

Théo Zimmermann invente le multiplicateur de mémoire

16 ANS, VIT À MARSEILLE (13),
CLASSE : 1^{er} S. MÉTIER RÊVÉ : PROF DE MATHS
DU CHERCHEUR. PASSIONS : LE PIANO,
LA VOILE, LES LANGUES ÉTRANGÈRES.

IL A GAGNÉ 1 000 euros!

Un programme futé pour connaître par cœur ses tables de multiplication.

L'année «Innovez» 2007 s'était close sur un logiciel pour apprendre l'anglais (le «Vocanew», souvenez-vous)... 2008 s'ouvre avec un nouveau programme informatique qui permet, cette fois, de plonger sur les tables de multiplication. Passionné par le monde des ordinateurs, Théo a mis au point ce logiciel qui est désormais utilisé par son institutrice de maman... Ses élèves - les petits veinards - peuvent ainsi réviser (ou apprendre) leurs tables tout en s'amusant!

1 Le paramétrage

Sur ce premier panneau, l'utilisateur indique s'il souhaite être interrogé sur une seule table de multiplication (dans ce cas, il tape son chiffre, de 1 à 10) ou bien sur toutes (et là, il faut taper «0»). Ensuite il indique le nombre de questions sur lesquelles il veut être interrogé (de 1 à 10 sur une table, jusqu'à 100 sur toutes). Dernier paramètre : entrer le temps de réponse auquel il a droit (10 secondes maximum).

3 Le résultat

À la fin du questionnaire, le programme donne une note sur 20 et affiche un récapitulatif des multiplications ratées. Ce rappel reprend le numéro de la question, la question elle-même et la réponse attendue. Enfin, l'utilisateur peut repartir pour un nouveau quiz : il tape «0» (pour oui), ou «N» (pour non).

L'AVIS DU TURY

Au jury d'«Innovez», vous le savez, on aime bien quand nos inventeurs se cassent le ciboulot pour simplifier la vie des autres. C'est pour cela que la démarche de Théo, qui facilite le travail des élèves de sa maman, nous a beaucoup plu. Les principaux intéressés n'ont d'ailleurs pas l'air mécontents, bien au contraire. «Les élèves en redemandent!» commente l'institutrice. Bref, c'est une vraie *success story* que récompense ce mois-ci le concours «Innovez».

2 L'interro

Le test peut maintenant commencer : une série de multiplications est maintenant proposée à l'utilisateur, dans un ordre aléatoire. Si le temps de réponse est épuisé, ou si la réponse entrée est fautive, celui-ci bénéficie d'une seconde chance. Il gagne 3 points si la réponse est bonne au premier essai, 1 point au second.

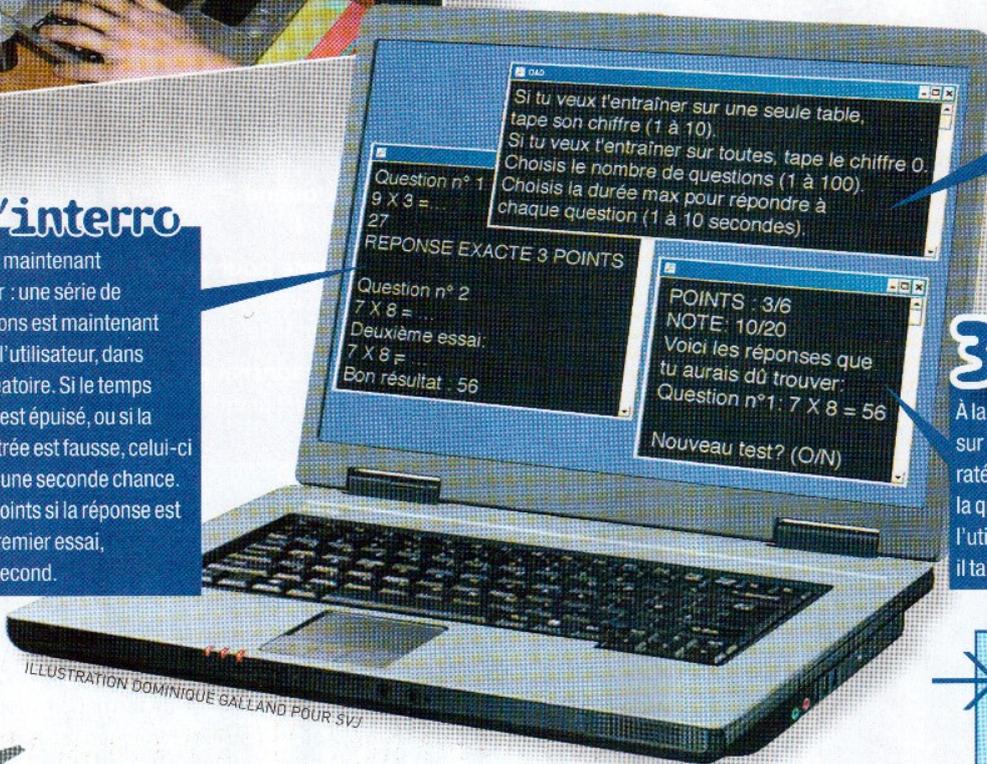


ILLUSTRATION DOMINIQUE GALLANO POUR SVJ

BULLETIN DE PARTICIPATION SVJ N°222

Pour participer : être âgé de 18 ans maximum; avoir réalisé, seul ou en groupe (en ce cas, chacun de ses membres doit remplir un bulletin de participation), le prototype d'une invention originale, utile, astucieuse voire amusante; adresser un dossier contenant, outre le(s) bulletin(s) de participation, les schémas et une description précise de l'invention. **TRES IMPORTANT** : envoyez un large choix des meilleures photos du prototype et de son inventeur. Science et Vie Junior, Concours Innovez, 1, rue du Colonel-Pierre-Avia, 75503 Paris Cedex 15.

Concours Jeunes Inventeurs

Nom	Prénom
Adresse	
Ville	Code postal
Tél.	Date de naissance
Classe/section	Êtes-vous abonné ? Oui <input type="checkbox"/> Non <input type="checkbox"/>