



Manuel d'utilisation

Version 1.1.x.x

Suivant l'évolution des versions, il peut exister des différences entre ce manuel et le logiciel.
Photos et illustrations non contractuelles.

Enjoy Slam, c'est quoi ?

Une nouvelle animation qui conjugue au mieux esprit ludique et exercice : un “exergame” en néo-anglais !

Même si ce concept a été imaginé au départ pour des programmes de remise en forme et de fitness, rassurez-vous ! Nous ne sommes pas là pour vous faire participer à une séance de sport !

iZiMiX Enjoy Slam c’est du FUN avant tout...

Si vous n’avez pas de licence pour l’utilisation du logiciel, cliquez sur le logo. Vous pourrez alors le tester pendant 10 minutes. (cf menu DEMO MODE)

JEUX ET ACTIVITES

Certains jeux sont à faire dans une durée impartie, d'autres sont des épreuves chronométrées.

BAM : Suivez la lumière pour éteindre la maximum de buzzer dans le temps impartie !

1 joueur : jusqu'à 64 buzzers / 2 joueurs : jusqu'à 2 x 32 buzzers

DUEL : A chacun ses buzzers ! Eteignez-les avant l'autre joueur pour avoir le bonus !

2 joueurs : jusqu'à 2 x 32 buzzers

ERAZOR : Essayez d'éteindre le maximum de buzzers dans le temps donné !

1 joueur : jusqu'à 64 buzzers / 2 joueurs : jusqu'à 2 x 32 buzzers

SIMON : Le jeu que TOUT LE MONDE connaît ! Tentez de reproduire la plus longue séquence possible...

1 joueur : 4, 6 ou 8 buzzers

MEMORY : Regardez... et retrouvez les paires le plus vite possible...

1 joueur : de 4 à 20 buzzers / 2 joueurs : de 8 à 40 buzzers

MIND : Allumez les buzzers dans le bon ordre le plus rapidement & en moins d'essai possible !
En rouge : ce n'est pas la bonne place. En vert : c'est bon !

1 joueur : 4, 6 ou 8 buzzers

OXO : Le classique morpion ! une ligne = 1 point !!! A vous d'en marquer le plus dans le temps impartie...

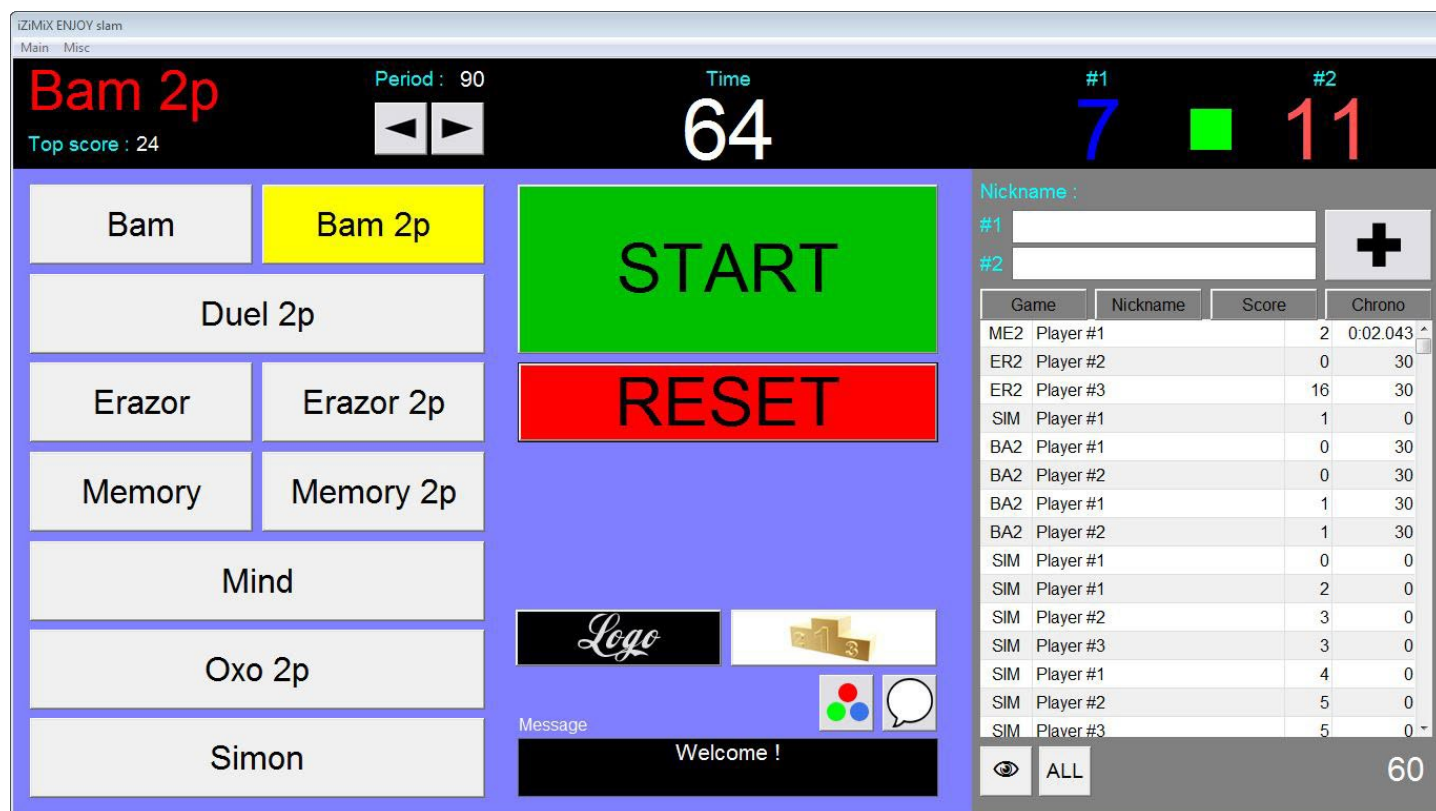
2 joueurs : 9 (3x3) ou 16 (4x4) buzzers

MISE EN PLACE DES BUZZERS

Suivant le jeu, vous pouvez placer les buzzers (positions et qtés) librement ou choisir un PATTERN. Dans ce cas, veuillez à disposer les buzzers comme indiqué en annexe.

Avec 2 joueurs, le joueur #1 joue avec les buzzers 1 à 8 par exemple alors que le joueur #2 joue avec les buzzers 9 à 16... Il est nécessaire d'avoir un nombre pair de buzzers

ECRAN PRINCIPAL



Bandeau d'affichage :

- Nom du jeu | Hi score | Temps restant ou chrono | Score joueur #1 et joueur #2
- [<] & [>] choix la durée de l'épreuve (pour les jeux concernés) : de 20" à 3'

Commandes principales :

- 10 boutons [JEU ?] pour choisir l'activité
- [START] lance le jeu choisi
- [RESET] stoppe le jeu en cours

Affichage 2nd écran :

- [LOGO] affiche l'image principale (MAIN)
- [PODIUM] affiche une copie de la liste sur l'écran #2
- [Q] affiche/cache le "message" saisi. Il est possible de changer la couleur [.]

Liste des joueurs :

Les scores et performances des participants sont mémorisés dans cette liste. (La liste est sauvegardée et peut être rechargée)

- [NICKNAME] zone de saisie du nom (double-clic = efface)
- [ADD] ajoute le(s) joueur(s) à la liste
- [GAME | NICKNAME | SCORE | CHRONO] change l'ordre de tri dans la liste
- [👁] n'affiche que les joueurs de l'activité sélectionnée
- [ALL] affiche tous les participants (peu importe l'activité)
-

ECRAN DE CONFIGURATION

NB Buzzer

BAM : 1 player (up to 64 buzzers) or 2 players (up to 2 x 32 buzzers)
DUEL : 2 players (up to 2 x 32 buzzers)
ERAZOR : 1 player (up to 64 buzzers) or 2 players (up to 2 x 32 buzzers)
SIMON : 1 player (4 or 8 buzzers)
MEMORY : 1 player (up to 20 buzzers – even number) or 2 players (up to 2x20 buzzers – even number)
Mr MIND : 1 player (up to 64 buzzers)
OXO : 2 players only with 9 (3x3) or 16 (4x4) buzzers.

Games option

Can START with buzz BEEP when start

BAM 2 pl / DUEL : mixed places (IF NOT = side by side)

BAM : return to the 1st (side by side only & no autochange)

BAM : auto change speed 2 sec

DUEL : nb buzzer max 1

MEMORY : hide all when wrong

MIND / SIMON : how many buzzers ? 4 6 8

Label & buzzer color

Chrono Player #1

Chrono END Player #2

Use RANDOM colors

HF hardware config

CONNECT

POWER OFF

1 SET BUZZ ID (hardware)

After any change of HF settings, click CONNECT to confirm

Score Board

run ENJOY SCORER

Brightness 5

SAVE to PLAY

NB BUZZER

- Pour adapter le nombre de buzzer slam (de 2 à 64). Vous pouvez aussi choisir un PATTERN (cf annexe)

2nd SCREEN

- Choix de la résolution, en fonction des images dont vous disposez et de votre écran

PLAYER LIST

- AUTO ADD PLAYER : cochée, les joueurs sont ajoutés automatiquement en fin d'épreuve
- PLAYER NAME by def : nom par défaut avec n° incrémenté automatiquement
- RESET LIST : efface la liste des joueurs
- ↻ : recharge la sauvegarde des scores

HI SCORE

- CLEAR ALL : efface TOUS les Hi-scores
- CLEAR GAME : efface le Hi-score du jeu courant

MEDIA

- Ouvre la page de gestion des sons et images

GAMES OPTION

- CAN START WITH BUZZ : si coché, on peut démarrer l'épreuve en appuyant sur un buzzer. Sinon cliquer START
- BEEP when start : si coché, joue le son BEEP en pré-lancement de chaque jeu
- BAM 2P / DUEL : mixed places. Si coché, pas d'emplacement défini pour les buzzers. Sinon, les x premiers buzzers sont pour le joueur #1, les suivants pour le #2
- BAM Return 1st : si cliqué, on revient au 1^{er} buzzer 1 fois sur 2 !
- BAM change speed : règle la durée d'affichage de chaque buzzer de 0 (c'est fixe) à 5 secondes.
- DUEL nb buzzer max : le nombre maxi de buzzers allumés pour chaque joueur (en fonction du nombre total de buzzers)
- MEMORY : si coché, on éteint tout en cas d'erreur. Sinon, les paires identifiées sont conservées.
- MIND / SIMON : nombre de buzzers pour ces 2 jeux : 2, 4 ou 8 (même si le réglage NB Buzzer est supérieur !)

LABEL & BUZZER COLOR :

- Permet de choisir une couleur pour CHRONO | CHRONO FIN | PLAYER#1 | PLAYER#2
- USE RANDOM COLORS : la couleur des joueurs est aléatoire à chaque partie

HF HARDWARE

 cf annexe

SAVE

- Sauvegarde les modifications.! Il peut être nécessaire de stopper puis de relancer le logiciel après modification

LE MENU

- MAIN

- CONFIG - affiche le panneau de configuration
- MINIMIZE - réduit l'application dans la barre des taches
- EXIT - quitte. confirmation requise

-MISC

- SHOW 2ND SCREEN - Affiche le second écran
- PRINT - Imprime la liste telle qu'affichée sur l'écran principal
- TEST MODE - Affiche le module de test des buzzers (cf annexe)

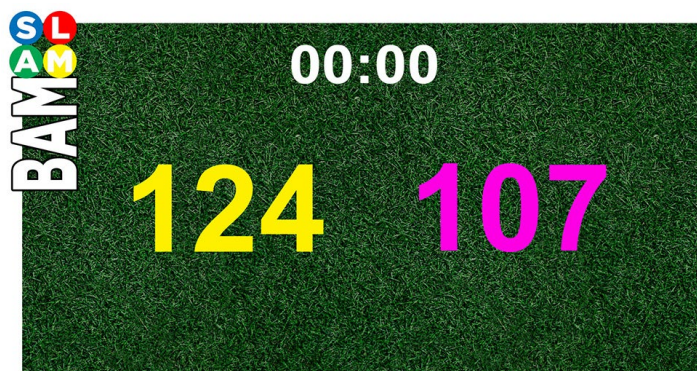
● Mise en route

- Connecter le récepteur sur un port USB libre (directement sur le PC en prenant soin de dérouler entièrement le câble)
- Lancer le logiciel
- Depuis le panneau de paramétrage, adaptez le nombre de buzzer nécessaire
- Cliquez sur **CONNECT** puis **SAVE**
- **Choisissez une activité ! C'est parti...**

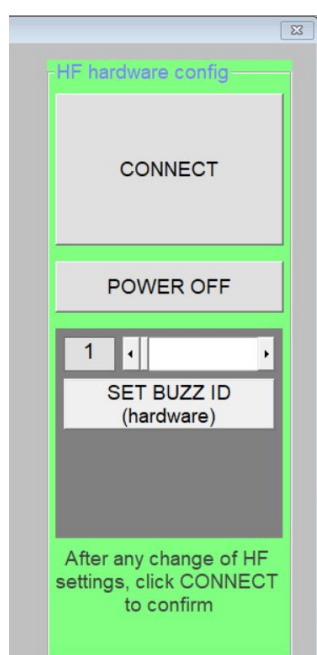
Module TEST : permet de tester l'ID de chaque buzzer (à lancer avant de sélectionner une activité)

1	2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31	32
33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48
49	50	51	52	53	54	55	56
57	58	59	60	61	62	63	64

ECRAN 2 : affiche SCORES, HI SCORES, CHRONO & JOUEURS sur un second écran (bureau Windows étendu).



CONFIG HF : modification des canaux





- **Connect** : permet d'activer le récepteur en fonction du nombre de buzzers (cf fonction 1 de l'écran configuration)
- **Power off** : éteint les buzzers
- **Set buzzer ID** : affectation des canaux pour chaque buzzer (voir ci-dessous)

Procédure d'apprentissage ou de modification du canal physique des buzzers HF :


- Ouvrir le panneau de configuration
- Choisir ou saisir un numéro de canal (de 1 à 64) puis cliquez sur "Set Buzzer ID"
- Appuyez sur le bouton C puis sur le BIG bouton. Relâchez les 2 quand le buzzer clignote en vert


Assurez-vous de n'avoir qu'un seul buzzer par canal et de paramétrer le nombre de buzzers en fonction !


Pour la télécommande (en option), cliquez sur "Set buzzer ID" (peu importe le n° de canal) et pressez simultanément  et 

TELECOMMANDE : elle permet de piloter le logiciel à distance

 : affiche page principale (sur écran 2)

 : affiche la liste (sur écran 2)

 : affiche le message (sur écran 2)

 : ajoute le joueur à la liste

OK : lance le jeu

 : stoppe le jeu

F2 : choix de la durée d'épreuve

F1 : choix du jeu

Les autres touches ne sont pas implémentées

Matériel requis :

PC Windows10 avec au moins 1 port USB libre & sortie HDMI annexe pour écran 2

1 récepteur ENJOY SLAM (modèle B303)

2 à 64 buzzers ENJOY SLAM (modèle B303)

En Option : 1 télécommande (modèle B303)

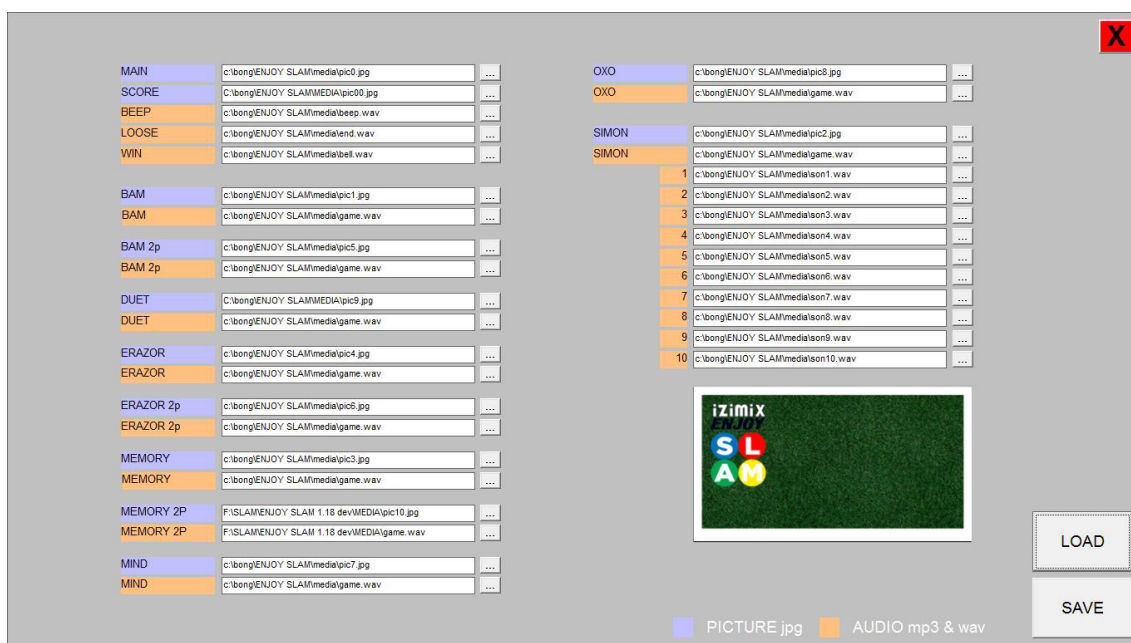
Contenu annexe du répertoire d'installation :

Fichier AUTOSLAM.INI (Fichier système important. Ne pas modifier directement)

Il contient les raccourcis vers les images & son du jeu et les réglages du jeu

Dossier MEDIA :

Il contient les différents sons (wav, mp3) et images (jpg) utilisés par le jeu, à gérer via **CONFIG > MEDIA**



Les PATTERNS :

Ces motifs de mise en place de buzzers permettent un fonctionnement idéal pour certains jeux : par exemple le motif 3x3 est impératif pour OXO9, le 4x4 pour OXO16.

Les motifs tiennent compte des jeux à 2 joueurs : par exemple avec 2 joueurs / 8 buzzers, **le joueur 1 aura les buzzers 1 à 4**, **le joueur 2 aura les buzzers 5 à 8**.

1 joueur

OXO9 3 x 3

1	2	3
4	5	6
7	8	9

2 x 4

1	2	3	4
5	6	7	8

OXO16 4 x 4

1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12
13	14	15	16

1 SLAMBOX16

1 ou 2 joueurs

2 x 4

1	2	5	6
3	4	7	8

4 x 4

1	2	9	10
3	4	11	12
5	6	13	14
7	8	15	16

2 x 8

1	2	3	4	9	10	11	12
5	6	7	8	13	14	15	16

4 x 8 * 2 SLAMBOX 16

1	2	3	4	17	18	19	20
5	6	7	8	21	22	23	24
9	10	11	12	25	26	27	28
13	14	15	16	29	30	31	32

8 x 8 2 SLAMBOX 32

1	2	3	4	33	34	35	36
5	6	7	8	37	38	39	40
9	10	11	12	41	42	43	44
13	14	15	16	45	46	47	48
17	18	19	20	49	50	51	52
21	22	23	24	53	54	55	56
25	26	27	28	57	58	59	60
29	30	31	32	61	62	63	64