



Documentation de KanjiGym Light (Java™)

Version 1.1

Février 2006

Introduction

Bienvenue à la version Java de *KanjiGym Light* !

KanjiGym Light est un logiciel de révision accompagnant les livres d'apprentissage des kanjis basés sur le système mis au point par le professeur James W. Heisig:



Les Kanjis dans la tête

Yves Maniette

Une création francophone du livre de James Heisig «Remembering the Kanji»

Éditeur: Yves Maniette



Remembering the Kanji

James W. Heisig

A complete course on how not to forget the meaning and writing of Japanese characters

Tokyo: Japan Publications Trading Co.



Kanji para recordar

James W. Heisig con Marc Bernabé y Verónica Calafell

Curso mnemotécnico para el aprendizaje de la escritura y el significado de los caracteres japoneses

Editorial Herder, Barcelona



Die Kanji lernen und behalten

James W. Heisig / Robert Rauther

Bedeutung und Schreibweise der japanischen Schriftzeichen

Vittorio Klostermann Verlag; Frankfurt/Main

KanjiGym Light a pour objet de vous aider à apprendre les kanjis d'usage courant avec un de ces livres. Nous décrivons ci-après les caractéristiques du logiciel.

KanjiGym Light est gratuit. Pour l'utiliser, il vous suffit d'accepter la licence jointe au programme. Si vous l'employez régulièrement, veuillez vous inscrire sur le site <http://www.kanjigym.de>

Nous vous souhaitons bonne chance et succès avec *KanjiGym Light*!

Les éditeurs

Vittorio Klostermann GmbH,
Francfort-sur-le-Main



James W. Heisig, *Nagoya, Japon*

Les auteurs

James W. Heisig

Marc Bernabé
Verónica Calafell
Yves Maniette
Robert Rauther

Le programmeur

Lars Grunewaldt
(avec Robert Rauther)

Démarrage et préférences

Lors du premier démarrage, vous verrez apparaître une fenêtre contenant les termes de la licence jointe au programme. Confirmez que vous acceptez cette licence, faute de quoi vous ne pourrez pas démarrer *KanjiGym Light*. Une copie de la licence est disponible à : <http://www.kanjigym.de>.

Attention: Avant de démarrer le programme, l'environnement Java™ («Java Runtime Environment») doit être installé sur votre machine. Vous pouvez vous le procurer à : <http://www.java.com>

Une fois obtenu votre accord, le programme affichera un écran de sélection. Lors du premier démarrage, la langue de l'interface et des mots-clés est l'anglais. Pour changer cette configuration, cliquez sur «*File*» («fichier») dans la barre des menus déroulants, puis sur «*Preferences*» («préférences») et choisissez l'«*Interface Language*» («langue de l'interface») et votre «*Keyword Language*» («langue des mots-clés»). Le menu s'ouvre en cliquant sur la flèche adjacente à l'option active. Puis cliquez sur «OK».



Attention: Pour des raisons techniques, le changement de la langue de l'interface exige que le programme soit redémarré, mais ce n'est pas le cas lors du changement de la langue des mots-clés.

Il vous faudra choisir une police True Type qui sache afficher les caractères japonais. Au moins une de ces polices doit être installée sur votre système, par exemple *MSMincho* ou *MSGothic* de *Microsoft*.

Note: Sous Windows XP, ces polices s'installent en cliquant sur les options régionales disponibles dans le tableau de bord. Il suffit alors d'activer l'option des langues asiatiques.

Sur les autres systèmes Microsoft, installez le «Global Input Method Editor» du japonais, disponible gratuitement à :

http://www.microsoft.com/windows/ie_intl/de/download/ime5_win32/default.msp

Sur les systèmes Apple, les polices asiatiques sont habituellement préinstallées. Sur GNU/Linux, FreeBSD et autres, cela dépend de votre distribution.

L'option «Aspect» vous permet de changer l'apparence de l'interface.

Une fois sélectionnées les préférences, confirmez en cliquant sur «OK» pour aller à l'écran de sélection.

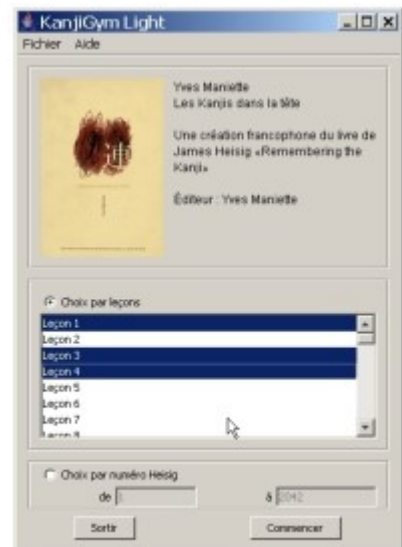
L'écran de sélection

KanjiGym Light vous permet de revoir les kanjis par leçon (de Heisig) ou par numéro de cadre.

La sélection par leçon est l'option naturellement active. Activez la leçon désirée pour sélectionner les kanjis qui s'y trouvent. Il est possible de sélectionner plusieurs leçons en maintenant enfoncée la touche «ctrl» tout en cliquant.

En maintenant enfoncée la touche «maj», on peut sélectionner toutes les leçons comprises entre le premier et le second clic. On peut modifier à volonté la sélection, par des clics successifs.

On peut aussi sélectionner les kanjis par leur numéro d'apparition dans le livre (de Heisig). Activez le cercle adjacent à «Choix par numéro Heisig» et entrez les numéros du premier et du dernier kanji à revoir.



Cliquez ensuite sur «Commencer» pour faire apparaître l'écran de travail.

L'écran de travail

Dans le coin supérieur gauche apparaît le mot-clé associé à un des kanjis sélectionnés. *KanjiGym Light* propose les mots-clés de façon aléatoire, en accord avec les commentaires faits au début du chapitre 5 dans le livre.

À l'aide de la souris dont vous maintenez le bouton gauche, tracez alors sur l'aire gauche de l'écran le kanji évoqué par le mot-clé. Le bouton «RAZ» permet d'effacer cette aire.

Cliquez ensuite sur «Vérifier» pour faire apparaître le numéro du kanji dans le coin supérieur droit et le kanji lui-même dans l'espace inférieur. Si le kanji ne s'affiche pas correctement, il faut vérifier l'installation de la police japonaise, comme expliqué ci dessus (démarrage et préférences).



Vous pouvez approfondir votre étude en cliquant sur «Montrer l'ordre de tracé», ce qui ouvre une fenêtre d'animation.

La fenêtre d'animation

KanjiGym Light permet aussi de montrer dynamiquement, dans une fenêtre isolée, le tracé des kanjis. Cliquez sur «Tracer» au bas de la fenêtre pour montrer l'ordre de tracé, autant que nécessaire. Cette fenêtre peut être déplacée n'importe où sur le bureau, et elle s'ouvrira toujours au même endroit par la suite. Il suffit de la refermer ou de cliquer sur «cacher l'ordre des traits» pour retourner à l'écran de travail.

L'ordre de tracé est basé sur la base de donnée «Taka» (<http://taka.sourceforge.net>), © 2002-2004 M. Francis et autres, dont les considérations légales sont détaillées dans la licence distribuée avec KanjiGym Light. Vous ne pouvez pas employer KanjiGym Light sans accepter ces licences. Le cas échéant, vous pouvez obtenir une copie de la licence à: <http://www.kanjigym.de>



Il se peut que la base de données Taka soit incomplète ou incorrecte. Pour cette raison, il n'est pas possible d'en assurer aucune responsabilité. Veuillez comparer l'ordre de tracé fourni dans le livre, et si d'aventure vous releviez une erreur, veuillez la signaler.

En cliquant sur «Note» dans l'écran de travail, on ouvre une autre fenêtre où écrire des commentaires concernant le kanji considéré. Sauvegardées à la fermeture du programme, ces notes seront disponibles lors des utilisations ultérieures, mais ne pourront pas être exportées dans un fichier séparé. (Voyez les explications concernant la désinstallation du programme à la fin de ce document).

Une fois revu un kanji déterminé, notez votre réponse en cliquant sur la marque verte (réponse exacte) ou sur la croix rouge (réponse erronée). Le programme enregistrera votre réponse et vous proposera le mot-clé suivant.

Les boutons de navigation du bas à gauche permettent de sauter le kanji en cours (bouton de droite) ou de retourner au début de la séquence en cours (bouton de gauche). À la droite de ces boutons sont affichés le numéro d'ordre du kanji dans la série et le nombre total de kanjis compris dans cette dernière.

Une fois terminée la série complète, que ce soit en répondant ou en passant, la fenêtre de résultat s'ouvrira et affichera votre score. Vous pouvez aussi à tout moment ouvrir cette fenêtre en cliquant sur «Fin».

La fenêtre de résultat

À la fin d'une série, la fenêtre de résultats affichera:

- > Le nombre total de kanjis dans la série;
- > Le nombre de réponses **exactes**;
- > Le nombre de réponses **fausses**;
- > Le nombre de kanjis **passés**.

Cette fenêtre indique aussi le nombre de kanjis pour lesquels aucune réponse n'a été donnée, si vous avez cessé prématurément la série.



Cliquer sur «À revoir» pour travailler de nouveau, de nouveau au hasard, les kanjis sur lesquels vous avez échoué ou fait l'impasse.

Cliquer sur «Annuler» pour retourner à la série en cours. (Mais cela n'a de sens que si vous avez prématurément mis fin à la série).

Cliquez sur «Fermer» pour retourner à l'écran de sélection.

À partir de l'écran de sélection, un clic sur «Sortir» arrête *KanjiGym Light*.

Notes complémentaires

Désinstallation

Pour désinstaller la version Java de *KanjiGym Light*, cliquez sur «Désinstaller» du menu déroulant «Fichier» de l'écran de sélection. Mais attention: **la désinstallation effacera vos préférences et les notes que vous aurez prises!**

Pour effacer entièrement le logiciel de votre système, éliminez aussi le fichier java «KanjiGymLight-1.1.jar».

Configuration de votre système

KanjiGym Light exige que soient installés l'environnement Java de version 1.4.2 au moins, ainsi que des polices japonaises extensibles. Ce logiciel est distribué gratuitement et aucune garantie n'est donnée quant à son fonctionnement sur quelque système que ce soit.

KanjiGym pour Palm® OS

Si vous utilisez un ordinateur de poche fonctionnant sous Palm, installez la version de KanjiGym Light pour Palm. Vous pouvez vous la procurer gratuitement à: <http://www.kanjigym.de>

Remarque finale:

Vous pouvez utiliser *KanjiGym Light* gratuitement à condition de suivre les consignes de la licence jointe. Veuillez enregistrer votre copie à: <http://www.kanjigym.de>

Si vous étudiez les kanjis sans les livre mentionnés ci-dessus, la méthode pourra vous dérouter. Bien entendu, vous pouvez continuer à employer *KanjiGym Light*, mais nous vous conseillons de vous familiariser avec la méthode en lisant les extraits disponibles sur internet, comme <http://maniette.fr> pour la version en français.

En cas de doute ou de commentaires concernant *KanjiGym Light*, contactez-nous à: mail@kanjigym.de

Nous souhaitons que *KanjiGym Light* vous soit utile et agréable!

Legal notice

“Java” is a trademark of Sun Microsystems, Inc. in the U.S. and/or other countries.

“Palm” is a registered trademark owned by Palm, Inc.

The *KanjiGym Light* software is not affiliated with, or authorized, endorsed or licensed in any way by PalmSource Inc., Palm Inc. or any of their affiliates or subsidiaries.

Imprint

Documentation rédigée par Robert Rauther. V.F. par Yves Maniette

<http://www.maniette.fr>

<http://www.kanji-lernen.de>

Février 2006