

Comment créer une histoire interactive avec le logiciel Quandary

Télécharger et installer le logiciel

1. Téléchargez le logiciel à partir du site Web du cours, dans la section **Ressources technologiques / Logiciels à télécharger**.

Configurer le logiciel

1. Dans le menu **Options**, cliquez sur **Interface**, puis sur **Sélectionner un fichier d'interface**.
2. Choisissez le fichier *français.gif* et cliquez sur **Ouvrir**.
3. Le logiciel est maintenant affiché en français.

Créer le dossier de l'histoire

1. Dans le dossier à votre nom, créez un sous-dossier appelé *histoire*. Vous y placerez le fichier de votre histoire en format Quandary et en format HTML, de même que les images que vous pourriez utiliser dans l'histoire.

Concevoir l'histoire

Remarque. – La version non enregistrée du logiciel Quandary permet de créer une histoire interactive comptant un **maximum de 12 étapes**.

1. Avant toute chose, concevez votre histoire interactive sur papier.
2. Commencez par concevoir le parcours idéal (qui mène à une fin heureuse), puis ajoutez-y des culs-de sac (qui mènent à la fin de l'histoire, à la mort du héros, etc.) ou même des étapes intermédiaires (qui ne font pas partie du parcours idéal mais qui permettent d'y revenir).

Consultez l'exemple de parcours ci-joint, à la dernière page.

Créer la première étape de l'histoire

1. Dans la fenêtre qui apparaît, remplacez [**Titre du JEU**] par le titre de votre histoire.
2. Remplacez ensuite [**Titre de l'étape**] par le titre de la première étape.
3. Dans la zone **Contenu de l'étape**, tapez la première étape de l'histoire.

Notez qu'il vaut mieux créer toutes les étapes avant de créer des liens entre elles. Allez donc à la rubrique ci-dessous.

Créer les autres étapes

1. Pour créer une deuxième étape, cliquez sur la flèche droite dans la zone **Numéro de l'étape**.
2. Tapez de nouveau le titre et le contenu de l'étape.

3. Répétez l'opération pour toutes les étapes que vous avez conçues.

Créer les liens

1. Une fois toutes les étapes créées, il faut les lier entre elles selon le plan que vous avez fait sur papier.
2. Revenez tout d'abord à l'étape n° 1.
3. Cliquez sur le bouton **Nouveau lien**, au bas de l'écran.
4. Dans la fenêtre qui apparaît, choisissez l'étape vers laquelle pointera le lien.
5. Si vous le souhaitez, changez le texte du lien entre remplaçant [**Titre de l'étape**] par le texte de votre choix.
6. Cliquez sur **OK**.
7. Répétez cette procédure pour tous les liens à créer.

Vérifier l'ordinogramme de l'histoire

1. Pour vérifier si votre histoire interactive est conforme au plan que vous avez fait sur papier, cliquez sur le menu **Options**, puis sur **Voir hors connexion**.
2. Après avoir vérifié les liens, fermez cette fenêtre.
3. Faites les corrections nécessaires au besoin.

Configurer l'aspect de la page Web

1. Dans le menu **Options**, cliquez sur **Configurer Aspect page Web**.
2. Dans l'onglet **Introduction**, tapez le texte d'introduction de votre histoire.
3. Dans l'onglet **Atouts/Messages**, traduisez le texte anglais. Par exemple, tapez :
 1. Vous avez :
 2. Vous ne pouvez pas faire cela.
 3. L'histoire est terminée.
4. Dans l'onglet **Boutons de contrôle**, traduisez le texte anglais. Par exemple, tapez :
 1. Débuter
 2. Annuler
 3. Recommencer
 4. OK
 5. OK
 6. Signet
5. Dans l'onglet **Minuteur**, configurez les paramètres si vous le souhaitez.
6. Dans l'onglet **Boutons de navigation**, traduisez le texte anglais. Par exemple, tapez :
 1. Suivant
 2. Sommaire
 3. Retour

Remarque. – Vous pouvez aussi choisir de ne pas afficher ces boutons.

7. Dans l'onglet **Apparence**, indiquez au besoin l'image qui apparaîtra en arrière-plan de toute les étapes de l'histoire (n'oubliez pas de mettre le fichier d'image dans le même dossier que votre histoire interactive).
8. Choisissez les couleurs des différentes parties de la page Web.
9. Au besoin, cliquez sur **Colours** pour voir les codes de couleur en hexadécimal.
10. Cliquez sur **OK**.

Enregistrer l'histoire en format Quandary

1. Pour enregistrer votre histoire en format Quandary, cliquez sur le menu **Fichier**, puis sur **Enregistrer sous**.
2. Choisissez le bon répertoire (le sous-dossier *histoire* dans le dossier à votre nom).
3. Cliquez sur **Enregistrer**.

Convertir l'histoire en format Web

1. Pour enregistrer votre histoire en format Web, cliquez sur le menu **Fichier**, puis sur **Exporter en XHTML**.
2. Choisissez le bon répertoire (le sous-dossier *histoire* dans le dossier à votre nom).
3. Cliquez sur **Enregistrer**.

Tester l'histoire dans votre navigateur

1. Dans la fenêtre qui apparaît, cliquez sur **Voir mon parcours dans mon navigateur**.
2. Si votre navigateur affiche un bandeau de sécurité (**Pour vous aider à protéger votre ordinateur...**), cliquez sur celui-ci et autorisez le contenu bloqué.
3. Vérifiez l'exactitude de votre histoire et apportez des corrections au besoin.

Ajouter une image

1. Pour ajouter une image dans une page de votre histoire, placez votre pointeur dans la zone **Titre de l'exercice**, **Titre de l'étape** ou **Contenu de l'étape**.
2. Dans le menu **Insérer**, cliquez sur **Image**, puis sur **Insérer une image à partir d'un fichier local**.
3. Dans la fenêtre qui apparaît, sélectionnez l'image voulue (vous devez l'avoir déjà enregistrée dans le dossier de l'histoire).
4. Cliquez sur **Ouvrir**.
5. Dans la fenêtre qui apparaît, choisissez l'emplacement de l'image et dimensionnez-la au besoin.
6. Cliquez sur **OK**.

Autres fonctions

Le logiciel Quandary offre d'autres fonctions plus sophistiquées que celles qui sont décrites dans ce document. Si vous souhaitez les utiliser, consultez le tutoriel de Quandary (en anglais) à l'adresse http://www.halfbakedsoftware.com/quandary/version_2/tutorial/tutorial.htm

Exemple de parcours d'une histoire interactive avec Quandary

