

Numéralis — Guide complet et illustré

Apprenez à configurer vos dix calculs, à choisir les opérations, la difficulté et le temps, à utiliser les trois choix de réponse « ? », puis à comprendre le bilan de la partie.

01 · LE PRINCIPE

Numéralis : dix calculs, quatre opérations et une aide à trois choix

Numéralis est un jeu de calcul mental pour PC Windows. Le joueur doit résoudre **dix opérations** dans le temps choisi. Les calculs utilisent, selon les cases cochées, **l'addition (+), la soustraction (-), la multiplication (×) ou la division (:)**. Une fois les **dix calculs terminés**, le joueur peut revenir sur les réponses fausses et utiliser les **boutons « ? »** pour les corriger en choisissant parmi **trois résultats possibles, dont un seul correct**. Les « ? » ne doivent pas être utilisés pendant les dix calculs.

Dix opérations

Une partie se termine lorsque les dix calculs ont été effectués.

Temps par réponse

Les options de temps visibles dans le code sont 3 s, 12 s, 30 s et 1 minute. La règle fournie cite 3 à 12 secondes.

Cinq niveaux

Les plages de nombres sont configurables par la difficulté, de 1–9 à 1–30.

Trois propositions

Après les dix calculs, les boutons « ? » permettent de corriger les réponses fausses parmi trois propositions, dont une juste.

02 · PARAMÈTRES AVANT DE JOUER

Comprendre l'écran « Control du jeu »

Avant la partie, la fenêtre de configuration permet de choisir votre nom, la durée, le niveau, les opérations et la langue.

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

Écran de configuration de Numéralis

Identification

Saisissez votre nom dans « **Votre Nom** ». Le code du formulaire exige un nom avant de commencer et limite le champ à **8 caractères**.

Temps de réponses

Le panneau présente quatre durées : **3 secondes, 12 secondes, 30 secondes ou 1 minute**. Elles définissent le délai accordé à une opération. Si le délai est dépassé, la règle précise que le jeu saute au calcul suivant.

Précision sur les sources : le fichier « La règle du jeu » mentionne seulement un choix entre 3 et 12 secondes, tandis que le formulaire VB.NET propose également 30 secondes et 1 minute. Les quatre possibilités sont visibles dans le code.

Choix des opérations

Cochez **addition**, **soustraction**, **multiplication** et/ou **division**. Vous pouvez sélectionner uniquement les opérations que vous souhaitez pratiquer ; le programme vérifie qu'au moins une opération est cochée.

Langues et boutons

Choisissez le français, l'allemand, l'anglais ou l'italien à l'aide des drapeaux. Le bouton « **Enregistrer la configuration** » conserve les paramètres, « **Jouer** » lance une partie, « **Aide** » affiche l'aide dans la langue choisie, et « **Quitter** » ferme le logiciel.

03 · RÉGLER LE NIVEAU

Les cinq niveaux de difficulté confirmés par le code VB.NET

Dans la section « **Terme, Facteur et Diviseur** », la liste de difficulté modifie la plage « **Chiffres DE ... À ...** ». Voici les valeurs affectées dans `demaragejeu.vb` :

Difficulté	Chiffres de	Chiffres à
1	1	9
2	1	12
3	1	15
4	1	20
5	1	30

Pour commencer avec des nombres plus petits, choisissez le niveau 1. Les niveaux supérieurs étendent la plage de chiffres utilisée.

04 · RÈGLES D'ORIGINE

Comment se déroule une partie de Numéralis ?

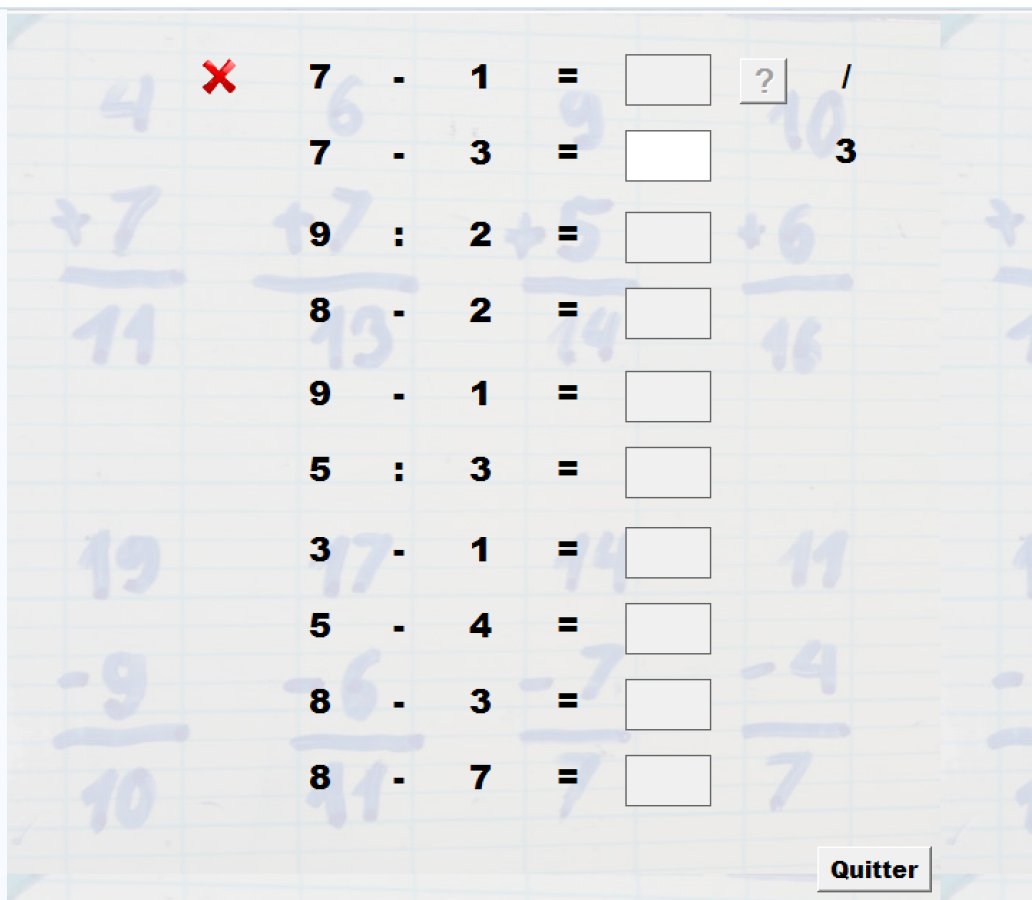
1. Entrez un nom.
2. Choisissez votre temps de réponse.
3. Sélectionnez la difficulté.
4. Cochez les opérations que vous voulez pratiquer.
5. Cliquez sur « **Jouer** ».
6. Saisissez les résultats dans les cases de réponse des calculs.
7. Si le délai est dépassé, passez au calcul suivant selon la règle du logiciel.
8. **Laissez les dix calculs se dérouler entièrement, sans utiliser les boutons « ? ».**
9. Une fois les **dix opérations terminées**, consultez les coches vertes et les croix rouges.
10. **Après la série seulement**, utilisez le bouton « ? » des réponses fausses pour ouvrir trois propositions et sélectionner le bon résultat.
11. Consultez ensuite le pourcentage de réussite affiché.

Les signes proposés sont choisis par le jeu parmi les opérations activées. Les règles prévoient une **coche verte** pour une bonne réponse et une **croix rouge** pour une mauvaise réponse.

05 · PLATEAU PRINCIPAL

Lire les dix lignes de calcul

Sur le plateau de jeu, les opérations sont présentées en lignes. Chaque ligne comporte **deux nombres**, le **signe d'opération**, le symbole **=**, une **case pour le résultat** et, pour certaines lignes, un bouton « ? » destiné à la correction **après les dix calculs**. Des marques à gauche indiquent les bonnes et mauvaises réponses.



Plateau de partie avec les dix calculs

Nombres et opérations

Exemple visible : $7 - 3$ ou $9 : 2$. Les dix calculs peuvent mélanger les opérations autorisées.

Cases de réponse

Saisissez le résultat que vous estimez correct dans la case de la ligne concernée.

Croix et coches

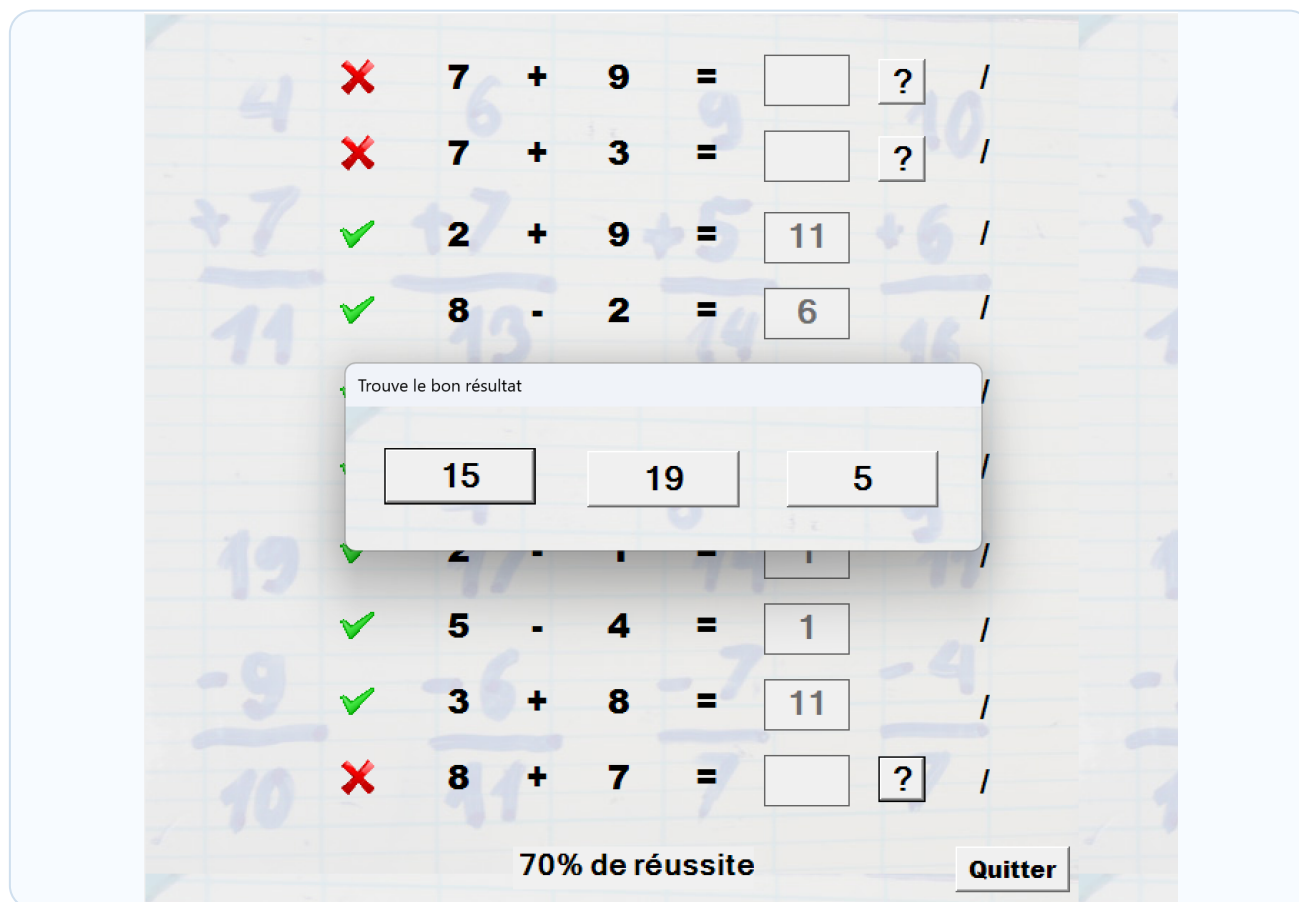
Elles indiquent visuellement si les réponses ont été considérées comme correctes ou non.

Résultat global

En bas du plateau, un pourcentage de réussite fait le bilan des dix calculs.

Le bouton « ? » : choisir parmi trois réponses

C'est une différence essentielle avec **Je Calcul Plus Vite** : vous terminez d'abord les dix calculs sans actionner les « ? ». Ensuite, vous revenez sur les **réponses fausses** et cliquez sur leur bouton « ? ». Une fenêtre intitulée « **Trouve le bon résultat** » s'ouvre avec **trois boutons numériques** pour corriger la réponse.



Aide : trois propositions de réponse

La règle précise que **l'un des trois nombres est correct**. Lors de la correction, sélectionnez le nombre correspondant au résultat de l'opération. Les gestionnaires `Button1_Click`, `Button2_Click` et `Button3_Click` du fichier `plateau1.vb` inscrivent le nombre choisi sur la ligne correspondante et vérifient sa justesse pour les quatre types d'opérations.

Important : n'utilisez les « ? » **qu'après la fin des dix calculs**, pour reprendre les erreurs. Parmi les trois propositions, **une seule** est juste. Le code montre également que sélectionner une bonne réponse dans la fenêtre d'aide peut compter comme une réponse juste.

Interpréter les résultats et le pourcentage de réussite

×	9	-	6	=		?	/
×	6	:	2	=		?	/
×	8	-	1	=	3	?	/
✓	7	:	1	=	7		/
✓	9	:	8	=	1		/
✓	4	:	2	=	2		/
×	9	:	2	=		?	/
×	4	:	3	=	4	?	/
✓	7	:	2	=	3		/
✓	7	:	6	=	1		/

50% de réussite

Quitter

Fin de partie avec coches, croix et réussite

La capture de fin de partie montre une série de dix opérations avec des **coches vertes**, des **croix rouges** et un bilan de **50 % de réussite**. Chaque coche indique une réponse reconnue correcte et chaque croix une réponse incorrecte ou non validée correctement.

Après les dix calculs, les « ? » peuvent servir à corriger les réponses fausses. Le pourcentage est calculé sur une base de dix calculs. Par exemple, **50 % signifie cinq réponses correctes sur dix ; 70 % signifie sept réponses correctes sur dix.**

Correction visible : sur les captures, les cases montrent les réponses enregistrées ou restent vides. Ce guide ne prétend pas que le jeu révèle automatiquement le résultat juste de toutes les opérations manquées.

08 · LANGUES ET BONNES PRATIQUES

Utiliser Numéralis en quatre langues

Les sources VB.NET prévoient une interface en **français, anglais, allemand et italien**. Le changement de langue modifie les libellés du formulaire, et la fenêtre d'aide recherche un fichier propre à la langue sélectionnée.

Quelques conseils pour s'entraîner

- Commencez au **niveau 1** si vous souhaitez des opérations sur des nombres plus simples.
- Cochez une seule opération pour travailler spécifiquement l'addition, la soustraction, la multiplication ou la division.
- **Terminez les dix opérations avant de corriger** : utilisez les boutons « ? » à la fin uniquement pour rectifier les réponses fausses parmi trois résultats possibles.
- Comparez votre **pourcentage de réussite** d'une partie à l'autre.
- Augmentez la difficulté lorsque vous maîtrisez les niveaux précédents.

Découvrez Numéralis sur Boutique Logiciels

Consultez la fiche du jeu, sa présentation et les informations de téléchargement. Une question ? Contactez Boutique Logiciels.



DÉCOUVRIR LA FICHE NUMÉRALIS



CONTACTER BOUTIQUE LOGICIELS