



NOTICE ET CONSEILS POUR LA CREATION DE QUIZZS A PUBLIER SUR LE SITE QUIZZS.FREE.FR

1) LES CONSEILS POUR LA CREATION D'UN BON QUIZZ.....	3
QUIZZS EN IMAGES	3
QUIZZS SONORES.....	3
TAILLE DES QUIZZS.....	3
QUALITE DES REPONSES.....	4
ORDRE DES REPONSES.....	4
REPONSES AU FORMAT DATE.....	4
PONCTUATION.....	4
2) LES OUTILS POUR LA CREATION D'UN QUIZZ.....	5
I. LA PREPARATION DU QUIZZ.....	5
II. LA GENERATION DU QUIZZ.....	5
III. L'UTILISATION DU QUIZZMAKER EXCEL.....	5
REMARQUES LIMINAIRES	5
CONTENU	6
LANCEMENT DU QUIZZMAKER EXCEL.....	6
GENERER UN NOUVEAU QUIZZ	7
CORRIGER UN QUIZZ EXISTANT	9
REPRENDRE LA CREATION D'UN QUIZZ.....	9
FONCTIONS ADDITIONNELLES : IMPORT ET EXPORT DES REPONSES.....	9
IV. L'UTILISATION DU QUIZZMAKER EXE.....	10
NOUVEAU QUIZZ	10
REPRENDRE UN QUIZZ EXISTANT	10
CORRIGER UN QUIZZ EXISTANT	11
3) L'ENVOI DES QUIZZS POUR PUBLICATION.....	12

AVANT-PROPOS

Beaucoup d'entre vous souhaitent créer des quizzes à publier sur notre site et certains se heurtent à des difficultés parfois aisées à contourner.

Ce document est, nous l'espérons, un support pour mieux comprendre comment créer un bon quizz et quelques outils à utiliser pour ce faire.

Attention, il s'agit d'une aide pour mieux appréhender la création de quizzes. Pas d'une formation aux logiciels de retouche d'image ou audio.

Les logiciels ayant tous des modes de fonctionnement différents, il vous faut avoir ou acquérir les connaissances nécessaires pour les manipuler.

Il est rappelé que les outils nommés QuizzMaker sont destinés à la publication de quizzes sur le site <http://quizzes.free.fr>.

Vous pouvez également demander quelques conseils supplémentaires sur notre forum : <http://quizzesforum.free.fr/>

Si vous souhaitez disposer de conseils supplémentaires, n'hésitez pas à nous en faire part à l'adresse mail suivante : quizzes@free.fr

1) LES CONSEILS POUR LA CREATION D'UN BON QUIZZ

Quelques petits trucs pour que le quizz soit agréable à faire :

QUIZZS EN IMAGES

- Prenez des images claires et précises du sujet que vous voulez représenter. Il faut qu'il soit reconnaissable de manière certaine.
- N'utilisez pas les possibilités de réduction ou de déformation d'Excel.
- Si vous réduisez votre image avec un logiciel, attention au flou généré. Pensez à appliquer un filtre pour rendre à l'image sa netteté.
- Prenez des images de dimensions et de proportions similaires (idéalement les mêmes). Si les proportions sont vraiment différentes, groupez les images horizontales sur certaines lignes, et les verticales sur d'autres.
- Préférez les formats jpg, gif ou png moins lourds que le bmp.
- N'utilisez pas les réponses pour nommer les images, nommez les plutôt 001.jpg ou Img001.jpg

QUIZZS SONORES

- Ne mettez pas de morceaux trop courts, 5 secondes semblent un minimum.
- Ni trop long, 20 secondes maxi.
- Utilisez un codage assurant un bon rapport taille/compréhension. Restez en stéréo et à 22KHz, vous ne gagnerez rien à passer en mono et à 11KHz, sinon à accentuer la "bouillie" audio.
- N'utilisez pas les réponses pour nommer les morceaux, nommez les plutôt 001.mp3, 002.mp3 etc.
- Autant que faire se peut, pensez à enlever les tags des mp3 que vous utilisez.
- Par exemple dans Audacity :
 - Menu Projet / éditer les tags ID3, supprimer les lignes :
 - titre
 - artiste
 - album
 - année
 - commentaires

TAILLE DES QUIZZS

Afin de permettre à un maximum d'internautes de pouvoir télécharger nos quizzs, des limites sont fixées concernant la taille des fichiers.

- Pour les quizzs images et texte la limite est de 1 Mo.
- Pour les quizzs audio, la limite est de 2 Mo
- Pour les quizzs vidéos, la limite n'est pas encore fixée mais pourrait être de 4 ou 5 Mo
- Au-delà de ces limites, les quizzs reçus seront placés en « Hors Classement » c'est-à-dire qu'ils seront publiés mais en dehors du challenge permanent du site.

QUALITE DES REPONSES

Pensez à vérifier vos réponses plusieurs fois.

De préférence via une encyclopédie ou un dictionnaire.

Si vous utilisez Internet pour cela, ne faites pas une recherche à partir de la réponse que vous avez, mais bien par d'autres mots clés qui vous y amènent (sinon vous trouverez toujours votre orthographe, même si elle est fausse).

les informations publiées sur internet ne sont pas toujours fiables en matière de syntaxe alors dans la mesure du possible, vérifiez vos réponses sur plusieurs sites différents.

Si il existe un site officiel pour votre réponse, la syntaxe de ce site est à privilégier.

L'erreur est humaine, alors pensez à la vérification rigoureuse des réponses avant génération du quizz, en retapant vous-même les réponses dans le quizz par exemple.

Il arrive trop fréquemment que des lettres soient inversées et que l'on ne s'en rende pas compte à la relecture mais uniquement en se mettant à la place du quizzeur.

Evitez si possible les points de suspension ou les 'oe' (E dans l'O) dans les réponses, ces caractères sont parfois difficiles à reproduire pour les quizzers.

ORDRE DES REPONSES

Pensez à mélanger vos réponses et ne pas les trier dans l'ordre alphabétique avant de faire le quizz. Ce qui rendrait sa résolution un peu plus aisée.

A moins bien sûr que l'ordre des réponses soit important pour le quizz (rébus par exemple).

REPONSES AU FORMAT DATE

En interne, Excel convertit automatiquement une date en une valeur numérique correspondant au numéro du jour en comptant à partir du 01/01/1900 (faites le test, entrez une date dans une cellule, puis changez le format de la cellule en "Standard", vous verrez le numéro du jour choisi).

Si vous êtes amenés à demander une date en réponse avec le QuizzMaker, il va falloir ruser pour qu'Excel ne puisse plus comprendre que c'est une date.

Au choix, rajouter un article devant, mettre tout en toutes lettres... A vous de voir... A condition évidemment de préciser dans les instructions quelle particularité aura été utilisée

PONCTUATION

Il est conseillé de laisser la ponctuation dans les réponses. Les QuizzMaker sont parfaitement compatibles avec les caractères spéciaux.

Toutefois méfiez-vous des copier-coller d'internet qui parfois insèrent des caractères qu'il est difficile de taper sur un clavier français standard.

C'est le cas entre autres de certaines apostrophes qui peuvent différer entre le français et d'autres jeux de caractères.

Mais si vous avez vérifié votre quizz en saisissant les réponses, vous devriez vous en rendre compte.

Si vous ne souhaitez pas mettre de caractères spéciaux dans les réponses, précisez-le dans les instructions.

2) LES OUTILS POUR LA CREATION D'UN QUIZZ.

I. LA PREPARATION DU QUIZZ

Voici une liste non exhaustive pour aider à la création de quizzs images :

- Paint (inclus dans Windows)
- [XnView](#) - Gratuit et en français, permet de faire des retouches (bmp, gif, jpg, png,) existe pour : Windows, MacOS X, Linux x86, Linux ppc, FreeBSD x86, OpenBSD x86, NetBSD x86, Irix mips, Solaris sparc, Solaris x86, HP-UX, AIX

Voici une liste non exhaustive pour aider à la création de quizzs audio :

- Audacity - Gratuit et en français, permet de faire des retouches (supports des formats wav, mp3, ogg), existe pour : Windows, MacOS X, Linux

II. LA GENERATION DU QUIZZ

Deux outils sont actuellement proposés pour la génération de quizzs destinés à être publiés sur le site :

- Le QuizzMaker Excel (disponible ici : <http://quizz.free.fr/Fr/QuizzMaker.zip>)
- Le QuizzMaker EXE (disponible ici : <http://alexquizz.ifrance.com>)

Ces outils sont là pour vous simplifier la création.

Ils ne sont pas imposés pour la publication, vous pouvez très bien créer des quizzs par vos propres moyens et avec vos outils.

Naturellement, il faudra dans ce cas que le quizz soit suffisamment fiable (sécurité, stabilité) et être utilisé par le plus grand nombre.

III. L'UTILISATION DU QUIZZMAKER EXCEL

Remarques liminaires

- La taille limite des réponses est de 75 caractères.
- Le titre du quizz est 30 caractères inclus le mot quizz (soit 23 caractères pour le sujet).
- La taille maximale des explications d'une réponse est d'environ 230 caractères (plantage certain à 240 caractères). Pensez à bien formuler ces instructions qui permettront aux quizzseurs de mieux appréhender votre création.
- Evitez les caractères spéciaux (? " ! ... &) dans les **titres** de quizzs et les commentaires. (erreur 1004 à la génération).

- Si possible mettez les images dans le même dossier que le QuizzMaker et au plus proche de la racine (éviter les chemins d'accès longs et complexes)

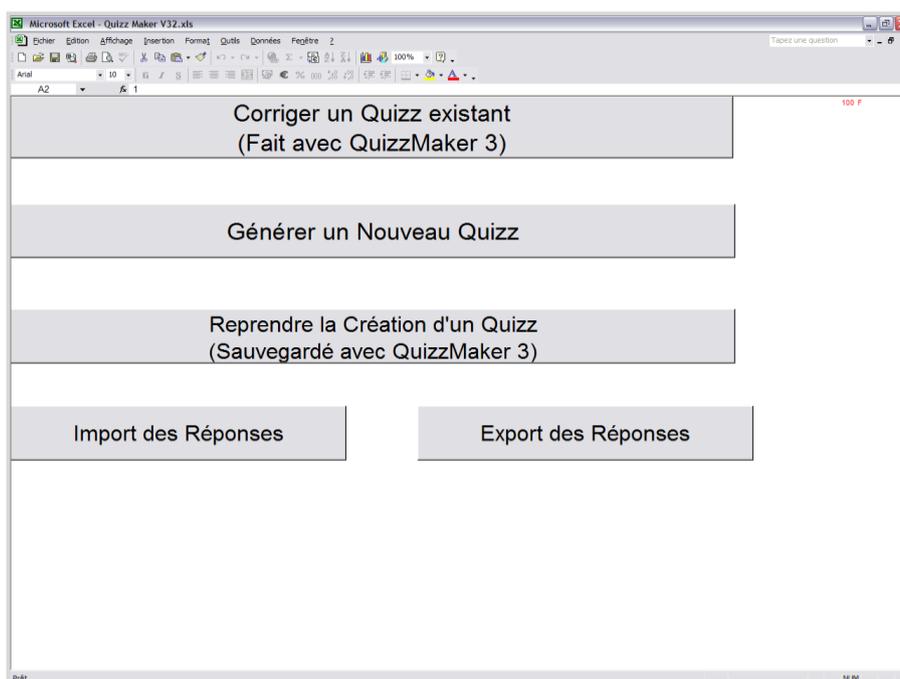
Contenu

Le fichier téléchargé contient

- Un fichier [Quizz Maker V32.xls](#)
- Un fichier [QMV.xls](#) (utilisé automatiquement sans intervention de votre part pour la création de quizzes audio)

Ces deux fichiers doivent être dézippés dans le même dossier.

LANCEMENT DU QUIZZMAKER EXCEL



Au lancement du QuizzMaker une page de présentation rappelle que la création d'un quizz avec cet outil est réservée à la publication pour le site <http://quizzes.free.fr/>. Toute autre utilisation est soumise à autorisation de la part des créateurs de l'outil et du site.

Cliquer sur cet avertissement ouvre le menu général du QuizzMaker comprenant :

- Corriger un quizz existant
- Générer un nouveau quizz
- Reprendre la création d'un quizz

Et deux fonctions additionnelles du QuizzMaker :

- Import des réponses
- Export des réponses

Ces deux dernières fonctions n'étant pas liées à la création des quizzes

Attention, avec cet outil, quel que soit le type de quizz que vous générerez, le nombre de réponses devra être un multiple de 3.

Lors de la création, vous pourrez sauvegarder votre projet de quizz (bouton "sauvegarder").

Un fichier Save sera généré qui vous permettra de reprendre là où vous en étiez.

L'outil vous proposera, au moment de la génération, d'utiliser le correcteur de Snoopy (que nous recommandons vivement).

Si vous répondez "non", le correcteur de syntaxe (quasiment, correct, presque, à peu près) sera permissif et permettra aux quizzers de trouver les réponses avec des anagrammes en tâtonnant.

60 à 80% de lettres bonnes(peu importe l'ordre de celle ci) : A Peu Près

80 à 90% de lettres bonnes : Presque

90 à 99% de lettres bonnes : Quasiment

Si vous répondez "oui", le correcteur de syntaxe sera moins permissif et ne signalera le "quasiment" que lorsque la réponse est réellement proche. Ce qui rend la résolution par tâtonnement moins aisée pour ceux qui ignorent tout de la réponse.

De 6 à 10 Lettres : Correct + Quasiment si il y a une seule faute.

11 à 20 Lettres : Correct + Quasi (1F) + Presque s'il y a 2 Fautes

21 à 30 Lettres : Correct + Quasi (1F) + Presque (2F) + A Peu Près s'il y a 3 fautes.

Au delà de 31 Lettres : Comme le correcteur standard décrit plus haut.

Dans tous les cas, lors de la génération du Quizz, le QuizzMaker créera 4 fichiers (5 pour un quizz audio) dans le même dossier que le QuizzMaker Excel :

- Le fichier du quizz (à transmettre pour publication)
- Le fichier réponses (à transmettre avec le quizz à publier)
- Le fichier codes (à transmettre avec le quizz à publier, sinon votre quizz serait "hors classement")
- Le fichier save vous permettant de reprendre la création du quizz en cas de problème (à ne pas transmettre, il nous est inutile)
- Et éventuellement un fichier avec extension DAT (pour les quizzs audios, il s'agit du fichier contenant les morceaux et il est donc nécessaire de le transmettre pour publication)

GENERER UN NOUVEAU QUIZZ

Quizz Texte :

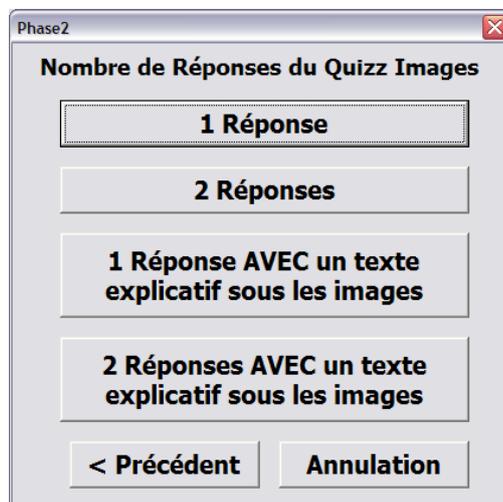
La seule particularité est la possibilité d'importer des listes de questions ou de réponses à partir d'un fichier Excel préparé à l'avance par vos soins.

Ce qui vous évitera de saisir la totalité des textes dans les cellules.

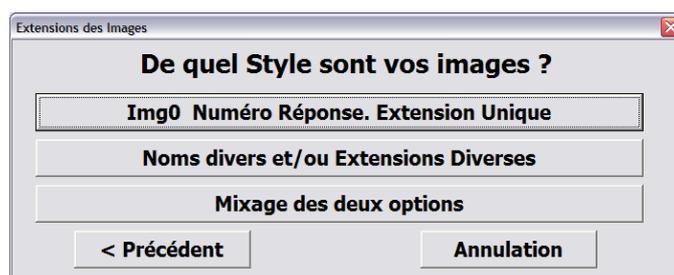
Quizz Images :

Le principe est quasiment identique que pour les quizzs texte avec les particularités suivantes :

- La possibilité de choisir dès le début du nombre de réponses nécessaires pour chaque image ainsi que la possibilité d'insérer un texte qui s'affichera lorsque la réponse sera trouvée (texte explicatif sous les images).
- Attention, en cas d'insertion de commentaires sous les réponses trouvées, le quizz est limité à 30 réponses.
- Les commentaires ne peuvent pas être importés à partir d'un fichier Excel.



- Il faut ensuite indiquer au QuizzMaker la façon de trouver les images



- Dans le premier cas, le QuizzMaker détectera automatiquement la présence des images placées dans le même dossier que le QuizzMaker, à condition que celles-ci se nomment IMG001, IMG002, IMG003 etc. (avec l'extension adéquate).
- Dans le deuxième cas, vous devrez préciser à chaque réponse le chemin de l'image à insérer.
- Le troisième bouton est là pour ceux qui souhaitent préciser le chemin de certaines images et pas des autres. Cette option étant peu pratique car il est nécessaire dans ce cas d'indiquer les chemins pour les images "IMG0" ne se trouvant pas dans le dossier du QuizzMaker.

Vous devrez ensuite indiquer les choix graphiques de votre quizz.

Quizz Audio :

Mis à part l'impossibilité de choisir la charte graphique (basée sur le fichier QMV.xls) ce type de quizzs ne présente pas de particularités autres que la découpe des fichiers audio expliquée dans le chapitre "conseils pour la création d'un bon quizz".

Le nombre de réponses ne peut pas dépasser 30.

CORRIGER UN QUIZZ EXISTANT

Cette option vous permet, grâce au fichier réponses, de retoucher le quizz en cas d'erreur d'orthographe par exemple.

Elle ne permet pas de changer d'image, de morceau de musique, de titre, d'instruction ou de charte graphique.

Pour cela il vous faut régénérer le quizz (ou reprendre la création d'un quizz à partir de la sauvegarde).

REPRENDRE LA CREATION D'UN QUIZZ

Cette option vous permet, grâce au fichier "save", de reprendre la création du quizz ou de recommencer un quizz terminé quand les modifications sont plus importantes qu'une simple faute d'orthographe.

Si il s'agit du titre ou des instructions qui méritent modifications, utilisez les boutons "précédent" pour atteindre les premiers écrans.

A chaque régénération de quizz, le numéro de version du quizz s'incrémente. Ce qui fait que vous serez en mesure de revenir en arrière en cas de régression de vos versions successives.

FONCTIONS ADDITIONNELLES : IMPORT ET EXPORT DES REPONSES

Ces deux options ne sont pas destinées aux créateurs mais aux quizzers pour leur éviter de retaper leurs réponses en cas de correction de quizz.

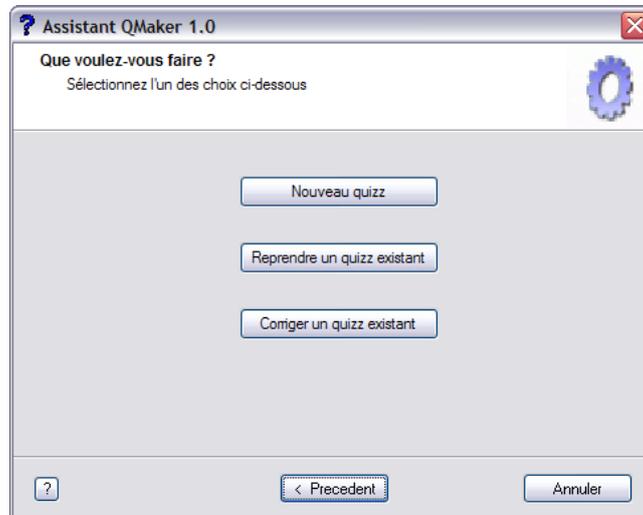
Certains quizz publiés sont parfois corrigés suite à des erreurs et dans ce cas les réponses peuvent changer.

Cette option permet de basculer les réponses saisies par le quizzeur de l'ancien vers le nouveau quizz.

La marche à suivre est la suivante :

- Ouvrir l'ancien quizz que vous avez rempli
- Ouvrir le QuizzMaker et faire "export" ce qui donnera la création d'un fichier "export nom du quizz.xls" dans le même répertoire.
- Tout fermer
- Déplacer l'ancien quizz dans un autre répertoire et mettre le nouveau à la place (dans le même dossier que le fichier "export nom du quizz.xls").
Le fichier quizz doit avoir **EXACTEMENT** le même nom que l'ancien !
- Ouvrir le QuizzMaker et faire "import" (suivre les instructions).

IV. L'UTILISATION DU QUIZZMAKER EXE



L'utilisation de cet outil est très simple.

Il nécessite de le lancer sous Windows (ou sur un émulateur Windows pour Mac ou Linux).

Il ne gère pour le moment les quizzs textes/images/audio avec 96 items au maximum.

Formats d'images testés : gif, jpg, bmp (ne fonctionne pas avec les formats pcx, png, tga, tif).

Formats audio testés : mp3, wav (ne fonctionne pas avec le format ogg).

Testé sur WinXP Pro, WinXP Pro SP2, WinXP Home SP2, Win2000 Pro.

NOUVEAU QUIZZ

Cette fonction ne présente pas de difficultés particulières.

Choisissez avec le menu déroulant le type de quizzs que vous souhaitez générer et suivez les instructions pas à pas de l'interface.

REPRENDRE UN QUIZZ EXISTANT

Cette fonction vous permet de recommencer un quizz lorsque vous souhaitez le retoucher en profondeur.

Elle se base sur le fichier "réponses" généré par l'étape précédente.

CORRIGER UN QUIZZ EXISTANT

Cette fonction vous permet de corriger les éventuelles fautes d'orthographe de votre quizz sans pour autant le modifier en profondeur.

Elle se base sur le fichier "réponses" également.

3) L'ENVOI DES QUIZZS POUR PUBLICATION

Les quizzs sont à envoyer à: quizzs@free.fr

Nous vous demandons de mettre un sujet clair au mail d'envoi de quizz.

Nous avons beaucoup de spam sur cette boîte et il serait dommage que votre quizz soit supprimé en pensant avoir affaire à un message non sollicité

Envoyez le zippé avec les fichiers quizz, code et réponses.

Pour ceux qui ne connaissent pas la manipulation :

Dans l'explorateur, quand vous faites un clic droit sur un fichier il doit vous proposer soit :

- Compress to zip
- Ajouter au zip
- Add to Archive
- Ajouter à l'archive
- Envoyer vers dossier compressé
- etc ... Suivant votre outil de compression.

Il vous suffit alors de faire une sélection multiple de vos fichiers (à l'aide de la touche ctrl) toujours dans l'explorateur.

Une fois en surbrillance, faites un clic droit sur l'un des trois fichiers sélectionnés et choisissez le menu qui vous est proposé pour zipper.

Sinon vous zippez un fichier seul et après vous lui ajoutez les deux autres dans le zip en les faisant glisser dans l'explorateur.

Rappel : le fichier save nous est inutile, il ne sert à rien de nous l'envoyer.

Nous ne faisons pas de censure sur les quizzs envoyés.

Cependant, ce site étant destiné à un large public, les quizzs à caractères pornographiques, discriminatoires ou violents ne seront pas diffusés.

Un quizz peut être fortement retardé ou mis hors classement si

- Il est trop gros (plus de 1 Mo pour les quizzs texte et image, 2Mo pour les quizzs audio)
- Les images ou le son sont de qualité trop médiocre
- Sachez enfin qu'un quizz qui contient plus de 10 % de réponses erronées ne sera pas publié sur le site.

En espérant que ce document vous apporte une aide à la création de quizzs.

N'hésitez pas à nous demander des précisions si certains passages ne sont pas clairs ou pas abordés.

Bonne création !