

Brève introduction au mode clavier de Cabri Express

février 2024

La version Cabri Express avec contrôle clavier est accessible sur le lien
<https://apps.cabri.com/experimental/express/>

L'idée est que le fonctionnement au clavier soit aussi proche que possible de l'expérience utilisateur avec une souris. Cela contribue à ne pas alourdir la tâche de l'enseignant pour guider le travail des élèves utilisant le mode clavier.

L'objectif poursuivi est que l'on puisse se servir de l'interface clavier pour manipuler un pointeur, comme si ce pointeur était celui d'une souris.

Entrée dans le mode clavier par la touche Control

On enclenche le mode clavier par un appui sur l'icône du clavier dans le bandeau du haut à gauche : le pointeur habituel de la souris est alors remplacé par un nouveau pointeur plus gros que le pointeur d'origine.



L'icône bleue du clavier est jaune durant l'usage du mode clavier.

Sortie du mode clavier

Pour quitter le mode clavier, on appuie à nouveau sur l'icône du clavier ou tout simplement un clic avec la « vraie » souris.

Déplacement du pointeur par les touches-flèches

On déplace ce pointeur par appui sur l'une des touches fléchées. On peut appuyer sur deux flèches à la fois pour se déplacer en diagonale.

Action de clic par la barre d'espace

Les objets d'un document Cabri "survolés" par le pointeur réagissent comme d'habitude.

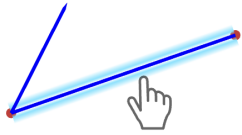
C'est la **barre d'espace** qui permet de cliquer, double-cliquer, attirer l'attention en rendant très visible l'emplacement du pointeur, mais surtout d'entrer dans l'opération qui permet de déplacer les objets de Cabri.

À chaque appui sur la **barre d'espace**, on obtient un « blow-up » qui démarre à l'appui. Il est suivi d'un « blow-down » au relâchement.

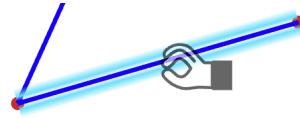


Désignation et déplacement d'un objet

Si le pointeur est au-dessus d'un objet déplaçable, la main de désignation s'affiche. Dès que l'on a appuyé et relâché la **barre d'espace**, le pointeur devient « la main de Cabri » indiquant qu'on a saisi un objet, prêt à être déplacé à l'aide des flèches.



Main qui désigne

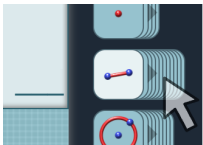


Main qui saisit

Pour « lâcher » un objet, on devra effectuer un nouvel appui sur la **barre d'espace**.

Sélection d'un outil de construction et ouverture d'une pile

Pour réaliser une construction, on choisit un outil dans l'une des piles de gauche.



Si l'outil recherché n'est pas celui affiché en tête de pile, on devra d'abord « déplier » la pile.

Pour ouvrir (déplier) une pile, on déplace le pointeur sur la partie droite de la pile au voisinage de la flèche horizontale et on appuie sur la barre d'espace. Ou on déplace le pointeur sur l'outil visible en tête de pile et on fait un appui long sur la barre d'espace.

On peut alors se déplacer dans la pile avec le pointeur et sélectionner un outil par appui sur la **barre d'espace**.



Passage en 3D

L'appui sur la touche **Maj** conjugué avec les flèches verticales permet d'incliner la scène ou conjugué avec les flèches horizontales de la tourner et de passer en 3D (le pointeur se change en main à deux doigts écartés).

Cette forme rappelle la position des doigts à utiliser dans certaines applications 3D pour écran tactile.

Astuce

Si l'on ne sait plus où l'on en est dans la manipulation du pointeur, le bon réflexe est :

1. de vérifier si le mode clavier est encore enclenché (détectable par la présence de un icône jaune de clavier dans le bas-gauche de la fenêtre),

2. de tenir compte de la forme du pointeur :



Pour bientôt

Nous avons hâte de porter tout cela sur n'importe quelle tablette et que cela permette même d'utiliser un clavier simulé de type joystick en même temps que ses propres doigts (clic = tap), ce qui est attendu sur un écran tactile : **Tap** pour les grands trajets, **Touche-flèches** pour les petits déplacements minutieux.