

TFC Tim & Timéa – Annexos

1. Instruccions per a escriure en català amb LaTeX:

a. Al document .tex

Introduir les instruccions següents a la capçalera del document, després de les altres instruccions `\usepackage` si n'hi ha (generalment és el cas) i abans de `\begin{document}`:

```
\usepackage{lmodern}
\usepackage[T1]{fontenc}
\usepackage[catalan,activegrave]{babel}
```

Per a escriure 'l' geminades, enlloc d'escriure “l·l”, utilitzar la comanda `\lgem{}`, que dona un millor resultat gràfic.

b. A l'entorn d'edició de textos TeXShop per a Mac OS X

Mètode 1:

Instal·lar el *Catalanitzador* de Softcatalà, disponible a l'adreça web de Softcatalà - <http://catalanitzador.softcatala.org> - amb almenys l'opció “Instal·la el corrector ortogràfic” activada i reiniciar el sistema.

Mètode 2:

Alternativament, si es vol recuperar el diccionari que s'utilitza amb el Libre/OpenOffice, es pot copiar (*catala.aff* + *catala.dic*) a la carpeta `$HOME/Library/Spelling/` utilitzant p.e. l'interpret de comandes de Mac OS X, l'aplicació `/Applications/Utilities/Terminal.app`. Els fitxers *.aff* i *.dic* es troben dins de l'arxiu *.oxt* de l'extensió corresponent al diccionari, obtingut a <http://extensions.services.openoffice.org/dictionary>, que de fet és un arxiu zip (basta doncs reanomenar-ho a *.zip* per a descomprimir-ho i així obtenir fitxers *.aff* i *.dic*). Després d'això, modificar les preferències del sistema per a utilitzar-ho, com es mostra bé al punt 6 de la guia <http://mossegalapoma.cat/tot-diccionaris-i-correctors-catala-lion>. Amb allò fet, basta reiniciar TeXShop per a gaudir-ne. Per a detalls sobre com recuperar i/o crear diccionaris personalitzats amb aquest mètode, veure també <https://forum.openoffice.org/en/forum/viewtopic.php?f=7&t=33297>.

2. Instruccions per a capturar vídeo i àudio a una aplicació Android amb el cable USB i un jack

a. Captura vídeo amb un cable USB i l'eina screenrecord

Per a utilitzar screenrecord, s'ha d'instal·lar la versió 4.4 del sistema Android al dispositiu mòbil d'on volem capturar la sortida vídeo (és a dir ho que surt a la pantalla). Si una versió oficial no existeix – com era el cas amb el S3 utilitzat – cal instal·lar una versió no oficial, com per exemple el Cyanogenmod 11. Per a instruccions detallades sobre com fer-ho, veure <http://www.youtube.com/watch?v=fVakZq0znz8>.

Una vegada screenrecord instal·lat, es pot utilitzar mitjançant adb (referir-se als punts 1-4 de <http://bnotezz.tumblr.com/post/58250519240/create-phoneygap-project-in-android-studio>, guia que es recomana a la pàgina 16 de la memòria per a instal·lar l'entorn Android Studio), connectant el mòbil per USB al PC i teclejant “adb shell screenrecord /sdcard/captura.mp4”

al interpret de comandes del Windows 7 (tecla Windows + R -> teclejar “cmd” -> enter per a accedir-hi); arrencarà un emmagatzemament d'una duració de 3 minuts per defecte, cosa que es pot modificar amb l'argument *-time-limit* de la comanda, que queda al final *adb shell screenrecord --time-limit [el_limit_de_temps_en_segons] /sdcard/captura.mp4*.

Com se'n pot deduir de la comanda, el vídeo quedarà emmagatzemat al fixter *captura.mp4* a la “sdcard”, que en general representa l'espai d'emmagatzemament intern del mòbil i/o de la tauleta i no pas una tarjeta SD física. Amb això, es pot extreure utilitzant l'eina Android file transfer per a Mac OS X, o directament via l'explorador de fitxers al Windows.

b. Captura àudio amb un cable mini-jack i Audacity

Connectant la sortida àudio del mòbil a l'entrada àudio del ordinador, ja tenim el senyal àudio de qualsevol aplicació que s'hi utilitza al nostre abast. Ara, per a poder emmagatzemar aquest senyal i filtrar el soroll, si n'hi ha (era el cas amb el material utilitzat), una eina molt pràctica és l'aplicació gratuïta i de codi obert [Audacity](#), disponible entre altres per a OS X. A aquesta eina, s'ha de seleccionar l'entrada àudio integrada (*Built-in input*) enlloc del micròfon seleccionat per defecte i després prémer el botó rec (el disc roig), de preferència al mateix moment que s'arrenca el screenrecord (pot ser un segon després, ja que triga un poc) per a tenir una captura àudio-vídeo sincronitzada. Quan s'acaba la captura vídeo, s'ha d'acabar també la captura àudio, ho que es fa manualment prement stop (el quadrat groc). Després, s'ha de verificar amb play (el triangle verd) si hi ha soroll al àudio emmagatzemat; si n'hi ha, caldrà seleccionar la platja més gran de soroll pur, és a dir de “silenci” que es trobi a la captura, fent un moviment de selecció amb el ratolí des del seu inici fins al seu final. Això fet, s'haurà de seleccionar Reducció del soroll al menú Efectes i després Prendre el perfil del soroll. Finalment, és pot seleccionar tota la captura i tornar a aquest menú, prement OK aquesta vegada. La captura quedarà sense soroll perceptible per l'orella. Ara es pot exportar mitjançant el menú Fitxer->Exportar..., seleccionant el format aiff, en el cas de fer-ho a Mac OS X; sempre en aquest cas, obrir el fitxer generat amb QuickTime (“/Applications/QuickTime Player”) i anar al menú Fitxer->Exportar... d'aquesta aplicació. Fer clic a Exportar per a tenir un fitxer m4a (que anomenarem audio.m4a), compatible amb els dispositius mòbils d'Apple i sobretot, integrable a un vídeo mp4, ho que és el que ens interessa.

3. Instruccions per a fusionar els vídeo i àudio capturats

Ara que tenim una captura àudio i vídeo més o menys sincronitzades manualment, ens interessa fusionar-les a un sol fitxer vídeo; això es pot fer molt senzillament i sobretot, sense pèrdues, amb l'eina MP4Box integrada a l'aplicació [Osmo4 per a Mac OS X](#) de GPAC. Una vegada Osmo4 instal·lat a la carpeta /Applications, s'ha d'obrir un Terminal i utilitzar la comanda següent:

```
“/Applications/Osmo4.app/Contents/MacOS/MP4Box -add audio.m4a captura.mp4”
```

Després d'uns segons, ja tenim el vídeo final, amb àudio integrat i cap pèrdua de qualitat!

4. Instruccions per a canviar el motor de generació vocal per defecte a Android 4+

Anar als paràmetres (menú d'aplicacions->Paràmetres) del sistema Android, a l'apartat Llengua i teclat; aquí, fer clic a Opcions de síntesi vocal. Ja es pot seleccionar el motor TTS favorit (quan n'hi ha més d'un), seleccionant aquest per mitja del botó radio (cercle), que quedarà omplert amb un disc verd quan s'ha seleccionat.

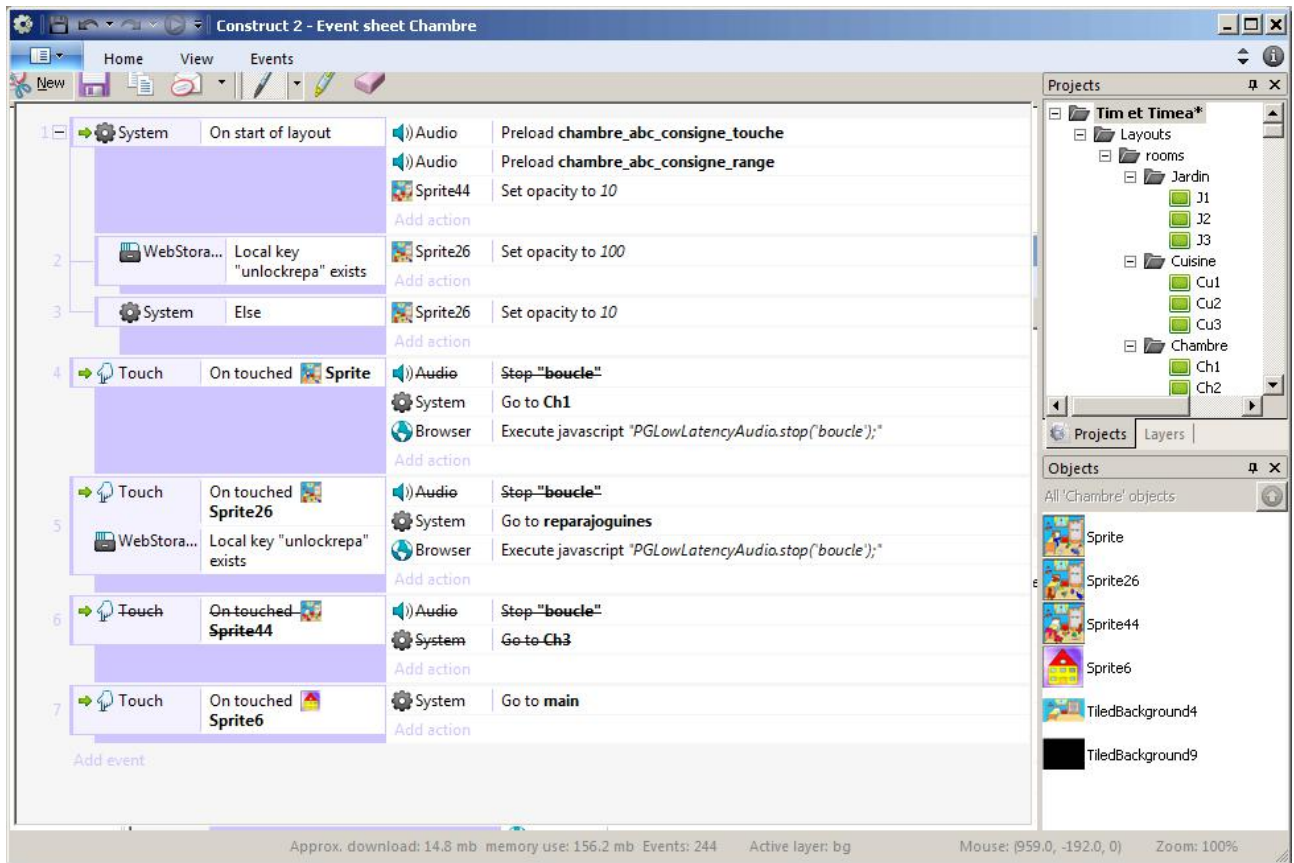
En cas que més d'una llengua estigui instal·lada, es podrà seleccionar la llengua fent clic a la roda dentelada simbolitzant els paràmetres del motor TTS triat i després a l'apartat Llengua d'aquests; es selecciona de manera anàloga al motor.

5. Captures de pantalla dels *event-sheets* de l'aplicació al Construct 2:

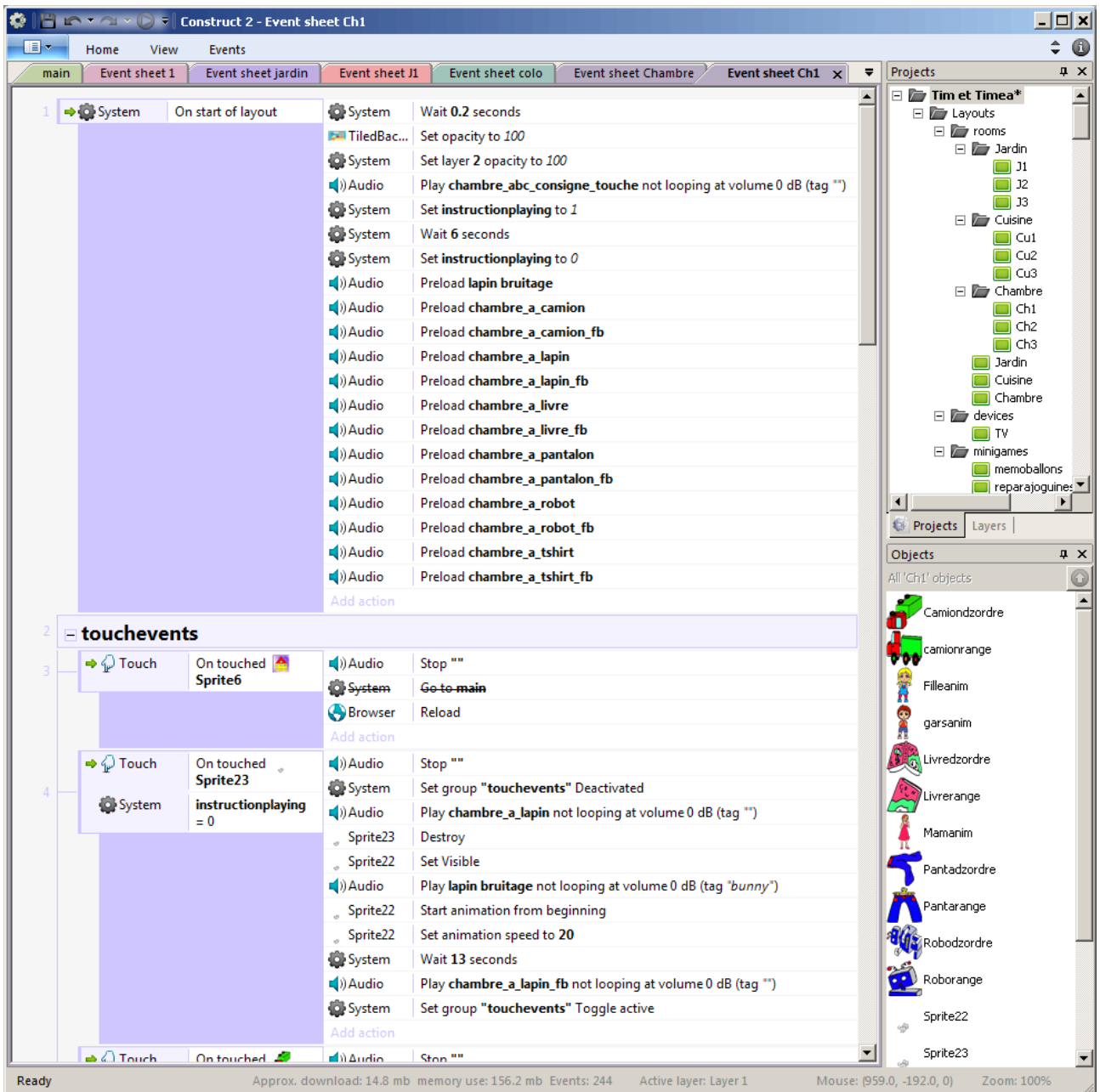
Got to wait 0.1 s before changing volume back to 1.0, so that this gets executed after the video finished playing (strangely enough, the wait instruction starts counting time AFTER that too, which is why it is set to a very low value); to make it worse, this behaviour is inconsistent across Android versions, so that the loop's volume will be lower during the video only on some recent versions (including, but probably not limited to, 4.4), while on others it won't...

Event ID	Trigger	Action
1	System: On start of layout	Audio: Preload music boucle Audio: Stop "" Audio: Play music boucle not looping at volume 0 dB (tag "boucle") Audio: Set "boucle".looping Browser: Execute javascript "PGLowLatencyAudio.loop('boucle');" Browser: Execute javascript "PGLowLatencyAudio.volume('boucle', 0.1);" System: Wait 0.1 seconds Browser: Execute javascript "PGLowLatencyAudio.volume('boucle', 1.0);"
2	Mouse: On Left button Clicked on Sprite2	System: Go to Jardin Audio: Set "boucle".volume to -10 dB
3	Mouse: On Left button Clicked on Sprite3	System: Go to Cuisine Audio: Set "boucle".volume to -10 dB
4	Mouse: On Left button Clicked on Sprite4	System: Go to Chambre Audio: Set "boucle".volume to -10 dB
5	Mouse: On Left button Clicked on Sprite5	System: Go to memoballons Audio: Set "boucle".muted
6	Touch: On touched Sprite2	System: Go to Jardin Browser: Execute javascript "window.plugins.tts.stop(ttsSuccess,ttsFail);"
7	Touch: On touched Sprite3	System: Go to Cuisine System: Go to Cu1 Browser: Execute javascript "window.plugins.tts.stop(ttsSuccess,ttsFail);"
8	Touch: On touched Sprite4	System: Go to Chambre Browser: Execute javascript "window.plugins.tts.stop(ttsSuccess,ttsFail);"
9	Touch: On touched Sprite5	System: Go to TV Browser: Execute javascript "PGLowLatencyAudio.stop('boucle');" Browser: Execute javascript "window.plugins.tts.stop(ttsSuccess,ttsFail);"

Full d'esdeveniments corresponent al menú principal de l'aplicació; els elements desactivats corresponen amb la versió per a ordenadors



Full d'esdeveniments del menú intermediari del dormitori; els elements desactivats corresponen amb coses no implementades



Full d'esdeveniments del primer dormitori; la resta del full està a les pàgines següents.

Construct 2 - Event sheet Ch1

Home View Events

New

Event	Action
5	<p>Touch: On touched Camionzordre</p> <p>System: instructionplaying = 0</p>
6	<p>Touch: On touched Robodzordre</p> <p>System: instructionplaying = 0</p>
7	<p>Touch: On touched Tshirtzordre</p> <p>System: instructionplaying = 0</p>
8	<p>Touch: On touched Pantadzordre</p> <p>System: instructionplaying = 0</p>

Audio: Stop ""

System: Set group "touchevents" Deactivated

Audio: Play **chambre_a_camion** not looping at volume 0 dB (tag "camion")

Camion... Fade: start fade

camion... Set Visible

System: Wait 2 seconds

Audio: Play **chambre_a_camion_fb** not looping at volume 0 dB (tag "camionfb")

System: Set group "touchevents" Toggle active

Add action

Audio: Stop ""

System: Set group "touchevents" Deactivated

Audio: Play **chambre_a_robot** not looping at volume 0 dB (tag "")

Robodzo... Flash: Flash 0.1 on 0.1 off for 1.0 seconds

System: Wait 1 seconds

Robodzo... Destroy

Roborange Set Visible

System: Wait 1 seconds

Audio: Play **chambre_a_robot_fb** not looping at volume 0 dB (tag "")

System: Set group "touchevents" Toggle active

Add action

Audio: Stop ""

System: Set group "touchevents" Deactivated

Audio: Play **chambre_a_tshirt** not looping at volume 0 dB (tag "")

Tshirtzo... Fade: start fade

Tshirtran... Set Visible

System: Wait 2 seconds

Audio: Play **chambre_a_tshirt_fb** not looping at volume 0 dB (tag "")

System: Set group "touchevents" Toggle active

Add action

Audio: Stop ""

System: Set group "touchevents" Deactivated

Audio: Play **chambre_a_pantalon** not looping at volume 0 dB (tag "")

Pantadzo... Fade: start fade

Pantaran... Set Visible

System: Wait 2 seconds

Audio: Play **chambre_a_pantalon_fb** not looping at volume 0 dB (tag "")

System: Set group "touchevents" Toggle active

Add action

Audio: Stop ""

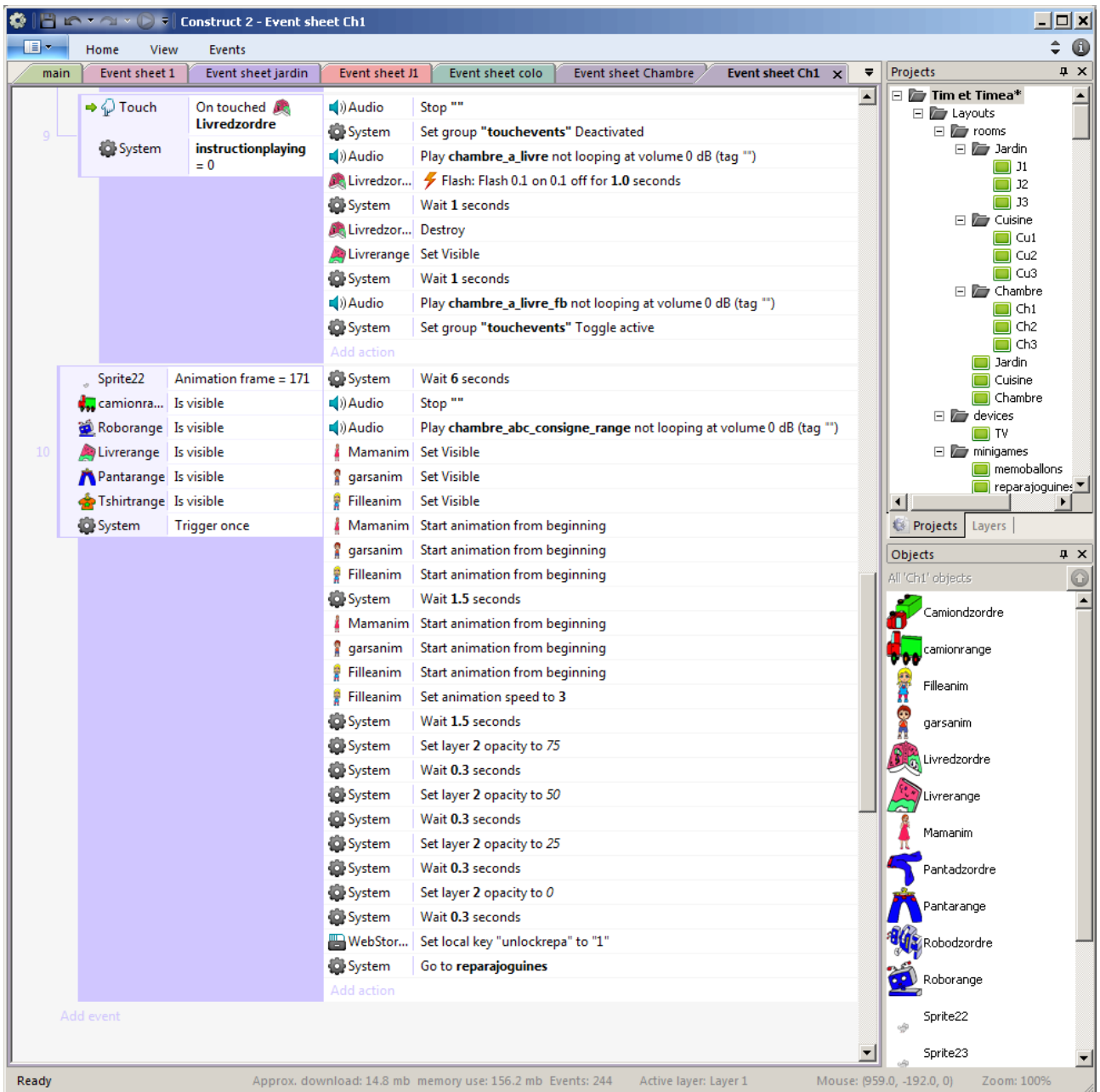
Projects

- Tim et Timea*
 - Layouts
 - rooms
 - Jardin
 - J1
 - J2
 - J3
 - Cuisine
 - Cu1
 - Cu2
 - Cu3
 - Chambre
 - Ch1
 - Ch2
 - Ch3
 - Jardin
 - Cuisine
 - Chambre
 - devices
 - TV
 - minigames
 - memoballons
 - reparajoignes

Objects

All 'Ch1' objects

- Camionzordre
- camionrange
- Fillanim
- garsanim
- Livredzordre
- Livrerange
- Mamanim
- Pantadzordre
- Pantarange
- Robodzordre
- Roborange
- Sprite22
- Sprite23



Fi del full d'esdeveniments del 1^{er} dormitori

Event sheet repa x Start page main Event sheet cuisine Event sheet 1 Event sheet Chambre Event sheet Cu1

Global number **jogok** = 0

Tournevis = "tournevis" for proper pronunciation by Android's tts engine: when/if written correctly it wouldn't pronounce the final 's'... Important notice regarding Samsung devices: if Samsung's tts engine is available on a device, it will usually perform better* than Google's. Constatation based on testing done with a Samsung Galaxy Tab II 10.1" running latest officially available Android 4.2.2 from Samsung, with stock pico tts versus Samsung tts.

1 System On start of layout

- Set Invisible
- Set Invisible
- Set Invisible
- Set **jogok** to 0
- Preload SFX5
- Preload Upgrade1
- Execute javascript "window.plugins.tts.speak('Avec le tournevis, la colle et la bobine magiques, tu peux réparer tous les jouets!', ttsSuccess, ttsFail);"
- Execute javascript "window.plugins.tts.speak('Pour réparer un jouet, touche le bon outil, puis touche le jouet que tu veux réparer.', ttsSuccess, ttsFail);"
- Wait 1.0 seconds
- Set scale to 0.4
- Wait 1.0 seconds
- Set scale to 0.25
- Set scale to 0.4
- Wait 1.0 seconds
- Set scale to 0.25
- Set scale to 0.4
- Wait 1.0 seconds
- Set scale to 0.25

Add action

Global number **tournevis** = 0

2 Touch On touched screwdriva

- Set scale to 0.4
- Set scale to 0.25

System tournevis = 0

- Set scale to 0.25
- Wait 0.1 seconds
- Set **tournevis** to 1
- Set **colle** to 0
- Set **bobine** to 0

Add action

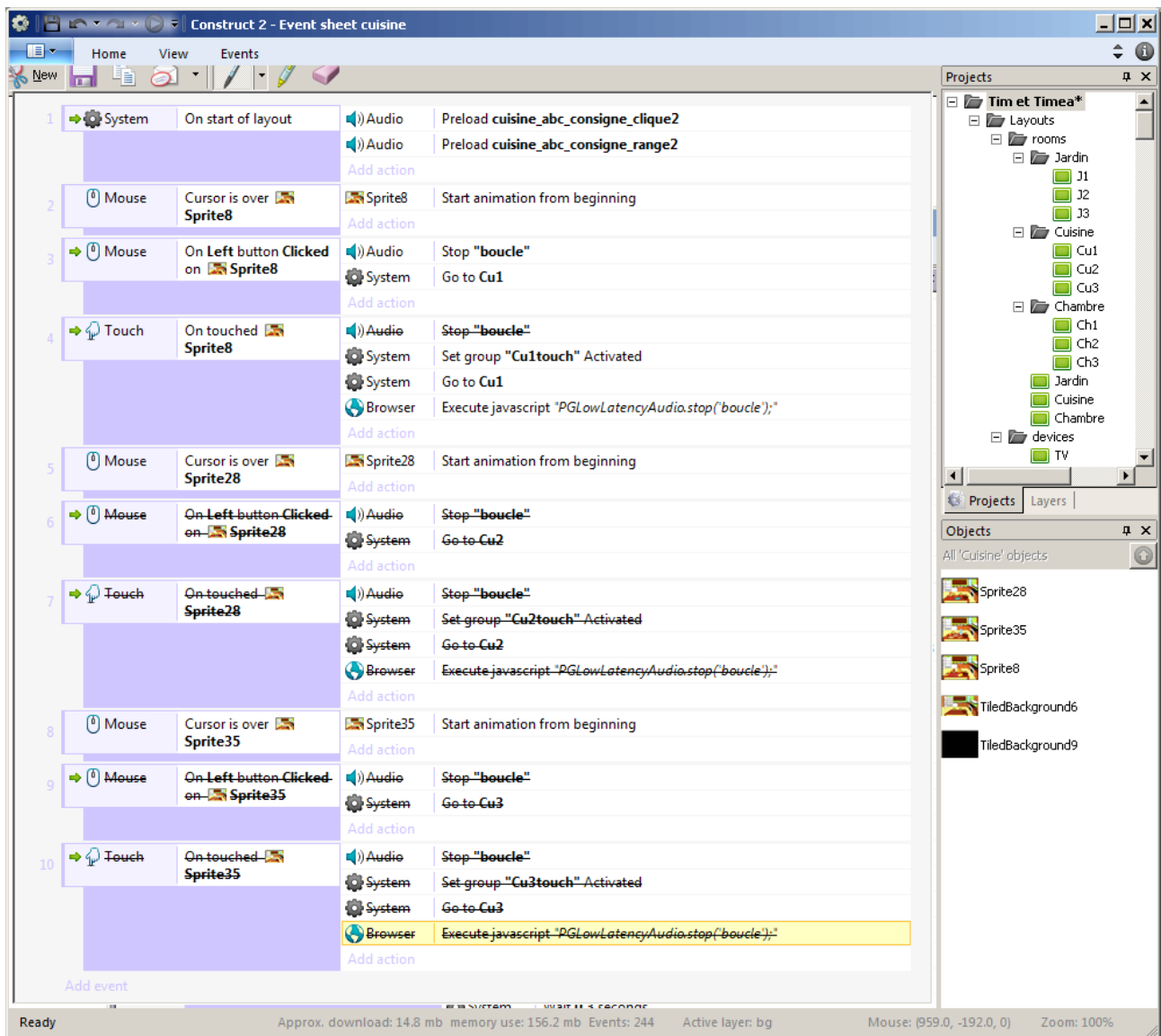
Full d'esdeveniments del mini-joc on es reparen joguines després d'acabar el joc del 1r dormitori; la resta del full està a les pàgines següents.

3	Touch	On touched screwdrivah	<input checked="" type="checkbox"/> Set scale to 0.25 Wait 0.1 seconds <input checked="" type="checkbox"/> Set tournevis to 0
	System	tournevis = 1	<input checked="" type="checkbox"/> Set scale to 0.25 Wait 0.1 seconds <input checked="" type="checkbox"/> Set tournevis to 0 Add action
Global number colle = 0			
4	Touch	On touched collette	<input checked="" type="checkbox"/> Set scale to 0.4 <input checked="" type="checkbox"/> Set scale to 0.25 <input checked="" type="checkbox"/> Set scale to 0.25 Wait 0.1 seconds <input checked="" type="checkbox"/> Set colle to 1 <input checked="" type="checkbox"/> Set tournevis to 0 <input checked="" type="checkbox"/> Set bobine to 0
	System	colle = 0	<input checked="" type="checkbox"/> Set scale to 0.25 Wait 0.1 seconds <input checked="" type="checkbox"/> Set colle to 0 Add action
Global number bobine = 0			
5	Touch	On touched collette	<input checked="" type="checkbox"/> Set scale to 0.25 Wait 0.1 seconds <input checked="" type="checkbox"/> Set colle to 0
	System	colle = 1	<input checked="" type="checkbox"/> Set scale to 0.25 Wait 0.1 seconds <input checked="" type="checkbox"/> Set colle to 0 Add action
Global number bobine = 0			
6	Touch	On touched bobinou	<input checked="" type="checkbox"/> Set scale to 0.4 <input checked="" type="checkbox"/> Set scale to 0.25 <input checked="" type="checkbox"/> Set scale to 0.25 Wait 0.1 seconds <input checked="" type="checkbox"/> Set bobine to 1 <input checked="" type="checkbox"/> Set colle to 0 <input checked="" type="checkbox"/> Set tournevis to 0
	System	bobine = 0	<input checked="" type="checkbox"/> Set scale to 0.25 Wait 0.1 seconds <input checked="" type="checkbox"/> Set bobine to 1 <input checked="" type="checkbox"/> Set colle to 0 <input checked="" type="checkbox"/> Set tournevis to 0 Add action
Global number bobine = 0			
7	Touch	On touched bobinou	<input checked="" type="checkbox"/> Set scale to 0.25 Wait 0.1 seconds <input checked="" type="checkbox"/> Set bobine to 0
	System	bobine = 1	<input checked="" type="checkbox"/> Set scale to 0.25 Wait 0.1 seconds <input checked="" type="checkbox"/> Set bobine to 0 Add action
Global number bobine = 0			
8	Touch	On touched brokeape	<input checked="" type="checkbox"/> Play Upgrade1 not looping at volume 0 dB (tag "") <input checked="" type="checkbox"/> Destroy <input checked="" type="checkbox"/> Set Visible
	System	bobine = 1	<input checked="" type="checkbox"/> Play Upgrade1 not looping at volume 0 dB (tag "") <input checked="" type="checkbox"/> Destroy <input checked="" type="checkbox"/> Set Visible

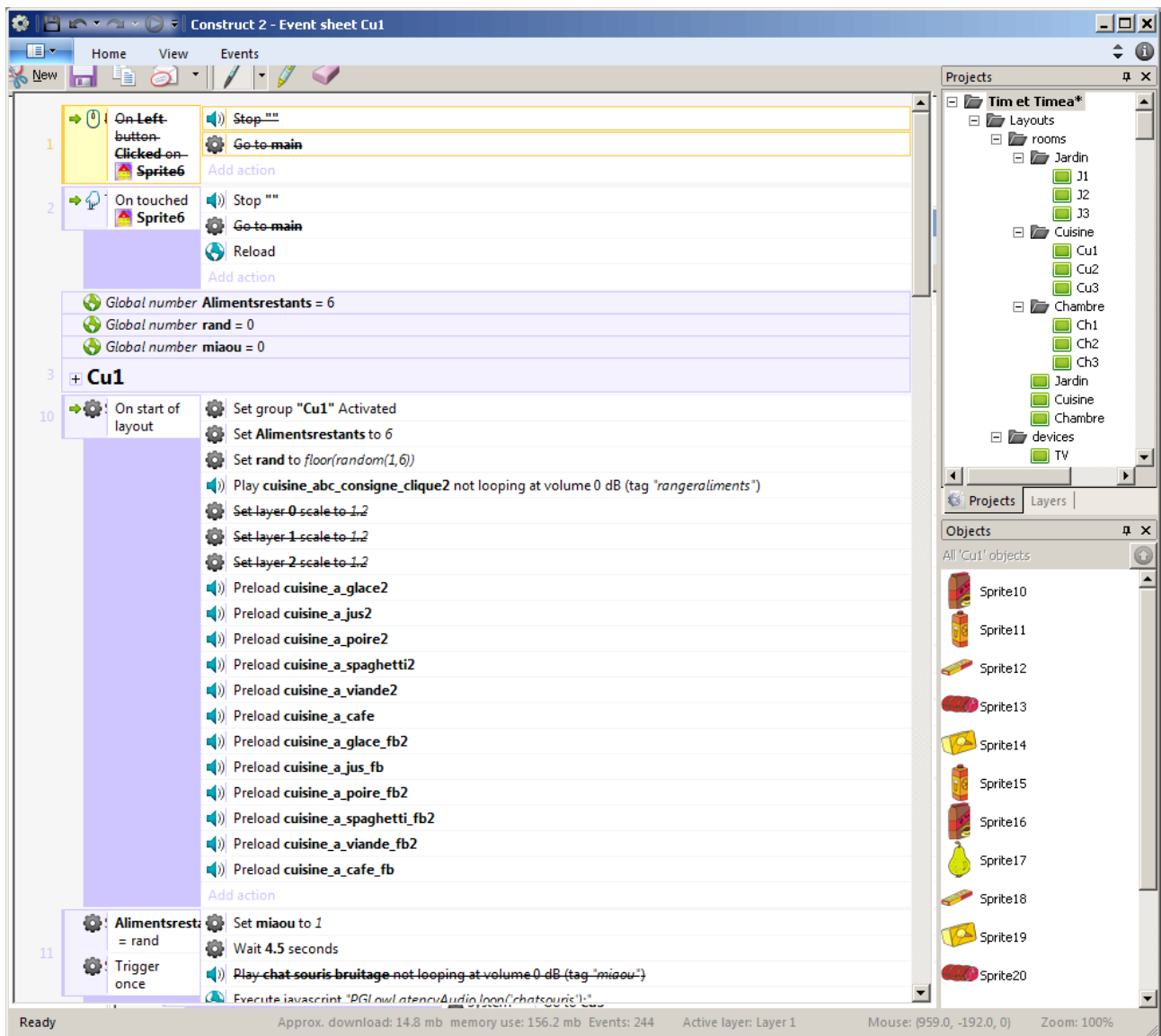
			<ul style="list-style-type: none"> Add 1 to jogok Add action
9	<ul style="list-style-type: none"> Touch System 	<ul style="list-style-type: none"> On touched brokeape bobine ≠ 1 	<ul style="list-style-type: none"> Play SFX5 not looping at volume 0 dB (tag "error") Execute javascript "window.plugins.tts.speak('Je suis un singe en peluche! Avec ça, tu ne peux pas me réparer...',ttsSuccess,ttsFail);" Add action
10	<ul style="list-style-type: none"> Touch System 	<ul style="list-style-type: none"> On touched titanic colle = 1 	<ul style="list-style-type: none"> Play Upgrade1 not looping at volume 0 dB (tag "") Destroy Set Visible Add 1 to jogok Add action
11	<ul style="list-style-type: none"> Touch System 	<ul style="list-style-type: none"> On touched titanic colle ≠ 1 	<ul style="list-style-type: none"> Play SFX5 not looping at volume 0 dB (tag "error") Execute javascript "window.plugins.tts.speak('Ce bateau est en bois; recolle-lui son mâtl',ttsSuccess,ttsFail);" Add action
12	<ul style="list-style-type: none"> Touch System 	<ul style="list-style-type: none"> On touched porsche911 tournevis = 1 	<ul style="list-style-type: none"> Play Upgrade1 not looping at volume 0 dB (tag "") Destroy Set Visible Add 1 to jogok Add action
13	<ul style="list-style-type: none"> Touch System 	<ul style="list-style-type: none"> On touched porsche911 tournevis ≠ 1 	<ul style="list-style-type: none"> Play SFX5 not looping at volume 0 dB (tag "error") Execute javascript "window.plugins.tts.speak('Cet hélicoptère a besoin de ton aide pour revisser son hélice!',ttsSuccess,ttsFail);" Add action
14	<ul style="list-style-type: none"> System System 	<ul style="list-style-type: none"> jogok = 3 Trigger once 	<ul style="list-style-type: none"> Execute javascript "window.plugins.tts.speak('Bravo, tu as réparé tous les jouets!',ttsSuccess,ttsFail);" Wait 1 seconds Set animation frame to 0 Set Visible Start animation from beginning Fade: start fade Wait 2 seconds Go to layout "main" Reload Add action
15	<ul style="list-style-type: none"> Touch 	<ul style="list-style-type: none"> On touched Sprite6 	<ul style="list-style-type: none"> Stop "" Go to main Reload Add action

Add event

Fi del full d'esdeveniments "reparajoguines"



Full d'esdeveniments del menú intermediari de la cuina; els elements desactivats corresponen amb coses no implementades i/o versió per a ordenadors.



Full d'esdeveniments de la primera cuina; la resta del full està a les pàgines següents.

Construct 2 - Event sheet Cu1

Home View Events

Execute javascript "PGLowLatencyAudio.loop('chatsouris');"
 Set "miaou" looping
 Set Visible
 Start animation from beginning
 Wait 9.5 seconds
 Set opacity to 75
 Wait 0.1 seconds
 Set opacity to 50
 Wait 0.1 seconds
 Set opacity to 25
 Wait 0.1 seconds
 Set Invisible
 Set "miaou" not looping
 Execute javascript "PGLowLatencyAudio.stop('chatsouris');"
 Set miaou to 0
 Add action

Here we destroy the front object, then make visible and in some cases, position programatically, the one in the rear

12 **Cu1touch**

On touched
 Sprite10
 miaou = 0

Stop ""
 Set group "Cu1touch" Deactivated
 Play cuisine_a_cafe not looping at volume 0 dB (tag "cafe")
 Destroy
 Set Visible
 Wait 2.5 seconds
 Play cuisine_a_cafe_fb not looping at volume 0 dB (tag "cafeok")
 Set group "Cu1touch" Toggle active
 Subtract 1 from Alimentsrestants
 Add action

13

On touched
 Sprite11
 miaou = 0

Stop ""
 Set group "Cu1touch" Deactivated
 Play cuisine_a_jus2 not looping at volume 0 dB (tag "jus")
 Destroy
 Set Visible
 Wait 3 seconds
 Play cuisine_a_jus_fb not looping at volume 0 dB (tag "jusok")

14

Projects

Tim et Timea*

- Layouts
 - rooms
 - Jardin
 - J1
 - J2
 - J3
 - Cuisine
 - Cu1
 - Cu2
 - Cu3
 - Chambre
 - Ch1
 - Ch2
 - Ch3
 - Jardin
 - Cuisine
 - Chambre
 - devices
 - TV

Objects

All 'Cu1' objects

- Sprite10
- Sprite11
- Sprite12
- Sprite13
- Sprite14
- Sprite15
- Sprite16
- Sprite17
- Sprite18
- Sprite19
- Sprite20

Ready Approx. download: 14.8 mb memory use: 156.2 mb Events: 244 Active layer: Layer 1 Mouse: (959.0, -192.0, 0) Zoom: 100%

Construct 2 - Event sheet Cu1

Home View Events

Event sheet Cu1 x Event sheet cuisine Event sheet tv Event sheet memo main Event sheet 1 Event sheet jardin

Projects

- Tim et Timea*
 - Layouts
 - rooms
 - Jardin
 - J1
 - J2
 - J3
 - Cuisine
 - Cu1
 - Cu2
 - Cu3
 - Chambre
 - Ch1
 - Ch2
 - Ch3
 - Jardin
 - Cuisine
 - Chambre
 - devices
 - TV

Objects

All 'Cu1' objects

- Sprite10
- Sprite11
- Sprite12
- Sprite13
- Sprite14
- Sprite15
- Sprite16
- Sprite17
- Sprite18
- Sprite19
- Sprite20

Ready Approx. download: 14.8 mb memory use: 156.2 mb Events: 244 Active layer: Layer 1 Mouse: (959.0, -192.0, 0) Zoom: 100%

15

- On touched
 - Sprite9
 - miaou = 0

- Play **cuisine_a_jus_fb** not looping at volume 0 dB (tag "jusok")
- Set group "Cu1touch" Toggle active
- Subtract 1 from **Alimentsrestants**
- Add action
- Stop ""
- Set group "Cu1touch" Deactivated
- Play **cuisine_a_poire2** not looping at volume 0 dB (tag "pear")
- Destroy
- Set Visible
- Wait 2 seconds
- Play **cuisine_a_poire_fb2** not looping at volume 0 dB (tag "pearok")
- Set group "Cu1touch" Toggle active
- Subtract 1 from **Alimentsrestants**
- Add action

16

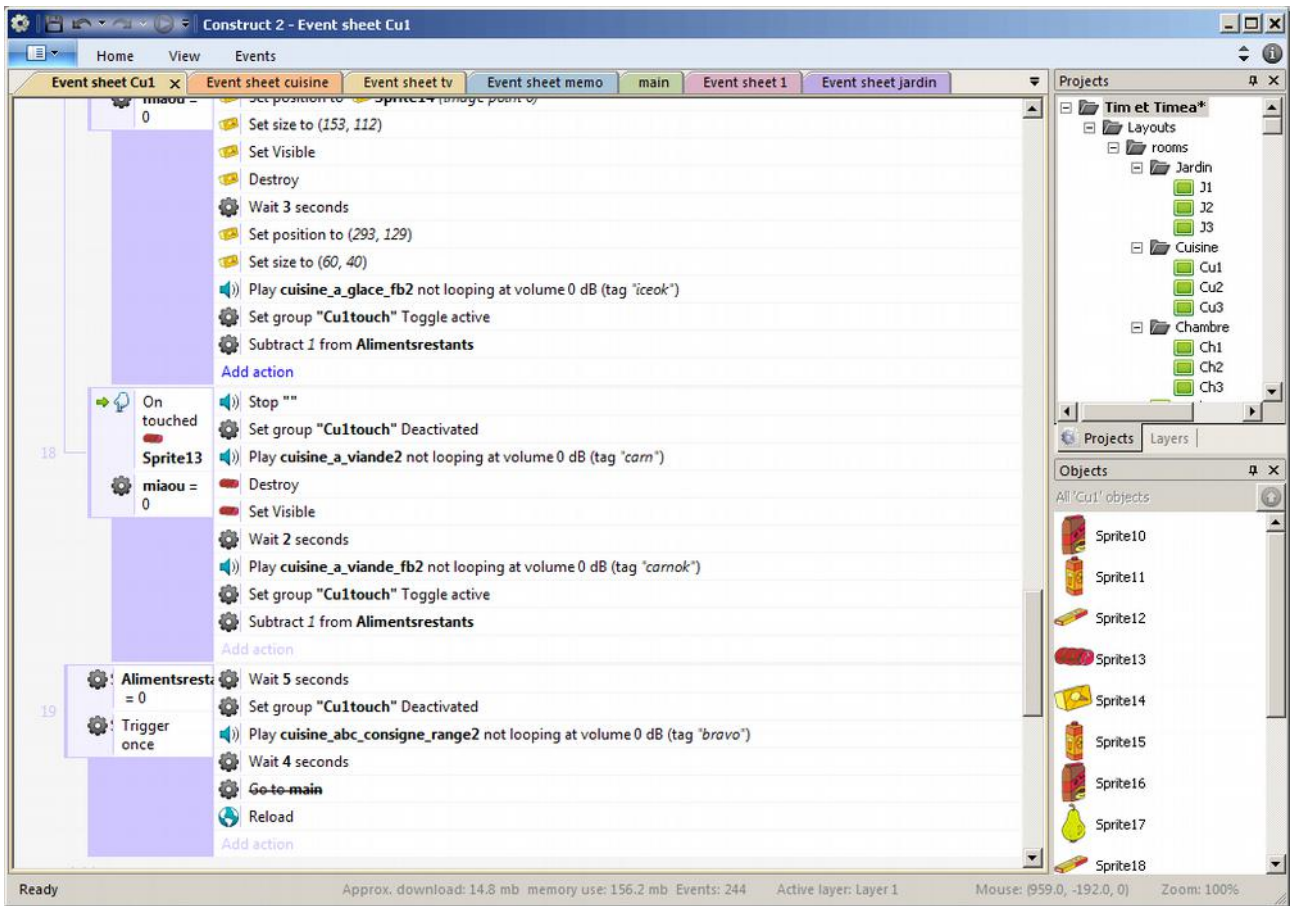
- On touched
 - Sprite12
 - miaou = 0

- Stop ""
- Set group "Cu1touch" Deactivated
- Play **cuisine_a_spaghetti2** not looping at volume 0 dB (tag "pasta")
- Set position to **Sprite12** (image point 0)
- Set size to (136, 86)
- Set angle to 0 degrees
- Set Visible
- Destroy
- Wait 2 seconds
- Set position to (466, 80)
- Set angle to 32 degrees
- Set size to (68, 43)
- Play **cuisine_a_spaghetti_fb2** not looping at volume 0 dB (tag "pastaok")
- Set group "Cu1touch" Toggle active
- Subtract 1 from **Alimentsrestants**
- Add action

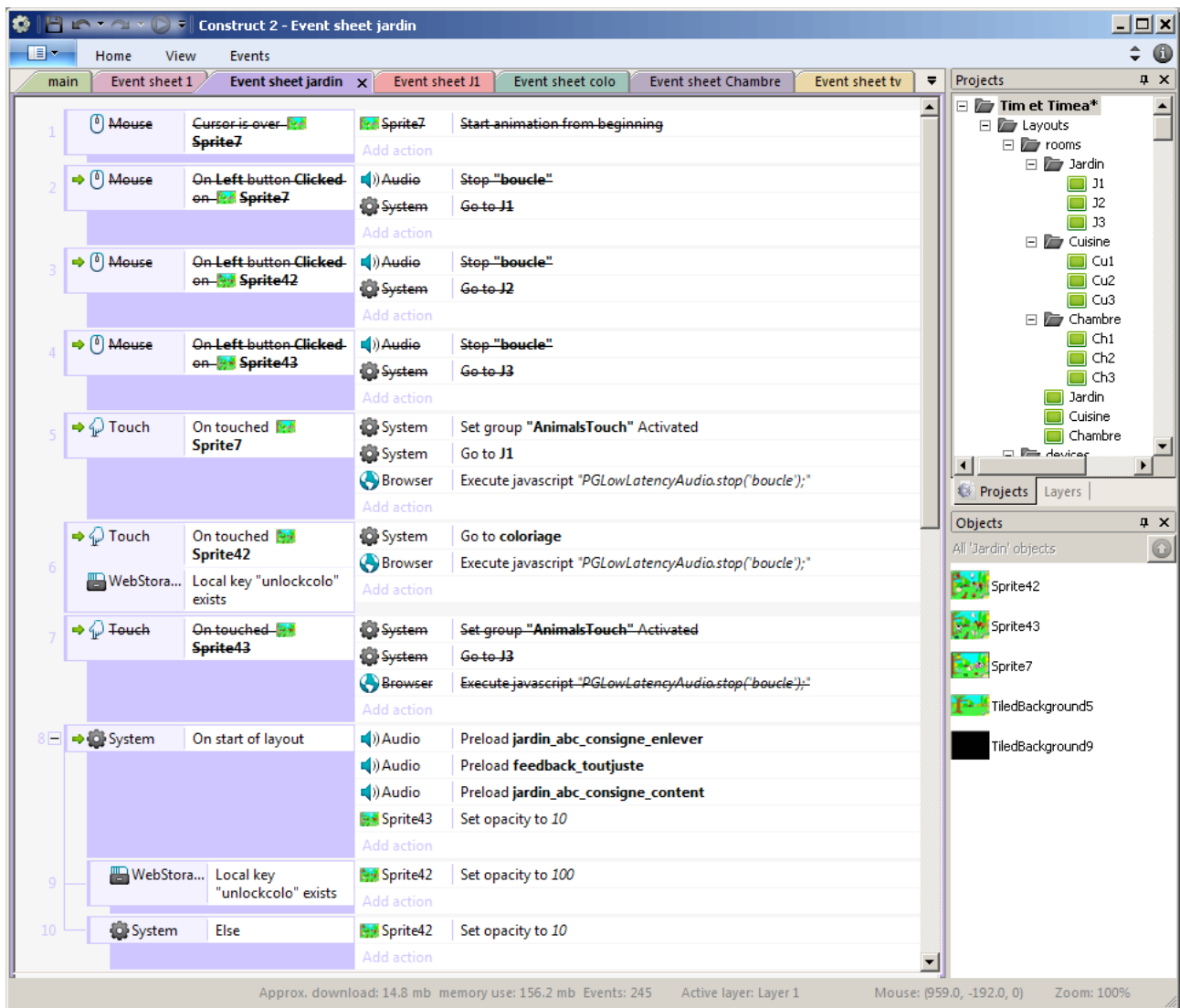
17

- On touched
 - Sprite14
 - miaou = 0

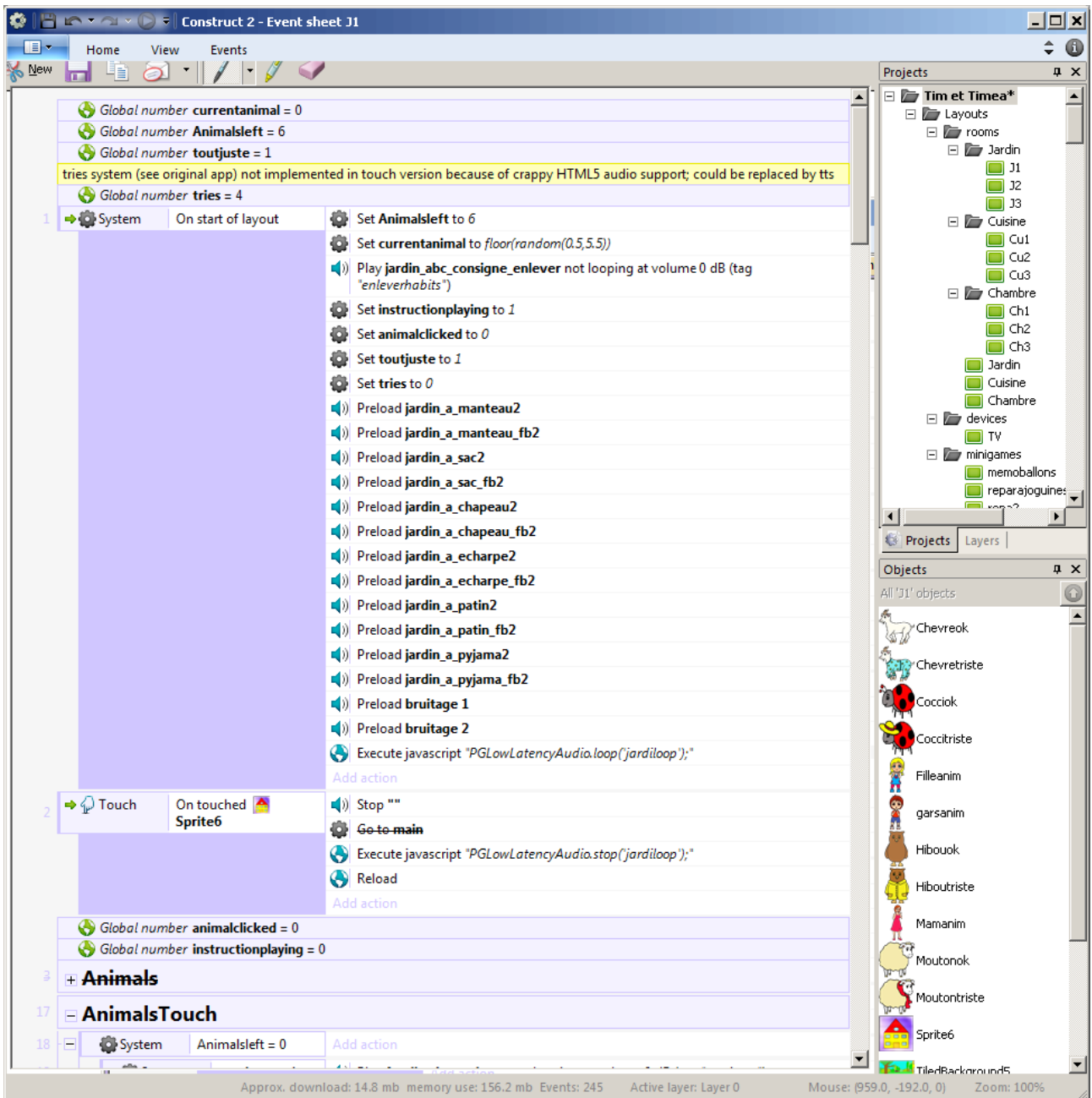
- Stop ""
- Set group "Cu1touch" Deactivated
- Play **cuisine_a_glace2** not looping at volume 0 dB (tag "ice")
- Set position to **Sprite14** (image point 0)
- Set size to (153, 112)



Fi del full d'esdeveniments de la 1^a cuina



Full d'esdeveniments del menú intermediari del jardí; els elements desactivats corresponen amb coses no implementades i/o versió per a ordenadors.



Full d'esdeveniments del primer jardí; la resta del full està a les pàgines següents.

Construct 2 - Event sheet J1

Home View Events

main Event sheet 1 Event sheet jardin Event sheet J1 x Event sheet colo Event sheet Chambre Event sheet tv

Projects

- Tim et Timea*
 - Layouts
 - rooms
 - Jardin
 - J1
 - J2
 - J3
 - Cuisine
 - Cu1
 - Cu2
 - Cu3
 - Chambre
 - Ch1
 - Ch2
 - Ch3
 - Jardin
 - Jardin
 - Cuisine
 - Chambre
 - devices
 - TV
 - minigames
 - memoballons
 - reparajoguine

Objects

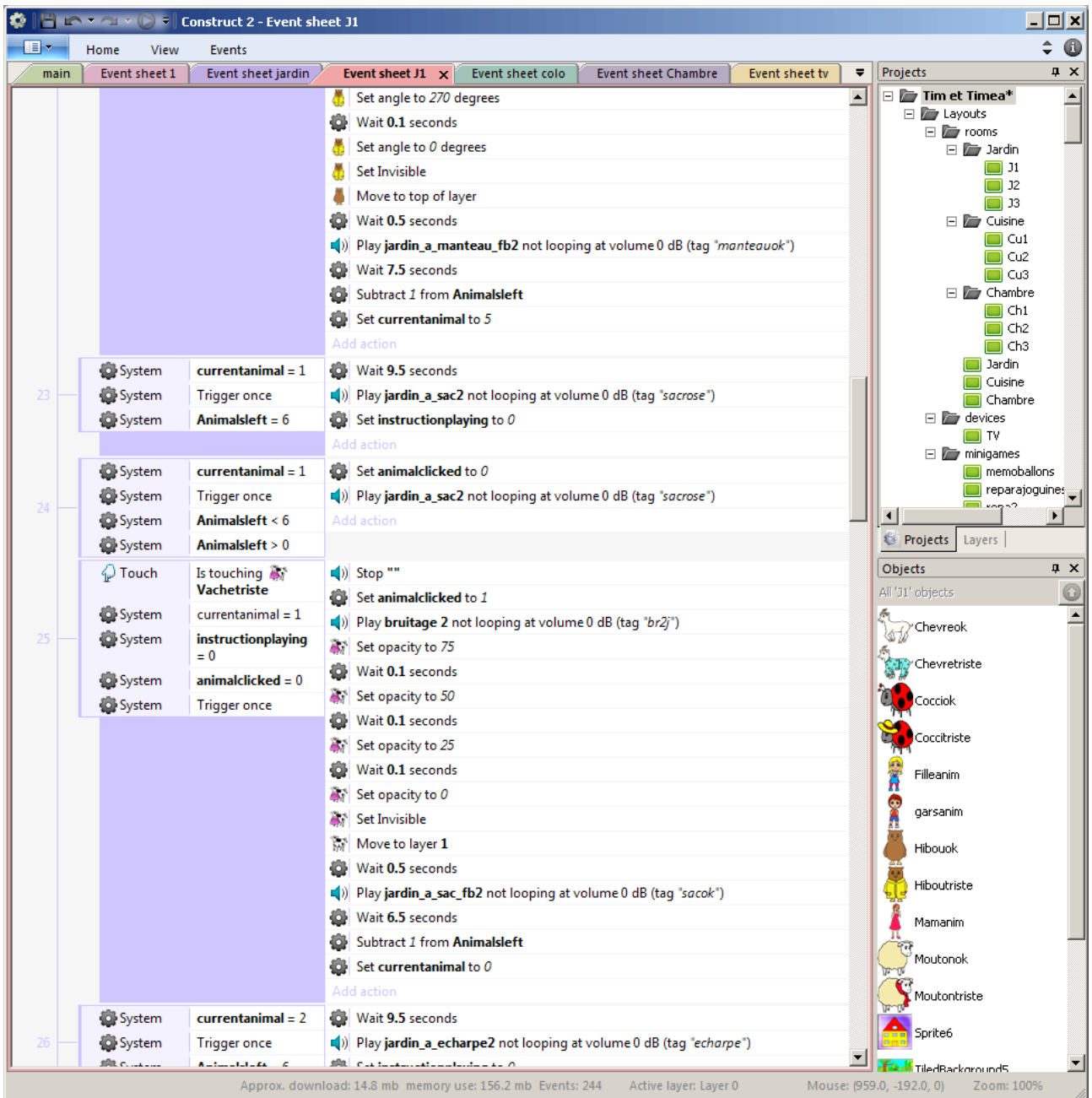
All 111 objects

- Chevreak
- Chevretriste
- Cocciok
- Cocctriste
- Fillanim
- garsanim
- Hibouok
- Hiboutriste
- Mamanim
- Moutonok
- Moutontriste
- Sprite6
- TileBackground5

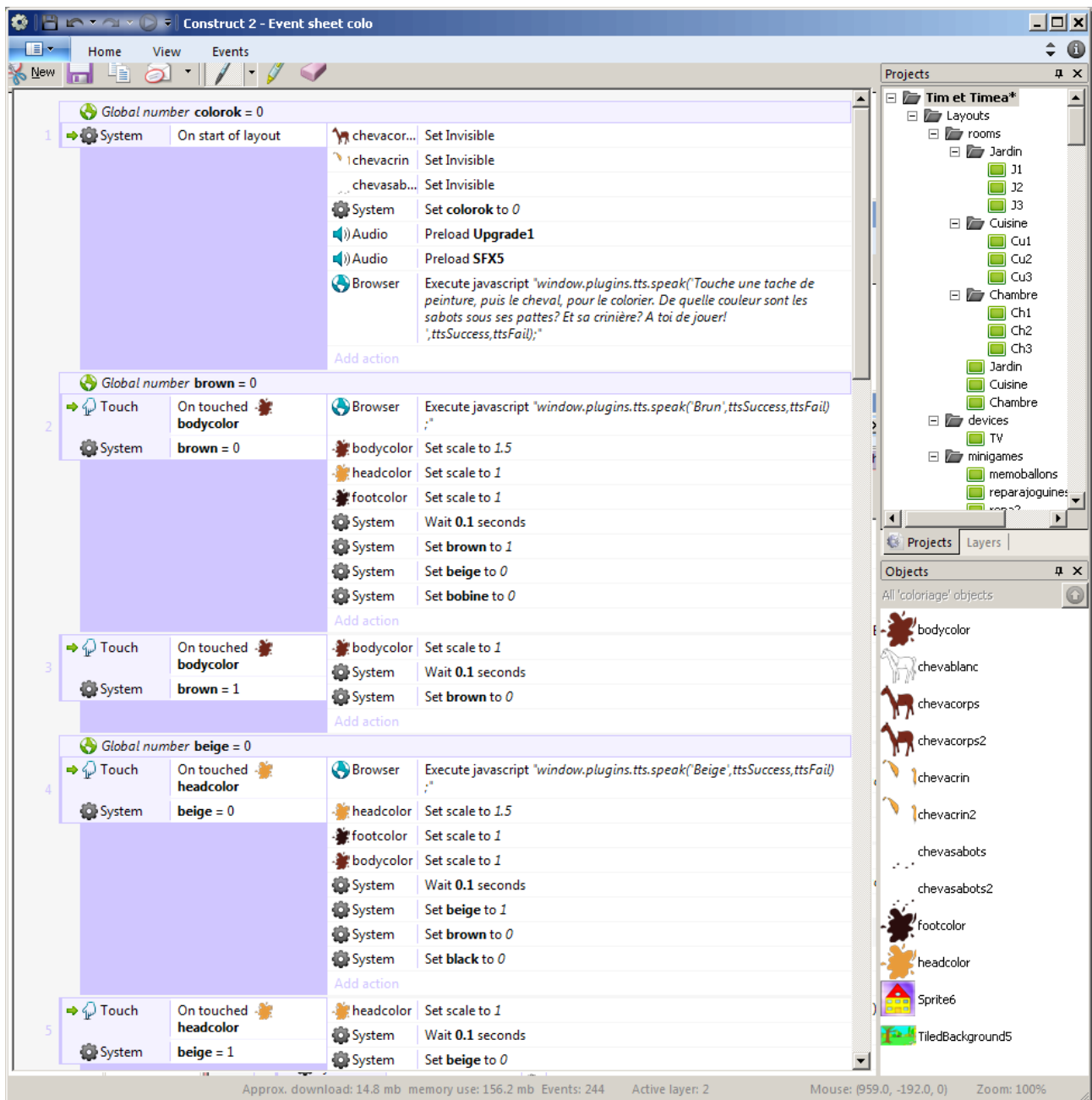
AnimalsTouch

17	System	Animalsleft = 0	Add action
18	System	toutjuste = 1	Play feedback_toutjuste not looping at volume 0 dB (tag "toutjuste")
19	System		Set group "AnimalsTouch" Deactivated
			Wait 1.5 seconds
			Move to layer 1
			Move to layer 1
			Move to layer 1
			Start animation from beginning
			Start animation from beginning
			Start animation from beginning
			Wait 1.5 seconds
			Start animation from beginning
			Start animation from beginning
			Start animation from beginning
			Set animation speed to 3
			Wait 1.5 seconds
			Go to coloriage
			Set local key "unlockcolo" to "1"
			Go to Jardin
			Add action
20	System	currentanimal = 0	Wait 9.5 seconds
	System	Trigger once	Play jardin_a_manteau2 not looping at volume 0 dB (tag "manteaujaune")
	System	Animalsleft = 6	Set instructionplaying to 0
			Add action
21	System	currentanimal = 0	Set animalclicked to 0
	System	Trigger once	Play jardin_a_manteau2 not looping at volume 0 dB (tag "manteaujaune")
	System	Animalsleft < 6	Add action
	System	Animalsleft > 0	
22	Touch	Is touching Hiboutriste	Stop ""
	System	currentanimal = 0	Set animalclicked to 1
	System	instructionplaying = 0	Play bruitage 1 not looping at volume 0 dB (tag "br1j")
	System	animalclicked = 0	Set angle to 89 degrees
	System	Trigger once	Wait 0.1 seconds
			Set angle to 180 degrees
			Wait 0.1 seconds
			Set angle to 270 degrees
			Wait 0.1 seconds

Approx. download: 14.8 mb memory use: 156.2 mb Events: 244 Active layer: Layer 0 Mouse: (959.0, -192.0, 0) Zoom: 100%



Fi (trencada) del full d'esdeveniments del primer jardí (la resta és molt repetitiva)



Full d'esdeveniments del joc de coloració del cavall al jardí; s'han fet algunes millores respecte a la versió iPhone, com el fet de deure clicar a la part del cavall on es vol posar color. La resta del full està a les pàgines següents.

Construct 2 - Event sheet colo

Home View Events

New

Global number **black = 0**

6	Touch	On touched footcolor	Browser	Execute javascript "window.plugins.tts.speak('Noir', ttsSuccess, ttsFail);"
	System	black = 0	footcolor	Set scale to 1.5
			bodycolor	Set scale to 1
			headcolor	Set scale to 1
			System	Wait 0.1 seconds
			System	Set black to 1
			System	Set beige to 0
			System	Set brown to 0
			Add action	
7	Touch	On touched footcolor	footcolor	Set scale to 1
	System	black = 1	System	Wait 0.1 seconds
			System	Set black to 0
			Add action	
8	Touch	On touched chevacorps	Browser	Execute javascript "window.plugins.tts.speak('Le corps de ce cheval est de couleur brune. On dit aussi que sa robe est brune!', ttsSuccess, ttsFail);"
	System	brown = 1	Audio	Play Upgrade1 not looping at volume 0 dB (tag "")
			chevacor...	Set Visible
			System	Add 1 to colorok
			chevacor...	Destroy
			Add action	
9	Touch	On touched chevacorps	Audio	Play SFX5 not looping at volume 0 dB (tag "error")
	System	brown ≠ 1	Add action	
10	Touch	On touched chevacrin	Browser	Execute javascript "window.plugins.tts.speak('La crinière de ce cheval est de couleur beige foncée.', ttsSuccess, ttsFail);"
	System	beige = 1	Audio	Play Upgrade1 not looping at volume 0 dB (tag "")
			chevacrin2	Set Visible
			System	Add 1 to colorok
			chevacrin	Destroy
			Add action	
11	Touch	On touched chevacrin	Audio	Play SFX5 not looping at volume 0 dB (tag "error")
	System	beige ≠ 1	Add action	
12	Touch	On touched chevasabots	Browser	Execute javascript "window.plugins.tts.speak('Les sabots du cheval sont noirs.', ttsSuccess, ttsFail);"
	System	black = 1	Audio	Play Upgrade1 not looping at volume 0 dB (tag "")
			chevasab...	Set Visible
			System	Add 1 to colorok
			chevasab...	Destroy

Approx. download: 14.8 mb memory use: 156.2 mb Events: 244 Active layer: 2 Mouse: (959.0, -192.0, 0) Zoom: 100%

Projects

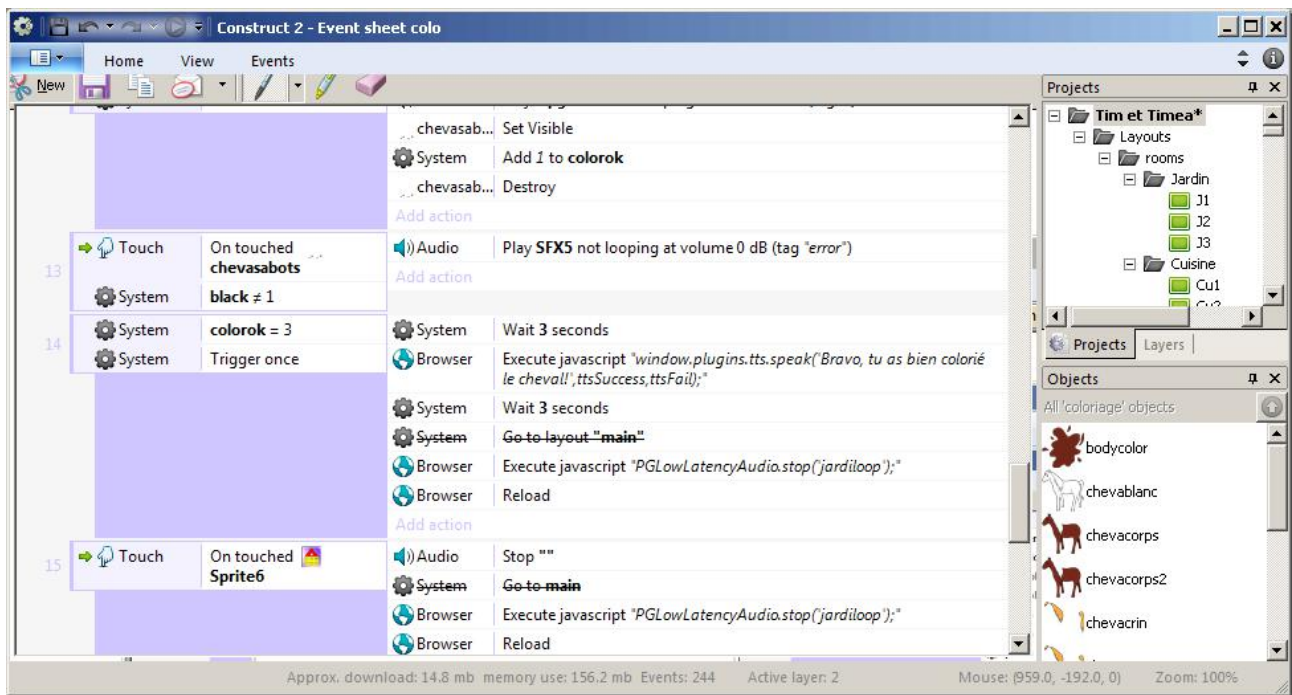
Tim et Timea*

- Layouts
- rooms
 - Jardin
 - J1
 - J2
 - J3
 - Cuisine
 - Cu1
 - Cu2
 - Cu3
 - Chambre
 - Ch1
 - Ch2
 - Ch3
 - Jardin
 - Cuisine
 - Chambre
- devices
 - TV
- minigames
 - memoballons
 - reparajoguine

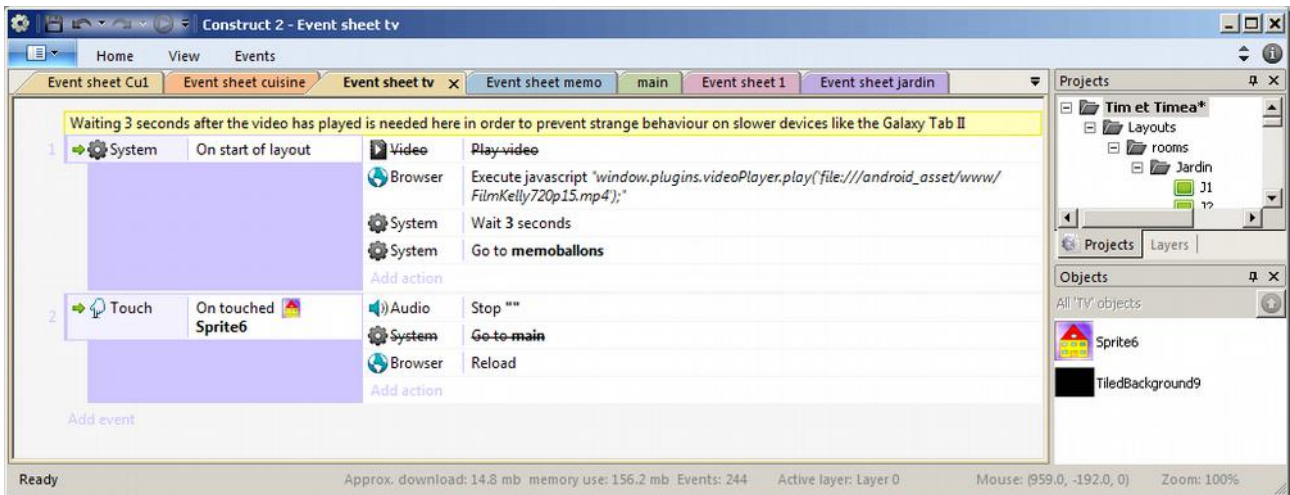
Objects

All 'coloriage' objects

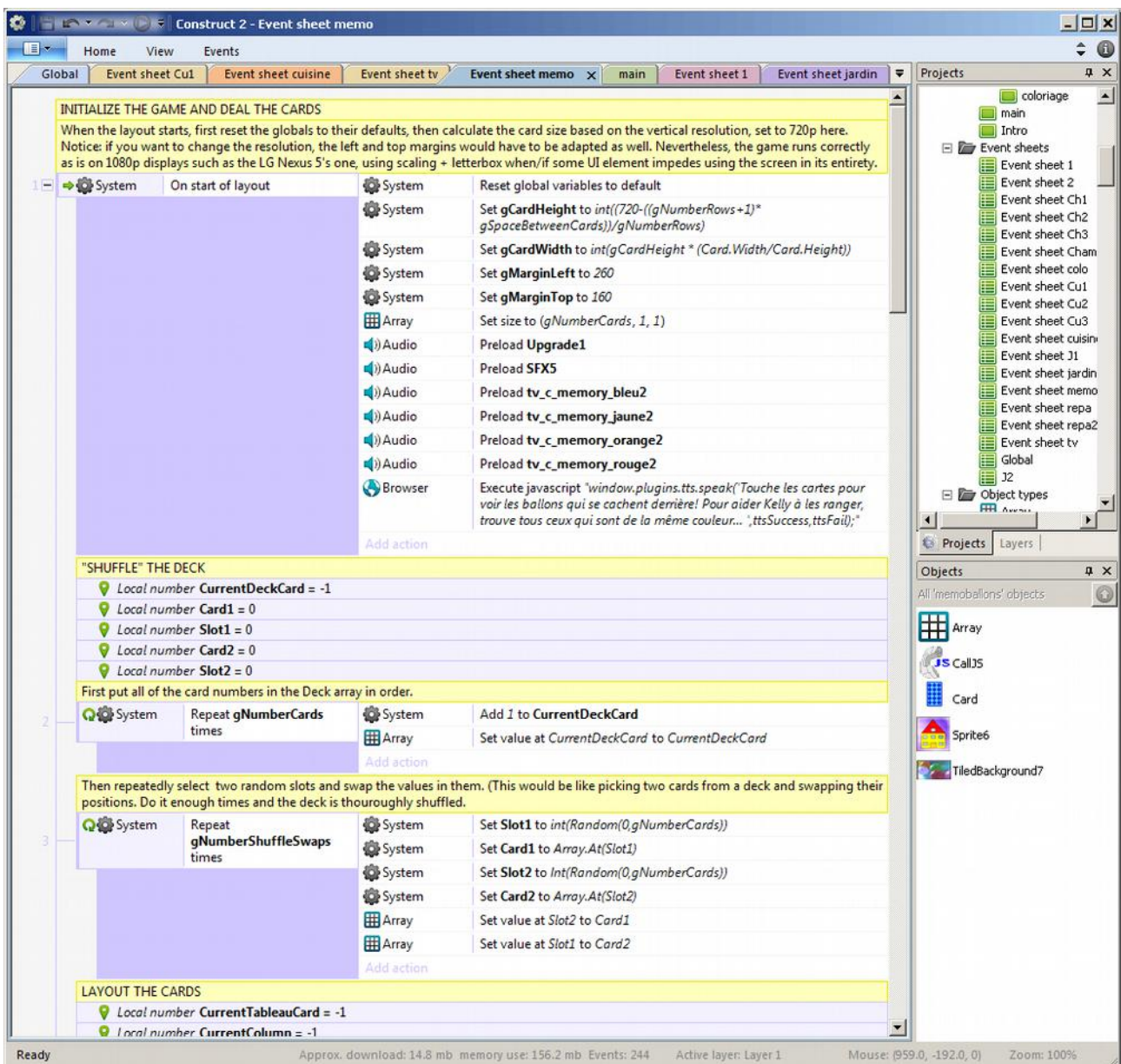
- bodycolor
- chevablanc
- chevacorps
- chevacorps2
- chevacrin
- chevacrin2
- chevasabots
- chevasabots2
- footcolor
- headcolor
- Sprite6
- TiledBackground5



Fi del full d'esdeveniments del joc de coloració del cavall



Full d'esdeveniments de la televisió



Full d'esdeveniments del joc de memòries; la resta del full està a les pàgines següents.

S'ha utilitzat <https://www.scirra.com/tutorials/280/creating-a-memory-match-game> com a base.

Construct 2 - Event sheet memo

Home View Events

Local number **CurrentRow = -1**

For each card, determine the column (based on the card number) and the row (based on the column number). Then create the card object, using the size and margins defined previously, and the position based on column, row and margins. Finally, get the card face frame from the "shuffled" deck array.

4	System	Repeat gNumberCards times	System	Add 1 to CurrentTableauCard
			System	Set CurrentColumn to CurrentTableauCard%gNumberColumns
			Add action	
5	System	CurrentColumn = 0	System	Add 1 to CurrentRow
			Add action	
6	System		System	Create object Card on layer 0 at (gMarginLeft + (CurrentColumn*(gCardWidth + gSpaceBetweenCards)) , gMarginTop + (CurrentRow*(gCardHeight + gSpaceBetweenCards)))
	Card		Card	Set size to (gCardWidth , gCardHeight)
	Card		Card	Set CardFaceFrame to Array.At(CurrentTableauCard)
			Add action	
7	Touch	On touched Sprite6	Audio	Stop ""
			System	Go to main
			Browser	Reload
			Add action	

PLAY A TURN

When the player clicks on a card, if there are fewer than two face up, turn the card over and increment the picked cards counter. If it is the second card, check to see if there is a match, and keep the the two cards face up if there is. If there is no match, turn the cards back over.

8	Touch	On touched Card	Add action	
9	Card	Is FaceUp	Audio	Play SFX5 not looping at volume 0 dB (tag "Error")
			Add action	
10	System	gCountCardsPicked ≥ 2	Audio	Play SFX5 not looping at volume 0 dB (tag "Error")
			Add action	
11	System	gCountCardsPicked < 2	System	Add 1 to gCountCardsPicked
	Card	Is FaceUp	Card	Set FaceUp to True
	Card		Card	Set animation to "CardFace" (play from beginning)
	Card		Card	Set animation frame to Card.CardFaceFrame
			Add action	
12	Card	CardFaceFrame < 2	Audio	Stop ""
	Card		Audio	Play tv_c_memory_bleu2 not looping at volume 0 dB (tag "bleu")
			Add action	
13	Card	CardFaceFrame < 4	Audio	Stop ""
	Card	CardFaceFrame ≥ 2	Audio	Play tv_c_memory_jaune2 not looping at volume 0 dB (tag "jaune")
			Add action	

Ready

Approx. download: 14.8 mb memory use: 156.2 mb Events: 244 Active layer: Layer 1 Mouse: (959.0, -192.0, 0) Zoom: 100%

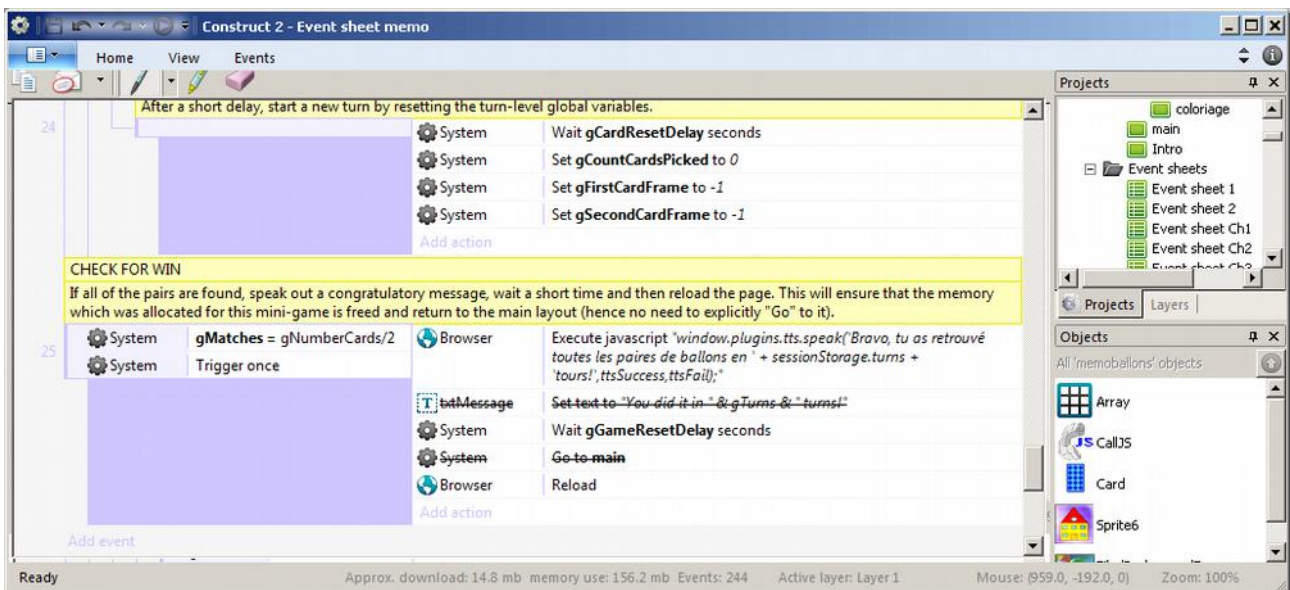
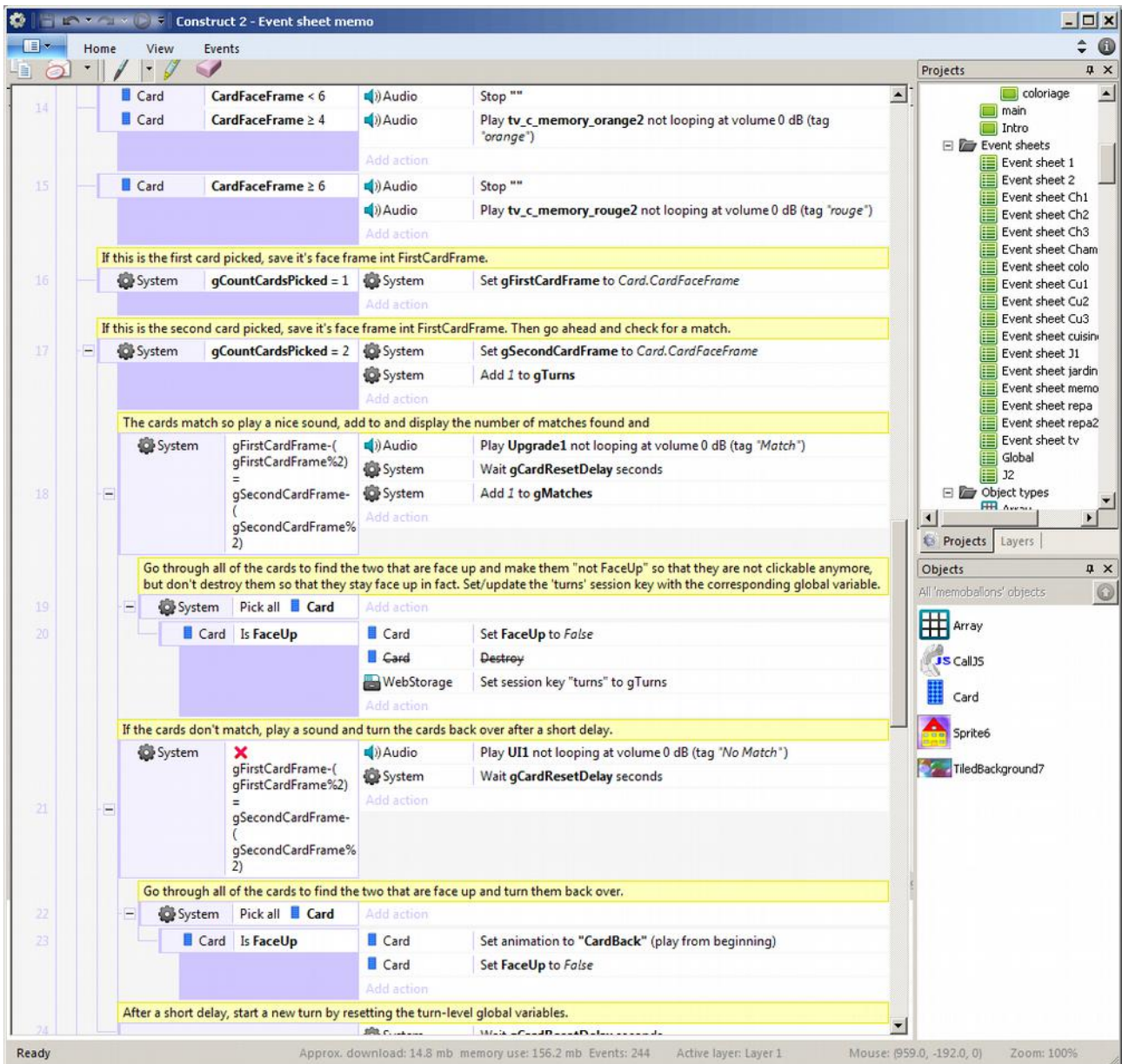
Projects

- coloriage
- main
- Intro
- Event sheets
 - Event sheet 1
 - Event sheet 2
 - Event sheet Ch1
 - Event sheet Ch2
 - Event sheet Ch3
 - Event sheet Cham
 - Event sheet colo
 - Event sheet Cu1
 - Event sheet Cu2
 - Event sheet Cu3
 - Event sheet cuisin
 - Event sheet J1
 - Event sheet jardin
 - Event sheet memo
 - Event sheet repa
 - Event sheet repa2
 - Event sheet tv
 - Global
 - J2
- Object types

Objects

All 'memoballons' objects

- Array
- JS CallJS
- Card
- Sprite6
- TiledBackground7



Fi del full d'esdeveniments del joc de memòries



Variables globals per al joc de memòries