

Pour aller plus loin : intégrer du texte, des images, de l'audio ou de la vidéo dans *Hot Potatoes*

Pour les 5 modules du logiciel Hot Potatoes, il est possible d'inclure du texte, des images, des sons ou des extraits vidéo. Cela permet de rendre les exercices plus attractifs et ouvre également le champ des activités possibles (CE, CO, ...).

I. Intégrer du texte

Pour intégrer du texte, rien de plus simple, cela peut-être utile par exemple pour le module *JQuiz* afin de proposer un test de compréhension écrite. Prenons un exemple : la lecture du conte du petit Chaperon rouge ...

Pour inclure du texte, il me faut ajouter une ressource. Il suffit pour cela de cliquer sur le menu fichier et de sélectionner *Ajout Ressource* (Touche de raccourci Ctrl + R)

① On coche

② On donne un titre

③ On entre le texte, éventuellement par copier-coller

④ On valide en cliquant sur le bouton OK

A l'export, on aura l'exercice présenté sur deux colonnes, avec, à gauche, le texte et à droite, les questions.

Le petit chaperon rouge

Lis le texte et coche les bonnes réponses!

Le petit chaperon rouge

Il était une fois....

une petite fille qu'on appelait Chaperon Rouge, on lui avait donné ce nom parce sa maman lui avait fait un très joli bonnet rouge. Et, à l'époque, les bonnets s'appelaient des chaperons. Au village, quand on la voyait arriver, on disait: Tiens voilà le Petit Chaperon Rouge.

Le petit Chaperon Rouge avait une grand-maman qui vivait seule à l'autre bout de la forêt. La vieille dame très âgée, ne sortait pas beaucoup de sa maison.

Un jour sa maman lui dit: Grand-maman est malade, j'ai fait ce matin des galettes que ta grand-maman aime tant, sois gentille, va donc les lui porter avec ce fromage et ce petit pot de confiture. Mais ne quitte pas le sentier, car papa a vu des loups qui rôdaient dans la forêt.

Le Petit Chaperon Rouge promit de se méfier puis, toute joyeuse, elle mit sa cape rouge, son bonnet rouge et elle prit son petit panier. Ne traîne pas en chemin recommanda la maman. Ne parle à personne et reviens avant la tombée de la nuit. Le Petit Chaperon Rouge lui donna un gros baiser et partit en sautillant.

Or, tout près de là, un loup affamé rôdait dans le bois. Soudain il vit l'enfant. Miam! miam! l'eau lui monta à la bouche et il se lécha les babines en pensant au succulent dîner qu'il allait faire.

Afficher toutes les questions

1 / 1

Le petit chaperon rouge est ...

A. ? rouge

B. ? bleu

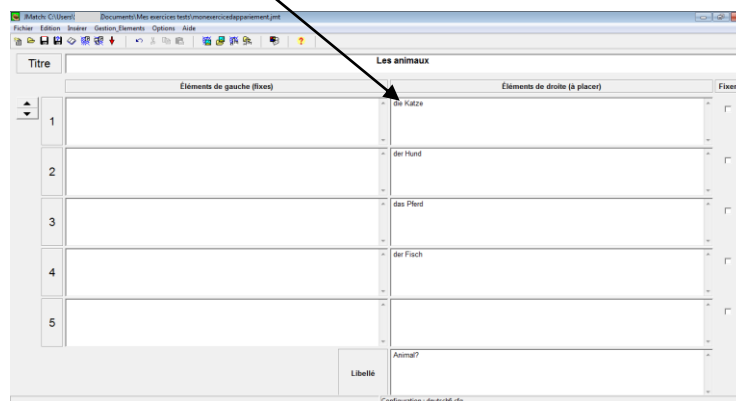
C. ? vert

D. ? jaune

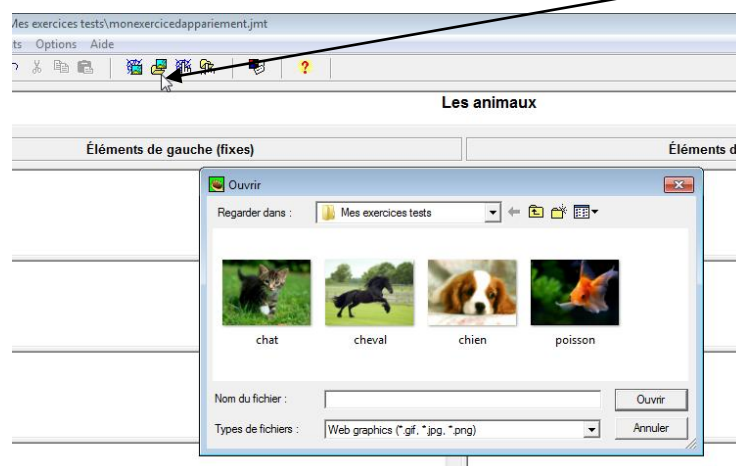
II. Intégrer des images

On peut le faire dans tous les modules, le principe est simplement que les images doivent être stockées, pour plus de facilité, dans le même répertoire que l'exercice. On veillera à choisir des images d'un format raisonnable car plus on choisira des grosses images, plus elles seront lourdes et plus la page mettra de temps à s'afficher. Je souhaite modifier mon exercice 2 d'appariement avec des images. Je vais procéder comme suit :

1. J'ouvre mon fichier *monexercicedappariement.jmt* et je supprime les traductions des mots (j'aurais très bien pu les garder, rien n'empêche de mettre du texte ET des images). Je les remplace par les éléments de la colonne de gauche car si je place les images dans la colonne de droite, elles ne s'afficheront pas en export normal dans le menu déroulant.



2. Je me place à l'endroit où je souhaite insérer une image et je clique sur l'icône avec le dossier et l'image



3. Le fenêtre *Ouvrir* s'ouvre sur le dossier où j'ai enregistré mon fichier. C'est là que se trouvent mes images. Remarque : le logiciel accepte les images en .gif, .jpg ou .png. Je sélectionne l'image que je souhaite et je clique sur *Ouvrir*.

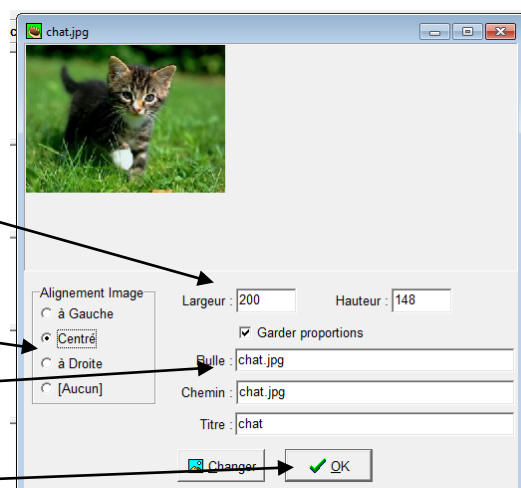
4. L'image s'ouvre dans une fenêtre spécifique. Je peux :

- modifier sa taille d'affichage, ici je la calibre à 200 de largeur

- définir son alignement

- choisir le texte qui s'affichera en info bulle si je laisse
Ma souris placée sur l'image

Je valide en cliquant sur le bouton *OK*

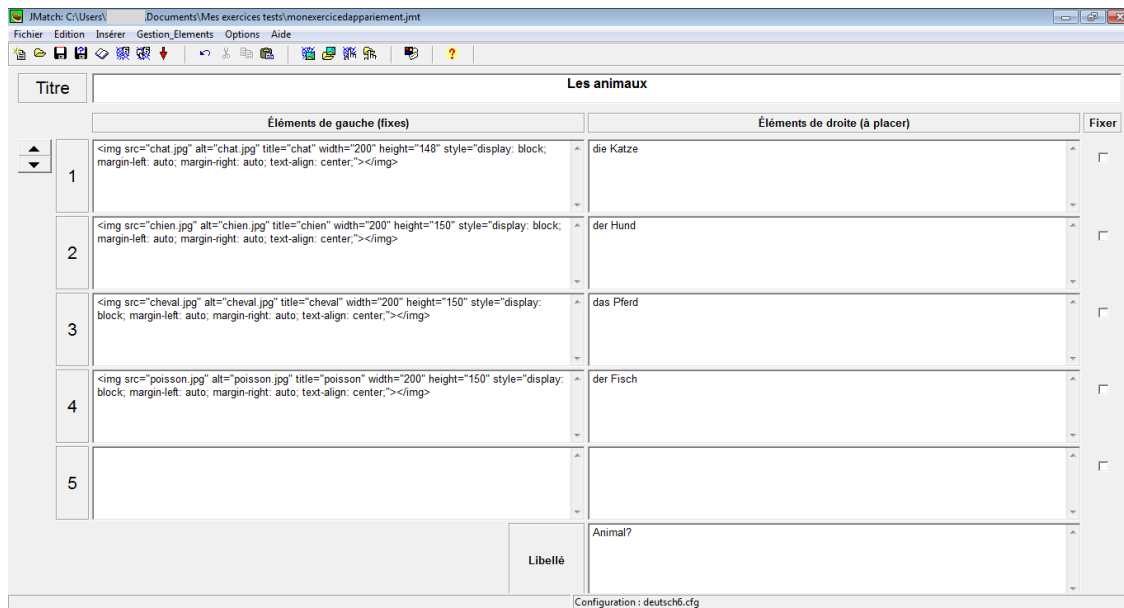


5. L'image apparaît dans le programme sous forme de code html, encadré par les balises

```

    Éléments de gauche (fixes)
    </img>
  
```

6. J'insère de la même façon des images dans les autres cases et je retrouve avec la configuration suivante :



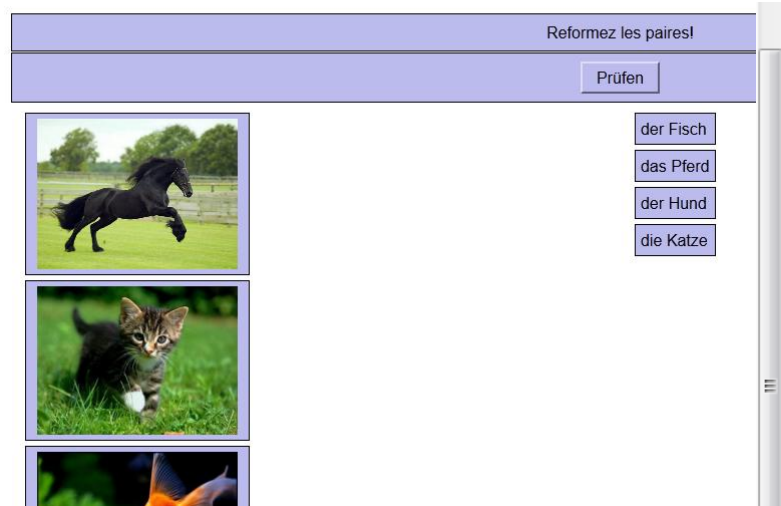
- J'aurai à l'export les deux affichages suivant ;
 en mode normal

Les animaux Exercice d'association



en mode plus dynamique

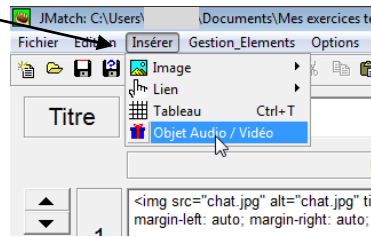
Les animaux Exercice d'association



Le problème, dans cette deuxième version, c'est qu'il sera difficile de glisser - déposer les éléments de la colonne de droite, ceux de la colonne de gauche ne s'affichant qu'en utilisant les ascenseurs. Mieux vaut donc privilégier l'export normal.

III. Intégrer du son ou de la vidéo

- Il est possible également d'insérer du son ou de la vidéo en passant, comme pour les images, par la commande *Objet Audio / Vidéo* du menu *Insérer*.



- On paramètre le format d'affichage dans la fenêtre qui s'ouvre :

① On indique au programme où se trouve le fichier en question

② On définit la console que l'on souhaite utiliser

③ On valide son choix en cliquant sur le bouton OK

- Cette façon de faire ne fonctionne pas toujours, de sorte qu'il vaut mieux utiliser une console externe en bidouillant un petit peu le code source de la page. Imaginons que mon test de CE soit un test de CO, je vais inclure du son, pour cela, je vais procéder comme suit :

① Je tape à l'endroit où je souhaite insérer le son (dans les questions, les consignes, le titre, ...), le code suivant :

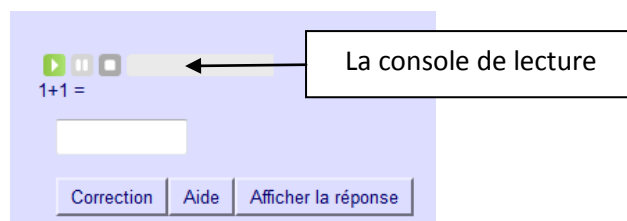
```
<object>
<param name="wmode" value="transparent">
<param name="allowScriptAccess" value="sameDomain" />
<param name="movie" value="dewplayer.swf?mp3=nomdufichier.mp3&autostart=1&autoplay=1" />
<param name="quality" value="high" />
<param name="bgcolor" value="FFFFFF" />
<embed src="dewplayer.swf?mp3=nomdufichier.mp3&autostart=0&autoplay=1" quality="high" bgcolor="FFFFFF"
width="170" height="20" name="dewplayer" wmode="transparent" align="middle" allowScriptAccess="sameDomain"
type="application/x-shockwave-flash" pluginspage="http://www.macromedia.com/go/getflashplayer"></embed></object>
```

② Je remplace **nomdufichier** par celui de mon fichier son (au format MP3), sans espaces.

③ Je place ce fichier son dans le même dossier que ma page web d'exercice.

④ Je place également dans ce dossier le fichier *dewplayer.swf*. Il s'agit du lecteur qui se lancera pour lire le fichier son.

⑤ J'aurai le résultat suivant :



⇒ Téléchargez ce fichier avec un exemple dans le dossier *exemple_son.zip*

- Pour insérer de la vidéo, on peut procéder de la même façon avec le code suivant :

```

<object id="player" classid="clsid:D27CDB6E-AE6D-11cf-96B8-444553540000" name="player" width="550" height="433">
<param name="movie" value="player.swf" />
<param name="allowfullscreen" value="true" />
<param name="allowsriptaccess" value="always" />
<param name="flashvars" value="file= nomdufichiervideo.flv " />
<embed
type="application/x-shockwave-flash"
id="player2"
name="player"
src="player.swf"
width="400"
height="315"
allowsriptaccess="always"
allowfullscreen="true"
flashvars="file=nomdufichiervideo.flv"
/>
</object>

```

② Je remplace **nomdufichiervideo** par celui de mon fichier son (au format.flv), sans espaces.

③ Je place ce fichier video dans le même dossier que ma page web d'exercice.

④ Je place également dans ce dossier le fichier *player.swf*. Il s'agit du lecteur qui se lancera pour lire la vidéo.

⇒ **Téléchargez ce fichier avec un exemple dans le dossier *exemple_video.zip***

- Certains sites proposent également une insertion directe de leurs fichiers audio ou vidéo. Il est possible de copier directement le code d'insertion proposé par ces sites pour ensuite copier dans Hot Potatoes.

* Ainsi, il est très aisé d'intégrer dans un exercice Hot Potatoes une vidéo de YouTube ou Daily Motion



S'affiche alors le texte qu'il faut copier – coller dans Hot Potatoes

Après avoir sélectionné les options souhaitées plus bas, copiez-collez le code d'intégration ci-dessus. Ce dernier change en fonction des options choisies.

* D'autres sites proposent cette insertion, comme le site audio-lingua

The screenshot shows the Audio-Lingua website interface. At the top, there is a header with the 'AUDIO Lingua' logo and 'académie Versailles' branding. Below the header, there are navigation links and a search bar. The main content area displays search results for 'meine stadt', showing 32 resources. The first result is 'Christina : Graz, meine Stadt ...', which includes a description in German, a rating of 8 votes, and a download icon. Below the description, there is a section for 'Lecteur exportable pour site ou blog' containing an HTML code snippet for an audio player. A callout box with an arrow points to this code, containing the text 'Code à copier – coller dans Hot Potatoes'.

Code à copier – coller dans Hot Potatoes

Voilà, avec tous ces éléments, vous avez déjà bien à faire ☺ ! Bonne continuation !

Bien amic@llemand

Stéphane RAYMOND