

Je Calcul Plus Vite — Guide complet et illustré

Réglez votre entraînement de calcul mental, choisissez les opérations et le temps de réponse, puis tentez de résoudre dix calculs le plus rapidement et le plus justement possible.

01 · PRÉSENTATION

Un entraînement de calcul mental en dix opérations

Je Calcul Plus Vite est un jeu éducatif qui enchaîne **dix opérations**. Le joueur saisit les réponses dans le délai choisi. Le logiciel indique si une réponse est correcte et présente ensuite le pourcentage de réussite.

Quatre opérations

Addition, soustraction, multiplication et division, sélectionnables séparément.

Réponse chronométrée

3, 12 ou 30 secondes, ou 1 minute par opération.

Cinq difficultés

Plage numérique adaptée au niveau sélectionné, de 1–9 à 1–30.

Quatre langues

Interface en français, allemand, anglais et italien.

02 · ÉCRAN DE CONFIGURATION

Préparer la partie sur le plateau de départ

La première fenêtre, intitulée « **Control du jeu** » sur ta capture, regroupe les réglages indispensables. Voici à quoi sert chaque zone.

Control du jeu

Identification

Votre Nom

Temps de réponses

☒ 3s
 ☐ 12s
 ☐ 30s
 ☐ 1min

Enregistrer la configuration

Terme, Facteur et Diviseur

Difficulté
Chiffres DE
A

Choix des opérations

☒ addition
 ☒ soustraction
 ☒ multiplication
 ☒ division

Langues

☒ 
☐ 
☐ 
☐ 

Jouer

Quitter

Aide

Configuration du jeu : nom, durée, niveaux, opérations et langues

Identification — Votre Nom

Indiquez votre nom dans le champ « **Votre Nom** » : le programme exige cette saisie avant le lancement. Dans le code VB.NET, ce champ est limité à **8 caractères**.

Temps de réponses

Choisissez **3 s**, **12 s**, **30 s** ou **1 min**. Le temps vaut pour **chaque réponse**, pas pour l'ensemble de la partie. Si vous dépassez la durée, le jeu passe au calcul suivant.

Terme, Facteur et Diviseur

Cette zone contient la liste « **Difficulté** » et les cases en lecture seule « **Chiffres DE** » et « **A** ». En changeant de difficulté, la plage de nombres mise en jeu change automatiquement.

Choix des opérations

Cochez uniquement les calculs que vous souhaitez travailler : **addition**, **soustraction**, **multiplication** et/ou **division**. Le programme demande qu'au moins une opération soit sélectionnée.

Langues

Sélectionnez le drapeau correspondant : **français**, **allemand**, **anglais** ou **italien**. Le code prévoit la traduction des textes de l'interface et des résultats.

Boutons de la fenêtre

- **Enregistrer la configuration** : conserve les réglages choisis dans un fichier de configuration INI.

- **Jouer** : lance la partie après vérification du nom, de la difficulté et de la sélection d'au moins une opération.
- **Aide** : ouvre l'aide associée à la langue.
- **Quitter** : ferme le programme.

03 · DIFFICULTÉ

Choisir les chiffres utilisés dans les calculs

Le code `demaragejeu.vb` confirme les cinq valeurs proposées par la liste déroulante :

Difficulté	Plage affichée « Chiffres DE ... A ... »
1	De 1 à 9
2	De 1 à 12
3	De 1 à 15
4	De 1 à 20
5	De 1 à 30

Exemple : pour un entraînement plus facile, choisissez le niveau 1. Pour augmenter la difficulté, sélectionnez progressivement les niveaux 2 à 5. Les champs de plage se modifient automatiquement.

04 · RÈGLES FOURNIES AVEC LE JEU

Les règles d'une partie, étape par étape

1. Entrez le nom du joueur.
2. Choisissez le temps accordé à chaque réponse, entre 3 secondes et 1 minute.
3. Sélectionnez la difficulté et vérifiez la plage de nombres affichée.
4. Cochez une ou plusieurs opérations à travailler : +, -, × et ÷.
5. Choisissez votre langue, puis cliquez sur **Jouer**.
6. Résolvez chaque opération proposée aléatoirement et entrez le résultat dans la zone prévue.
7. Si la durée autorisée est dépassée, le jeu passe à l'opération suivante.
8. Après **dix opérations**, la partie est terminée.

Consigne du fichier de règles : une **coche verte** marque les bonnes réponses et une **croix rouge** les erreurs.

05 · PLATEAU DE JEU

Comprendre le plateau pendant une partie

Après le lancement, le plateau montre l'opération du moment et laisse une case pour saisir le résultat. Sur ta capture, on voit $6 + 8 = \square$ et le repère « n°1 » : il s'agit du premier calcul.

The screenshot shows a light gray rectangular game board. At the top, there is a long, empty rectangular box for the user's answer. Below this box, the math problem $6 + 8 = \square$ is displayed in a large, bold, black font. To the right of the equals sign and the empty box, the text "n°1" is shown. At the bottom of the board, there are two buttons: a "Start" button on the left and a "Quitter" button on the right. Both buttons have a black border and a light gray background.

Plateau de partie : opération, saisie de la réponse, numéro du calcul et bouton Start

La zone centrale

Présente les deux nombres, le signe opératoire, le symbole « = » et la case de réponse.

Le repère n°

Affiche le numéro de l'opération en cours, sur un total de dix.

Le bouton « Start »

Visible en bas du plateau : il est associé au démarrage de la séquence de calculs.

Le bouton « Quitter »

Permet de quitter l'écran de jeu.

Exemple de réponse

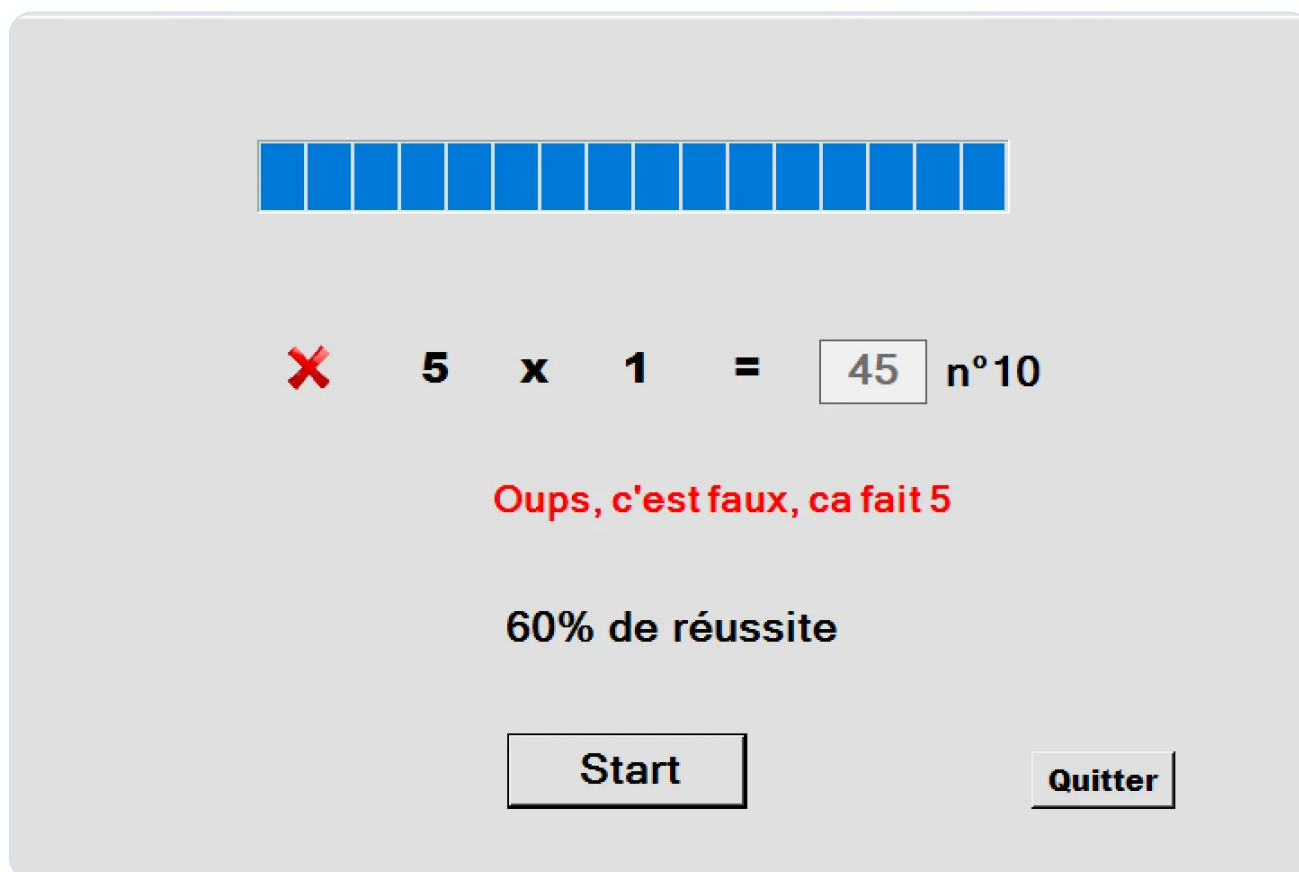
Pour $6 + 8$, tapez **14** dans la case de réponse. Le jeu vérifie ensuite la réponse et continue la série suivant son mécanisme de chronométrage.

Précision : le fichier de règles indique les dix opérations et le dépassement du temps. Les sources remises ne permettent pas de garantir ici le détail de chaque action clavier ou la méthode exacte de validation sur le plateau ; le guide n'invente donc pas de raccourci clavier.

06 · RÉSULTATS

Comprendre les coches, les croix et le pourcentage de réussite

À la fin de la série, le programme signale les réponses correctes et incorrectes. La capture de fin montre une **croix rouge** indiquant une erreur et « **60 % de réussite** ».



Fin de partie : indication des réponses, taux de réussite et progression propre à chaque calcul

- **Coche verte** : la réponse donnée est correcte.
- **Croix rouge** : la réponse donnée est fausse.
- **Réponse incorrecte** : le logiciel signale l'erreur, sans afficher le résultat correct.

- **Pourcentage de réussite** : la fenêtre de résultats utilise un calcul fondé sur dix questions, soit **10 % par bonne réponse**.
- **Barre de progression** : indique l'écoulement du temps pour **chaque calcul individuellement**. Elle recommence à zéro à chaque nouvelle opération : il y a donc **dix progressions distinctes** pendant une partie de dix calculs.

Exemple exact de la capture : « 60 % de réussite » signifie six bonnes réponses sur dix. Le jeu indique qu'une réponse est fausse, sans donner la réponse correcte. La barre de progression suit le temps de réponse du calcul en cours, puis redémarre pour le calcul suivant.

07 · QUATRE LANGUES

Jouer en français, allemand, anglais ou italien

Le menu **Langues** permet de choisir l'interface du jeu. Selon le code VB.NET, ce choix détermine les textes de configuration, les messages et les libellés des résultats. La fenêtre d'aide charge également un fichier spécifique à la langue sélectionnée.

Les règles mathématiques sont identiques dans les quatre langues : seules les indications textuelles s'adaptent au choix effectué.

08 · CONSEILS PRATIQUES

Progresser à son rythme

- Pour commencer, choisissez **1 à 9** avec une durée de **30 secondes ou 1 minute**.
- Travaillez une seule opération à la fois si vous souhaitez améliorer une compétence précise.
- Passez ensuite aux quatre opérations pour un entraînement varié.
- Diminuez le temps à **12 secondes**, puis **3 secondes** lorsque vous êtes plus rapide.
- Augmentez progressivement la difficulté jusqu'au niveau 5.
- Comparez vos pourcentages de réussite d'une partie à l'autre.

Découvrir Je Calcul Plus Vite

Retrouvez la présentation du jeu, les informations produit et sa version de démonstration sur Boutique Logiciels. Une question ? Notre page Contact est à votre disposition.



DÉCOUVRIR LA FICHE DU JEU



CONTACTER BOUTIQUE LOGICIELS