

Extrait du Webécoles - Site officiel

<http://webecoles.fr/spip.php?article331>

Ludi-Taquin

- Documentation - Activités interactives - Activités Ludi -



[A tester sur Tutoriel](#)

Ludi-Taquin est un jeu de taquin !

Avec **Ludi-Taquin 1** :

- L'image (*déclarée dans le raccourci*) est automatiquement découpée en pièces du taquin à reconstituer.
- Le nombre de pièces est déterminé par le nombre de lignes et de colonnes du taquin à reconstituer.
 - De 2 à 9 lignes.
 - De 2 à 9 colonnes.
- Des options du jeu sont paramétrables.
 - Nombre de lignes et de colonnes.
 - Affichage de l'image en filigrane.
 - Position aléatoire de la case vide.
 - Affichage du bouton "Mélanger" pour remélanger les pièces.
 - Affichage du bouton "Original" pour revoir l'image originale.
 - Affichage du bouton "Nombre" pour numéroter les pièces.
 - Affichage du compteur de mouvements.
 - Affichage du chronomètre.

Pour insérer **Ludi-Taquin 1** dans un article :

1. Joindre une image à l'article.
2. Pour jouer avec les valeurs par défaut, insérer dans l'article le raccourci `<ludiXX|taquin1>` où XX est le numéro du document image joint à l'article.

Valeurs par défaut :

-

3. Pour paramétrer le jeu, ajouter des filtres au raccourci.

Exemples :

- `<ludiXX|taquin1|lig=4|col=4|ini=?>` pour imposer un taquin de 4 colonnes et 4 lignes et positionner aléatoirement la case vide.
- `<ludiXX|taquin1|num=non|fon=non|cpt=oui>` pour ne pas afficher le bouton "Nombre" ni l'image en filigrane, mais afficher le compteur de mouvements.

Remarques :

- La présence des 2 paramètres "lig" et "col" supprime l'affichage de la liste déroulante du choix du taquin.
- La valeur par défaut se substitue à un paramètre erroné.

4. L'article auquel est jointe l'image doit être publié.
5. Liste des paramètres

filtre	valeur optionnelle	valeur par défaut	option
fon	oui	non	image en filigrane
lig	2 à 9	choix	nombre de lignes
col	2 à 9	choix	nombre de colonnes

Ludi-Taquin

mel	oui	non	bouton Mélanger pour remélanger les pièces
vue	oui	non	bouton Original pour revoir l'image
cpt	non	oui	compteur de mouvements
tmp			chronomètre
ini	1 à nombre de cases ou ? pour une position aléatoire	dernière case	position de la case vide