in your game list (don't forget to save your new configuration).



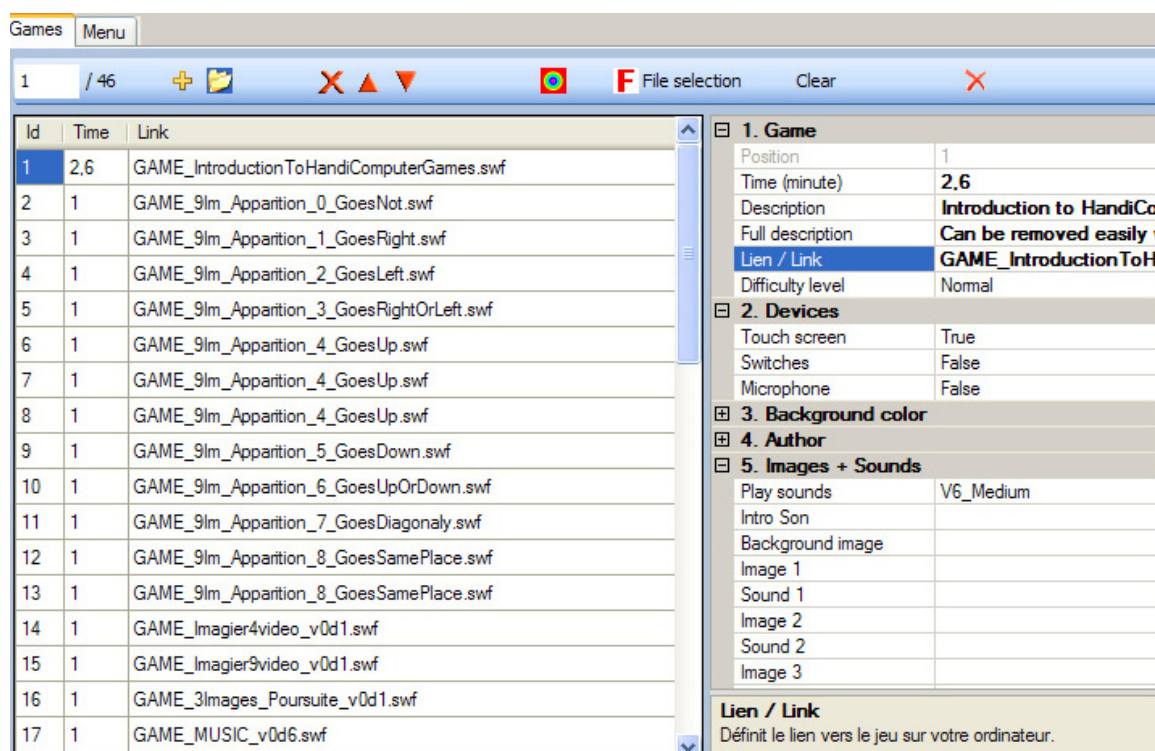
File : you can save your configuration files, you can make backup and open other game list or save it as an update file if you have several computers to update.

Save all : save the two configuration files (*.hcg) : the game list and the parameters defined in the menu section of the manager. HandiComputerGames read those files.

Use **Ctrl + S** or **Alt + S**

Run HandiComputerGames : you can run the application from the manager thanks to this button. You can then easily check your parameters (no need to go to the shortcut in all programs ...). Use **Alt + R**

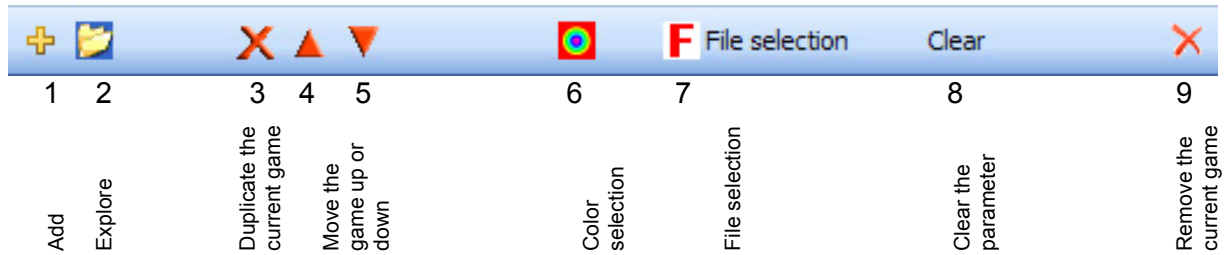
III.1 Games






On the left is the game list in the same order as they will be displayed


On the right are all the parameters. This section shows the game properties.



III.1.a Games : use the buttons




The first button  enables you to add a new game. A new line is added at the end of the list. Select this line by clicking on the cells *Id* or *Time* or *Link* and then click on the second button  to explore your directories to select the new game (a file *.swf).

The second button  enables you to choose the selected game.

The third button  enables you to duplicate the game by keeping all the defined parameters. You then can use the same game concept but with other sounds, images, or parameters.


The fourth  and fifth  buttons move the game up and down in the game list. You first need to select the game by clicking on the cells *Id* or *Time* or *Link*.

The sixth button  modifies the background color for each games. The RGB values are shown in the game property section **3. Background color**.

If one of the cells of the section **6. Parameters** is selected, this button add the color parameter of the chosen color. This value has the hexadecimal format.


The seventh button  explores the directories in order to select the files for the property game sections **5. Images + sounds** and **6. Parameters**. You can use the shortcut **Alt + E**.

The eighth button *Clear* enables you to clear the selected parameter. You can use the shortcut **Alt + C**.


The last button  removes the selected game. At each update, all the new games are added at the end of the game list, you then can use this button to remove the games you do not want to keep.

III.1.b Games : property of the games


1. Game	
Position	26
Time (minute)	1.6
Description	Choose a color and dr
Full description	Parameters from 1 to 9
Lien / Link	GAME_DessinParamet
Difficulty level	Normal
2. Devices	
Touch screen	True
Switches	False
Microphone	False
3. Background color	
Color from menu	False
R	255
G	128
B	0
4. Author	
Author	Name of the author
Contact	email of the author
Link	link to his webpage
5. Images + Sounds	
Intro Sound	
Intro Sound Volume	V10_Medium
Background image	01_Images/Backgrou
Play sounds	V10_Medium
Image 1	01_Images/Animaux/f
Sound 1	01_Sons/animal/FR/p
Image 2	01_Images\Animaux\I
Sound 2	01_Sons/animal/FR/c
Image 3	01_Images/Animaux/f
Sound 3	01_Sons/animal/FR/c
Image 4	01_Images/Animaux/f
Sound 4	01_Sons/animal/FR/I
Image 5	01_Images/Animaux/f
Sound 5	01_Sons/animal/FR/c
Image 6	01_Images/Animaux/f
Sound 6	01_Sons/animal/FR/c
Image 7	01_Images/Animaux/f
Sound 7	01_Sons/animal/FR/a
Image 8	01_Images/Animaux/f
Sound 8	01_Sons/animal/FR/h
Image 9	01_Images/Animaux/f
Sound 9	01_Sons/animal/FR/n
Atmospheric music v	V2
Atmospheric music	
Intro Video	
Intro Video Volume	V10_Medium
Intro Video Size	Size30

1. Game shows the data from the left section. You can edit : the game duration (in minute); a short description of the game; a full description of the game that enables you to define or check all the available parameters; the link to the game that can be edited thanks to the keyboard or with the button ; the game difficulty level (if the game has several difficulty level).

2. Devices defines the devices that can be used for the selected game (11).

3. Background color can be the color defined in the menu section (set then to **True**), or thanks to the button .

4. Author

5. Images and sounds define the link to the images, sounds and videos. You can use the button .

A sound can be played when the game starts. Intro Sound Volume defines its sound level.

The level of the sounds or videos is defined by Play Sounds.

A sound may be played in loop during a game (Atmospheric music). The corresponding volume may be set.

A video can be run when the game starts. It disappears when it's clicked or when a key is pressed. The size (percentage of the screen) and the volume may be defined.


6. Parameters	
Param 1	0xFF0000
Param 2	0x00FF00
Param 3	0x0000FF
Param 4	0x00FFFF
Param 5	0xFF00FF
Param 6	0xFFFF00
Param 7	0FFFFFFF
Param 8	0xCA92FF
Param 9	0xFF8000

Description
Description de l'utilisation du jeu sélectionné.

6. Parameters

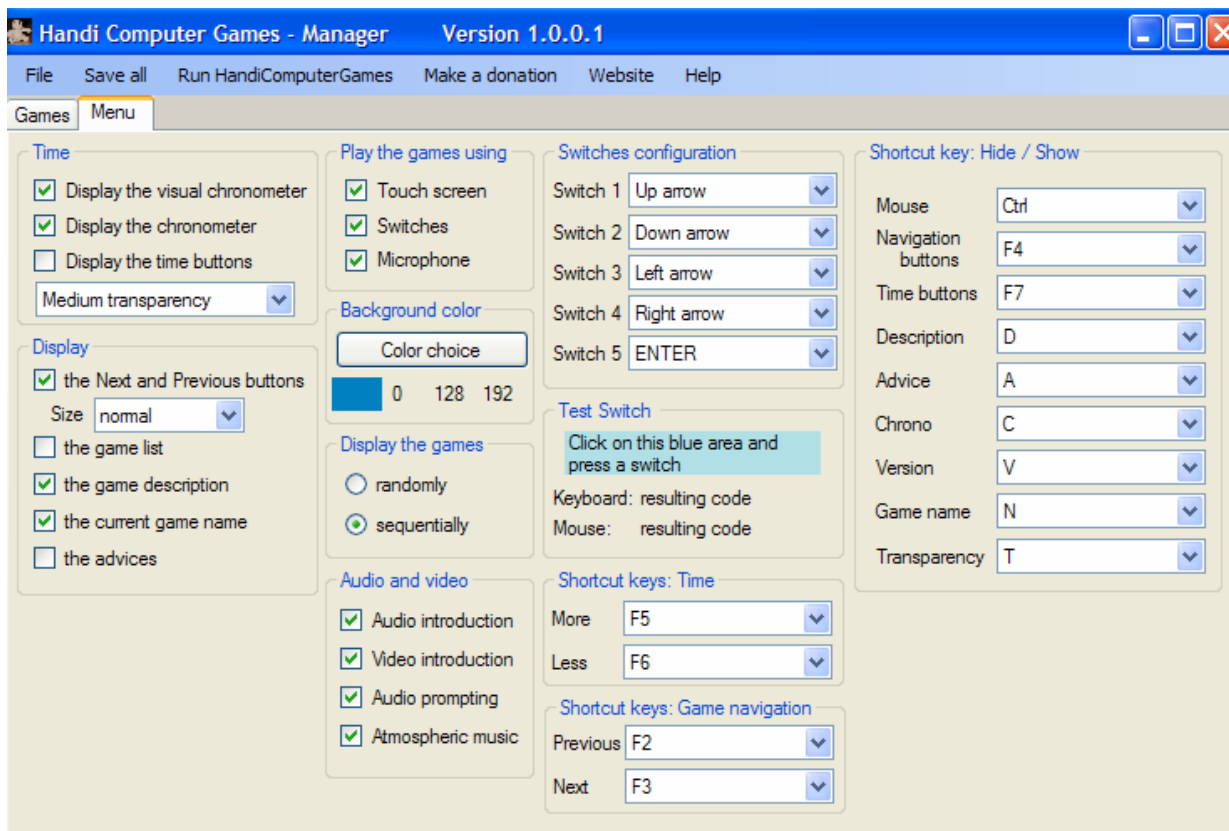
Check the full description of the game to see which the parameters may be set.

For sounds, videos or images use the button **F** to go to your files.

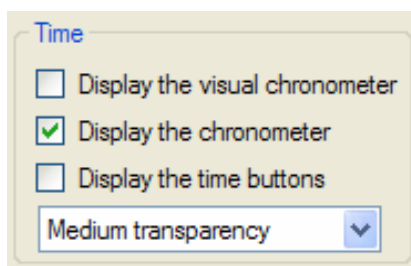
For color parameters, choose the button .

Description of the parameters

III.2 Menu



The **Menu** section of *HandiComputerGamesManager.exe* enables you to choose what will be displayed by default in *HandiComputerGames.exe*.



Time

- Display the visual chronometer (8).
- Display the chronometer (4).
- Display the time buttons (10) and (11).
- Define the transparency of the buttons and of the chronometer.

Display

the Next and Previous buttons
 Size

the game list
 the game description
 the current game name
 the advices

Audio and video

Audio introduction
 Video introduction
 Audio prompting
 Atmospheric music

Play the games using

Touch screen
 Switches
 Microphone

Background color

0 128 192

Display the games

randomly
 sequentially

Shortcut keys: Time

More

Less

Shortcut keys: Game navigation

Previous

Next

Display

- the Next and Previous buttons (2) and (3).
- the game list (not implemented for the moment)
- the game description (5).
- the current game name (1).
- the advices (7).

Play for each game

- the Audio Introduction
- the Video Introduction
- the sounds
- the atmospheric music

Play the games using (11).

- Touch screen
- Switches
- Microphone

- Choose the background color

Display the games

- randomly
- sequentially

Define the shortcut keys

- to increase the game duration (11).
- to reduce the game duration (10).

Define the shortcut keys

- to go to the previous game (2).
- to go to the next game (3).

Switches configuration

Switch 1 Up arrow

Switch 2 Down arrow

Switch 3 Left arrow

Switch 4 Right arrow

Switch 5 ENTER

Test Switch

Click on this blue area and press a switch

Keyboard: resulting code

Mouse: resulting code

Shortcut key: Hide / Show

Mouse Ctrl

Navigation buttons F4

Time buttons F7

Description D

Advice A

Chrono C

Version V

Game name N

Transparency T

Switches configuration

- first switch
- second switch
- third switch
- fourth switch
- fifth switch

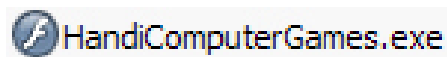
This section enables you to check the codes send back when the switches are pressed: place your mouse on the blue area and press the switch to get the code.

Use this result to configure the switches (see above)

Define the shortcut key to Hide and Show :

- the mouse
- the Next and Previous buttons (2) and (3)
- the time buttons : press several time this key to display successively : only the buttons BUT not the progress bar; the buttons AND not the progress bar ; not the buttons BUT the progress bar (9) and (10).
- the short description (5)
- the full description and the advice (7).
- the chronometer (4)
- the version of HandiComputerGames (6)
- the game name (1)
- the transparency changes each time you press that key and loops.

IV. HandiComputerGames.exe



Run it : Start / All programs / HandiComputerGames / HandiComputerGames.exe

IV.1 Interface.

The following figure shows the software HandiComputerGames.exe.

This application enables you to display the games using the parameters defined by HandiComputerGamesManager.exe (games order, duration, background color, images and sounds). **To quit** HandiComputerGames, press **ESC**. **To display the navigation menu**, press **M** (when the mouse is over the game name, the parameter *image 1* is displayed as several games could be duplicated but with different images).



a) Games loader

b) Display all the available games.
Use the shortcut **M** (as Menu)

All the following options can be shown or hidden during the games thanks to the shortcuts defined with the Manager.

- (1) Name of the game and position in the game list
- (2) / (3) Previous and Next buttons
- (4) Time from the start of HandiComputerGames.exe and the time to go for the current game
- (5) Short description of the current game.
- (6) Application version number
- (7) Advices and full description.
- (8) Visual chronometer
- (9) / (10) Button to increase / reduce the game duration
- (11) Show if the game can be played with a microphone, switches, or a mouse or a touch screen.

IV.2 Shortcuts description

Use ESC to quit the application, and use the shortcuts defined thanks to the manager (c.f. menu section of HandiComputerGamesManager).