

Note technique pour l'exercice 6 du chapitre 4 : quiz

Entrer dans Sphinx une dizaine de questions issues d'un quiz inventé ou trouvé dans un magazine, ou même sur le Net. En voici un particulièrement basique et pas très recherché...

N°	Libellé	Modalités
1	Votre couleur préférée parmi les trois suivantes :	bleu ; rouge ; vert ;
2	Votre animal préféré parmi les trois proposés ci-après :	chien ; oiseau ; chat ;
3	Votre pays favori	Italie ; France ; Etats-unis ;
4	Votre saison préférée	été ; printemps ; hiver ;
5	Votre chiffre favori	3 ; 7 ; 9 ;
6	un légume ?	tomate ; courgette ; haricot ;
7	un fruit	pomme ; cerise ; orange ;
8	vos repas préférés	petit-déjeuner ; déjeuner ; dîner ;
9	vos formes géométriques favorites	rond ; carré ; triangle ;
10	une période de la journée	matin ; après-midi ; nuit

A chaque question, on a associé un barème aux différentes modalités en fonction des profils finals que l'on propose.

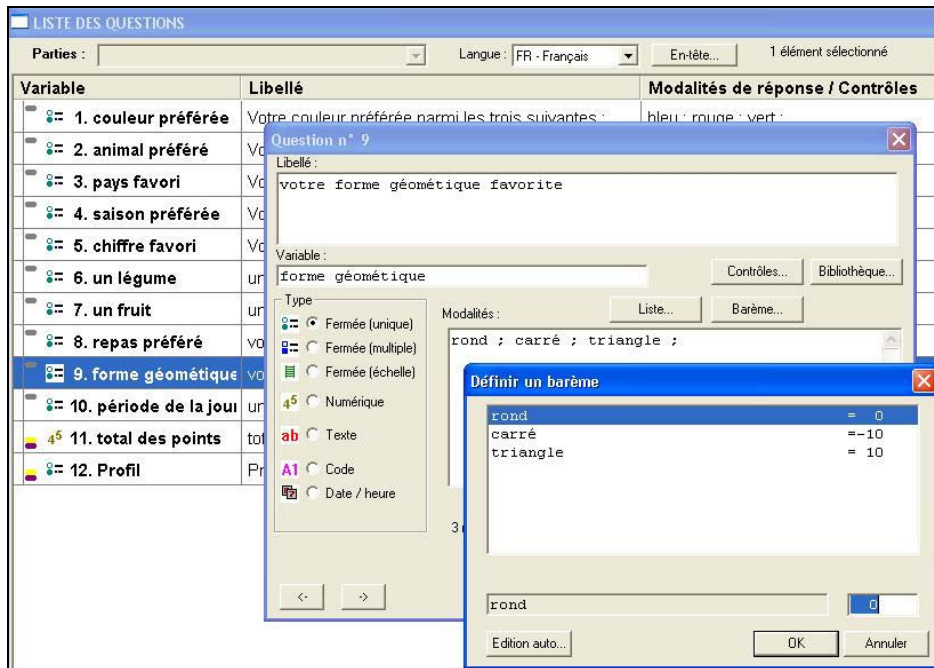
Dans notre exemple, on aura **quatre profils possibles** : cigale, fourmi, cicrane ou croumi.

Selon le principe du quiz, le concepteur affectera les barèmes correspondants, en fonction des modalités qui lui semblent traduire les différents caractères. Ici, il affectera « 10 » à la réponse la plus « cigale » et « -10 » à la réponse la plus « fourmi ». Par exemple :

Pour la question 9 : quelle est votre forme géométrique favorite :

- si la réponse est « carré », le barème compte -10 (réponse jugée très fourmi)
- si la réponse est « triangle », le barème compte 10 (réponse jugée très cigale)
- si la réponse est « rond », le barème compte 0 (réponse jugée neutre).

La définition des barèmes se fait pour chaque question en cliquant sur « Barème » puis en précisant les valeurs associées à chaque modalité de réponse (voir ci-dessous).



On calcule ensuite un score total depuis les « formulaires multimédia ». Choisir le menu « Données » / « Calculer » puis « Calculer une nouvelle variable ». Entrer la formule : `Score("v1-v10")` pour obtenir la somme des points attribués sur l'ensemble des questions.

Pour le profil, on aura créé au préalable une variable fermée avec par exemple quatre modalités : fourmi ; cigale ; croumi et cicrane. On définit la formule qui renvoie le profil en fonction du score total atteint :

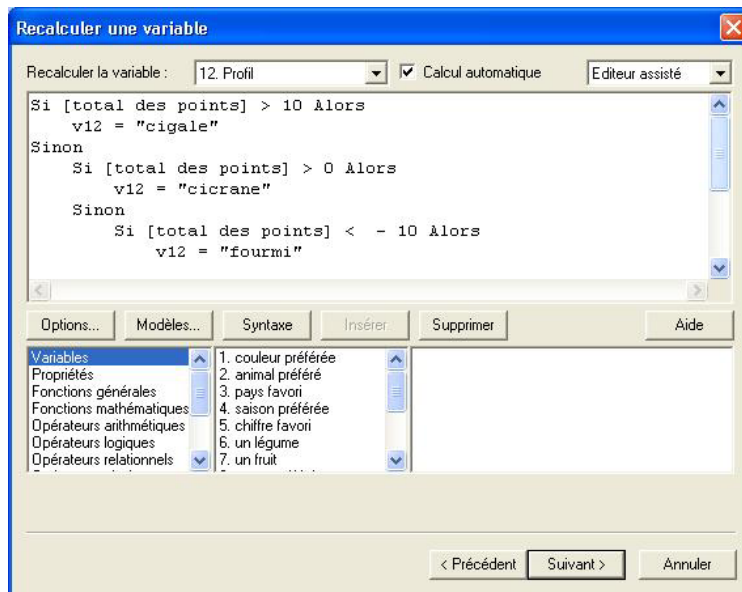
- en dessous de -10 : fourmi
- entre 0 et -10 : croumi
- entre 0 et 10 : cicrane
- plus de 10 : cigale

Pour programmer cette formule dans Sphinx, se rendre dans les « formulaires multimédia ». Choisir le menu « Données » / « Calculer » puis « Recalculer une variable ». Choisir dans le menu déroulant la question 12 (Profil). Dans l'espace réservé aux formules, saisir la formule suivante en basic :

```

Si [total des points] > 10 Alors
  v12 = "cigale"
Sinon
  Si [total des points] > 0 Alors
    v12 = "cicrane"
  Sinon
    Si [total des points] < - 10 Alors
      v12 = "fourmi"
    Sinon
      Si [total des points] < 0 Alors
        v12 = "croumi"
      FinSi (expression répétée 4 fois)

```



[total des points] est le nom donnée à la variable qui accueille la somme des points obtenus au quiz, qui est logiquement dans cet exercice la variable n°11.

Un manuel est disponible qui décrit les fonctions plus élaborées de programmation de calculs avec Sphinx sur le lien : <http://www.sphinxonline.com/Documentation/ManSphinxBasic.pdf>

Dans le formulaire, on insérera une légende afin de faire apparaître le résultat du quizz, sur la page suivante. La légende sera « D'après vos réponses, vous êtes une [v12] ». V12 entre crochets affichera automatiquement le profil calculé.

On peut prévoir également des légendes conditionnelles associées à chaque profil comme par exemple « Vous allez chanter tout l'été!!! » si le profil est « cigale » ou « Vous n'êtes pas prêteuse!!! » si le profil est « fourmi » etc.

Le quizz ainsi constitué peut être vu en ligne sur <http://www.sphinxonline.net/etudiup/quizz/questionnaire.htm>