



Notice Ludoprêt



Notice écrite par Jean-Damien GAYOT

Table des matières

Préambule.....	5
Principes de fonctionnement.....	6
Caractéristiques générales.....	6
Prérequis:.....	7
Installation.....	7
Première utilisation de Ludoprêt.....	7
Mise à jour de Ludoprêt 3.21 vers 3.30.....	9
Configuration générale.....	11
L'onglet « Général».....	11
L'onglet « Prêts Abonnements ».....	13
Les paramètres de prêts	13
Les paramètres d'abonnements	14
L'onglet « Réservations , Import, Catalogue»	15
Les paramètres d'importation.....	15
Les paramètres catalogue jeux.....	15
Les paramètres de réservation.....	15
L'onglet « Réseau et liens »	15
Principes d'ergonomie du logiciel.....	17
Navigation générale.....	17
Masquer le ruban.....	17
Aides.....	18
Tris, filtres et recherches	18
Suppressions.....	19
Impression rapports.....	19
Export des états en Pdf	20
Paramétrages.....	21
Les paramètres concernant le thème général.....	21
Les paramètres concernant Ludoprêt.....	22
Les paramètres concernant les jeux	22
Age.....	23
Temps de jeu (Temps en minutes).....	23
Nombre de joueurs	24
Les paramètres concernant les systèmes de classification.....	24
Les paramètres concernant la trésorerie:.....	25
Les paramètres concernant les visites:.....	27
Les paramètres concernant les étiquettes personnalisées:.....	27
Menu des jeux.....	28
Nouveau jeu.....	28
Onglet « Caractéristiques principales ».....	28
Onglet « Compléments».....	30
Onglet « Classification».....	31
Onglet « Mots-clés».....	33
Liste des jeux.....	35
Onglet « Spécificités ludothèque. ».....	35
Onglet « Spécificités ludiques. ».....	37
Edition des jeux	39
Les étiquettes.....	39
Les catalogues.....	41
Recherche avancée des jeux.....	43
Valorisation des jeux.....	45
Fournisseurs.....	45
Recopie d'un jeu.....	46

Recodification d'un jeu.....	47
Suppression d'un jeu.....	47
Accès base web Ludoprêt.....	47
Menu adhérents.....	48
Ajouter un adhérent	48
Onglet « Coordonnées».....	49
Onglet « Compléments».....	49
Liste des adhérents.....	50
Edition des adhérents.....	50
Anniversaires	51
Liste des membres affiliés.....	52
Recodification d'un adhérent.....	52
Formulaire des prêts et retours.....	53
Enregistrement d'un prêt.....	53
Incidence du nombre de points d'un jeu.....	55
Enregistrement d'un retour.....	56
Autres commandes.....	58
Retour direct des prêts.....	59
Réservations.....	60
Enregistrement des réservations.....	60
Liste des réservations.....	63
Réservations à partir de la liste des jeux.....	63
Réservations à partir du formulaire de prêts.....	64
Visualisation des plannings.....	65
Planning par jeu et adhérent.....	65
Planning par jeu	66
Analyses et Statistiques.....	67
Suivi prêts en cours.....	67
Suivi cotisations.....	67
Historique des prêts.....	68
Historique relances.....	68
Historique des retours	69
Statistiques diverses	69
Palmarès adhérents.....	70
Palmarès jeux.....	70
Historique des visites.....	71
Courriers de relance.....	72
Personnalisation des courriers.....	72
Sélection des paramètres d'envoi.....	73
Enregistrement des relances.....	75
Liste de diffusion pour courriels.....	78
Trésorerie.....	80
Ajout règlement caisse.....	80
Etat journalier.....	82
Trésorerie interne	83
Récap trésorerie.....	84
Pointage de relevé bancaire concernant un règlement :	84
Solde bancaire.....	86
Utilitaires.....	87
Notice Ludoprêt.....	87
Notes.....	87
Site ludoprêt.....	89
Forum ludoprêt.....	89

Lien Facebook.....	89
Recherche de mise à jour	89
Exportations possibles.....	90
Maintenance.....	91
Sauvegardes.....	91
Changement des liens vers les annexes.....	92
Purges table prêts, relances et réservations.....	93
Purges adhérents.....	94
Etiquettes personnalisées.....	96
Paramétrage réseau.....	102
Configuration Poste principal.....	103
Configuration Poste Client.....	107
Compactage tables et base.....	112
Base web collaborative Ludoprêt.....	113
Gestion des droits.....	113
Connexion à la base.....	113
Ajouter un jeu à la base commune.....	115
Importer un jeu de la base commune dans Ludoprêt	117
Attribution d'un code	117
Correspondances avec tables de paramètres.....	118
Liens images.....	119
Sauvegarde de la table importée.....	120
Mises à jour Ludoprêt.....	121
Version Démo.....	122
Lettre d'information.....	122
Forum.....	123
Remerciements.....	123

Préambule

Ludoprêt a été développé de façon bénévole pour la ludothèque de Bar Le Duc. De ce fait, il tient compte en premier lieu des spécificités et du mode de fonctionnement de cette ludothèque.

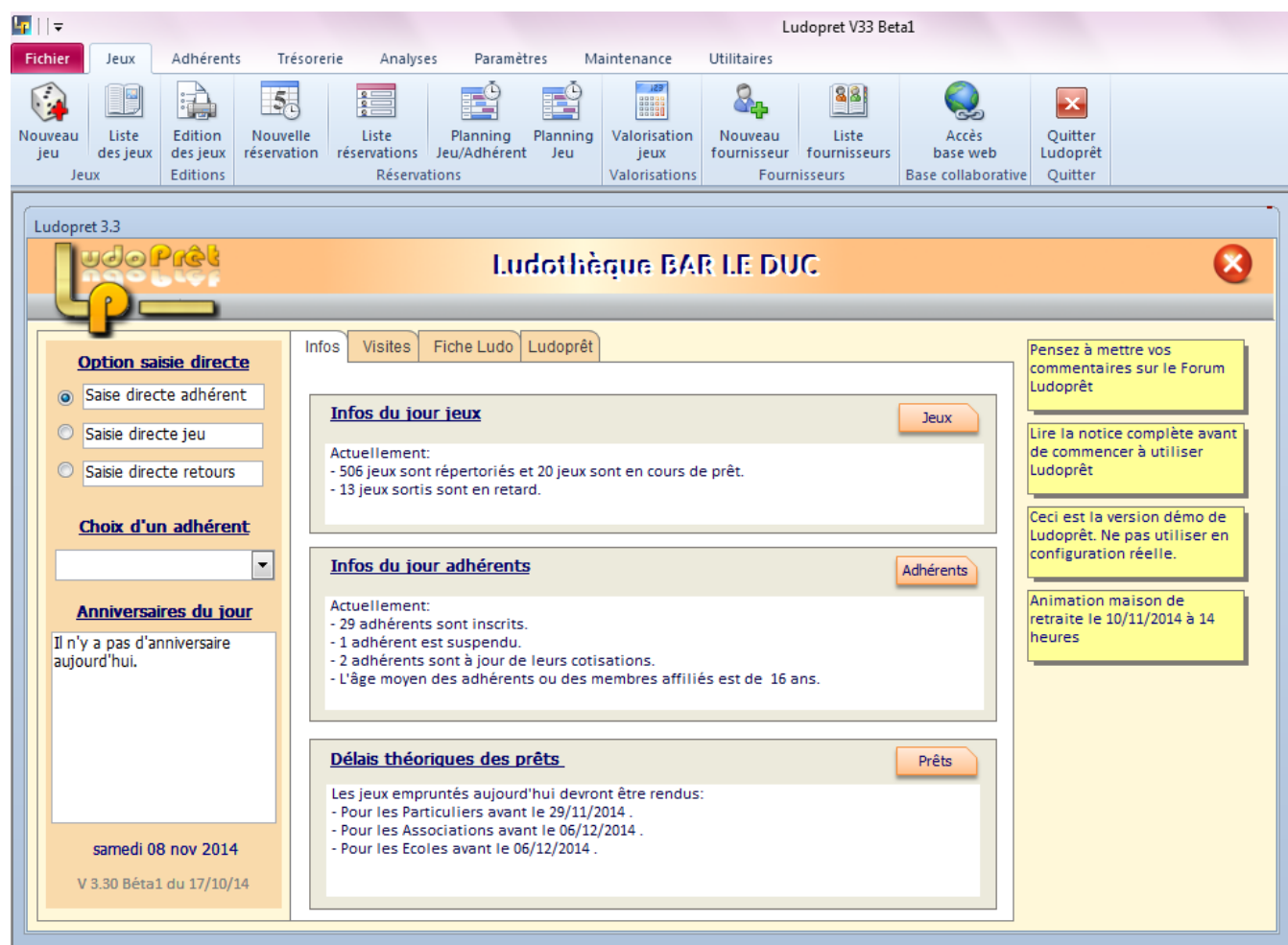
Même si j'y ai mis beaucoup d'options et paramétrages supplémentaires, afin d'ouvrir et de personnaliser ce logiciel, il ne peut cependant prétendre répondre à tous les types d'organisation.

Je mets gracieusement ce logiciel, à la disposition des ludothèques ayant le même type de fonctionnement, mais n'étant qu'un amateur informatique, je ne peux être tenu pour responsable en cas de problème dû à son utilisation.

Une version de démonstration est disponible afin de tester le logiciel, et de déterminer ainsi s'il est compatible avec votre organisation.

Si vous l'utilisez, il est conseillé de s'inscrire sur le forum consacré afin de pouvoir dialoguer avec les autres utilisateurs : <http://forum.ludopret.fr/> et également pouvoir accéder à la base collaborative.

Attention : Tous les exemples fournis dans cette documentation ou sur la version Démo, sont fictifs tant au niveau des adhérents, des jeux, des chiffres divers ainsi qu'au niveau trésorerie.



Principes de fonctionnement

Caractéristiques générales

Ludoprêt est un logiciel complet qui gère les multiples aspects de la vie d'une ludothèque.

Voici une liste non exhaustive des points qu'il peut traiter :

- les droits utilisateurs ;
 - les fiches de jeu ;
 - les fiches d'adhérents que vous pouvez répartir en plusieurs catégories d'abonnement. Par exemple :
 - particuliers,
 - associations,
 - écoles.
 -
 - les prêts que vous pouvez également répartir. Par exemple :
 - Normal : 1 jeu = 1 paiement,
 - Forfait1 : n jeux = 1 paiement (par exemple forfait 8 jeux),
 - Forfait2 : n jeux = 1 paiement (par exemple forfait 40 jeux).
 -
 - le suivi des forfaits avec possibilité d'échéance ;
 - les durées de prêts suivant les catégories de prêts que vous aurez personnalisé ;
 - les retours ;
 - les cotisations suivant les paramètres que vous aurez saisis dans les catégories d'abonnement. ;
 - les retards ;
 - la fréquentation ;
 - la classification des jeux (Esar, Col, personnalisée...) ;
 - la recherche des jeux par mots-clé ;
 - le suivi de trésorerie ;
 - des outils statistiques ;
 - un système de sauvegarde ;
 - l'envoi de courriels ;
 - l'impression d'étiquettes standard ou personnalisées ;
 - les code-barres ;
 - les courriers ou courriels de relances des prêts avec comptabilisation possible ;
 - les anniversaires adhérents ;
 - la gestion multi-postes ;
 - les réservations ;
 - l'importation de jeux à partir d'une base web collaborative ;
 - la saisie directe des jeux dans la base collaborative.
-

Prérequis:

Un Pc équipé d'un processeur 1Go et de 512 Mo de mémoire sont le minimum requis.

Il est nécessaire d'avoir Access 2010 (32 bits) ou le Runtime 2010 (32 bits). Il faut également les correctifs SP2. Cela nécessite Windows Xp Sp2 ou plus, ou Win Serveur 2003 ou plus.

Le Runtime est téléchargeable sur le lien suivant [Runtime Access 2010](#) et le correctif SP2 ici: [Correctif Sp2](#)

Un écran supportant au minimum une résolution de 1024 * 800 est nécessaire.
Taille recommandée: 17 pouces ou +.

Si vous voulez pouvoir envoyer des relances par mails ou envoyer des listes de destinataires à partir de Ludoprêt il est nécessaire que dans les paramètres Internet de votre Pc, une messagerie par défaut soit sélectionnée (Outlook, Thunderbird etc..)

Installation

Si vous n'avez pas Access ou le Runtime, commencez par installer ce dernier ainsi que le correctif Sp2. Une fois installés, procédez au chargement de Ludoprêt. Par défaut le logiciel va s'installer dans le répertoire C:\Ludopret

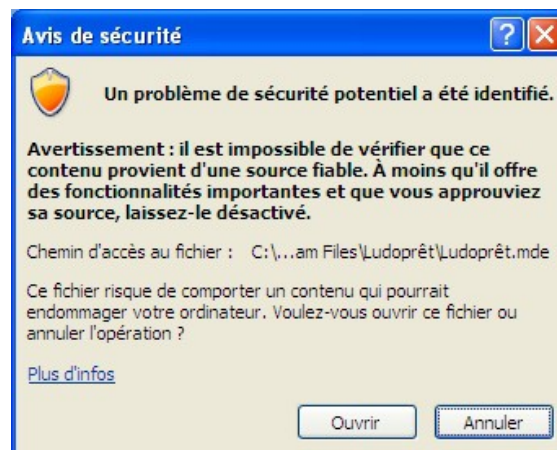
Attention : Avec Vista, Seven, ou W8 faut que l'utilisateur ait sur le répertoire Ludopret le contrôle total.

Pour cela, se placer sur le répertoire Ludopret, puis propriété, onglet sécurité, modifier, ajouter (chercher et ajouter l'utilisateur), et lui attribuer tous les droits (contrôle total). Validez pour finir.

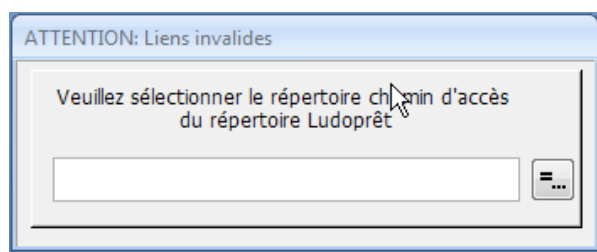
Première utilisation de Ludoprêt

Si c'est la première fois que vous installez Ludoprêt ou si sur votre Pc fonctionne en poste secondaire, installez la version complète.

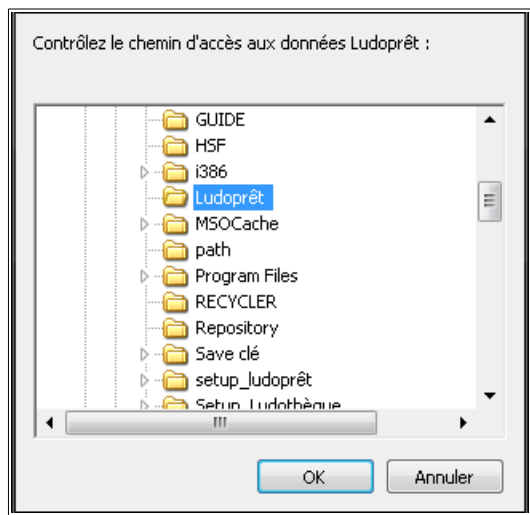
- Quand vous lancez l'application avec Access 2010, un message de sécurité Microsoft vous arrêtera.



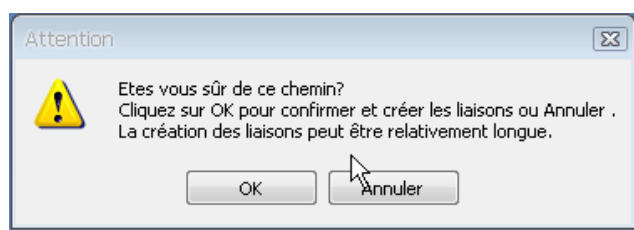
- N'en tenez pas compte et faites «Ouvrir»
Ce message disparaîtra à la deuxième ouverture de l'application
- Si vous n'avez pas installé Ludoprêt dans C:\Ludopret ou si vous l'avez déplacé un message vous indiquera que le logiciel n'a pas pu établir les liens.



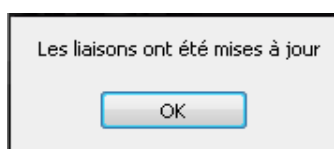
- Cliquez sur le bouton à droite



- Cliquez sur « OK »



- De nouveau «OK».
Les liaisons vont être mises à jour et un message vous indiquera quand l'opération se termine



Vous arrivez sur le formulaire d'identification



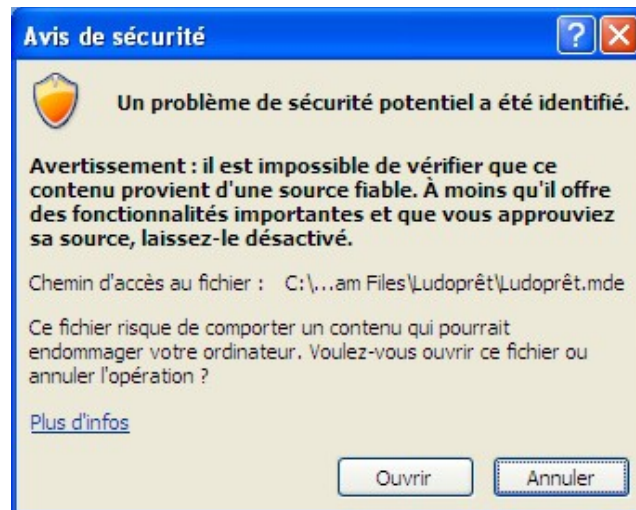
Le premier mot de passe est: test
Passez au chapitre de configuration générale.

Mise à jour de Ludoprêt 3.21 vers 3.30

Si vous utilisez déjà Ludoprêt en monoposte ou en Serveur, il est nécessaire d'avoir la version 3,21 installée. Ensuite respectez scrupuleusement l'ordre des opérations ci-dessous.

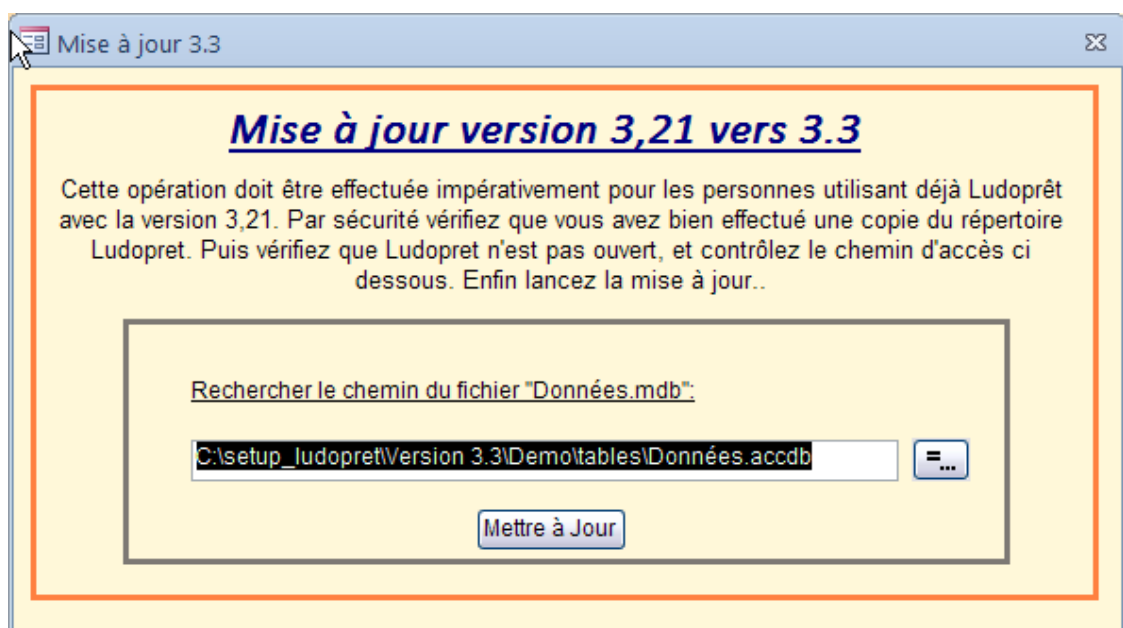
Si vous êtes en Access 2007 ou Runtime Access 2007 :

- supprimez le Runtime Access 2007 ou Access 2007
- installez le Runtime Access 2010 ou Access 2010 puis le correctif Sp2;
- ouvrez la version 3,21 de Ludopret ;
- répondez favorablement aux messages de sécurité ;

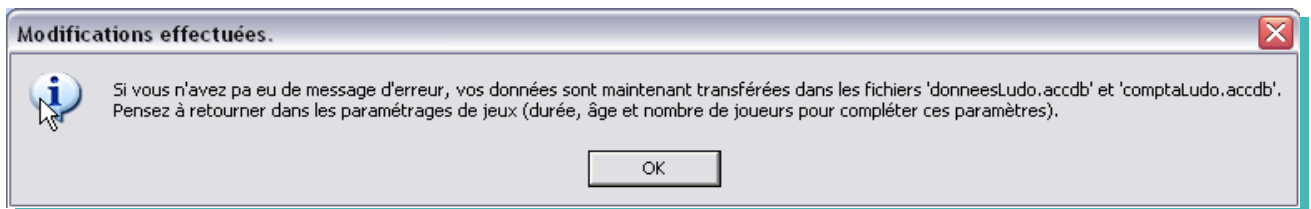


- refermez Ludoprêt ;
- téléchargez la mise à jour Ludoprêt ;
- installez la mise à jour dans le répertoire de travail actuel de Ludoprêt ;
- lancez Ludoprêt ;

. Le logiciel va détecter que vous devez mettre votre version à jour et va ouvrir un formulaire



- vérifiez et modifiez s'il y a lieu le chemin actuel de vos données ;
- cliquez sur le bouton « Mettre à jour » ;
- patientez pendant l'opération,. Suivant la configuration de votre Pc , vous pouvez avoir le message de sécurité qui s'affiche à chaque table modifiée (environ une cinquantaine de fois..). Il faut bien sûr répondre « Ouvrir » à chaque fois .



- vous arrivez sur le formulaire d'identification ;



- saisissez votre mot de passe et suivez la procédure habituelle s'il vous est demandé de refaire les liens ;
- une fois sur la page d'accueil, refermez Ludoprêt ;
- ouvrez le de nouveau ;
- allez dans les paramètres Ludoprêt et refaites tous les liens ;
- allez dans les paramètres de jeux et complétez les paramètres de « tranches d'âge », « temps de jeu » et « nombre de joueurs ».

En cas de configuration en réseau, sur les postes clients, installez une version complète 3.3 , puis refaites les liens réseaux et annexes vers le poste serveur.

Configuration générale

Si vous utilisez Ludoprêt pour la première fois vous devrez obligatoirement passer par cette étape. C'est dans ce formulaire que vous devrez saisir toutes les personnalisations de votre ludothèque ou de votre environnement logiciel.

Les calculs, liens ou options diverses seront établies d'après cette configuration. Il est donc impératif de prendre le temps de comprendre et de saisir correctement ces paramètres.

Paramètres LUDOPRÊT

Paramètres ludothèque et configuration [Fermer]

Général | Prêts et Abonnements | Réservations, Import, Catalogue | Réseau et liens

Attention: Il faut avoir le profil administrateur pour pouvoir modifier ces paramètres.

Utilisation en France? ☒ Mot de passe Administrateur: **** Mots de passe et droits utilisateurs: [OK]

Coordonnées de la ludothèque

Nom ludothèque: Ludothèque BAR LE DUC
 Surnom ludothèque: la boîte à jouer
 Adresse1: Médiathèque Jean JEUKENS
 Adresse2: 74 rue St Mihiel BP 20142
 Ville: BAR LE DUC Code postal: 55000
 Courriel: ludobarleduc@yahoo.fr
 Tél: 03 29 45 05 06 Fax:
 Web: http://ludobarleduc.free.fr

Paramètres divers

Nombre jours d'alerte pour anniversaires: 8
 Période par défaut des analyses: 01/01/2014 au 31/12/2014
 Classification des jeux utilisée: ☒ ESAR ☐ COL ☐ Personnalisée
☒ Ne plus ouvrir ce fichier au démarrage

L'onglet « Général »

Il vous permet de définir :

- si l'utilisation est en France ou non ;
 - votre mot de passe administrateur ;
 - les mots de passes et droits des principaux utilisateurs ;
 - la présentation de votre formulaire d'accueil ;
 - les paramètres d'alerte d'anniversaires ;
 - les périodes par défaut de statistiques ;
 - le type de classification utilisé pour les jeux.
- La première chose à faire est de cocher ou décocher la case «Utilisation en France». Si la case est décochée les masques de saisie de «Téléphone» , «Fax» et «Code postal» seront désactivés et permettront aux utilisateurs francophones en dehors de la métropole de pouvoir se servir de Ludoprêt.
 - La deuxième priorité est de déterminer les mots de passe.
 - Le mot de passe Administrateur, permet d'avoir accès à toutes les applications du logiciel y compris à celui de modifier les mots de passe. Il faut donc, une fois saisi, bien s'en souvenir car il ne sera plus possible de revenir en arrière.

- Vous pouvez définir d'autres mots de passe pour d'éventuels utilisateurs supplémentaires.

Vous pourrez également leur attribuer différents droits d'accès, de suppressions ou de purges.

Droits utilisateurs hors administrateur										
Droits sur profils utilisateurs										
	Utilisateur	Mot de passe	Accès trésorerie interne	Suppression adhérents	Suppression jeux	Suppression prêts	Purges tables	Duplication jeu	Recodage jeu	Recodage adhérent
1	Utilisateur1	****	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2	Utilisateur2	****	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3	Comptabilité	****	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
(Nouv.)			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Enr: 14 1 sur 3 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100 101 102 103 104 105 106 107 108 109 110 111 112 113 114 115 116 117 118 119 120 121 122 123 124 125 126 127 128 129 130 131 132 133 134 135 136 137 138 139 140 141 142 143 144 145 146 147 148 149 150 151 152 153 154 155 156 157 158 159 160 161 162 163 164 165 166 167 168 169 170 171 172 173 174 175 176 177 178 179 180 181 182 183 184 185 186 187 188 189 190 191 192 193 194 195 196 197 198 199 200 201 202 203 204 205 206 207 208 209 210 211 212 213 214 215 216 217 218 219 220 221 222 223 224 225 226 227 228 229 230 231 232 233 234 235 236 237 238 239 240 241 242 243 244 245 246 247 248 249 250 251 252 253 254 255 256 257 258 259 260 261 262 263 264 265 266 267 268 269 270 271 272 273 274 275 276 277 278 279 280 281 282 283 284 285 286 287 288 289 290 291 292 293 294 295 296 297 298 299 300 301 302 303 304 305 306 307 308 309 310 311 312 313 314 315 316 317 318 319 320 321 322 323 324 325 326 327 328 329 330 331 332 333 334 335 336 337 338 339 340 341 342 343 344 345 346 347 348 349 350 351 352 353 354 355 356 357 358 359 360 361 362 363 364 365 366 367 368 369 370 371 372 373 374 375 376 377 378 379 380 381 382 383 384 385 386 387 388 389 390 391 392 393 394 395 396 397 398 399 400 401 402 403 404 405 406 407 408 409 410 411 412 413 414 415 416 417 418 419 420 421 422 423 424 425 426 427 428 429 430 431 432 433 434 435 436 437 438 439 440 441 442 443 444 445 446 447 448 449 450 451 452 453 454 455 456 457 458 459 460 461 462 463 464 465 466 467 468 469 470 471 472 473 474 475 476 477 478 479 480 481 482 483 484 485 486 487 488 489 490 491 492 493 494 495 496 497 498 499 500 501 502 503 504 505 506 507 508 509 510 511 512 513 514 515 516 517 518 519 520 521 522 523 524 525 526 527 528 529 530 531 532 533 534 535 536 537 538 539 540 541 542 543 544 545 546 547 548 549 550 551 552 553 554 555 556 557 558 559 560 561 562 563 564 565 566 567 568 569 570 571 572 573 574 575 576 577 578 579 580 581 582 583 584 585 586 587 588 589 590 591 592 593 594 595 596 597 598 599 600 601 602 603 604 605 606 607 608 609 610 611 612 613 614 615 616 617 618 619 620 621 622 623 624 625 626 627 628 629 630 631 632 633 634 635 636 637 638 639 640 641 642 643 644 645 646 647 648 649 650 651 652 653 654 655 656 657 658 659 660 661 662 663 664 665 666 667 668 669 670 671 672 673 674 675 676 677 678 679 680 681 682 683 684 685 686 687 688 689 690 691 692 693 694 695 696 697 698 699 700 701 702 703 704 705 706 707 708 709 710 711 712 713 714 715 716 717 718 719 720 721 722 723 724 725 726 727 728 729 730 731 732 733 734 735 736 737 738 739 740 741 742 743 744 745 746 747 748 749 750 751 752 753 754 755 756 757 758 759 760 761 762 763 764 765 766 767 768 769 770 771 772 773 774 775 776 777 778 779 780 781 782 783 784 785 786 787 788 789 790 791 792 793 794 795 796 797 798 799 800 801 802 803 804 805 806 807 808 809 810 811 812 813 814 815 816 817 818 819 820 821 822 823 824 825 826 827 828 829 830 831 832 833 834 835 836 837 838 839 840 841 842 843 844 845 846 847 848 849 850 851 852 853 854 855 856 857 858 859 860 861 862 863 864 865 866 867 868 869 870 871 872 873 874 875 876 877 878 879 880 881 882 883 884 885 886 887 888 889 890 891 892 893 894 895 896 897 898 899 900 901 902 903 904 905 906 907 908 909 910 911 912 913 914 915 916 917 918 919 920 921 922 923 924 925 926 927 928 929 930 931 932 933 934 935 936 937 938 939 940 941 942 943 944 945 946 947 948 949 950 951 952 953 954 955 956 957 958 959 960 961 962 963 964 965 966 967 968 969 970 971 972 973 974 975 976 977 978 979 980 981 982 983 984 985 986 987 988 989 990 991 992 993 994 995 996 997 998 999 1000 1001 1002 1003 1004 1005 1006 1007 1008 1009 1010 1011 1012 1013 1014 1015 1016 1017 1018 1019 1020 1021 1022 1023 1024 1025 1026 1027 1028 1029 1030 1031 1032 1033 1034 1035 1036 1037 1038 1039 1040 1041 1042 1043 1044 1045 1046 1047 1048 1049 1050 1051 1052 1053 1054 1055 1056 1057 1058 1059 1060 1061 1062 1063 1064 1065 1066 1067 1068 1069 1070 1071 1072 1073 1074 1075 1076 1077 1078 1079 1080 1081 1082 1083 1084 1085 1086 1087 1088 1089 1090 1091 1092 1093 1094 1095 1096 1097 1098 1099 1100 1101 1102 1103 1104 1105 1106 1107 1108 1109 1110 1111 1112 1113 1114 1115 1116 1117 1118 1119 1120 1121 1122 1123 1124 1125 1126 1127 1128 1129 1130 1131 1132 1133 1134 1135 1136 1137 1138 1139 1140 1141 1142 1143 1144 1145 1146 1147 1148 1149 1150 1151 1152 1153 1154 1155 1156 1157 1158 1159 1160 1161 1162 1163 1164 1165 1166 1167 1168 1169 1170 1171 1172 1173 1174 1175 1176 1177 1178 1179 1180 1181 1182 1183 1184 1185 1186 1187 1188 1189 1190 1191 1192 1193 1194 1195 1196 1197 1198 1199 1200 1201 1202 1203 1204 1205 1206 1207 1208 1209 1210 1211 1212 1213 1214 1215 1216 1217 1218 1219 1220 1221 1222 1223 1224 1225 1226 1227 1228 1229 1230 1231 1232 1233 1234 1235 1236 1237 1238 1239 1240 1241 1242 1243 1244 1245 1246 1247 1248 1249 1250 1251 1252 1253 1254 1255 1256 1257 1258 1259 1260 1261 1262 1263 1264 1265 1266 1267 1268 1269 1270 1271 1272 1273 1274 1275 1276 1277 1278 1279 1280 1281 1282 1283 1284 1285 1286 1287 1288 1289 1290 1291 1292 1293 1294 1295 1296 1297 1298 1299 1300 1301 1302 1303 1304 1305 1306 1307 1308 1309 1310 1311 1312 1313 1314 1315 1316 1317 1318 1319 1320 1321 1322 1323 1324 1325 1326 1327 1328 1329 1330 1331 1332 1333 1334 1335 1336 1337 1338 1339 1340 1341 1342 1343 1344 1345 1346 1347 1348 1349 1350 1351 1352 1353 1354 1355 1356 1357 1358 1359 1360 1361 1362 1363 1364 1365 1366 1367 1368 1369 1370 1371 1372 1373 1374 1375 1376 1377 1378 1379 1380 1381 1382 1383 1384 1385 1386 1387 1388 1389 1390 1391 1392 1393 1394 1395 1396 1397 1398 1399 1400 1401 1402 1403 1404 1405 1406 1407 1408 1409 1410 1411 1412 1413 1414 1415 1416 1417 1418 1419 1420 1421 1422 1423 1424 1425 1426 1427 1428 1429 1430 1431 1432 1433 1434 1435 1436 1437 1438 1439 1440 1441 1442 1443 1444 1445 1446 1447 1448 1449 1450 1451 1452 1453 1454 1455 1456 1457 1458 1459 1460 1461 1462 1463 1464 1465 1466 1467 1468 1469 1470 1471 1472 1473 1474 1475 1476 1477 1478 1479 1480 1481 1482 1483 1484 1485 1486 1487 1488 1489 1490 1491 1492 1493 1494 1495 1496 1497 1498 1499 1500 1501 1502 1503 1504 1505 1506 1507 1508 1509 1510 1511 1512 1513 1514 1515 1516 1517 1518 1519 1520 1521 1522 1523 1524 1525 1526 1527 1528 1529 1530 1531 1532 1533 1534 1535 1536 1537 1538 1539 1540 1541 1542 1543 1544 1545 1546 1547 1548 1549 1550 1551 1552 1553 1554 1555 1556 1557 1558 1559 1560 1561 1562 1563 1564 1565 1566 1567 1568 1569 1570 1571 1572 1573 1574 1575 1576 1577 1578 1579 1580 1581 1582 1583 1584 1585 1586 1587 1588 1589 1590 1591 1592 1593 1594 1595 1596 1597 1598 1599 1600 1601 1602 1603 1604 1605 1606 1607 1608 1609 1610 1611 1612 1613 1614 1615 1616 1617 1618 1619 1620 1621 1622 1623 1624 1625 1626 1627 1628 1629 1630 1631 1632 1633 1634 1635 1636 1637 1638 1639 1640 1641 1642 1643 1644 1645 1646 1647 1648 1649 1650 1651 1652 1653 1654 1655 1656 1657 1658 1659 1660 1661 1662 1663 1664 1665 1666 1667 1668 1669 1670 1671 1672 1673 1674 1675 1676 1677 1678 1679 1680 1681 1682 1683 1684 1685 1686 1687 1688 1689 1690 1691 1692 1693 1694 1695 1696 1697 1698 1699 1700 1701 1702 1703 1704 1705 1706 1707 1708 1709 1710 1711 1712 1713 1714 1715 1716 1717 1718 1719 1720 1721 1722 1723 1724 1725 1726 1727 1728 1729 1730 1731 1732 1733 1734 1735 1736 1737 1738 1739 1740 1741 1742 1743 1744 1745 1746 1747 1748 1749 1750 1751 1752 1753 1754 1755 1756 1757 1758 1759 1760 1761 1762 1763 1764 1765 1766 1767 1768 1769 1770 1771 1772 1773 1774 1775 1776 1777 1778 1779 1780 1781 1782 1783 1784 1785 1786 1787 1788 1789 1790 1791 1792 1793 1794 1795 1796 1797 1798 1799 1800 1801 1802 1803 1804 1805 1806 1807 1808 1809 1810 1811 1812 1813 1814 1815 1816 1817 1818 1819 1820 1821 1822 1823 1824 1825 1826 1827 1828 1829 1830 1831 1832 1833 1834 1835 1836 1837 1838 1839 1840 1841 1842 1843 1844 1845 1846 1847 1848 1849 1850 1851 1852 1853 1854 1855 1856 1857 1858 1859 1860 1861 1862 1863 1864 1865 1866 1867 1868 1869 1870 1871 1872 1873 1874 1875 1876 1877 1878 1879 1880 1881 1882 1883 1884 1885 1886 1887 1888 1889 1890 1891 1892 1893 1894 1895 1896 1897 1898 1899 1900 1901 1902 1903 1904 1905 1906 1907 1908 1909 1910 1911 1912 1913 1914 1915 1916 1917 1918 1919 1920 1921 1922 1923 1924 1925 1926 1927 1928 1929 1930 1931 1932 1933 1934 1935 1936 1937 1938 1939 1940 1941 1942 1943 1944 1945 1946 1947 1948 1949 1950 1951 1952 1953 1954 1955 1956 1957 1958 1959 1960 1961 1962 1963 1964 1965 1966 1967 1968 1969 1970 1971 1972 1973 1974 1975 1976 1977 1978 1979 1980 1981 1982 1983 1984 1985 1986 1987 1988 1989 1990 1991 1992 1993 1994 1995 1996 1997 1998 1999 2000 2001 2002 2003 2004 2005 2006 2007 2008 2009 2010 2011 2012 2013 2014 2015 2016 2017 2018 2019 2020 2021 2022 2023 2024 2025 2026 2027 2028 2029 2030 2031 2032 2033 2034 2035 2036 2037 2038 2039 2040 2041 2042 2043 2044 2045 2046 2047 2048 2049 2050 2051 2052 2053 2054 2055 2056 2057 2058 2059 2060 2061 2062 2063 2064 2065 2066 2067 2068 2069 2070 2071 2072 2073 2074 2075 2076 2077 2078 2079 2080 2081 2082 2083 2084 2085 2086 2087 2088 2089 2090 2091 2092 2093 2094 2095 2096 2097 2098 2099 2100 2101 2102 2103 2104 2105 2106 2107 2108 2109 2110 2111 2112 2113 2114 2115 2116 2117 2118 2119 2120 2121 2122 2123 2124 2125 2126 2127 2128 2129 2130 2131 2132 2133 2134 2135 2136 2137 2138 2139 2140 2141 2142 2143 2144 2145 2146 2147 2148 2149 2150 2151 2152 2153 2154 2155 2156 2157 2158 2159 2160 2161 2162 2163 2164 2165 2166 2167 2168 2169 2170 2171 2172 2173 2174 2175 2176 2177 2178 2179 2180 2181 2182 2183 2184 2185 2186 2187 2188 2189 2190 2191 2192 2193 2194 2195 2196 2197 2198 2199 2200 2201 2202 2203 2204 2205 2206 2207 2208 2209 2210 2211 2212 2213 2214 2215 2216 2217 2218 2219 2220 2221 2222 2223 2224 2225 2226 2227 2228 2229 2230 2231 2232 2233 2234 2235 2236 2237 2238 2239 2240 2241 2242 2243 2244 2245 2246 2247 2248 2249 2250 2251 2252 2253 2254 2255 2256 2257 2258 2259 2260 2261 2262 2263 2264 2265 2266 2267 2268 2269 2270 2271 2272 2273 2274 2275 2276 2277 2278 2279 2280 2281 2282 2283 2284 2285 2286 2287 2288 2289 2290 2291 2292 2293 2294 2295 2296 2297 2298 2299 2300 2301 2302 2303 2304 2305 2306 2307 2308 2309 2310 2311 2312 2313 2314 2315 2316 2317 2318 2319 2320 2321 2322 2323 2324 2325 2326 2327 2328 2329 2330 2331 2332 2333 2334 2335 2336 2337 2338 2339 2340 2341 2342 2343 2344 2345 2346 2347 2348 2349 2350 2351 2352 2353 2354 2355 2356 2357 2358 2359 2360 2361 2362 2363 2364 2365 2366 2367 2368 2369 2370 2371 2372 2373 2374 2375 2376 2377 2378 2379 2380 2381 2382 2383 2384 2385 2386 2387 2388 2389 2390 2391 2392 2393 2394 2395 2396 2397 2398 2399 2400 2401 2402 2403 2404 2405 2406 2407 2408 2409 2410 2411 2412 2413 2414 2415 2416 2417 2418 2419 2420 2421 2422 2423 2424 2425 2426 2427 2428 2429 2430 2431 2432 2433 2434 2435 2436 2437 2438 2439 2440 2441 2442 2443 2444 2445 2446 2447 2448 2449 2450 2451 2452 2453 2454 2455 2456 2457 2458 2459 2460 2461 2462 2463 2464 2465 2466 2467 2468 2469 2470 2471 2472 2

L'onglet « Prêts Abonnements »

Paramètres LUDOPRÊT

Paramètres ludothèque et configuration Fermer

Général Prêts et Abonnements Réservations, Import, Catalogue Réseau et liens

ATTENTION: Pour ne pas provoquer de graves erreurs, veuillez bien consulter l'aide avant de faire des opérations de modification ou correction.

Types de prêt

Vous pouvez ajouter, modifier ou supprimer un type de prêt avec les boutons ci dessus

Type de prêt	Nb de jeux	Durée forfait limitée?	Nb de jours de validité du forfait
Normal	1	<input type="checkbox"/>	0
Forfait 10 jeux	10	<input type="checkbox"/>	0
Forfait 40 jeux	40	<input checked="" type="checkbox"/>	365
Forfait 20 jeux	20	<input checked="" type="checkbox"/>	365

Types d'abonnements

Vous pouvez ajouter, modifier ou supprimer un type d'abonnement avec les boutons ci dessus

Type d'adhérent	Cotisation 365 jours	Si non date de fin	Nb jours de prêt	Abonnement par défaut
Particuliers	<input checked="" type="checkbox"/>		21	Normal
Associations	<input checked="" type="checkbox"/>		28	Forfait 40 jeux
Ecoles	<input type="checkbox"/>	30/09/2014	28	Forfait 20 jeux

Les paramètres de prêts

- Vous pouvez créer autant de type de prêt que vous le désirez.
- Il faut au minimum un type de prêt avec 1 jeu.
- Vous avez possibilité ou non de mettre une date d'échéance sur les forfaits.
Si vous optez pour cette solution:
 - soit la date d'échéance correspondra à la date d'échéance des cotisations ;
 - soit vous mettez par exemple une date limite de un an. Dans ce cas le démarrage du calcul prend effet à la date du premier jeu emprunté dans le forfait concerné .

Une fois définis ces paramètres, il est déconseillé de les modifier ou de les supprimer si vous y avez fait référence dans des mouvements de prêts récents.

Vous pouvez limiter la durée des forfaits dans le temps une fois souscrits.

Cela vous permet de dire, que par exemple un forfait qui est commencé doit être terminé par exemple dans l'année qui suit.

Dans notre exemple le type de prêt « Normal » limité à 1 jeu, n'étant pas un forfait n'a pas besoin de limitation. Les deux forfaits prendront fin un an après la sortie du premier jeu du forfait correspondant.

Les paramètres d'abonnements

Ceux ci doivent être renseignés avec le plus grand soin.

En effet ces paramètres conditionneront tous les délais de retard de prêt ou de cotisations.

Pour les cotisations:

- Soit vous prévoyez un abonnement d'un an à partir de la date de cotisation,
- Soit vous prévoyez une date fixe de fin par exemple le 31 Décembre 2010.

Au démarrage du logiciel, un calcul est effectué en fonction de ces paramètres et tous les adhérents ayant dépassé la date, auront dans leur fiche la case « Cotisation réglée » décochée.

Pour modifier un paramètre cliquez sur l'enregistrement concerné, puis sur



Table_Type d'adhérents

Ajout d'un type d'adhésion

Type d'adhérent: Ecoles

Adhésion à J + 1 an: ☐

Sinon date de fin fixe: 30/09/2014

Nb jours durée des prêts: 28

Type de prêt par défaut: Forfait 20 jeux

Durée forfait limitée?	Nb de jours de validité du forfait
<input type="checkbox"/>	0
<input type="checkbox"/>	0
<input checked="" type="checkbox"/>	365
<input checked="" type="checkbox"/>	365

Sinon date de fin	Nb jours de prêt	Abonnement par défaut
	21	Normal
	28	Forfait 40 jeux
30/09/2014	28	Forfait 20 jeux

Vous pouvez ajouter,

Vous pourrez ainsi, modifier les paramètres et les enregistrer.

L'onglet « Réservations , Import, Catalogue »

Paramètres LUDOPRÊT

Paramètres ludothèque et configuration [Fermer]

Général | Prêts et Abonnements | **Réservations, Import, Catalogue** | Réseau et liens

Paramètres d'importation

Zones par défaut pouvant être remplies à partir de la liste de jeux collaborative.

Import nom Jeu <input checked="" type="checkbox"/>	Import désignation Jeu <input checked="" type="checkbox"/>
Import type de Jeu <input checked="" type="checkbox"/>	Import marque du jeu <input checked="" type="checkbox"/>
Import âge recommandé <input checked="" type="checkbox"/>	Import nombre de joueurs <input checked="" type="checkbox"/>
Import durée de jeu prévue <input checked="" type="checkbox"/>	Import lien Image <input checked="" type="checkbox"/>
Demander à enregistrer les images web sur le Pc <input checked="" type="checkbox"/>	

Paramètres catalogues jeux

Zones supplémentaires par défaut pouvant être incluses dans les catalogues de jeux

Emplacement <input type="checkbox"/>	Illustrateur <input checked="" type="checkbox"/>
Commentaire 2 <input checked="" type="checkbox"/>	Date achat/Fournisseur/Prix <input type="checkbox"/>
Manque <input type="checkbox"/>	

Paramètres des réservations

Alertes possibles en cas de réservation

Alerte au retour d'un jeu <input checked="" type="checkbox"/>	Alerte lors du prêt d'un jeu <input checked="" type="checkbox"/>
---	--

Les paramètres d'importation

Les paramètres d'importation permettent de sélectionner les zones que vous voulez remplir lors d'une importation à partir de la base collaborative web Ludoprêt.

Vous pouvez également choisir d'avoir la possibilité ou non, d'enregistrer les images web de cette base collaborative sur votre Pc.

Les paramètres catalogue jeux

Vous pouvez dans ces paramètres choisir si vous voulez que certains champs optionnels puissent apparaître dans vos catalogues de jeux. Cela vous permettra de pouvoir éventuellement différencier ceux destinés à un usage interne de ceux pouvant être diffusés auprès de vos adhérents ou sur Internet.

Les paramètres de réservation

Les paramètres de réservation par défaut permettent en fonction de votre organisation, d'avoir un message de rappel lors du retour ou du prêt d'un jeu faisant l'objet d'une réservation active.

L'onglet « Réseau et liens »

Ces paramètres vous permettent de préciser le type d'utilisation de votre poste ainsi que tous les liens vers Ludoprêt, votre logo éventuel, les pièces jointes et votre lecteur de sauvegarde par défaut.



- A la première utilisation tous les paramètres seront par défaut configurés pour une utilisation en poste unique.
- Il est fortement conseillé de mettre les dossiers de pièces jointes dans le dossier « Annexes » de Ludoprêt. Vous pouvez à l'intérieur de ce dossier créer des sous dossiers correspondant à vos liens définis précédemment.
- Le chemin d'accès par défaut de vos documents externes correspond au dossier « Annexes » dans le répertoire Ludopret. Modifiez le si vous souhaitez un autre dossier.
- Le chemin d'accès à votre logo, vous permettra de personnaliser vos étiquettes. Pour un fonctionnement fluide , essayez de ne pas dépasser une taille de fichier image de plus de 15 Ko. Si vous n'avez pas de logo, mettez la zone à blanc.
- Le chemin d'accès des sauvegardes est à remplir soigneusement en fonction du lecteur sur lequel vous allez effectuer cette sauvegarde. Il y a juste la lettre du lecteur à changer. Le répertoire Save_Ludoprêt se créera automatiquement.
- Les intitulés d'étiquettes de lien correspondent aux titres des zones de lien dans la fiche de jeu

Une fois ce formulaire complété, décochez la case « Ne plus ouvrir au démarrage » afin d'arriver directement au formulaire d'accueil, aux prochaines ouvertures du programme.

Les modifications concernant les coordonnées de la ludothèque, nécessitent parfois la fermeture du logiciel pour être prises en compte.

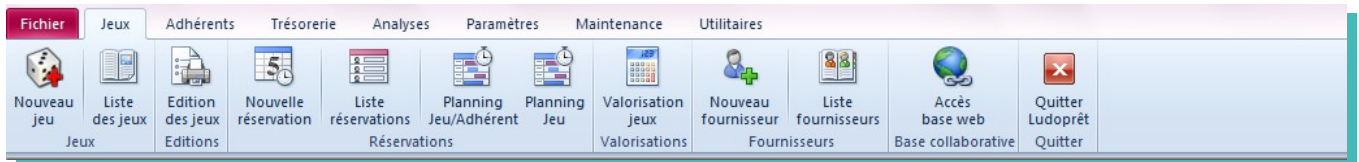
Pour modifier des données ou les compléter, vous pourrez toujours revenir à ce formulaire par le menu « Paramètres » du formulaire d'accueil.

Pour les paramètres et utilisation en multi-utilisateurs, nous y reviendrons dans un chapitre spécial.

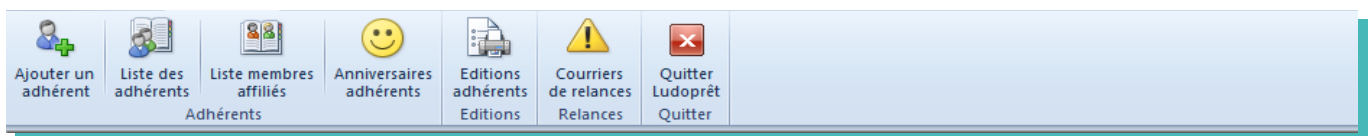
Principes d'ergonomie du logiciel

Navigation générale

La page d'accueil vous permet de naviguer dans toutes les options du logiciel à partir des onglets du ruban Access.



Chaque onglet vous donnera accès à des commandes spécifiques



Au fur et à mesure des besoins, vous ouvrirez des formulaires sous forme de listes.

Dans chacune d'entre elles vous aurez à votre disposition des commandes supplémentaires regroupées dans un nouveau ruban dédié. Par exemple dans la liste des jeux:

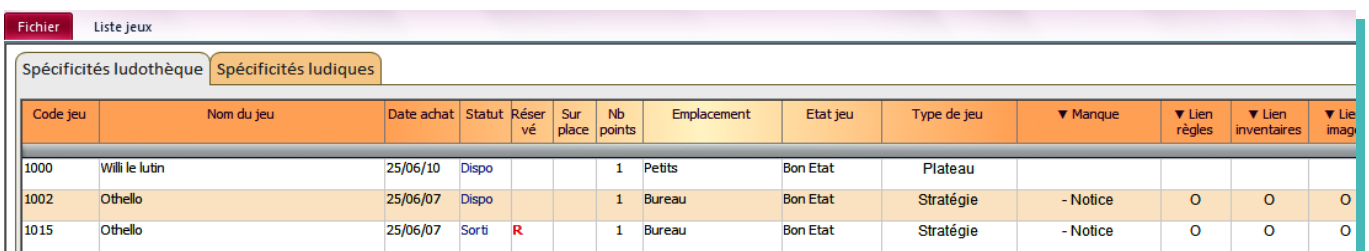
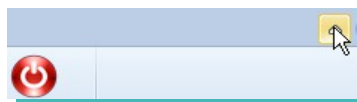


Vous y retrouverez toutes les commandes classiques de filtre et de tri, plus toutes les commandes spécifiques au formulaire que vous utilisez.

A noter que les colonnes dont le nom commence par « ▼ » donnent la possibilité par double-clic sur un enregistrement correspondant, d'ouvrir un commentaire, détail, image ou lien attendant.

Masquer le ruban

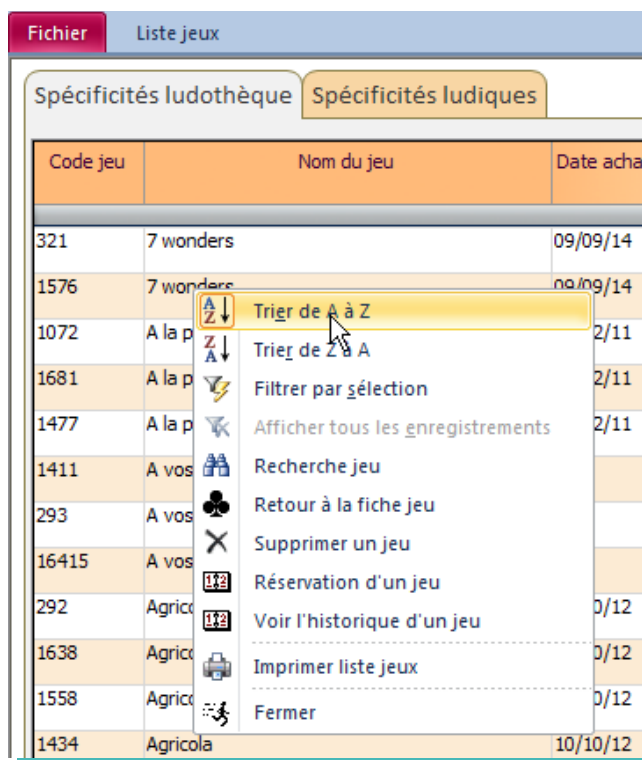
Ce ruban peut être masqué ou non. Pour cela: double clic sur l'onglet « Liste jeux » ou par simple clic sur le bouton en haut à droite du ruban :



Une fois masqué deux possibilités:

- un double clic sur l'onglet ou simple clic sur le bouton et le ruban s'affiche de nouveau de façon permanente;
- un simple clic sur l'onglet et le ruban passe au dessus du formulaire. Vous choisissez un outil, et il se masque de nouveau, libérant ainsi tout l'espace.

A noter que dans la grande majorité des listes, quand le ruban est masqué, vous avez la possibilité avec le clic droit d'avoir un menu contextuel reprenant une grande partie des options du Ruban.

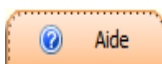


Aides

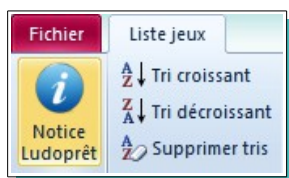
Des aides ponctuelles sont disponibles aux moments importants de l'utilisation du logiciel:



ou

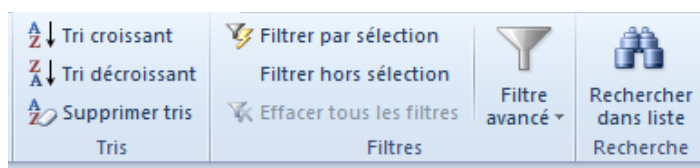


Dans ce cas vous aurez une aide sur le formulaire que vous utilisez.



Dans ce cas vous aurez accès à toute la notice que vous êtes en train de lire.

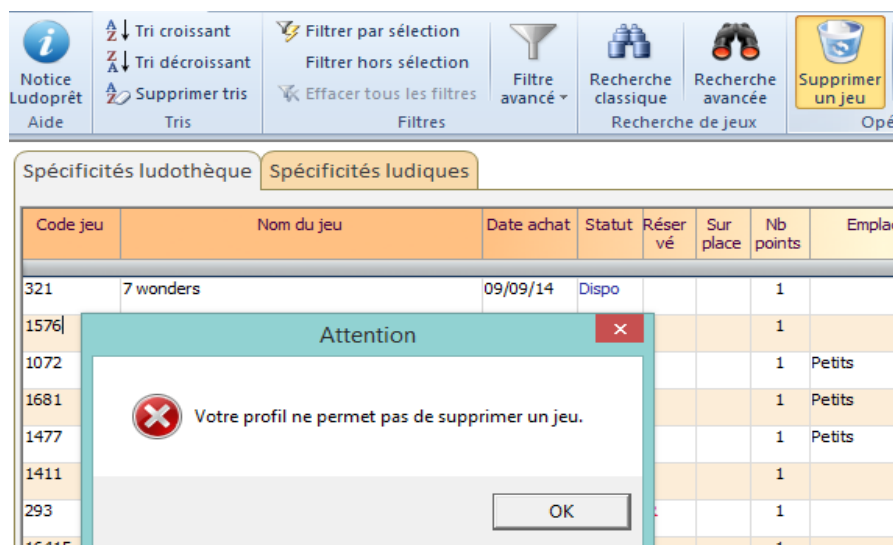
Tris, filtres et recherches



Dans toutes les listes, vous disposerez des éléments standards vous permettant de trier, filtrer et rechercher dans les colonnes adéquates. A noter que les tris et filtres effectués seront appliqués dans les états correspondants.

Suppressions

Vous avez la possibilité de supprimer des jeux, des adhérents ou des prêts, avec les réserves de mise. Il faut cependant que votre profil autorise ces suppressions. Dans le cas contraire



Impression rapports

Pour tous les formulaires sous forme de listes, vous pouvez imprimer les documents que vous visualisez à l'écran, en cliquant sur le bouton d'impression sur le ruban. L'état reprendra tous les critères de filtre ou tri que vous avez choisi dans le formulaire. Vous obtiendrez des rapports de ce type :

Fichier Aperçu avant Impression

Zoom Une page Deux pages Plus de pages Mise en page Exporter en Pdf Imprimer Fermer l'aperçu avant impression

Zoom Mise en page Export Pdf Imprimer Fermer l'aperçu

Ludothèque BAR LE DUC dimanche 12 octobre 2014

Prêts en cours Page 1 sur 1

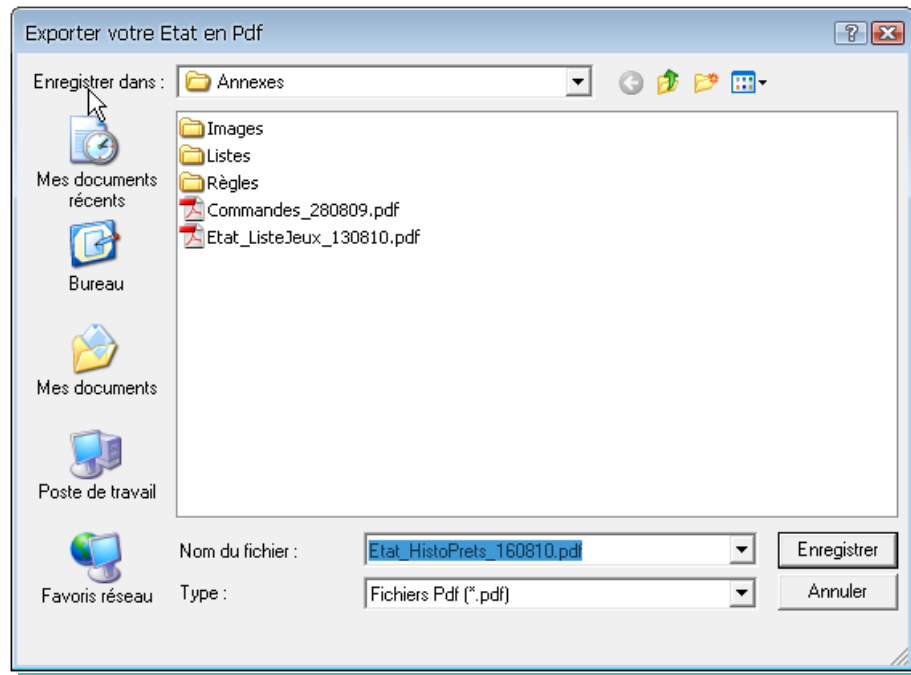
Adhérent	Type	Nom	Code jeu	Nom du jeu	Sorti le	Retour prévu le	Retard
41	Particuliers	Sandrine DIDEROT	425	Dix de Chute	30/08/2014	20/09/2014	Hors délai de 22 jours
41	Particuliers	Sandrine DIDEROT	1035	Eureka	30/08/2014	20/09/2014	Hors délai de 22 jours
11	Associations	Natacha SEFARI	1142	Playmobil pompiers	30/08/2014	04/10/2014	Hors délai de 8 jours
C4	Associations	Centre socio-culturel PI	347	Bzzz, Bzzz jeu des abeilles habiles	14/09/2014	12/10/2014	
C1	Associations	Les Petits Lous	367	Valise ABC	14/09/2014	12/10/2014	
39	Particuliers	Gérard AUDIARD	1015	Othello	25/09/2014	16/10/2014	
4	Particuliers	Irène PALLE	1078	Tartes folles	11/10/2014	01/11/2014	
O6	Associations	Village Enfants	632	Babycolorado	12/10/2014	09/11/2014	

Il y a actuellement 15 jeux empruntés.

Comme sur tous les rapports, vous aurez les options possibles soit par le ruban, soit par le menu contextuel disponible avec le clic droit.

Export des états en Pdf

Si vous cliquez sur «**Exporter en Pdf**» une fenêtre de choix va s'ouvrir



Par défaut le document va se mettre dans Ludoprêt\Annexes et va prendre le nom de l'état avec la date d'exportation.

Vous pouvez bien sûr modifier cela et vous aurez sûrement besoin de recréer des sous-dossiers.

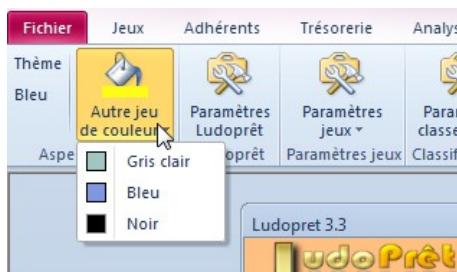
Paramétrages

La saisie de ces paramètres est une opération primordiale, car elle va conditionner le fonctionnement du logiciel ainsi que tous les modes de calcul. Il faut donc impérativement y consacrer le temps nécessaire.

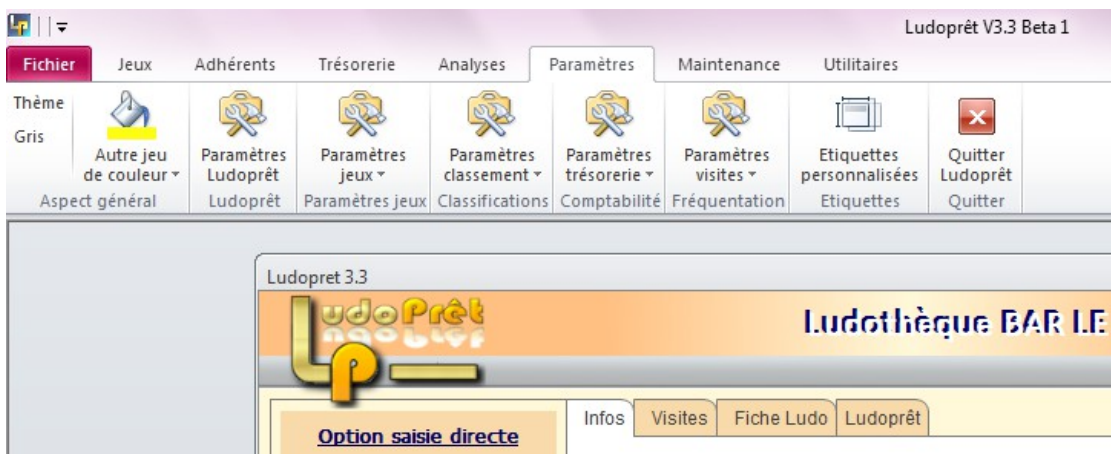
Dans le menu « paramètres » vous allez pouvoir déterminer divers critères et paramètres représentatifs de votre ludothèque.



Les paramètres concernant le thème général



Office donne la possibilité de choisir entre 3 thèmes généraux : gris clair, bleu et noir.



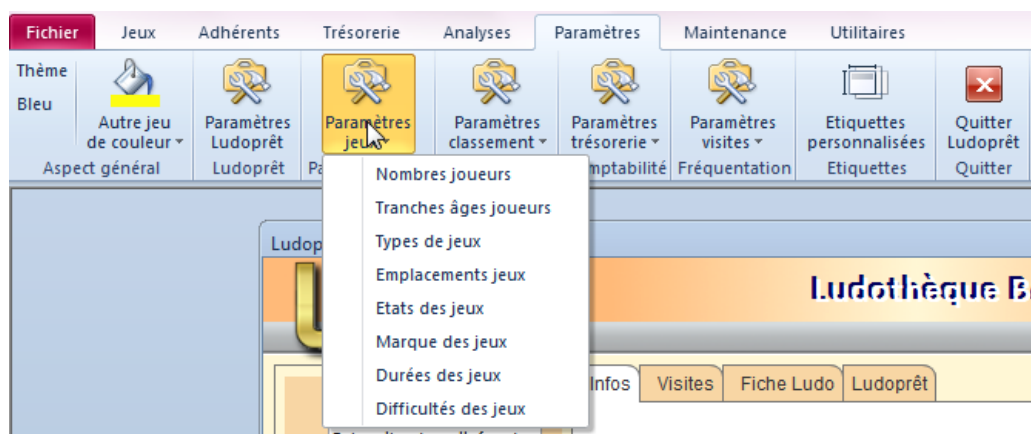


Une fois choisi, il faut redémarrer Ludoprêt pour afficher le thème choisi. Ce thème sera appliqué à toutes les applications Office.

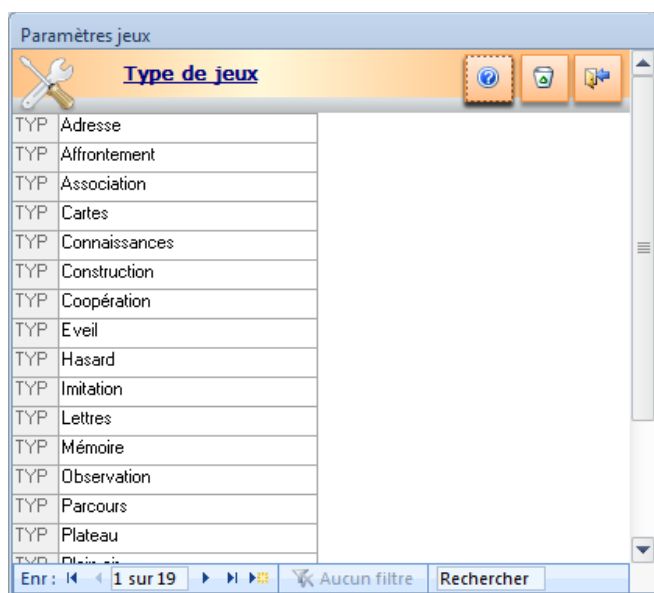
Les paramètres concernant Ludoprêt

Ce bouton permet de revenir sur le formulaire que vous avez paramétré au démarrage.

Les paramètres concernant les jeux



Ces listes peuvent être modifiées ou complétées, en cliquant par exemple sur le bouton « type de jeux »



Afin d'être cohérent avec la base collaborative, il est conseillé d'utiliser pour les rubriques « Age », « Temps de jeu » et « Nombre de joueurs », ces règles de paramétrage:

Mettre un espace entre le nombre et les autres caractères.

Age

- Nc (non communiqué ou renseigné)
- Tout âge
- 5 + (plus de 5ans)
- <= 10 (- de 10 ans)
- 8 (8 ans)
- 2 – 5 (de 2 ans à 5 ans)
- 1,5 – 2 (de 18 mois à 2 ans)

Paramètres jeux

Age des joueurs

	Valeur mini	Valeur maxi
AGE 7+	7	99
AGE 10 - 12	10	12
AGE 10 +	10	99
AGE 11	11	11
AGE 12	12	12
AGE 12 - 14	12	14
AGE 12 +	12	99
AGE 13 +	13	99
AGE 16	16	16
AGE 16 - 18	16	18
AGE 18 +	18	99
AGE 2 - 4	2	4
AGE 3	3	3
AGE 3 - 7	3	7
AGE 4 - 8	4	8
AGE 4 +	4	99

Enr : 1 sur 29

Temps de jeu (Temps en minutes)

- Nc (non communiqué ou renseigné)
- Non limité
- 15 mn + (plus de 15 minutes)
- <= 30 mn (30 minutes maxi)
- 90 mn (90 minutes)
- 10 mn – 20 mn (entre 10 et 20 minutes)

Paramètres jeux

Durée de jeu

	Valeur mini	Valeur maxi
TEM <= 30 mn	0	30
TEM <= 90 mn	0	90
TEM 10 - 15 mn	10	15
TEM 10 - 20 mn	10	20
TEM 15 - 20 mn	15	20
TEM 15 - 30 mn	15	30
TEM 15 mn	15	15
TEM 180 - 240 mn	180	240
TEM 20 - 30 mn	20	30
TEM 20 - 40 mn	20	40
TEM 20 - 60 mn	20	60
TEM 20 mn	20	20
TEM 30 - 45 mn	30	45
TEM 30 mn	30	30
TEM 45 mn	45	45
TEM 5 - 10 mn	5	10

Enr : 10 sur 21

Nombre de joueurs

- Nc (non communiqué ou renseigné)
- Non limité
- 3 + (A partir de 3 joueurs)
- ≤ 5 (5 joueurs maxi)
- 2 (2 joueurs)
- 2 - 4 (de 2 à 4 joueurs)

	Nombre de joueurs	Valeur mini	Valeur maxi
NBJ 1	1	1	1
NBJ 1 - 2	1 - 2	1	2
NBJ 1 - 4	1 - 4	1	4
NBJ 1 - 5	1 - 5	1	5
NBJ 1 +	1 +	1	99
NBJ 2	2	2	2
NBJ 2 - 4	2 - 4	2	4
NBJ 2 - 5	2 - 5	2	5
NBJ 2 - 6	2 - 6	2	6
NBJ 2 - 7	2 - 7	2	7
NBJ 2 - 8	2 - 8	2	8
NBJ 2 +	2 +	2	99
NBJ 2 équipes de 2	2 équipes de 2	4	4
NBJ 3 - 5	3 - 5	3	5
NBJ 3 - 6	3 - 6	3	6
NBJ 3 - 7	3 - 7	3	7

Les colonnes mini et maxi appliquant également les règles de la base collaborative, vous permettront de faire des recherches plus pertinentes avec la recherche avancée des jeux.

Les paramètres concernant les systèmes de classification



Comme vu dans les paramètres généraux, vous pouvez adopter un système de classification.

- Esar (facette A)
- Col
- Personnalisé

Dans les deux premiers cas les tables sont pré-remplies :

Table de classification

Classification ESAR

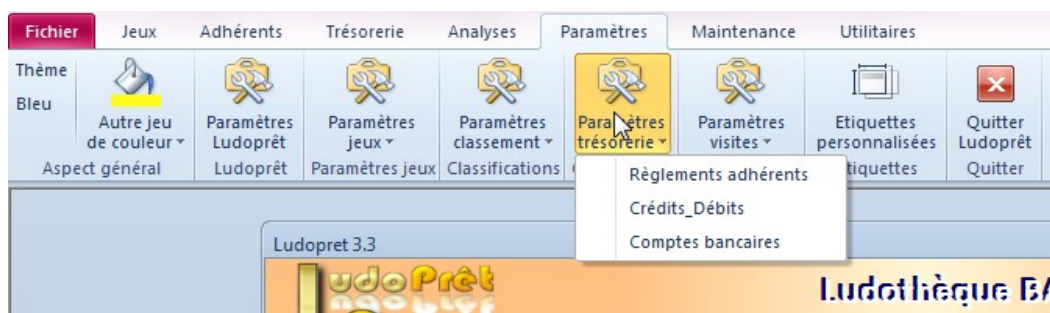
Facette	Catégorie	Code classification	Désignation
A			Type de jeux
A	A1		Jeu d'exercice
A	A1	E101	Jeu sensoriel sonore
A	A1	E102	Jeu sensoriel visuel
A	A1	E103	Jeu sensoriel tactile
A	A1	E104	Jeu sensoriel olfactif
A	A1	E105	Jeu sensoriel gustatif
A	A1	E106	Jeu moteur
A	A1	E107	Jeu de manipulation
A	A1	E108	Jeu d'action-réaction virtuel
A	A2		Jeu symbolique
A	A2	S101	Jeu de rôle

Table de classification

Classification COL

Catégorie	Code classification	Désignation
E		Jeu d'exercice
E	E01	Jeu d'éveil sensoriel
E	E02	Jeu de motricité
E	E03	Jeu de manipulation
S		Jeu symbolique
S	S01	Jeu de mise en scène
S	S02	Jeu de rôle
S	S03	Jeu de représentation
A		Jeu d'assemblage
A	A01	Jeu de construction

Les paramètres concernant la trésorerie:



La liste des règlements adhérents correspond aux possibilités d'encaissement que vous effectuez directement avec l'adhérent.

Paramètres crédits-débits

Types règlements adhérents Tarifs

▶	Cotisations particuliers	8,00 €
	Cotisation associations	12,00 €
	Forfait 1	6,00 €
	Forfait 2	25,00 €
	Jeu sans forfait	1,00 €
	Animation	30,00 €
*		0,00 €

Enr : 1 sur 6 | Aucun filtre | Rechercher

La liste des « crédits débits » correspond à une liste de mouvements de trésorerie que vous rencontrez régulièrement. Vous pouvez saisir d'avance certains montants fixes du type loyer ou salaire éventuel. Une case à cocher permet de différencier les crédits et débits.

Paramètres crédits-débits

Crédits débits internes Montants Crédit ?

▶	Facture téléphone	0,00 €	<input type="checkbox"/>
	Subvention Caf	0,00 €	<input checked="" type="checkbox"/>
	Loyer	0,00 €	<input type="checkbox"/>
	Subvention mairie	0,00 €	<input checked="" type="checkbox"/>
	Achat jeu	0,00 €	<input type="checkbox"/>
	Cotisation ALF	0,00 €	<input type="checkbox"/>
*		0,00 €	<input type="checkbox"/>

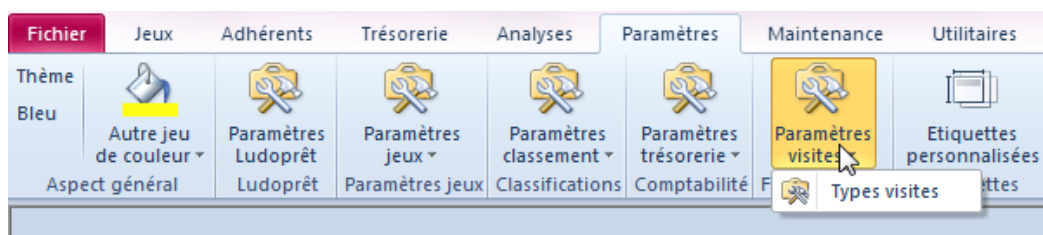
La liste des « Comptes » est elle aussi importante. Elle déterminera l'état de vos soldes bancaires. Le report initial est le solde reporté par exemple en début d'année ou à l'ouverture du compte.

Paramètres crédits-débits

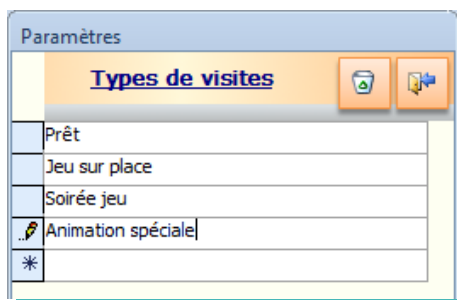
Comptes Report initial

▶	Crédit Agricole	1 016,00 €
	Crédit Mutuel	-500,16 €
*		0,00 €

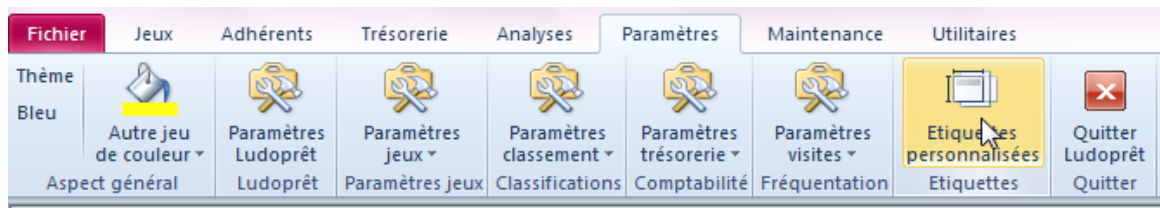
Les paramètres concernant les visites:



Dans le cadre du suivi de la fréquentation, vous pouvez créer des types de visites



Les paramètres concernant les étiquettes personnalisées:



Vous arriverez sur le formulaire qui vous permettra de créer vos propres étiquettes.

Liste des étiquettes personnalisées

Choix des étiquettes personnalisées

Choix étiquette existante : Etiquette jeu 80 x 40

Identification

Description : Etiquette jeu 80 x 40

Type : Etiquette jeu

Mise en page

Orientation page : Paysage

Marques (mm)

Haute	10
Gauche	5
Basse	10
Droite	5

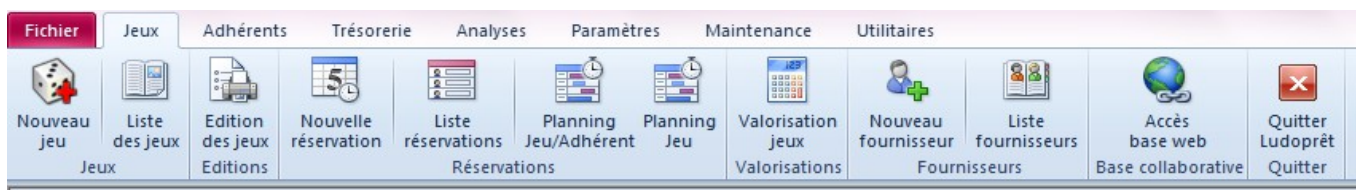
Colonnes

Nombre de colonnes	2
Espace entre colonne	5
Espace entre lignes	2

Nous y reviendrons dans un chapitre spécial.

Tous ces paramètres peuvent être mis à jour ultérieurement et permettent de gagner du temps par la suite.

Menu des jeux



Nouveau jeu

Ce bouton permet d'ouvrir le formulaire de saisie.

Onglet « Caractéristiques principales »

Les menus déroulants correspondent aux paramètres saisis plus haut.

Saisissez vos données.

- Le « Code jeu » est un code unique qui sera attribué à ce jeu et à lui seul. C'est ce code qui servira d'inventaire et qui permettra de connaître tout l'historique de ce jeu. Il peut utiliser indistinctement des chiffres ou lettres.

Attention : Pour les codes jeux et également les codes adhérents, si vous voulez qu'ils puissent être convertis en code-barre, il faut éviter les caractères spéciaux et accentués et les saisir en majuscule.

- Le « Nom du jeu » est le nom usuel utilisé pour ce jeu.

- Le « commentaire » est une description résumée du jeu.
- La zone « Nb de points dans forfait » qui permet d'introduire une notion de valeur de jeux différente à l'intérieur d'un forfait.
Si par exemple vous estimez qu'un jeu vaut deux points (surdimensionné, plus cher ...) l'emprunt de ce jeu sera comptabilisé comme s'il y avait eu deux jeux empruntés. Le calcul sur le forfait se fera donc de façon différente.
- Si la case « Jeu utilisé uniquement sur place » est cochée cela veut dire que ce jeu n'est pas destiné au prêt.
- Si la case « Suspendu » est cochée, cela veut dire que pour diverses raisons (trop abîmé, pièces manquantes, perdu ..) le jeu ne peut plus être pris en compte. Le fait de le suspendre rendra tout mouvement impossible mais gardera l'historique.

Fiche jeu

Fiche descriptive du jeu





Caractéristiques principales Compléments Classification Mots-clés



Code jeu: 2015 Marque: Habourdin

Nom du jeu: Othello

Commentaire: **Othello** est un jeu de société combinatoire abstrait, qui oppose deux joueurs: Noir et Blanc. Il se joue sur un tablier unicolore de 64 cases de 8 sur 8, appelé othellier.

Jeu utilisé uniquement sur place: ☐ Nb points dans forfait: 1

Suspendu ou immobilisé: ☐ Date de suspension:

Etat du jeu: Bon Etat

Age joueurs: 8 +

Nb joueurs: 2

Type de jeu: Stratégie

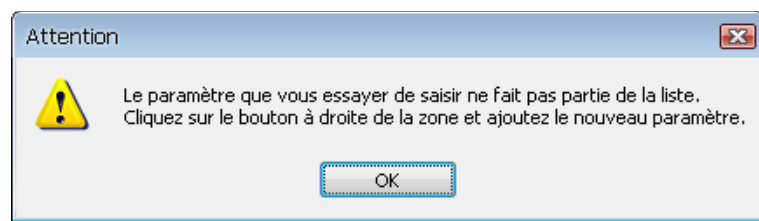
Durée de jeu: 20 mn

Difficulté: Moyen





Pour toutes les zones correspondantes à des paramètres, vous devrez choisir dans la liste déroulante adéquate. Si vous saisissez une donnée n'existant pas dans la liste, vous aurez un message d'alerte de ce type:



Dans ce cas, comme indiqué sur le message cliquez sur le bouton à droite de la zone concernée.

Paramètres jeux

Etat des jeux

ETA	A jeter
ETA	A réparer
ETA	Abimé
ETA	Bon Etat
ETA	Incomplet
ETA	

Saisissez la donnée manquante et refermez le formulaire. Votre liste déroulante sera mise à jour avec la nouvelle donnée.

Onglet « Compléments »

Fiche jeu

Fiche descriptive du jeu

Ajouter Imprimer Fermer

Caractéristiques principales Compléments Classification Mots-clés



Code jeu:	2015	Nom jeu:	Othello
Date d'achat:	12/10/2014	Prix achat:	22,00 €
		Prix estimé:	22,00 €
Commentaire supplémentaire:	Variante du jeu Reversi		
Pièces manquantes			
Auteur - créateur:	Goro HASEGAWA		
Illustrateur:			
<p>Liens</p> <p>Pour modifier un lien, commencer par le supprimer.</p> <p>Vers image: C:\Ludopret_Demo\Annexes\Images\Othello.png</p> <p>Lien règles C:\setup_ludopret\Version 3.3\Demo\Annexes\Règles\Règles</p> <p>Lien inventaires C:\setup_ludopret\Version 3.3\Demo\Annexes\Listes\Listes</p>			

Année de diffusion: 1978

Nombre de pièces: 65

Fournisseur: King Jouet

Emplacement: pièce 1



Navigation: [Précédent] [Retour] [Avancer] [Fin]

- Les « Liens » permettent de choisir en fonction de l'intitulé que vous avez choisi de faire un lien vers les fichiers de règle du jeu, listes d'inventaire ou autre qui seront associés à votre jeu. Ces derniers peuvent également être des liens vers des sites internet.
- Le lien vers image permet de faire un lien vers une image du jeu ou de sa boîte. Cette image peut être stockée sur le Pc ou serveur dans le dossier « Annexes » ou être un lien web. L'image apparaîtra à la réouverture de la fiche.

Un dossier par défaut « Annexes » est créé dans le répertoire « Ludoprêt ».

Vous pouvez créer d'autres sous dossiers à l'intérieur de ce dossier Annexes, pour y stocker tous vos documents externes.

- Le commentaire supplémentaire est une zone de 255 caractères permettant de noter une information supplémentaire. Cela peut être par exemple le type et le nombre de piles nécessaires au fonctionnement du jeu.

- Cliquez ensuite sur «Fermer» pour valider vos données et revenir au menu général ou sur «Ajouter» pour valider votre jeu et en enregistrer un autre.
- Vous avez également une zone pour le prix d'achat et une zone pour le prix estimé. Ce dernier permet de saisir le prix auquel vous estimez pouvoir vendre le jeu.

Onglet « Classification »

Dans cet onglet vous pourrez déterminer les classements de jeu correspondant à la classification par défaut définie dans les paramètres généraux.

Vous avez la possibilité de cumuler quatre classements pour le même jeu.

Si votre jeu correspond par exemple aux jeu de règles, cliquez sur « Jeu de règles »

Dans la liste qui va s'afficher en dessous, cliquez sur « Jeu de stratégie »

Fiche jeu

Fiche descriptive du jeu





Caractéristiques principales
Compléments
Classification
Mots-clés



Classification ESAR facette A

[Othello](#)

A1 Jeu d'exercice A2 Jeu symbolique A3 Jeu d'assemblage A4 Jeu de règles	A1 Jeu d'exercice A2 Jeu symbolique A3 Jeu d'assemblage A4 Jeu de règles	A1 Jeu d'exercice A2 Jeu symbolique A3 Jeu d'assemblage A4 Jeu de règles	A1 Jeu d'exercice A2 Jeu symbolique A3 Jeu d'assemblage A4 Jeu de règles
R401 Jeu d'association R402 Jeu de séquence R403 Jeu de circuit R404 Jeu d'adresse R405 Jeu sportif R406 Jeu de stratégie R407 Jeu de hasard R408 Jeu questionnaire R409 Jeu mathématique R410 Jeu de langue R411 Jeu d'énigme R412 Jeu de règles virtuel			

☒ Valider classification

Classification du jeu



Si vous voulez ajouter un autre classement, passez à la deuxième colonne.

Puis « validez la classification ». La classification choisie s'affiche dans les champs correspondants.

Fiche jeu

Fiche descriptive du jeu





Caractéristiques principales
Compléments
Classification
Mots-clés



Classification ESAR facette A

[Othello](#)

A1 Jeu d'exercice A2 Jeu symbolique A3 Jeu d'assemblage A4 Jeu de règles	A1 Jeu d'exercice A2 Jeu symbolique A3 Jeu d'assemblage A4 Jeu de règles	A1 Jeu d'exercice A2 Jeu symbolique A3 Jeu d'assemblage A4 Jeu de règles	A1 Jeu d'exercice A2 Jeu symbolique A3 Jeu d'assemblage A4 Jeu de règles
R401 Jeu d'association R402 Jeu de séquence R403 Jeu de circuit R404 Jeu d'adresse R405 Jeu sportif R406 Jeu de stratégie R407 Jeu de hasard R408 Jeu questionnaire R409 Jeu mathématique R410 Jeu de langue R411 Jeu d'énigme R412 Jeu de règles virtuel			

☒ Valider classification

Classification du jeu

R406



Onglet « Mots-clés »

Dans cet onglet vous aurez la possibilité de choisir des mots-clé choisis dans les deux grandes catégories que sont « les mécanismes » et les « thématiques » des jeux.. des listes sont pré-remplies mais peuvent être modifiées. Ces mots-clés vous permettront de faire des recherches plus complexes à partir de la liste des jeux.

Deux parties distinctes :

- La partie gauche « Sélection des mots-clés » vous permettra de faire vos choix ou de les modifier.
- La partie droite « Mots-clés sélectionnés » correspond aux résultats de vos sélections.

Si vous cochez la case « Mécanismes », tous les mots-clés correspondants vont s'afficher dans la liste de gauche.

Fiche jeu

Fiche descriptive du jeu

Ajouter Imprimer Fermer

Caractéristiques principales Compléments Classification **Mots-clés**

Sélection des mots-clés

Choix du type de mots-clés: ☒ Mécanismes ☐ Thématiques

Recherche sur caractères

Agencer
Aimer
Aligner, arranger
Ambiance, rigolade
Apprentissages (Bas/Haut)
Apprentissages (Gauche/Droite)
Apprentissages (Langue)
Apprentissages (Lecture)
Apprentissages (Marche)
Argent (Jeu d')
Attaque, défense
Balancer
Batailles
Blocage
Bluff

> >> < <<

✓ Valider mécanismes

✓ Valider thématiques

Othello

Mots-clés sélectionnés

Mécanismes

Thématiques

Navigation: ⏮ ⏪ ⏩ ⏭

Vous pouvez en sélectionner directement un ou plusieurs directement ou vous aider par la recherche de caractères.

Si vous saisissez « s » puis « Entrée » vous aurez les mots commençant par « S » qui s'afficheront:

Sélection des mots-clés

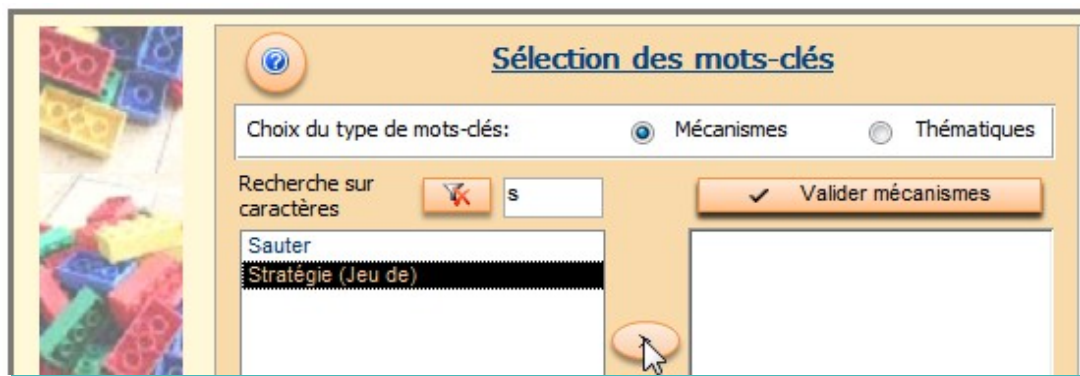
Choix du type de mots-clés: ☒ Mécanismes ☐ Thématiques


Recherche sur caractères

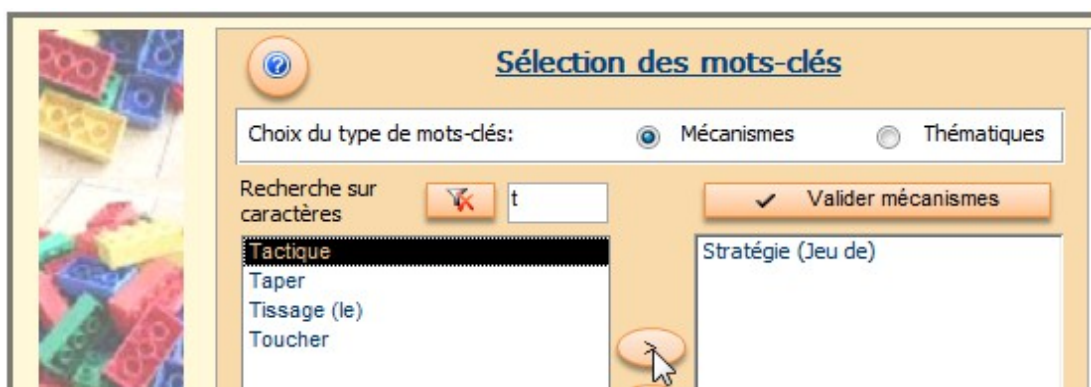
Sauter
Stratégie (Jeu de)

✓ Valider mécanismes

Sélectionnez le mot qui vous intéresse et cliquez sur le bouton de transfert



Si vous avez un deuxième mot à rajouter dans les mécanismes, réactualisez la liste de sélection par  Choisissez le deuxième mot :



A la fin de vos choix validez les mécanismes choisis



Le principe est le même pour les thématiques

Fiche jeu

Fiche descriptive du jeu





Caractéristiques principales
Compléments
Classification
Mots-clés

Sélection des mots-clés

Choix du type de mots-clés: ☐ Mécanismes ☒ Thématiques

Recherche sur caractères

- Acrobates
- Actions
- Agriculture (T)
- Air (T)
- Aliments
- Alphabet (T)
- Amis
- Anatomie (T)
- Animaux (cirques)
- Animaux (cris)
- Animaux (de la ferme et des char)
- Animaux (désert)
- Animaux (divers)
- Animaux (familiers)
- Animaux (fantastiques)

> >> < <<

✓ Valider mécanismes

Stratégie (Jeu de)

Tactique

✓ Valider thématiques

Abstrait






Othello

Mots-clés sélectionnés

Mécanismes


Stratégie (Jeu de).
Tactique.

Thématiques


Abstrait.

Liste des jeux


Fichier
Jeux
Adhérents
Trésorerie
Analyses
Paramètres
Maintenance
Utilitaires




Nouveau jeu




Liste des jeux




Edition des jeux




Nouvelle réservation




Liste réservations




Planning Jeu/Adhérent




Planning Jeu




Valorisation jeux




Nouveau fournisseur



Liste fournisseurs



Accès base web



Quitter Ludoprêt

Ce bouton permet d'ouvrir le récapitulatif complet des jeux enregistrés.
Cette liste est répartie sur deux onglets :

Onglet « Spécificités ludothèque. »

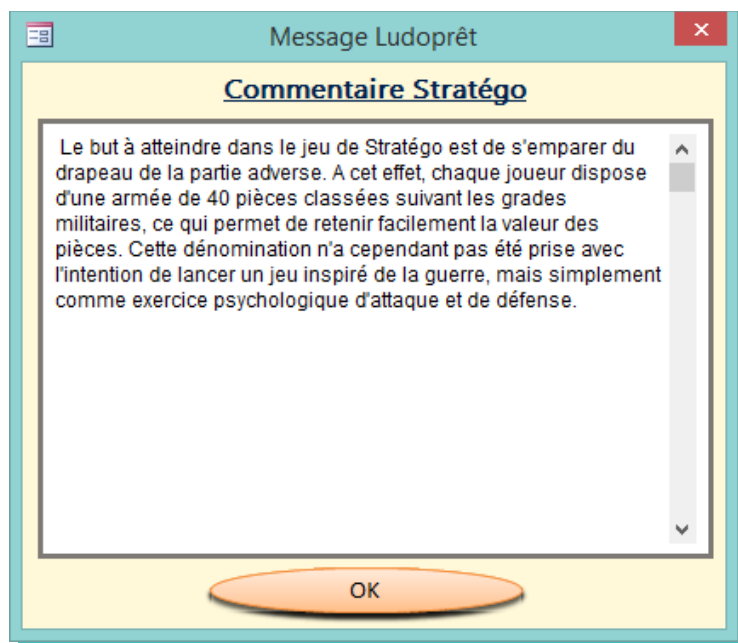
Code jeu	Nom du jeu	Date achat	Statut	Réser vé	Sur place	Nb points	Emplacement	Etat jeu	Type de jeu	Manque	Lien règles	Lien inventaires	Lien image	Com mentaire 1	Com mentaire
1084	Félix flotte	06/09/09	Dispo			1	pièce1	A réparer	Coopération						
1088	Singeries	25/03/09	Dispo			1	Petits	Incomplet	Imitation	1 jeton vert				0	
1099	Rolit	25/02/09	Dispo			1	pièce3	Bon Etat	Stratégie				0	0	
1104	Mon premier scrabble	25/02/08	Dispo			1	Petits	Bon Etat	Eveil					0	
1106	Cluedo junior	21/08/10	Dispo			1	pièce1	Bon Etat	Stratégie			0	0	0	
1108	Boggle	26/09/09	Dispo			1	pièce3	Bon Etat	Eveil				0	0	

Cette liste est un récapitulatif de toutes les données relatives aux jeux dans la ludothèque.

Vous pourrez ainsi voir si un jeu est disponible, est dédié au jeu sur place, son emplacement, s'il a une réservation à venir, son nombre de points etc

Les « O » dans les colonnes de liens ou commentaires indiquent qu'un complément d'information peut être obtenu par double clic sur la zone concernée.

Ainsi si vous double cliquez dans le « commentaire 1 » du jeu Stratego vous ouvrirez ceci :



Si vous double cliquez sur le lien image du même jeu, vous visualiserez le lien enregistré dans la fiche jeu:



Si vous cliquez sur un lien correspondant à une règle ou une fiche d'inventaire, le lien s'inscrira en vbas du formulaire. En cliquant sur ce lien vous ouvrirez le document correspondant.

24/11/07	Dispo		1	pièce2	Bon Etat	Plateau		0			0
25/06/07	Dispo		1	Bureau	Bon Etat	Stratégie	- Notice	0	0	0	0
10/10/12	Dispo	P	Y	1	pièce3	Bon Etat	Construction	0		0	0

<C:\Ludopret\Annexes\Règles\Règle jeu N.pdf>

Onglet « Spécificités ludiques. »

Fichier

Notice Ludopré

Aide

Liste jeux

1 2 3

Tri croissant

3 2 1

Tri décroissant

Supprimer

Tris

Filter

Filter par sélection

Filter

Filter hors sélection

Filter

Effacer tous les filtres

Filter

Filter avancé

Recherche

Recherche classique

Recherche

Recherche avancée

Supprimer

Supprimer un jeu

Dupliquer

Dupliquer un jeu

Recoder

Recoder un jeu

Réserver

Réervations d'un jeu

Retour

Retour fiche d'un jeu

Voir

Voir l'historique d'un jeu

Imprimer

Imprimer

Retour

Retour au menu général

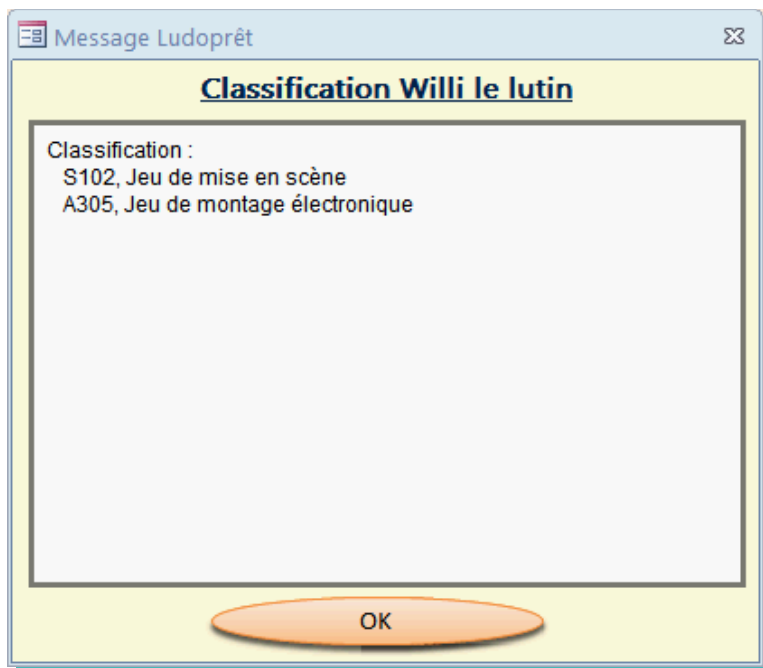
Spécificités Ludothèque

Spécificités Ludiques

Code jeu	Nom du jeu	Année sortie	Marque du jeu	Nb joueurs	Age joueurs	Durée jeu	▼ Classification	▼ Mécanismes	▼ Thématiques	Au
1000	Willi le lutin	0	Haba	2 - 4	5	15 mn	Jeu de mise en scène /Jeu de	Partage territorial.		
1002	Othello	1971	Mattel	2	8 +	20 mn	Jeu de stratégie	Stratégie (Jeu de). Tactique.	Abstrait.	Goro Has
1015	Othello	1971	Mattel	2	8 +	20 mn	Jeu de stratégie	Stratégie (Jeu de). Tactique.	Abstrait.	Goro Has
1017	Toutous Chapardeurs		Ravensburger	2 - 4	3 - 7	30 mn				
1035	Eureka	2001	Ravensburger	2 - 4	9 +	30 mn	Jeu de langue	Rapidité.	Lettres.	
1046	Réveille pas Donald !		Mb							
1060	Domino ABC		Ravensburger	1	4 +					
1070	Le verger		Haba	1 - 4	2 - 4	15 mn	Jeu de hasard	Parcours (jeu de).	Fruits. Légumes.	

Dans cet onglet, sont indiquées les spécificités ludiques du jeu.

De la même façon que dans le premier onglet, vous pourrez par double clic, avoir le détail des spécificités dans les colonnes dont l'entête commence par « ▼ »



Retour sur fiche jeu

Pour modifier ou compléter une fiche de jeu, positionnez vous sur le code que vous voulez modifier, puis sur le bouton «Retour fiche jeu» du ruban

Dans ce cas vous revenez sur la fiche de jeu

Fiche jeu

Fiche descriptive du jeu

Jeu actuellement emprunté par Gérard AUDIARD (39) jusqu'au 16/10/2014.

Caractéristiques principales Compléments Classification Mots-clés



Code jeu: **1015** Marque: **Mattel** Etat du jeu: **Bon Etat**

Nom du jeu: **Othello**

Commentaire: **Othello** est un jeu de société combinatoire abstrait, qui oppose deux joueurs : Noir et Blanc. Il se joue sur un tablier unicolore de 64 cases, 8 sur 8, appelé othellier.

Age joueurs: **8 +**

Nb joueurs: **2**

Type de jeu: **Stratégie**

Durée de jeu: **20 mn**

Difficulté: **Moyen**

Jeu utilisé uniquement sur place: ☐ Nb points dans forfait: **1**

Suspendu ou immobilisé: ☐ Date de suspension:



Navigation: [Previous] [Previous] [Next] [Next]

On peut constater que le jeu 1015 est en cours de prêt. Dans le cas contraire il sera indiqué qu'il est disponible.

Dans l'onglet « Compléments » en cliquant sur le « lien vers ... » vous ouvrirez les documents correspondants au jeu concerné, que vous avez préalablement stocké.

En haut à gauche deux voyants vous permettront de voir à l'ouverture de la fiche si le jeu est suspendu et s'il est disponible. Dans le cas présent, il n'est pas suspendu mais n'est pas disponible (voyant rouge)

Les boutons en bas du formulaire vous permettent de naviguer directement dans les fiches de jeux.

Dans les zones « Commentaire » et « Manque » vous avez la possibilité de modifier la mise en forme du texte.

Dans ce cas vous pouvez le faire à partir des outils de mise en forme du ruban ou à partir de la barre flottante qui va apparaître après sélection du texte.

Jeu actuellement emprunté par Isabelle ERFROI (55) jusqu'au 02/07/2008.

Tahoma 8

Code jeu: 1070

Commentaire: **Pommes, poires, prunes et cerises** sont à récolter dans de beaux paniers en osier avant que le corbeau gourmand ne les mange.

Age joueur:

Emplacement:

Edition des jeux

Ce module vous permet d'imprimer des étiquettes que vous pouvez coller sur les boîtes de jeu, ou de faire une fiche récapitulative du jeu pour faire par exemple un catalogue.

Les étiquettes

The dialog box is titled 'Options d'impression' and 'Etiquettes ou pages "Catalogue" à imprimer'. It contains the following sections:

- Etablissement de la liste des jeux non suspendus:**
 - ☒ Tous les jeux
 - ☐ Les jeux correspondant à une catégorie donnée (dropdown menu)
 - ☐ Les jeux correspondant à une tranche d'âge (dropdown menu)
- Saisie directe d'un code:** A text input field with a '>' button next to it.
- Liste des jeux sélectionnés:** A list box containing the following items:

1015	Othello
1017	Toutous Chapardeurs
1035	Eureka
1060	Domino ABC
1070	Le verger
1072	A la pêche aux cerises
1074	La fugue des animaux
1077	La ronde du fermier

 Between the list and the 'Liste des jeux sélectionnés' box are navigation buttons: '>', '>>', '<', and '<<'.
- Options d'impression:**
 - ☒ Etiquette 63,5 x 38,1 avec code barre
 - ☐ Etiquette 63,5 x 38,1
 - ☐ Etiquette 45,7 x 21,2 avec code barre
 - ☐ Etiquette personnalisée (dropdown menu)
 - ☐ Etiquette 45,7 x 21,2
 - ☐ Fiche catalogue A5
 - ☐ Fiche catalogue A4
- Nb étiquettes déjà utilisées:** A text input field with the value '0'.

Par défaut à l'ouverture tous les jeux non suspendus vont être présélectionnés. Vous pouvez néanmoins restreindre cette présélection en choisissant un type de jeu ou une tranche d'âge correspondants à vos paramètres de jeux.

Pour imprimer toutes les étiquettes ou toutes les fiches correspondant à cette présélection, choisissez votre format, cliquez sur le bouton «>>» et lancez directement les impressions.

Si vous voulez juste quelques étiquettes ou quelques fiches, sélectionnez les jeux puis clic sur le bouton «>».

Enfin si vous voulez juste une étiquette ou une fiche, vous pouvez également saisir le code jeu puis «>».

De la même manière, vous pourrez corriger votre sélection par les touches «<» et «<<».

Choisissez le format d'étiquette standard ou personnalisé que vous souhaitez

This is a close-up view of the dialog box. The 'Liste des jeux sélectionnés' box is empty. The 'Options d'impression' section shows the same radio button options as the full screenshot. The 'Nb étiquettes déjà utilisées' field still shows '0'. The 'Saisie directe d'un code' field is empty.

puis lancez l'impression.

Les code-barres sont basés sur le code 39. Il faut donc une douchette pouvant lire ce code.

Attention : avec la douchette, il faut bien vérifier que la touche numérique est activée ou que le paramétrage adéquat a été fait.

Quand vous utilisez des planches d'étiquettes autocollantes, vous n'avez pas obligatoirement utilisé toutes les étiquettes. Si vous en avez utilisé par exemple deux, saisissez cette quantité dans la zone prévue et faites « Entrée ». Puis cliquez sur le bouton «Imprimer». L'impression se fera ainsi à partir de la première étiquette non disponible.

Vous avez ci dessous un exemple des quatre possibilités de format d'étiquettes disponibles.





Il est à noter que le logo et le nom de la ludothèque correspondent à ceux que vous avez renseigné dans la fiche d'identité de la ludothèque. Si vous n'avez pas de logo ou si le lien est invalide, les étiquettes seront imprimées comme ceci :



Les catalogues

Si vous voulez imprimer les fiches de jeu pour faire par exemple un catalogue, :

- sélectionnez les jeux choisis,
- cochez « Fiche catalogue A5 » ou « Fiche catalogue A4 »
- « Imprimer ».

Si vous choisissez le format A5, les fiches seront imprimées par deux sur du A4 ou si vous choisissez le format A4 il y aura une fiche par page.

Options d'impression

Etiquettes ou pages "Catalogue" à imprimer

Etablissement de la liste des jeux non suspendus

☒ Tous les jeux
☐ Les jeux correspondant à une catégorie donnée
☐ Les jeux correspondant à une tranche d'âge

Saisie directe d'un code

1017	Toutous Chapardeurs
1035	Eureka
1060	Domino ABC
1072	A la pêche aux cerises
1074	La fugue des animaux
1077	La ronde du fermier
1078	Tartes folles
1080	Willie le lutin

Liste des jeux sélectionnés

1015	Othello
1070	Le verger

Options d'impression

☐ Etiquette 63,5 x 38,1 avec code barre
☐ Etiquette 63,5 x 38,1
☐ Etiquette 45,7 x 21,2 avec code barre
☐ Etiquette personnalisée

☐ Etiquette 45,7 x 21,2
☒ Fiche catalogue A5
☐ Fiche catalogue A4

Ludothèque BAR LE DUC		la boîte à jouer
 <h3>Fiche récapitulative de jeu</h3>		
Code du jeu: 1015		
Achat: 25/06/07 - King Jouet - 35,00 €. Valeur: 20,00 €		
Othello		
Commentaires sur le jeu	R406	Points: 1
<p>Othello est un jeu de société combinatoire abstrait, qui oppose deux joueurs : Noir et Blanc. Il se joue sur un tablier unicolore de 64 cases, 8 sur 8, appelé othellier.</p>		
Emplacement: Bureau		Nb pièces: 1
Caractéristiques du jeu		
Type de jeu:	Stratégie	
Age préconisé :	8 +	
Durée de jeu prévue:	20 mn	
Nombre de joueurs:	2	
Difficulté	Moyen	
Marque du jeu:	Haboudin	
Auteur:	Goro Hasegawa	
Illustrateur:	Manque: - Notice	
Pas de piles		
		
Médiathèque Jean JEUKENS 74 rue St Michel BP 20142 55000 BAR LE DUC Tél: 03 29 45 05 06 Email: ludobarleduc@yahoo.fr		

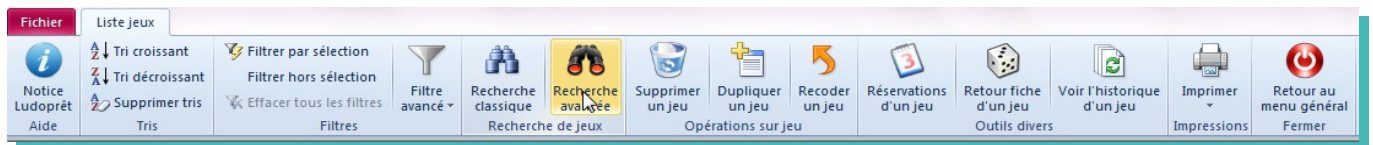
Ludothèque BAR LE DUC		la boîte à jouer
 <h3>Fiche récapitulative de jeu</h3>		
Code du jeu: 1070		
Achat: 18/10/07 - Boutique Jeu2 - 30,00 €		
Le verger		
Commentaires sur le jeu	R407	Points: 1
<p>Pommes, poires, prunes et cerises sont à récolter dans de beaux paniers en osier avant que le corbeau gourmand ne les mange.</p>		
Emplacement: Petits		Nb pièces:
Caractéristiques du jeu		
Type de jeu:	Coopération	
Age préconisé :	3	
Durée de jeu prévue:	15 mn	
Nombre de joueurs:	2 - 8	
Difficulté:		
Marque du jeu:	Haba	
Auteur:	Manque:	
Illustrateur:		
Médiathèque Jean JEUKENS 74 rue St Michel BP 20142 55000 BAR LE DUC Tél: 03 29 45 05 06 Email: ludobarleduc@yahoo.fr		

Comme vous pouvez le constater, la mise en forme effectuée dans la zone « Commentaire » de la fiche de jeu s'est répercutée dans la fiche récapitulative, et l'éventuelle image jointe est également affichée.

Dans cet exemple les champs « Manque », « Emplacement », « Commentaire2 », « Illustrateur », « Date d'achat-fournisseur-Prix Achat - Prix estimé » ont été sélectionnés dans les paramètres généraux Ludoprêt. Dans le cas contraire ils n'apparaîtront pas.

Recherche avancée des jeux

A partir de la liste des jeux, un moteur de recherche a été ajouté pour vous permettre de retrouver les jeux correspondants à des critères que vous pouvez définir.



Si nous voulons par exemple rechercher les jeux édités entre 1990 et 2000, pour des joueurs à partir de 5 ans et ayant dans la thématique le mot "Animaux", nous ferons appel à 3 critères:

- Dans le champ de recherche du 1er critère, choisir « AnnéeSortie »
- Choisir le critère « Entre deux valeurs »
- Saisir les valeurs « 1990 » et « 2000 » dans les deux zones de recherche
- Cliquer sur « Valider le 1er critère ».

- Cliquer sur « Ajouter 2ème critère ».

- Choisir l' Opérateur « Et ».
- Dans le champ de recherche du 2ème critère, choisir « AgeMini»
- Choisir « Etre supérieur >= » comme deuxième critère.
- Saisir « 5 » comme valeur de recherche.
- Cliquer sur «Valider 2ème critère».

The screenshot shows the 'Recherche avancée des jeux' window. The first criterion is 'AnneeSortie' (Numerique) with a range from 1990 to 2000. The second criterion is 'AgeMini' (Numerique) with a value of 5. The operator is set to 'Et'. A 'Comparateur critère' panel on the right shows 'Etre supérieure >=' selected. A note states: 'Les dates doivent être saisies sous la forme: 01/01/2008'.

- Cliquer sur «Ajouter 3ème critère».
- Choisir l' Opérateur « Et ».
- Dans le champ de recherche du 3ème critère, choisir « Thematique»
- Choisir « Contient la valeur » comme troisième critère.
- Saisir « Animaux» comme valeur de recherche.
- Cliquer sur «Valider 3ème critère».

The screenshot shows the 'Recherche avancée des jeux' window with the third criterion added: 'Thematique' (Texte) with the value 'Animaux'. The operator remains 'Et'. The 'Comparateur critère' panel now shows 'Contenir la valeur' selected. At the bottom, the generated query is displayed: '[AnneeSortie] Between 1990 And 2000 AND [AgeMini] >=5 AND [Thematique] Like *Animaux*'. Buttons for 'Aide' and 'Fermer' are visible on the right.

La liste affichée correspondra à votre demande.

Vous pourrez imprimer le résultat de votre recherche et de vos filtres soit sous forme de liste, soit sous forme de catalogue en cliquant sur les boutons correspondants du ruban.

Vous pourrez ainsi très facilement réaliser des catalogues suivant différents critères (type de jeu, fournisseur, tranche d'âge etc...)

Valorisation des jeux

Vous avez la possibilité de faire une valorisation de vos jeux d'après le prix d'achat ou le prix estimé:

- Soit à partir d'une date (pour connaître le montant des jeux achetés, par exemple depuis le début de l'année)
- Soit pour l'ensemble des jeux de façon à faire une forme d'inventaire chiffré .

Fichier Valeur des jeux										
Date de début des achats.	Date	01/01/2014			Outils divers		Fermer			
Date achat	Suspendu	Code jeu	Nom du jeu	Type de jeu	Marque	Etat du jeu	Manque	Fournisseur	Valeur achat	Valeur estimée
09/09/14		317	Battlestar galactica	Coopération	Edge				0,00 €	0,00 €
09/09/14		1577	Chevaliers de la tour	Coopération	Haba				0,00 €	0,00 €
09/09/14		1576	7 wonders	Cartes	Repos Prod				0,00 €	0,00 €
09/09/14		1575	Willi le lutin	Plateau	Haba				0,00 €	0,00 €
09/09/14		1574	Willi le lutin	Plateau	Haba				0,00 €	0,00 €
09/09/14		1573	Stratégio	Stratégie	Mb				0,00 €	0,00 €
09/09/14		316	Sambesi	Observation	Haba				0,00 €	0,00 €
09/09/14		318	Stratégio	Stratégie	Mb				0,00 €	0,00 €
09/09/14		319	Willi le lutin	Plateau	Haba				0,00 €	0,00 €
09/09/14		320	Willi le lutin	Plateau	Haba				0,00 €	0,00 €
09/09/14		321	7 wonders	Cartes	Repos Prod				0,00 €	0,00 €
09/09/14		322	Chevaliers de la tour	Coopération	Haba				0,00 €	0,00 €
09/09/14		1571	Sambesi	Observation	Haba				0,00 €	0,00 €
Valorisations jeux depuis le 01/01/2014					Valeur achat: 17 Euros.			Valeur estimée: 17 Euros.		

Avec les solutions habituelles de filtre, vous pouvez également affiner, par fournisseur, type de jeu, marque ou autre.

Fournisseurs

Vous pouvez dans la fiche du jeu renseigner une zone « Fournisseur ». Il faut auparavant remplir la table à l'aide du formulaire accessible à partir du menu principal ou de la fiche de jeu.

Fiche fournisseur

Fiche fournisseur jeux

Fermer

Nom vendeur:

King Jouet

Adresse1:

Zac les Grande Terres

Adresse2:

Ville:

Bar Le Duc

Code postal:

55000

Pays:

France

Courriel:

Site web:

N° Tél:

03 29 67 12 00

N° Fax:

03 29 67 12 01

Contact

Nom :

Commentaire:

Ouvert jusqu'à 19 heures

A partir du menu principal, vous avez la possibilité de voir et d'éditer la liste complète.

Fichier Liste des fournisseurs						
	 Z↓ Tri croissant Z↑ Tri décroissant Z Supprimer tris	 Filtrer par sélection Filtrer hors sélection Effacer tous les filtres	 Filtre avancé	 Rechercher dans liste Recherche	 Supprimer fournisseur	 Retour fiche fournisseur Outils divers
 Imprimer liste fournisseurs	 Retour au menu général Fermer					
Nom fournisseur	Adresse	N° Tél	N° Fax	Courriel	Site Web	
King Jouet	Zac les Grande Terres Bar Le Duc 55000 France	03 29 87 12 00	03 29 87 12 01			
Leclerc	Zac des Grandes Terres Bar Le Duc 55000 France	03 12 78 22 03				
Boutique Jeu1	Rue des prés PARIS 75000 France	01 29 72 01 00	01 29 72 01 01	boutique1@test.fr	http://ludopret.free.fr/site	
Boutique Jeu2	19 Rue des cimes NANCY 54000 France	03 29 99 06 22	03 29 99 06 21	boutique2@test.fr	http://ludopret.free.fr/forum	
Sites enchères						
Dons						
Brocantes						

Si vous cliquez sur une adresse, cela ouvrira directement votre messagerie avec comme destinataire l'adresse sélectionnée.

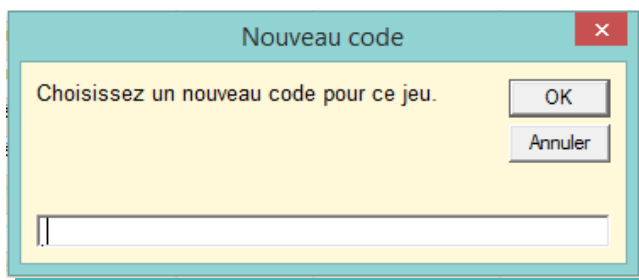
De même si vous cliquez sur un éventuel site Web, cela ouvrira votre navigateur par défaut sur la page du fournisseur choisi.

Recopie d'un jeu

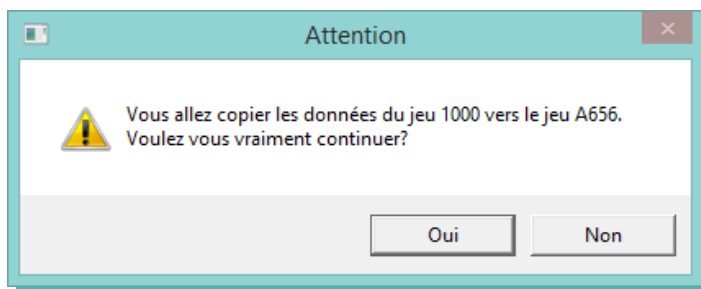
Si vous avez des jeux identiques, il n'est pas nécessaire de re-saisir toute la fiche.

A partir de la liste des jeux :

- cliquez sur le code jeu que vous voulez recopier ;
- cliquez sur le bouton « Dupliquer un jeu » dans le ruban ;



- saisissez un code non utilisé ;
- validez.



Les caractéristiques du jeu seront recopiées vers le jeu A656. Faites dans la fiche les modifications nécessaires.

Recodification d'un jeu

Ceci peut être utile en cas de modification de votre système de codification interne.

Dans ce cas, tous les mouvements de prêt du jeu seront impactés par ce nouveau code. Vous ne perdrez donc pas de données et vos historiques seront conservés.

Le principe est le même que pour la recopie :

- cliquez sur le jeu dont vous voulez changer le code ;
- cliquez sur le bouton « Recoder un jeu » dans le ruban ;
- saisissez un code non utilisé ;
- validez.

Le jeu aura un nouveau code.

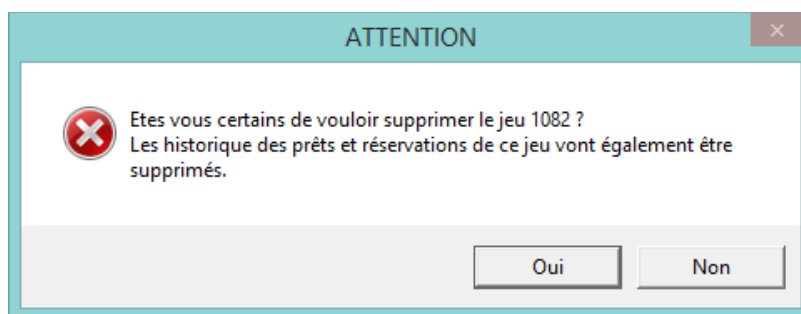
Pensez à refaire l'étiquette ou la fiche catalogue.

Suppression d'un jeu

Attention cette opération ne doit pas se faire à la légère car elle supprime tous les mouvements et historiques liés à ce jeu.

Dans un premier temps préférez l'utilisation de la « Suspension ».

- cliquez sur le jeu que vous voulez supprimer ;
- cliquez sur le bouton « Supprimer un jeu » dans le ruban ;
- si les droits sont accordés une confirmation vous sera demandée ;



- validez.

Accès base web Ludoprêt

Une base collaborative de jeux sur le web est mise à la disposition des membres du forum Ludoprêt . Ils peuvent donc alimenter cette base et également importer directement des fiches de jeux dans le logiciel.

Cette option fera l'objet d'un chapitre spécial en fin de notice.

Menu adhérents



Ajouter un adhérent

Par ce bouton vous arriverez sur le formulaire de saisie des informations adhérents.

Fiche d'inscription des adhérents ou du personnel

Fiche d'inscription

☒ Adhérent
 ☐ Adhérent + Personnel ludo
 ☐ Personnel ludo

Code: Date d'inscription:

Nom adhérent: Suspendu? ☐ Date suspension:

Coordonnées Compléments

Pour les particuliers: Civilité:

Prénom: Date de naissance:

Contact pour les collectivités Civilité:

Nom : Prénom:

Adresse 1:

Adresse 2:

Quartier:

CP-Ville:

N° Tél: N° Tél2:

Courriel:

Membres attachés:

Prénom	Né(e) le




- Vous avez la possibilité de différencier les inscriptions de 3 façons :
 - Adhérent : paye son adhésion et peut emprunter et jouer sur place
 - Adhérent + personnel ludo : paye son adhésion et peut emprunter mais participe en plus à l'organisation de la ludothèque
 - Personnel ludo : Ne souhaite pas emprunter ou jouer sur place (pas de cotisation) mais participe à l'organisation de la ludothèque en tant que salarié ou bénévole. Ils n'apparaîtront pas dans la liste des emprunteurs
- Le code est de type alphanumérique et peut donc comporter aussi bien des chiffres que des lettres. Vous pouvez donc commencer votre code par A comme association, C pour collectivités etc ...
- La notion de « Suspendu » correspond à un adhérent qui en fait est considéré comme n'étant plus adhérent à la ludothèque. Néanmoins il ne faut pas le supprimer et attribuer son code à un autre car dans ce cas toutes les statistiques seraient reportées sur le nouvel adhérent.
Le fait qu'il soit suspendu devient donc une alerte.
Les informations de l'inscrit seront ensuite réparties sur deux onglets

Onglet « Coordonnées »

- Vous devrez saisir toutes les informations classiques relatives à l'inscription : adresses, contacts, Numéros de téléphone, adresses mails etc.
- Vous pourrez également ajouter les prénoms des membres (en général les enfants) rattachés à l'adhésion.

Fiche d'inscription des adhérents ou du personnel

Fiche d'inscription

☒ Adhérent
 ☐ Adhérent + Personnel ludo
 ☐ Personnel ludo

Code:
 Date d'inscription:

Nom adhérent:
 Suspendu? ☐
 Date suspension:

Coordonnées Compléments

Pour les particuliers: Civilité:

Prénom: Date de naissance:

Contact pour les collectivités Civilité:

Nom : Prénom:

Adresse 1:



Adresse 2:

Quartier:





CP-Ville:

N° Tél: N° Tél2:

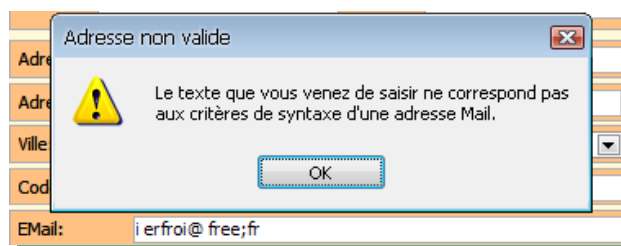
Courriel:

Membres attachés:  

Prénom	Né(e) le	
Gérôme	29/12/2002	11 ans
Léonie	13/11/2000	13 ans

A noter que si vous saisissez une adresse courriel ne respectant pas les règles générales vous aurez un message d'alerte.



Onglet « Compléments »

- Un commentaire peut être ajouté. En cochant la case « Afficher en message de rappel ». Ce dernier vous sera rappelé lorsque vous lancerez le formulaire de prêt de cet adhérent.
- La case « Caution » est facultative.
- Les cases « Cotisation réglée » et surtout « Date de règlement de cotisation » doivent être remplies afin de gérer les périodes de renouvellement. C'est sur cette fiche qu'il faudra revenir lors des renouvellements

d'abonnement. Cliquez d'abord sur la case « Cotisation réglée » Puis saisissez la date de cotisation. La date de fin se mettra automatiquement à jour en fonction des paramètres de type d'abonnement que vous avez établi.

A chaque démarrage du logiciel, un calcul est effectué afin de décochez les cases de ceux qui ne sont plus à jour.

- Le forfait se met automatiquement sur le forfait par défaut correspondant au type d'adhérent. Vous pouvez cependant modifier ce forfait pour chaque adhérent.
- Si vous avez coché l'option « Adhérent + Ludo » ou « Personnel Ludo », vous pourrez saisir des renseignements complémentaires concernant le statut et le rôle tenu dans la ludothèque. Ces éléments seront visibles dans l'onglet « Fiche ludo » du formulaire d'accueil.

Liste des adhérents

Fichier Liste des adhérents											
Notice Ludoprêt Aide	A-Z Tri croissant Z-A Tri décroissant Supprimer tris	Filtre par sélection Filtre hors sélection Effacer tous les filtres	Filtre avancé	Rechercher dans liste Recherche	Supprimer adhérent	Recoder un adhérent	Envoi d'un courriel Outils divers	Retour fiche adhérent	Imprimer liste adhérents	Retour au menu général Fermer	
Date inscription	Code adhérent	Susp endu	A jour	Nom adhérent	Adresse	Ville	Code postal	N° Tél	Type d'abonnement	Type d'inscrit	Courriel
29/03/14	P254			LAVILLE Sandrine	22 Rue des Jonquilles	COUVONGES	55140	06 28 42 00 00		Ludo	
29/03/14	P236			FADISTE Fabienne	26 Impasse Maldiva	VASSINCOURT	55140			Ludo	f.fadiste@free.uk
14/07/10	128			MERTIL Aline	6 Rue des Pinsons	Bar Le Duc	55000	03 22 53 21 12	Particuliers	Adhérent	amenti@orange.fr
11/10/06	19			LACOSTA Denis	1 place Maginot	BAR LE DUC	55000	03 27 72 21 89	Particuliers	Adhérent	d.lacosta@wanadoo.fr
14/10/06	24			PASQUIER Martine	5 rue des Ecouvils	BAR LE DUC	55000	03 22 78 12 02	Particuliers	Adhérent	
23/09/06	39			AUDIARD Gérard	32 rue de la Piscine	BAR LE DUC	55000	03 12 26 76 20	Particuliers	Adhérent	
02/10/06	4			PAILLE Irène	2 allée des tulipes	BAR LE DUC	55000		Particuliers	Adhérent	i.paille@test.fr
27/09/06	41			DIDEROT Sandrine	4 rue de la Madeleine	SEIGNEUILLES	55210	03 19 22 00 00	Particuliers	Adhérent + Ludo	s.diderot@orange.uk

Si vous êtes identifié avec le profil administrateur, ou avec celui d'un utilisateur ayant les droits nécessaires vous pouvez supprimer un adhérent s'il est suspendu depuis longtemps. Lors de la suppression tous les mouvements de prêts, réservations et membres affiliés seront également supprimés.

Edition des adhérents

Options d'impression

Choix des étiquettes adhérent à imprimer

Saisie directe du code:

11 SEFARI Natacha
 128 MERTIL Aline
 19 LACOSTA Denis
 24 PASQUIER Martine
 32 MARSARI Jean-Philippe
 39 AUDIARD Gérard
 4 PAILLE Irène
 41 DIDEROT Sandrine
 44 LORRAINE Marie-Christine

>
>
>>
<
<<

Liste des adhérents sélectionnés:

Options d'impression

☒ Etiquette 63,5 x 38,1 avec code barre
☐ Etiquette 63,5 x 38,1
☐ Etiquette 45,7 x 21,2 avec code barre
☐ Etiquette personnalisée


☐ Etiquette 45,7 x 21,2
☐ Etiquette 63,5 x 38,1 Adhésion annuelle
☐ Fiche catalogue

Nb étiquettes déjà utilisées 0

L'impression des étiquettes fonctionne sur le même principe que les étiquettes de jeu avec les quatre formats d'étiquettes avec ou sans code-barre, + 1 étiquette mentionnant la date de cotisation + une fiche récapitulative.




Ludothèque BAR LE DUC
la boîte à jouer



Fiche récapitulative de l'adhérent

Code de l'adhérent:

55



Isabelle ERFROI

Identité adhérent

Date d'inscription: 24/11/2007

Date de naissance:

Type d'abonnement: Particuliers

Adresse: 10 Rue des blés
Immeuble D
55000 BAR LE DUC

Tél: 03 29 46 22 13 Email: i.erfroi@test.fr

Contact:

Membres affiliés:

Prénom	Date naissance
Gérôme	29/12/1996
Léonie	13/11/1998

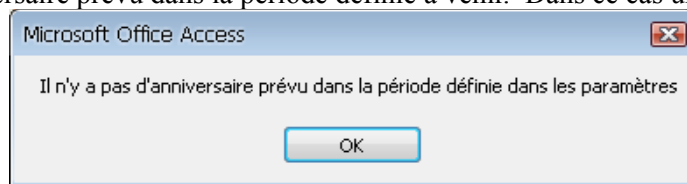
Médiathèque Jean JEUKENS 74 rue St Mihiel BP 20142 55000 BAR LE DUC
 Tél: 03 29 46 05 06 Email: ludobarleduc@yahoo.fr

Anniversaires

Afin de pouvoir éventuellement envoyer un petit courrier ou courriel pour un anniversaire, ce petit module vous permet de connaître les anniversaires arrivant dans la période que vous avez définie dans les paramètres de la ludothèque.

En cliquant sur ce bouton vous aurez deux résultats possibles :

- Il n'y a pas d'anniversaire prévu dans la période définie à venir. Dans ce cas un message :



- Il y a un ou des anniversaires prévus dans la période définie à venir. Dans ce cas:



A noter que les anniversaires du jour, s'afficheront sur la page d'accueil:

Anniversaires du jour
 - Clémentine LACOSTA (9 ans).

Actuellement:
 - 29 adhérents sont inscrits.
 - 1 adhérent est suspendu.
 - 2 adhérents sont à jour de leurs cotisations.
 - L'âge moyen des adhérents ou des membres affiliés est de 16 ans.

Délais théoriques des prêts
 Les jeux empruntés aujourd'hui devront être rendus:
 - Pour les Particuliers avant le 21/11/2014.

Prêts

Liste des membres affiliés

Cette liste est celle qui regroupe toutes les affiliations d'un cotisant (en général les enfants)

Fichier Liste des membres affiliés					
Notice Ludoprêt Aide	Tri croissant Tri décroissant Supprimer tris Tris	Filtrer par sélection Filtrer hors sélection Effacer tous les filtres Filtres	Filtre avancé Recherche	Supprimer l'affilié Recherche	Retour fiche adhérent Outils divers Imprimer liste affiliés Fermer
Code adhérent	Nom adhérent principal	Prénom affilié	Date naissance	Age	
11	SEFARI Natacha	Leïna	25/09/1994	20 ans	
11	SEFARI Natacha	Yanis	15/01/2000	14 ans	
11	SEFARI Natacha	Maïssa	04/03/2003	11 ans	
128	MERTIL Aline	Guillaume	25/02/2003	11 ans	
128	MERTIL Aline	Annie	30/06/2004	10 ans	
19	LACOSTA Denis	Clémentine	17/11/2005	8 ans	

Recodification d'un adhérent

Dans ce cas, tous les mouvements de prêts seront impactés par ce nouveau code. Vous ne perdrez donc pas de données et vos historiques seront conservés.

Le principe est le suivant :

- cliquez sur l'adhérent dont vous voulez changer le code ;
- cliquez sur le bouton « Recoder un adhérent » dans le ruban ;
- saisissez un code non utilisé ;
- validez.

L'adhérent aura un nouveau code.

Pensez à refaire l'étiquette.

Formulaire des prêts et retours

Enregistrement d'un prêt

Tout est centralisé dans un seul formulaire. Pour cela sur le formulaire d'accueil, saisir le code adhérent au clavier ou à la douchette.

Infos du jour jeux

Actuellement:

- 506 jeux sont répertoriés et 15 jeux sont en cours de prêt.
- 12 jeux sortis sont en retard.

Infos du jour adhérents

Actuellement:

- 12 adhérents sont inscrits.
- 1 adhérent est suspendu.

Vous arriverez ainsi sur le formulaire récapitulatif de l'adhérent

Prêts et retours de: Mme ERFROI Isabelle

Inscrit le 24/11/07

55 **Date cotisation:** 02/04/14 **Date d'échéance:** 01/04/15 **Autres membres:** - Gérôme - Léonie

Adresse: 10 Rue des blés Immeuble D 55000 BAR LE DUC

Téléphone: 03 29 46 22 13 **Email:** i.erfroi@test.fr **Type d'adhérent:** Particuliers

Cliquez sur prêt pour saisir une sortie de jeu Date théorique de retour: 21/11/2014

Sélectionnez le jeu à emprunter puis le type de prêt:

Code jeu: Date de sortie: 31/10/14

Commentaire:

Normal
Forfait 10 jeux Il reste 2 jeux dans ce forfait.
Forfait 40 jeux Non souscrit
Forfait 20 jeux Non souscrit

N° forfait éventuel:

Cliquez sur Retour pour enregistrer un retour de jeu 3 prêts en cours.

Prêts en cours le 31/10/2014

Code du jeu rentrant:

▼ Date prêt	▼ Code jeu	Nom du jeu	Prolongé	Jours en +	Rendu	Date retour	Retard	Commentaire retour
28/09/14	1471	Allo docteur	<input type="checkbox"/>	0	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> Hors délai de 12 jours	
22/10/14	1416	Astérix	<input type="checkbox"/>	0	<input type="checkbox"/>			
22/10/14	1558	Agricola	<input type="checkbox"/>	0	<input type="checkbox"/>			

Sur les 11 derniers jeux rendus, 6 l'ont été en retard, dont le dernier le 23/08/2014

La partie haute du formulaire est un résumé de la fiche signalétique de l'adhérent. Si vous voulez revenir à la fiche adhérent pour la consulter ou la modifier cliquez sur le bouton



Trois voyants Vert-Rouge permettent de visualiser l'état de l'adhérent



- Le premier permet de voir si l'adhérent est suspendu ou non
- Le deuxième concerne l'état des cotisations : A jour ou non
- Le troisième permet de visualiser s'il y a des retards dans les prêts ou non.

Vous pouvez également visualiser tous les jeux en cours de prêt, et voir s'il y a des jeux qui auraient dû être rendus ou non.

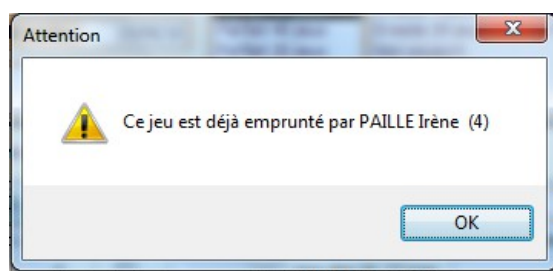
Apparaît aussi l'état de ses forfaits éventuels. Dans le cas présent il reste deux jeux à emprunter sur le « forfait 10 jeux » et les deux autres forfaits n'ont pas été souscrits.

En bas du formulaire un message vous fera un historique des retards de l'adhérent.

- Pour saisir un nouveau prêt, cliquez sur «Prêt» ou utilisez la touche [F5] de votre clavier.

- Vous devez choisir un type de prêt. Si l'adhérent fait partie d'une catégorie ayant un type d'adhérent par défaut, le logiciel se positionnera automatiquement sur cette catégorie. Sinon il se met sur le premier de la liste. Dans l'exemple nous poursuivons le « Forfait 10 jeux ».
- Puis nous choisissons le jeu à prêter, par le menu déroulant ou par la saisie clavier ou douchette.

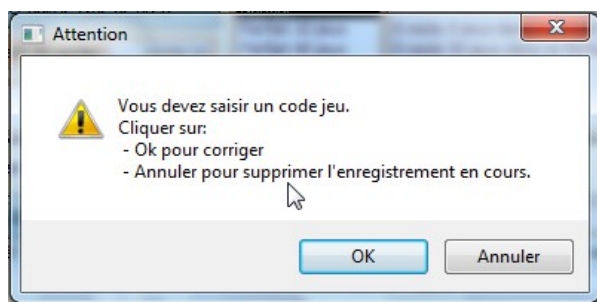
Si vous saisissez un jeu qui est considéré comme déjà emprunté un message d'alerte s'affichera :



Ce message n'est pas bloquant. Il vous indique juste qu'il doit y avoir une anomalie, puisque le jeu est considéré par le logiciel comme sorti.

La date de sortie se met automatiquement à la date du jour.

Il est impératif que les « Code jeu » et l'une des options de prêt soient remplies sinon un message d'alerte vous arrêtera quand vous voudrez poursuivre.



Soit vous corrigez en revenant sur la fiche par le bouton «OK» soit vous quittez la fiche commencée, par le bouton «Supprimer»

- Pour valider votre enregistrement trois possibilités:
 - soit vous annulez le prêt commencé par la touche « Annuler » ou la touche [Echap] ;
 - soit vous validez directement «Valider» ou la touche [F11] ;

- soit vous avez un autre prêt pour le même adhérent . Cliquez sur «Ajouter» ou la touche [F10].

Dans ce dernier cas, le type de prêt du premier enregistrement se répercute automatiquement sur les prêts suivants.

Dans les deux cas l'enregistrement que vous venez de faire s'ajoutera aux prêts en cours.

Cliquez sur Retour pour enregistrer un retour de jeu 4 prêts en cours.

Prêts en cours le 31/10/2014								Code du jeu rentrant:
Date prêt	Code jeu	Nom du jeu	Prolongé	Jours en +	Rendu	Date retour	Retard	Commentaire retour
28/09/14	1471	Allo docteur	<input type="checkbox"/>	0	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> Hors délai de 12 jours	
22/10/14	1416	Astérix	<input type="checkbox"/>	0	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	
22/10/14	1558	Agricola	<input type="checkbox"/>	0	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	
31/10/14	1408	Magnus et la pièce d'or	<input type="checkbox"/>	0	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	

Retours
Retour
Valider
Changer
Autre adhérent

Incidence du nombre de points d'un jeu.

Dans la grande majorité des cas, les jeux valant un point, il n'y aura pas de problème.

Mais si des jeux valent plusieurs points, en fin de forfait cela peut poser problème. Pour le démontrer nous continuons le forfait que nous venons de voir en rajoutant un jeu qui vaut trois points (le jeu 1015) alors qu'il n'en reste qu'un sur le « Forfait 10 jeux » en cours :

Dans ce cas une fenêtre va s'ouvrir vous informant de la situation, et vous demandant de choisir une option :

Enregistrement d'un nouveau prêt

Sélectionnez le jeu à emprunter pu

Code jeu: 1325

Commentaire :

Cliquez sur Retour pour enregistrer un

Prêts en cours le 31/10/2014

Date prêt	Code jeu	Nom du jeu
28/09/14	1471	Allo docteur
22/10/14	1416	Astérix
22/10/14	1558	Agricola
31/10/14	1325	Trampoline
31/10/14	1408	Magnus et la pièce d'or

Avertissement de dépassement de forfait

Dépassement de forfait

Le jeu que vous avez choisi compte 3 points, alors qu'il n'en reste que 1 dans le forfait sélectionné.

Choisir une option

☐ Ne pas tenir compte et ouvrir un nouveau forfait de même type.
☐ Garder ce forfait et compléter d'abord avec un autre jeu.
☐ Finir ce forfait et reporter le solde sur un autre.
☒ Choisir un autre type de prêt.

✓ Valider Aide

N° forfait éventuel: 1

4 prêts en cours.

Vous aurez 4 possibilités :

- avec l'option 1 vous entamerez directement un nouveau forfait 10 jeux avec 3 points. Vous pourrez revenir plus tard sur le forfait N°1 pour le finir ;
- avec l'option 2, le prêt de ce jeu est abandonné pour pouvoir laisser la possibilité de saisir un jeu qui lui vaut 1 point et permettra de finir le forfait ;
- avec l'option 3, un nouveau forfait va débiter sur lequel sera porté deux points, avec un rappel d'un point sur le précédent forfait ;
- avec l'option 4, vous revenez sur les options de forfait, afin d'en compléter ou d'en choisir un autre.

Dans notre exemple nous choisirons l'option 3:

- le logiciel clôture le précédent forfait ;

Sélectionnez le jeu à emprunter puis le type de prêt:

Code jeu: 1325 Date de sortie: 31/10/14

Commentaire :

Normal
Forfait 10 jeux Le forfait est terminé
Forfait 40 jeux Non souscrit
Forfait 20 jeux Non souscrit

Report de point à effectuer

Le jeu emprunté valant 3 points, il reste 2 points à reporter.
Veuillez choisir le type de prêt sur lequel vous aller les reporter.

OK

Prêts en cours

Date prêt	Code jeu	Nom du jeu
28/09/14	1471	Allo docteur
22/10/14	1416	Astérix
22/10/14	1558	Agricola

- en faisant «OK», vous pouvez choisir votre forfait de façon classique ;
- nous choisissons le « Forfait 10 jeux » ;
- nous confirmons la création d'un nouveau forfait et nous validons le prêt ;
- nous validons.

Cliquez sur prêt pour saisir une sortie de jeu

Date théorique de retour: 21/11/2014

Sélectionnez le jeu à emprunter puis le type de prêt:

Code jeu: Date de sortie: 31/10/14

Commentaire :

Normal
Forfait 10 jeux Il reste 8 jeux dans ce forfait.
Forfait 40 jeux Non souscrit
Forfait 20 jeux Non souscrit

N° forfait éventuel:

Il y a eu deux points inscrits sur le nouveau forfait. Il en reste donc bien huit comme indiqué.
Vous pourrez vérifier tout cela sur l'historique des prêts de l'adhérent

Enregistrement d'un retour

Cliquez sur Retour pour enregistrer un retour de jeu

5 prêts en cours.

Prêts en cours le 31/10/2014

Code du jeu rentrant:

Date prêt	Code jeu	Nom du jeu	Prolongé	Jours en +	Rendu	Date retour	Retard	Commentaire retour
28/09/14	1471	Allo docteur	<input type="checkbox"/>	0	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> Hors délai de 12 jours	
22/10/14	1416	Astérix	<input type="checkbox"/>	0	<input type="checkbox"/>			
22/10/14	1558	Agricola	<input type="checkbox"/>	0	<input type="checkbox"/>			
C 31/10/14	1325	Trampoline	<input type="checkbox"/>	0	<input type="checkbox"/>			
31/10/14	1408	Magnus et la pièce d'or	<input type="checkbox"/>	0	<input type="checkbox"/>			

Sur les 13 derniers jeux rendus, 6 l'ont été en retard, dont le dernier le 23/08/2014

Nous reprenons l'exemple de l'adhérent 55 que nous avons sélectionné dans le formulaire de Menu

- Dans le formulaire récapitulatif de l'adhérent, cliquez sur « Retour » ou sur la touche [F6]

Si vous aviez saisi des commentaires au moment du prêt, un **C** se placera devant la ligne concernée.

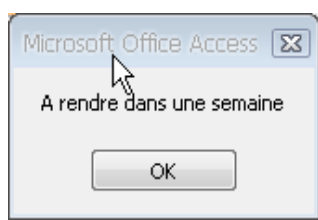
Clic pour trier sur la date de retour

Clic pour voir le commentaire

Double-clic pour consulter ou modifier la fiche du jeu

Date prêt	Code jeu	Nom du jeu	Prolongé	Jours en +	Rendu	Date retour
28/09/14	1471	Allo docteur	<input type="checkbox"/>	0	<input type="checkbox"/>	
22/10/14	1416	Astérix	<input type="checkbox"/>	0	<input type="checkbox"/>	
22/10/14	1558	Agricola	<input type="checkbox"/>	0	<input type="checkbox"/>	
C 31/10/14	1325	Trampoline	<input type="checkbox"/>	0	<input type="checkbox"/>	
31/10/14	1408	Magnus et la pièce d'or	<input type="checkbox"/>	0	<input type="checkbox"/>	

Si vous cliquez sur ce «C» un message s'affichera avec le message que vous aviez saisi.



Vous avez la possibilité de prolonger un prêt.

Dans ce cas cochez la case « Prolongé? » et indiquez ensuite le nombre de jours de prolongation. Puis appuyez sur « Entrée ». Le retard ou non va se recalculer.

▼	Date prêt	▼	Code jeu	Nom du jeu	Prolongé	Jours en +	Rendu	Date retour	Retard
	28/09/14		1471	Allo docteur	<input checked="" type="checkbox"/>	10	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> Hors délai de 2 jours
	22/10/14		1416	Astérix	<input type="checkbox"/>	0	<input type="checkbox"/>		

- Pour activer le retour deux possibilités:
 - Cochez la case «Rendu?» du jeu concerné pour activer ce retour. La date se met à la date du jour, et s'il est rendu en retard la case «retard» va se cocher automatiquement ;
 - Saisissez le code du jeu par clavier dans la zone prévue puis « Entrée » ou par lecture code-barre. Dans ce cas la case du jeu concerné va se cocher automatiquement.

Vous pouvez saisir plusieurs retours du même adhérent en même temps.

S'il y a un problème sur l'état du jeu, cliquez sur le code du jeu pour revenir sur la fiche correspondante et saisir par exemple les pièces manquantes ou modifier l'état global du jeu.

- Finissez en validant par la touche «Valider» ou [F11].

Autres commandes

Une fois les prêts ou retours validés, vous pouvez passer à un autre adhérent en cliquant sur «Autre adhérent».

Il vous suffira de saisir en haut du formulaire un code adhérent pour pouvoir enregistrer de nouveaux mouvements.

Formulaire des prêts et retours.

Prêts et retours

Date cotisation: 02/04/14

55000 BAR LE








test.fr

e jeu

57 ANDRESVA Julie
39 AUDIARD Gérard
P425 CAVISE Mathieu
C5 Centre Social Les Ulysses
C4 Centre socio-culturel Pil
P51 CERDIER Valérie

Il n'est donc pas nécessaire de repasser par le formulaire d'accueil.

- Vous pouvez aller voir, l'historique de cet adhérent en cliquant sur «Historique»

Fichier	Historique de l'adhérent									
 Notice Ludoprêt Aide	 Tri croissant  Tri décroissant  Supprimer tris Tris	 Filtre par sélection Filtre hors sélection  Effacer tous les filtres Filtres	 Filtre avancé	 Rechercher dans liste Recherche	Date de début de l'historique Date 01/01/2014 Paramètres de date		 Valider la date	 Supprimer prêt	 Imprimer liste des prêts	 Retour au menu précédent Fermer
Code jeu	Nom du jeu	Date sortie	Date retour	En Retar	Commentaire sortie	Commentaire retour	Type de prêt	N° de forfait	Nb points	Report éventuel
1070	Le verger	15/08/14	15/08/14				Normal		1	
1471	Allo docteur	28/09/14					Normal		1	
1408	Magnus et la pièce d'or	31/10/14					Forfait 10 jeux	1	1	
295	Chiffres et nombres	30/05/14	28/06/14	X			Forfait 10 jeux	1	1	
219	Allo docteur	12/08/14	04/09/14	X			Forfait 10 jeux	1	1	
895	Atmosfear	06/08/14	04/09/14	X	A rendre dans une semaine		Forfait 10 jeux	1	1	
181	Astro Zingo	26/08/14	04/09/14	X			Forfait 10 jeux	1	1	
298	Agricola	15/08/14	23/08/14	X	Gratuit		Forfait 10 jeux	1	1	
1558	Agricola	22/10/14					Forfait 10 jeux	1	1	
1416	Astérix	22/10/14					Forfait 10 jeux	1	1	
1325	Trampoline	31/10/14			A rendre dans une semaine		Forfait 10 jeux	2	2	1 points reportés sur Forfait 10 jeux N°1

La case «retard» correspond à tous les jeux qui ont été rendus en retard.
Cela permet de visualiser les adhérents qui ont l'habitude de rendre les jeux hors délai.

- Si l'adhérent effectue un règlement vous pouvez également le saisir en cliquant sur «Règlement»
- Vous pouvez également accéder directement à la liste des réservations de cet adhérent

Retour direct des prêts


Si vous choisissez de faire les retours de façon plus ponctuelle, vous pouvez le faire par une liste de prêts non nominative et non pas par le formulaire de prêts.

Vous y accédez par le formulaire d'accueil

Date prêt	Code jeu	Nom du jeu	Prolongé	Jours en +	Rendu	Date retour	Retard	Commentaire retour
14/08/14	325	Linq	<input type="checkbox"/>	0	<input type="checkbox"/>		Hors délai de 59 jours	
26/08/14	1294	La chenille de course de R	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>		Hors délai de 40 jours	
29/08/14	1072	A la pêche aux cerises	<input type="checkbox"/>	0	<input type="checkbox"/>		Hors délai de 44 jours	
30/08/14	1046	Réveille pas Donald !	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>		Hors délai de 36 jours	
30/08/14	1142	Playmobil pompiers	<input checked="" type="checkbox"/>	7	<input type="checkbox"/>		Hors délai de 29 jours	
30/08/14	425	Dix de Chute	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>		Hors délai de 43 jours	
14/09/14	347	Bzzz, Bzzz jeu des abeille	<input type="checkbox"/>	0	<input type="checkbox"/>		Hors délai de 21 jours	
14/09/14	367	Valise ABC	<input type="checkbox"/>	0	<input type="checkbox"/>		Hors délai de 21 jours	
25/09/14	1015	Othello	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>		Hors délai de 17 jours	
28/09/14	1471	Allo docteur	<input checked="" type="checkbox"/>	10	<input type="checkbox"/>		Hors délai de 4 jours	
02/10/14	1060	Domino ABC	<input type="checkbox"/>	0	<input type="checkbox"/>		Hors délai de 10 jours	
04/10/14	185	Grand loto Disney	<input type="checkbox"/>	0	<input type="checkbox"/>		Hors délai de 1 jours	
11/10/14	1078	Tartes folles	<input type="checkbox"/>	0	<input type="checkbox"/>		Hors délai de 1 jours	
12/10/14	632	Baby colorado	<input type="checkbox"/>	0	<input type="checkbox"/>			
22/10/14	1558	Agricola	<input type="checkbox"/>	0	<input type="checkbox"/>			
22/10/14	1416	Astérix	<input type="checkbox"/>	0	<input type="checkbox"/>			
31/10/14	1325	Trampoline	<input type="checkbox"/>	0	<input type="checkbox"/>			
31/10/14	1408	Magnus et la pièce d'or	<input type="checkbox"/>	0	<input type="checkbox"/>			
02/11/14	289	Playmobil cirque	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>			
02/11/14	1072	A la pêche aux cerises	<input type="checkbox"/>	0	<input type="checkbox"/>			

Vous arriverez à un autre formulaire de retours :

L'enregistrement des retours se fera de la même manière que dans le formulaire de prêts.

En cliquant sur  vous actualiserez votre formulaire en supprimant toutes les lignes dont la case « Rendu » est cochée.

Réservations

Ludoprêt vous permet également de gérer des réservations de jeux.

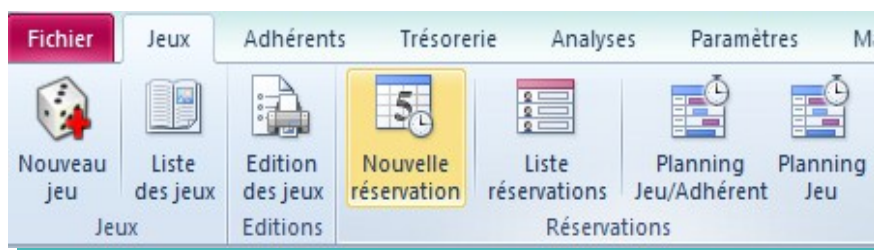
Les principes de ce module sont les suivants:

- Les réservations de jeux ne sont que des indications
- Les dates de réservations sont facultatives et indicatives et ne donnent pas lieu à des calculs
- Les réservations une fois terminées devront être soit désactivées (pour avoir un historique) soit supprimées.
- Chaque réservation active peut faire l'objet d'un rappel facultatif aussi bien quand il est l'objet d'un retour que d'un prêt.

Enregistrement des réservations

Pour y accéder on peut le faire de façon globale par le menu «Jeu» ou de façon plus précise par la liste des jeux, ou la fiche de prêt et retours.

Pour faire une réservation par le menu «Nouvelle réservation»



Réservations

Fiche de réservation

Date d'enregistrement:
 Activer? ☒

Prévenir au retour du jeu ☒
 Prévenir à la sortie du jeu ☒

Jeu réservé:

Date début réservation:
 Date fin réservation:

Réservations jeu
☒ Actives ☐ Toutes

N°	Date enregistrement	Code Adhérent	Nom adhérent	Date début réservation	Date fin réservation	Active

Adhérent réservant:

Réservations adhérent
☒ Actives ☐ Toutes

N°	Date enregistrement	Code jeu	NomJeu	Date début réservation	Date fin réservation	Active

Seules les réservations ayant une date de début et une date de fin seront prises en compte pour les plannings.

Nous allons simuler la réservation du jeu 1072 pour l'adhérent 55

- Pour cela nous sélectionnons dans jeu réservé le 1072

Date d'enregistrement: 31/10/2014 Activer? ☒

Jeu réservé: 1072

1072 A la pêche aux cerises

1681 A la pêche aux cerises

Rése

Toutes les réservations éventuelles de ce jeu apparaissent :

Date d'enregistrement: 01/11/2014 Activer? ☒

Jeu réservé: 1072

Prévenir au retour du jeu ☒ Prévenir à la sortie du jeu ☒

Date début réservation: Date fin réservation:

Réervations jeu 1072 (A la pêche aux cerises) ☒ Actives ☐ Toutes

N°	Date enregistrement	Code Adhérent	Nom adhérent	Date début réservation	Date fin réservation	Active
146	01/10/2014	9	DEFRIEBER Fabian	03/10/2014	10/10/2014	<input checked="" type="checkbox"/>

Comme nous voulons que ce jeu soit réservé sur des dates déterminées, et que nous voulons être averti quand ce jeu rentre ou sort, nous remplissons de la façon suivante :

Fiche de réservation

Date d'enregistrement: 01/11/2014 Activer? ☒

Jeu réservé: 1072

Prévenir au retour du jeu ☒ Prévenir à la sortie du jeu ☒

Date début réservation: 03/11/2014 Date fin réservation: 10/11/2014

Réervations jeu 1072 (A la pêche aux cerises) ☒ Actives ☐ Toutes

N°	Date enregistrement	Code Adhérent	Nom adhérent	Date début réservation	Date fin réservation	Active
146	01/10/2014	9	DEFRIEBER Fabian	03/10/2014	10/10/2014	<input checked="" type="checkbox"/>

- Nous allons sur la partie adhérent et nous saisissons son code

Adhérent réservant: 55

55 ERFROI Isabelle

P236 MADISTE Fabienne

C2 Familles SOS

19 LACOSTA Denis

54 LAUREST Mirabelle


Apparaissent toutes les réservations de cet adhérent.

Adhérent réservant: 55

Réervations adhérent 55 (ERFROI Isabelle) ☒ Actives ☐ Toutes

N°	Date enregistrement	Code jeu	NomJeu	Date début réservation	Date fin réservation	Active
148	01/10/2014	1638	Agricola	03/10/2014	08/10/2014	<input checked="" type="checkbox"/>
150	01/09/2014	1618	Allez les escargots	10/09/2014	15/10/2014	<input checked="" type="checkbox"/>

L'écran apparaît donc de cette façon



Fiche de réservation

Ajouter
Fermer

Date d'enregistrement: Activer? ☒

Prévenir au retour du jeu ☒ Prévenir à la sortie du jeu ☒

Jeu réservé:

Date début réservation:

Date fin réservation:

Réervations jeu 1072 (A la pêche aux cerises)

☒ Actives
 ☐ Toutes

N°	Date enregistrement	Code Adhérent	Nom adhérent	Date début réservation	Date fin réservation	Active
146	01/10/2014	9	DEFRIEBER Fabian	03/10/2014	10/10/2014	<input checked="" type="checkbox"/>

Adhérent réservant:

Réervations adhérent 55 (ERFROI Isabelle)

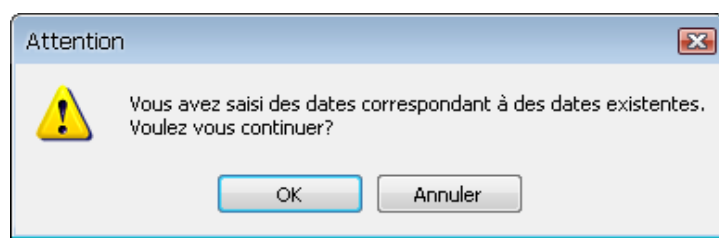
☒ Actives
 ☐ Toutes

N°	Date enregistrement	Code jeu	NomJeu	Date début réservation	Date fin réservation	Active
148	01/10/2014	1638	Agricola	03/10/2014	08/10/2014	<input checked="" type="checkbox"/>
150	01/09/2014	1618	Allez les escargots	10/09/2014	15/10/2014	<input checked="" type="checkbox"/>

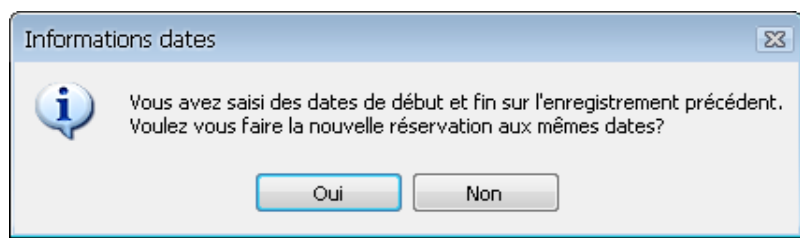
Seules les réservations ayant une date de début et une date de fin seront prises en compte pour les plannings.

- Vous pouvez maintenant fermer ou ajouter une autre réservation.

Si vous avez saisi des dates de réservation, qui correspondent à une réservation déjà effectuée, vous aurez un message d'alerte:



De même si vous avez saisi des dates lors d'une réservation et que vous cliquez sur «Ajouter», un message vous demandera si vous voulez recopier les mêmes dates.



Cela vous permet de gagner du temps lors de la réservation de plusieurs jeux pour le même adhérent.

Liste des réservations

Pour consulter la liste des réservations «Liste réservations» sur le menu «Jeu»

Fichier Liste réservations										
	Tri croissant Tri décroissant Supprimer tris	Filtrer par sélection Filtrer hors sélection Effacer tous les filtres	Filtre avancé Filtres	<input checked="" type="checkbox"/> Réservations actives <input checked="" type="checkbox"/> Réservations non actives	Rechercher dans la liste Recherche	Supprimer réservation	Ajouter une réservation	Imprimer liste réservations	Retour au menu précédent Fermer	
Code	Date d'enregistrement	Actif	Code adhérent	Nom adhérent	Code jeu	Nom du jeux	Date début réservation	Date fin réservation	Prévenir au retour	Prévenir à sortie
45	12/10/2012	<input type="checkbox"/>	C2	Familles SOS	632	Baby colorado	12/10/2012	20/10/2012	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
67	13/10/2012	<input type="checkbox"/>	19	LACOSTA Denis	833	Choco	23/10/2012	30/10/2012	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
70	14/10/2012	<input type="checkbox"/>	9	DEFRIER Fabian	366	Atmosfear	05/11/2012	14/11/2012	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
79	30/07/2014	<input checked="" type="checkbox"/>	52	COURTOIRE Nicole	869	Allez les escargots	30/07/2014	03/08/2014	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
80	30/07/2014	<input checked="" type="checkbox"/>	52	COURTOIRE Nicole	652	Astérix	30/07/2014	03/08/2014	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
81	30/07/2014	<input checked="" type="checkbox"/>	C4	Centre socio-culturel Pil	219	Allo docteur	30/07/2014	07/08/2014	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
83	30/07/2014	<input checked="" type="checkbox"/>	9	DEFRIER Fabian	652	Astérix	30/07/2014	06/08/2014	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
84	30/07/2014	<input checked="" type="checkbox"/>	C4	Centre socio-culturel Pil	181	Astro Zingo	30/07/2014	06/08/2014	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
87	30/07/2014	<input checked="" type="checkbox"/>	C4	Centre socio-culturel Pil	293	A vos carottes	30/07/2014	06/08/2014	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
88	30/07/2014	<input checked="" type="checkbox"/>	C4	Centre socio-culturel Pil	998	Bernard et Bianca au pays des kangourou	30/07/2014	05/08/2014	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

Sur cette liste vous pouvez:

- Modifier directement les colonnes «Actif», «Date début réservation», «Date fin réservation», «Prévenir au retour» et «Prévenir à la sortie».
- Modifier le code du jeu si par exemple vous avez un jeu identique.
- Supprimer une réservation si elle n'est plus active et si vous ne souhaitez plus en avoir d'historique.

Réservations à partir de la liste des jeux

A partir de la liste des jeux vous pouvez voir les adhérents qui ont des réservations actives.

Le **R** dans la colonne 'Réservé', vous indique qu'il y a des réservations actives en cours.

Fichier Liste jeux										
	Tri croissant Tri décroissant Supprimer tris	Filtrer par sélection Filtrer hors sélection Effacer tous les filtres	Filtre avancé Filtres	Recherche classique Recherche de jeux	Recherche avancée Recherche de jeux	Supprimer un jeu	Dupliquer un jeu	Recoder un jeu	Réservations d'un jeu	
Spécificités ludothèque Spécificités ludiques										
Code jeu	Nom du jeu	Date achat	Statut	Réserve	Sur place	Nb points	Emplacement	Etat jeu	Type de	
1070	Le verger	18/10/07	Dispo			1	Petits	Bon Etat	Coopér	
1072	A la pêche aux cerises	20/02/11	Sorti	R		1	Petits	Bon Etat		
1073	Sambesi	02/06/08	S			1	Bureau	Bon Etat	Observ	

Pour avoir le détail des réservations d'un jeu :

- positionnez vous et cliquez par exemple sur la ligne du jeu 1072
- cliquez sur le bouton «Réservations d'un jeu»

Fichier Liste réservations											
Code	Date d'enregistrement	Actif	Code adhérent	Nom adhérent	Code jeu	Nom du jeu	Date début réservation	Date fin réservation	Prévenir au retour	Prévenir à la sortie	
146	01/10/2014	<input type="checkbox"/>	9	DEFRIBER Fabian	1072	A la pêche aux cerises	03/10/2014	10/10/2014	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
161	01/11/2014	<input checked="" type="checkbox"/>	55	ERFROI Isabelle	1072	A la pêche aux cerises	03/11/2014	10/11/2014	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
164	01/11/2014	<input checked="" type="checkbox"/>	C5	Centre Social Les Ulysses	1072	A la pêche aux cerises	12/11/2014	15/11/2014	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
196	01/11/2014	<input checked="" type="checkbox"/>	C2	Familles SOS	1072	A la pêche aux cerises	18/11/2014	24/11/2014	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

Vous avez la liste de toutes les réservations du jeu 1072.

Réservations à partir du formulaire de prêts

Vous pouvez également consulter les réservations d'un adhérent quand vous êtes dans la fiche récapitulative

Inscrit le 24/11/07

55

Adresse: 10 Rue des blés Immeuble D 55000 BAR LE DUC

Téléphone: 03 29 46 22 13 Email: i.erfroi@test.fr

Type d'adhérent: Particuliers

Autres membres: - Gérôme - Léonie

Historique

Règlement

Réservations

Prêts

Cliquez sur prêt pour saisir une sortie de jeu

Date théorique de retour: 23/11/2014

Cliquez sur le bouton «Réservations» et vous avez toutes les réservations de l'adhérent

Fichier Liste réservations											
Code	Date d'enregistrement	Actif	Code adhérent	Nom adhérent	Code jeu	Nom du jeu	Date début réservation	Date fin réservation	Prévenir au retour	Prévenir à la sortie	
148	01/10/2014	<input checked="" type="checkbox"/>	55	ERFROI Isabelle	1638	Agricola	03/10/2014	08/10/2014	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
150	01/09/2014	<input checked="" type="checkbox"/>	55	ERFROI Isabelle	1618	Allez les escargots	10/09/2014	15/10/2014	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
161	01/11/2014	<input checked="" type="checkbox"/>	55	ERFROI Isabelle	1072	A la pêche aux cerises	03/11/2014	10/11/2014	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	

Ne pas oublier quand une réservation est terminée de la désactiver ou de la supprimer.

Lors de la saisie d'un nouveau prêt, si vous avez coché la case «Prévenir à la sortie» un message vous préviendra que le jeu est réservé.

Enregistrement d'un nouveau prêt

Date théorique de retour: 23/11/2014

Sélectionnez le jeu à emprunter puis le type de prêt:

Code jeu: 1072 Date de sortie: 02/11/14

Commentaire:

Normal

Forfait 10 jeux Il reste 8 jeux dans ce forfait.

Forfait 40 jeux Non souscrit

N° forfait éventuel:

6 prêts en cours.

Prêts

Prêt

Ajouter

Valider

Annuler

Retours

Retour

Valider

ATTENTION: Ce jeu a des réservations actives

Jeu réservé par l'adhérent 55

Ok

Voir détails réservations

Même chose pour le retour d'un prêt. Si vous avez coché «Prévenir au retour» un message vous préviendra également.

Si vous cliquez sur «Voir détails réservation» vous arriverez sur la liste des réservations correspondantes.

Visualisation des plannings

Vous pouvez visualiser de façon graphique les plannings de réservation de deux façons différentes:

- par jeu et adhérent
- par jeu uniquement

Ces commandes sont disponibles dans le ruban d'accueil.

Planning par jeu et adhérent



A l'ouverture le formulaire va se placer sur le mois en cours, et afficher toutes les réservations de jeux en distinguant les adhérents:

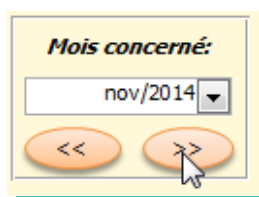
Fichier | **Planning des réservations**

Notice Ludoprêt Aide | Tri croissant | Tri décroissant | Supprimer tris | Filtres | Filtre par sélection | Filtre hors sélection | Effacer tous les filtres | Filtre avancé | Rechercher dans liste Recherche | Imprimer planning Outils divers | Retour au menu précédent Fermer

Mois concerné: nov/2014

Planning mensuel des réservations

Code jeu	Nom jeu	sam. 01 nov	dim. 02 nov	lun. 03 nov	mar. 04 nov	mer. 05 nov	jeu. 06 nov	ven. 07 nov	sam. 08 nov	dim. 09 nov	lun. 10 nov	mar. 11 nov	mer. 12 nov	jeu. 13 nov	ven. 14 nov	sam. 15 nov	dim. 16 nov	lun. 17 nov	mar. 18 nov	mer. 19 nov	jeu. 20 nov	ven. 21 nov	sam. 22 nov	dim. 23 nov	lun. 24 nov	mar. 25 nov	mer. 26 nov	jeu. 27 nov	ven. 28 nov	sam. 29 nov	dim. 30 nov	lun. 01 déc	Code adhérent	Nom de l'adhérent
1072	A la pêche aux cerises																															55	ERFROI Isabelle	
298	Agricola																															C5	Centre Social Les Ulysses	
1072	A la pêche aux cerises																															C5	Centre Social Les Ulysses	
1072	A la pêche aux cerises																															C2	Familles SOS	
1558	Agricola																															41	DIDEROT Sandrine	
1451	Atmosfear																															52	COURTOIRE Nicole	
181	Astro Zingo																															9	DEFRIEBER Fabian	
181	Astro Zingo																															32	MARSARI Jean-Philippe	
181	Astro Zingo																															54	LAUREST Mireille	



Vous pouvez vous servir des flèches de navigation ou de la liste déroulante pour choisir un autre mois.

Vous pouvez également vous servir des boutons habituels pour filtrer un adhérent ou un jeu.

Analyses et Statistiques

Fichier	Jeux	Adhérents	Trésorerie	Analyses	Paramètres	Maintenance	Utilitaires
Suivi prêts en cours	Suivi cotisations	Historique prêts	Historique relances	Historique retours	Statistiques diverses	Palmarès adhérents	Palmarès jeux
Suivis		Historiques			Statistiques	Palmarès	Historique visites
							Quitter Ludoprêt
							Quitter

Suivi prêts en cours

Fichier	Analyse des prêts en cours									
Notice Ludoprêt	Tri croissant	Tri décroissant	Supprimer tris	Tri	Filtrer par sélection	Filtrer hors sélection	Effacer tous les filtres	Filtre avancé	Tous les prêts en cours	Prêts en retard
Aide									Rechercher dans liste	Courrier de relance
									Retour fiche adhérent	Imprimer liste des prêts
									Outils divers	Retour au menu général
										Fermer
Code adhérent	Type abonnement	Nom	Code jeu	Nom du jeu	Sorti le	Prolong é	Retour prévu le	Retard?	Commentaire sortie...	
C1	Associations	Les Petits Lous	367	Valise ABC	14/09/2014		12/10/2014	X	Hors délai de 21 jours	
39	Particuliers	Gérard AUDIARD	1015	Othello	25/09/2014		16/10/2014	X	Hors délai de 17 jours	
55	Particuliers	Isabelle ERFROI	1471	Allo docteur	28/09/2014	+ 10 jour	29/10/2014	X	Hors délai de 4 jours	
4	Particuliers	Irène PAILLE	1078	Tartes folles	11/10/2014		01/11/2014	X	Hors délai de 1 jours	
C6	Associations	Village Enfants	632	Baby colorado	12/10/2014		09/11/2014			
55	Particuliers	Isabelle ERFROI	1416	Astérix	22/10/2014		12/11/2014			
55	Particuliers	Isabelle ERFROI	1558	Agricola	22/10/2014		12/11/2014			
55	Particuliers	Isabelle ERFROI	1325	Trampoline	31/10/2014		21/11/2014			A rendre dans une semaine
55	Particuliers	Isabelle ERFROI	1408	Magnus et la pièce d'or	31/10/2014		21/11/2014			

Cette analyse vous permet de visualiser tous les prêts qui n'ont pas été rendu.

Vous pouvez également sélectionner tous les prêts en retard.

En bas de l'écran, s'affichera le nombre de prêts

Suivi cotisations

En cliquant sur «Analyse cotisations» vous arrivez à un formulaire récapitulatif de l'état des cotisations. Vous pouvez affiner par les boutons de filtres spécifiques, et ainsi éditer la liste des cotisations en retard ou arrivant dans le dernier mois d'échéance.

Fichier	Analyse des cotisations									
Notice Ludoprêt	Tri croissant	Tri décroissant	Supprimer tris	Tri	Filtrer par sélection	Filtrer hors sélection	Effacer tous les filtres	Filtre avancé	Cotisations à jour.	Cotisations non à jour.
Aide									Cotisations dans dernier mois de validité.	
									Rechercher dans liste	Imprimer le rapport des cotisations
									Recherche	Outils divers
Type abon-nement	Code	Nom	Etat	Cotisation réglée	Date cotisation	Date échéance				
Particuliers	55	ERFROI Isabelle	A jour.	X	02/04/2014	01/04/2015				
Associations	11	SEFARI Natacha	A jour.	X	07/02/2014	06/02/2015				
Particuliers	128	MERTIL Aline	Cotisation en retard.		05/03/2012	04/03/2013				
Particuliers	19	LACOSTA Denis	Cotisation en retard.		01/04/2012	31/03/2013				

Historique des prêts

Fichier Historique des prêts									
	 Z A Tri décroissant 	 Filtrer hors sélection 			Date de début de l'historique Date 01/01/2014				
Adhérent	Type abonnement	Nom 1	Code jeu	Nom du jeu	Sorti le	Rendu	Commentaire sortie	Commentaire retour	
C5	Associations	Centre Social Les Ulysses	990	Tricky fingers	24/01/2014	X Avec retard			
C4	Associations	Centre socio-culturel PII	652	Astérix	18/05/2014	X			
39	Particuliers	Gérard AUDIARD	1077	La ronde du fermier	18/05/2014	X			
39	Particuliers	Gérard AUDIARD	1035	Eureka	18/05/2014	X			
39	Particuliers	Gérard AUDIARD	463	Téléphone	18/05/2014	X			
39	Particuliers	Gérard AUDIARD	204	Pêche aux requins	18/05/2014	X			
C5	Associations	Centre Social Les Ulysses	1035	Eureka	18/05/2014	X			
39	Particuliers	Gérard AUDIARD	741	Magnus et la pièce d'or	18/05/2014	X			
39	Particuliers	Gérard AUDIARD	770	Puzzles: j'apprends l'heure	18/05/2014	X			
C5	Associations	Centre Social Les Ulysses	900	Yatzee Disney	29/05/2014	X			
C5	Associations	Centre Social Les Ulysses	746	Croc le Crocodile	29/05/2014	X			

Depuis le 01/01/2014 il y a eu 93 jeux empruntés.

La date de référence par défaut des analyses est celle inscrite dans la fiche ludothèque du menu « Paramètres » et apparaît dans le formulaire sous cette forme.

Vous pouvez directement changer la date de début de l'historique et valider cette date.

Vos statistiques seront automatiquement recalculées.

Avec les boutons de tris, filtres et recherches, vous avez toutes les possibilités d'affiner vos statistiques.

Historique relances

Fichier Liste relances									
	 Z A Tri décroissant 	 Filtrer hors sélection 							
Code relance	Code prêt	Date de relance	Rendu	Code adhérent	Nom de l'adhérent	Code jeu	Nom du jeux	Envoi par	
11	355	10/08/2010		11	Mme Natacha SEFARI	289	Playmobil cirque	Mail	
7	355	18/08/2010		11	Mme Natacha SEFARI	289	Playmobil cirque	Courrier	
12	355	19/08/2010		11	Mme Natacha SEFARI	289	Playmobil cirque	Courrier	
6	839	18/08/2010		39	Mr Gérard AUDIARD	1015	Othello	Courrier	
1	949	10/08/2010		41	Mme Sandrine DIDEROT	425	Dix de Chute	Courrier	
14	949	26/09/2014		41	Mme Sandrine DIDEROT	425	Dix de Chute	Courrier	
12	976	19/08/2010		11	Mme Natacha SEFARI	1294	La chenille de course de Rosalie	Courrier	
17	976	26/09/2014		11	Mme Natacha SEFARI	1294	La chenille de course de Rosalie	Courrier	
2	1006	18/08/2010		C5	Centre Social Les Ulysses	1046	Réveille pas Donald !	Courrier	
13	1006	12/10/2012		C5	Centre Social Les Ulysses	1046	Réveille pas Donald !	Mail	
5	1047	18/08/2010		4	Mlle Irène PAILLE	1078	Tartes folles	Courrier	
2	1069	18/08/2010		C5	Centre Social Les Ulysses	185	Grand Ioto Disney	Courrier	
13	1069	12/10/2012		C5	Centre Social Les Ulysses	185	Grand Ioto Disney	Mail	
4	1086	18/08/2010		52	Mr Nicole COURTOIRE	1060	Domino ABC	Courrier	
4	1093	18/08/2010		52	Mr Nicole COURTOIRE	1072	A la pêche aux cerises	Courrier	
16	1093	26/09/2014		52	Mr Nicole COURTOIRE	1072	A la pêche aux cerises	Courrier	
15	1097	26/09/2014		57	Mr Julie ANDRESVA	325	Linq	Courrier	

Ce tableau vous présente un historique des courriers ou mails de relances envoyés.

Historique des retours









Cet historique permet de visualiser la liste de tous les jeux ayant fait l'objet d'un prêt rendu.

Avec les filtres adaptés, vous pouvez retrouver tous les jeux étant revenus à une date donnée en cas de problème.

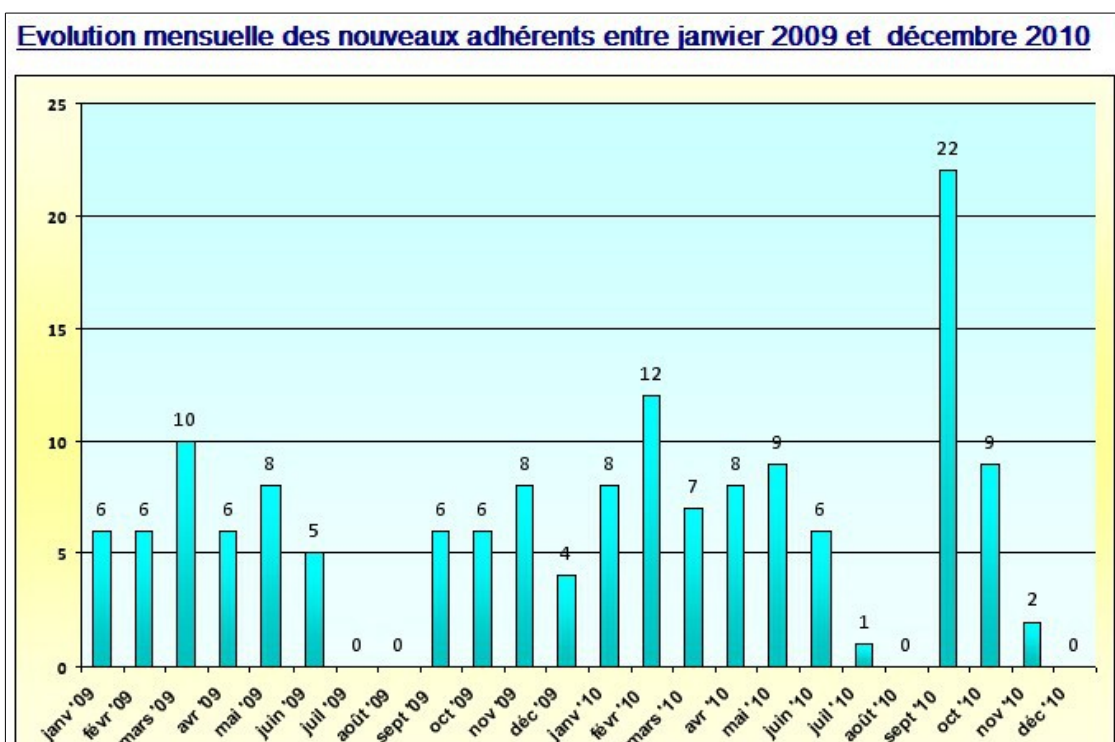
Fichier Liste des retours										
	 Tri croissant Tri décroissant Supprimer tris	 Filtrer par sélection Filtrer hors sélection Effacer tous les filtres	 Filtre avancé	 Rechercher dans liste Recherche	 Imprimer liste des retours Impression retours	 Retour au menu général Fermer				
Code jeu	Nom du jeu	Date sortie	Date retour	En Retar	Commentaire sortie	Commentaire retour	Type de prêt	N° de forfait	Nb points	Report
671	Tricky Billes	05/09/14	25/09/14				Forfait 40 jeux	1	1	
1296	Les canards plongeurs	30/05/14	14/09/14	X			Normal		1	
1174	Mailion Faible	30/08/14	05/09/14	X			Forfait 40 jeux	1	1	
181	Astro Zingo	26/08/14	04/09/14	X			Forfait 10 jeux	1	1	
219	Allo docteur	12/08/14	04/09/14	X			Forfait 10 jeux	1	1	
895	Atmosfear	06/08/14	04/09/14	X	A rendre dans une semaine		Forfait 10 jeux	1	1	
292	Agricola	12/08/14	23/08/14	X			Forfait 10 jeux	1	1	
298	Agricola	15/08/14	23/08/14	X	Gratuit		Forfait 10 jeux	1	1	
1070	Le verger	15/08/14	15/08/14				Normal		1	

Vous pouvez imprimer l'état correspondant.

Statistiques diverses











Fichier		Statistiques						
 Notice Ludoprêt Aide	Période des statistiques		 Historique jeux prêtés		 Répartition par tranches d'âge		 Imprimer statistique Imprimer	 Retour au menu précédent Fermer
	Date de début	01/01/2014	 Historique nouvelles adhésions		 Répartition par marques de jeux			
	Date de fin	31/12/2014	 Répartition par types de jeux					
	Paramètres de dates et choix de la statistique à éditer							

Les dates de paramétrage sont celles définies dans les paramètres de l'application. Vous pouvez bien sûr les modifier dans les zones correspondantes. Choisissez ensuite le type de statistique que vous voulez obtenir. Ne pas oublier la touche « Entrée » après une modification de date pour la valider.











Palmarès adhérents

Comme son nom l'indique ce tableau vous permet de voir les adhérents les plus assidus.

Fichier Palmarès des adhérents					
	 Tri croissant  Tri décroissant  Supprimer tris	 Filtrer par sélection Filtrer hors sélection  Effacer tous les filtres	 Filtre avancé  Rechercher dans liste	Date de début du palmarès Date <input type="text" value="01/01/2014"/> Paramètres de date	 Valider la date  Imprimer palmarès adhérents Outils divers
Code adhérent	Nom de l'adhérent	Nb prêts	Type d'abonnement	Code postal	Ville
39	AUDIARD Gérard	26	Particuliers	55000	BAR LE DUC
C5	Centre Social Les Ulysses	21	Associations	55000	BAR LE DUC
55	ERFROI Isabelle	13	Particuliers	55000	BAR LE DUC
41	DIDEROT Sandrine	9	Particuliers	55210	SEIGNEUILLES
C4	Centre socio-culturel Pil	5	Associations	52692	MARTELIN
4	PAILLE Irène	3	Particuliers	55000	BAR LE DUC
122	SEFARI Natacha	3	Associations	55000	BAR LE DUC
57	ANDRESVA Julie	3	Particuliers	55270	COUVONGES
9	DEFRIEBER Fabian	3	Particuliers	55800	VASSINCOURT
52	COURTOIRE Nicole	2	Particuliers	55000	BAR LE DUC
C1	Les Petits Lous	2	Associations	55000	BAR LE DUC
C6	Village Enfants	2	Associations	55822	MARTELIN
C2	Familles SOS	1	Associations	55000	VAVINCOURT

Palmarès jeux

Ce tableau est le hit-parade des jeux les plus empruntés.

Fichier Palmarès des jeux				
	 Tri croissant  Tri décroissant  Supprimer tris	 Filtrer par sélection Filtrer hors sélection  Effacer tous les filtres	 Filtre avancé  Rechercher dans liste	Date de début du palmarès Date <input type="text" value="01/01/2014"/> Paramètres de date
Code jeu	Nom du jeu	Nb de prêts	Type de jeu	Marque
1035	Eureka	3	Connaissances	Ravensburger
325	Linq	2	Rôle	Days of Wonder
652	Astérix	2	Plateau	Kosmos
298	Agricola	2	Construction	Ystari
1299	Monza	1	Stratégie	Haba
1015	Othello	1	Stratégie	Mattel
299	Bang !	1	Rôle	Asmodée
1325	Trampoline	1	Plein-air	
1416	Astérix	1	Plateau	Kosmos

Dans ces deux palmarès vous pouvez modifier la date de début de vos analyses.

Historique des visites

Cet historique permettra de visualiser tous les comptages de fréquentations effectués à la ludothèque ou lors d'événements particuliers :

Fichier				
Analyse des visites				
 Notice Ludoprêt Aide	 Tri croissant  Tri décroissant  Supprimer tris	 Filtrer par sélection Filtrer hors sélection  Effacer tous les filtres	 Filtre avancé	 Rechercher dans liste Recherche
	Tris	Filtres		 Imprimer le rapport de visites Outils divers
Date	Type visite	Nb Visites	Adhérent ?	
lundi 22 septembre 2014	Jeu sur place	5	Oui	
lundi 22 septembre 2014	Jeu sur place	1	Oui	
lundi 22 septembre 2014	Jeu sur place	5	Oui	
lundi 22 septembre 2014	Jeu sur place	1	Oui	
lundi 22 septembre 2014	Animation spéciale	3	Oui	
lundi 22 septembre 2014	Animation spéciale	1	Oui	
mardi 23 septembre 2014	Animation spéciale	1	Oui	
mardi 23 septembre 2014	Animation spéciale	1	Non	

Courriers de relance

Vous pouvez également en cas de retard dans le retour des prêts envoyer un courrier de relance automatique.

Pour cela on peut y accéder par l'analyse des prêts en cours et cliquer sur le bouton «**Courrier de relance**» ou par le menu «**Adhérents**» de la page de menu général.

Analyse des prêts en cours									
Code adhérent	Type abonnement	Nom	Code jeu	Nom du jeu	Sorti le	Prolongé	Retour prévu le	Retard?	Commentaire
55	Particuliers	Isabelle ERFROI	1471	Allo docteur	28/09/2014	+ 10 jour	29/10/2014	X Hors délai de 5 jours	
4	Particuliers	Irène PAILLE	1078	Tartes folles	11/10/2014		01/11/2014	X Hors délai de 2 jours	
C6	Associations	Village Enfants	632	Baby colorado	12/10/2014		09/11/2014		
55	Particuliers	Isabelle ERFROI	1416	Astérix	22/10/2014		12/11/2014		

Vous arrivez sur ce formulaire

Paramètres des relances

Choix du type de relance

Envoi des relances --> ☒ Par courrier postal ☐ Par courriel

Sélection des relances --> ☒ Tous les adhérents en retard ☐ Une sélection d'adhérents

Pour toutes les relances, sauvegarder éventuellement, puis lancer directement l'impression

Code	Nom	Nb Jeux en retard
C5	Centre Social Les Ulysses	2
52	Nicole COURTOIRE	2
11	Natacha SEFARI	2
C4	Centre socio-culturel Pil	1
C1	Les Petits Lous	1
57	Julie ANDRESVA	1
55	Isabelle ERFROI	1
41	Sandrine DIDEROT	1
4	Irène PAILLE	1
39	Gérard AUDIARD	1

L'enregistrement est facultatif.
Il permet de comptabiliser les relances, et de garder un historique avec les dates d'envoi. Vous ne devez donc enregistrer que si vous êtes certain d'envoyer la relance. Dans le cas contraire, passer directement à l'envoi par Email ou à l'impression.

Personnaliser courrier

Enregistrer relances

Lancer l'impression

Personnalisation des courriers

Vous pouvez adapter certains textes et paramètres à votre ludothèque. Pour cela cliquez sur «**Personnaliser courrier**» et un formulaire de personnalisation va s'ouvrir.

- Si l'option «Inclure prix du jeu» est cochée, le prix d'achat renseigné dans la fiche de jeu sera ajouté au nom du jeu.
 - Si l'option «Inclure calcul retard» est cochée, le nombre de jours de retard sera rajouté à la ligne.
 - Si l'option «Inclure Nb relances» est cochée, les numéros de relances seront inclus, si les relances ont été sauvegardées.
- Vous pouvez ainsi personnaliser l'ensemble, puis «**Valider**»

Personnalisation des courriers de relance

Personnalisation lettre relance

Vous pouvez changer le texte des zones non grisées

Logo

Nom ludothèque

Adresse Adhérent

Objet: Lettre de relance

Madame, Monsieur

Adhérents à notre ludothèque vous empruntez des jeux dans le cadre de votre abonnement. Sauf erreur de notre part vous n'avez pas rendu dans les délais impartis le ou les jeux suivants:

Indure prix du jeu ☐

Indure calcul retard ☒

Indure Nb relances ☒

Liste des jeux en retard

Nous vous demandons de faire le nécessaire le plus rapidement possible, d'autres personnes attendant avec impatience.

Vous remerciant de votre compréhension.

L'équipe de la ludothèque.

Fermer

Vous pouvez également personnaliser la mise en forme des textes par la barre de menu flottante ou par le ruban.

Sélection des paramètres d'envoi

Une fois vos choix validés, vous revenez sur le formulaire de relances qui vous indique tous les adhérents ayant du retard, ainsi que le nombre de jeux concernés.

Ensuite vous devez choisir si vous voulez imprimer ces relances pour les envoyer par courrier, ou si vous voulez les envoyer en pièce jointe par courriel.

Si vous choisissez d'imprimer, soit vous pouvez le faire directement pour toutes les relances, soit vous faites une sélection, pour une ou plusieurs personnes

Envoi des relances --> ☒ Par courrier postal ☐ Par courriel

Sélection des relances --> ☐ Tous les adhérents en retard ☒ Une sélection d'adhérents

Sélectionner un ou plusieurs adhérents en retard, sauvegarder éventuellement, puis lancer l'impression

Code	Nom	Nb Jeux en retard
C5	Centre Social Les Ulysse	2
52	Nicole COURTOIRE	2
11	Natacha SEFARI	2
C4	Centre socio-culturel Pil	1
C1	Les Petits Lous	1
57	Julie ANDRESVA	1
55	Isabelle ERFROI	1
41	Sandrine DIDEROT	1
4	Irène PAILLE	1
39	Gérard AUDIARD	1

L'enregistrement est facultatif. Il permet de comptabiliser les relances, et de garder un historique avec les dates d'envoi. Vous ne devez donc enregistrer que si vous êtes certain d'envoyer la relance. Dans le cas contraire, passer directement à l'envoi par Email ou à l'impression.

Personnaliser courrier Enregistrer relances Lancer l'impression

Puis «Lancer l'impression». et une page de ce type sera générée avec vos paramètres



Ludothèque BAR LE DUC
la boîte à jouer

Mme SEFARI Natacha
Impasse des vignes
55000 BAR LE DUC

Médiathèque Jean JEUKENS
74 rue St Mihiel BP 20142
55000 BAR LE DUC
03 29 45 05 06
ludobarleduc@yahoo.fr

Objet: Lettre de relance

BAR LE DUC Le 03/11/2014

Madame, Monsieur

Adhérents à notre ludothèque vous empruntez des jeux dans le cadre de votre abonnement. Sauf erreur de notre part vous n'avez pas rendu dans les délais impartis le ou les jeux suivants:

Jeu Réf. 1294	La chenille de course de Rosalie	Emprunté le 26/08/14	soit 41 jours de retard.
Jeu Réf. 1142	Playmobil pompiers	Emprunté le 30/08/14	soit 30 jours de retard.

Nous vous demandons de faire le nécessaire le plus rapidement possible, d'autres personnes attendant avec impatience.

Vous remerciant de votre compréhension.

L'équipe de la ludothèque.

Enregistrement des relances

Vous pouvez également garder un historique de vos relances et avoir ainsi des relances numérotées. Dans ce cas il faut cliquer sur «**Enregistrer les relances**». Revenons à notre exemple précédent.

Envoi des relances --> ☒ Par courrier postal ☐ Par courriel


Sélection des relances --> ☐ Tous les adhérents en retard ☒ Une sélection d'adhérents

Sélectionner un ou plusieurs adhérents en retard, sauvegarder éventuellement, puis lancer l'impression

Code	Nom	Nb Jeux en retard
C5	Centre Social Les Ulysses	2
52	Nicole COURTOIRE	2
11	Natacha SEFARI	2
C4	Centre socio-culturel Pil	1
C1	Les Petits Lous	1
57	Julie ANDRESVA	1
55	Isabelle ERFROI	1
41	Sandrine DIDEROT	1
4	Irène PAILLE	1
39	Gérard AUDIARD	1

L'enregistrement est facultatif. Il permet de comptabiliser les relances, et de garder un historique avec les dates d'envoi. Vous ne devez donc enregistrer que si vous êtes certain d'envoyer la relance. Dans le cas contraire, passer directement à l'envoi par Email ou à l'impression.

Attention

 Etes vous certain d'envoyer ces relances et de les enregistrer dans la table correspondante?

Puis

Message Ludoprêt

Vos relances ont bien été enregistrées.
Vous pouvez les imprimer ou les envoyer par courriel.

Dans ce cas si vous avez coché « Inclure Nb de relances » dans les personnalisations du courrier, vous obtiendrez par exemple ceci.



Ludothèque BAR LE DUC
la boîte à jouer

Mme SEFARI Natacha
Impasse des vignes

55000 BAR LE DUC

Médiathèque Jean JEUKENS
74 rue St Mihiel BP 20142
55000 BAR LE DUC
03 29 45 05 06
ludobarleduc@yahoo.fr

BAR LE DUC Le 03/11/2014

Objet: Lettre de relance

Madame, Monsieur

Adhérents à notre ludothèque vous empruntez des jeux dans le cadre de votre abonnement. Sauf erreur de notre part vous n'avez pas rendu dans les délais impartis le ou les jeux suivants:

Relance N° 3

Jeu Réf. 1294 La chenille de course de Rosalie Emprunté le 26/08/14 soit 41 jours de retard.

Relance N° 1

Jeu Réf. 1142 Playmobil pompiers Emprunté le 30/08/14 soit 30 jours de retard.

Nous vous demandons de faire le nécessaire le plus rapidement possible, d'autres personnes attendant avec impatience.

Vous remerciant de votre compréhension.

C'est donc la troisième relance pour le jeu 1294 et la première pour le jeu 1142.

Si vous désirez envoyer le même contenu par courriel, cochez « Par courriel » et sélectionnez un adhérent.

Envoi des relances --> ☐ Par courrier postal ☒ Par courriel

Sélection de l'envoi --> ☐ Envoi de l'état en pièce jointe ☒ Envoi normal

Sélectionner un adhérent, enregistrer éventuellement, puis Envoyer

CodeInscri	Nom	Mail
C5	Centre Social Les Ulysses	csulysees@test.fr
52	Nicole COURTOIRE	v.tourtoire@free.fr
11	Natacha SEFARI	n.sefari@test.fr
C4	Centre socio-culturel Pil	
C1	Les Petits Lous	
57	Julie ANDRESVA	s.andresva@free.fr
55	Isabelle ERFROI	i.erfroi@test.fr
41	Sandrine DIDEROT	s.diderot@orange.u
4	Irène PAILLE	i.paille@test.fr
39	Gérard AUDIARD	

L'enregistrement est facultatif. Il permet de comptabiliser les relances, et de garder un historique avec les dates d'envoi. Vous ne devez donc enregistrer que si vous êtes certain d'envoyer la relance. Dans le cas contraire, passer directement à l'envoi par Email ou à l'impression.

Personnaliser courrier Enregistrer relances Envoyer par courriel

Si vous choisissez le mode normal:

Envoyer Orthographe Joindre Sécurité Enregistrer

Expéditeur : ludopret <ludopret@free.fr> ludopret

Pour : n.sefari@test.fr

Sujet : Objet: Lettre de relance

Texte principal Largeur variable

Ludothèque BAR LE DUC
la boîte à jouer
Médiathèque Jean JEUKENS 74 rue St Mihiel BP 20142
55000 BAR LE DUC

Madame, Monsieur

Adhérents à notre ludothèque vous empruntez des jeux dans le cadre de votre abonnement. Sauf erreur de notre part vous n'avez pas rendu dans les délais impartis le ou les jeux suivants:

- Relance N°1: Jeu Ref 1142 Playmobil pompiers Emprunté le 30/08/2014 (30 jours de retard).
- Relance N°3: Jeu Ref 1294 La chenille de course de Rosalie Emprunté le 26/08/2014 (41 jours de retard).

Nous vous demandons de faire le nécessaire le plus rapidement possible, d'autres personnes attendant avec impatience.

Vous remerciant de votre compréhension.

L'équipe de la ludothèque.

Si vous choisissez l'option en pièce jointe, l'état sera converti en Pdf et joint au mail :

Envoyer Orthographe Joindre Sécurité Enregistrer

Expéditeur : ludopret <ludopret@free.fr> ludopret

Pour : n.sefari@test.fr

Sujet : Jeux en retard. Ludothèque BAR LE DUC

1 pièce jointe 79.9 Ko
rptRelan...ecN°.pdf 79.9 Ko

Texte principal Largeur variable

Bonjour
Veuillez prendre connaissance du courrier joint à ce message
Vous en remerciant par avance.
Ludothèque BAR LE DUC

L'adresse, le sujet, le texte et la pièce jointe sont automatiquement remplis par défaut.

Si vous sauvegardez les relances, vous avez un historique des relances que vous pourrez consulter à partir du menu « Analyses ».

Liste de diffusion pour courriels

Une gestion des envois par courriel est incluse.

Pour cela il faut retourner dans la liste des adhérents

Fichier Liste des adhérents										
	 A Z Z A 	 Filtrer hors sélection 								
Date inscription	Code adhérent	Susp endu	A jour	Nom adhérent	Adresse	Ville	Code postal	N° Tél	Type d'abonnement	Type d'inscrit
29/03/14	P236			FADISTE Fabienne	26 Impasse Maldiva	VASSINCOURT	55140			Ludo
14/07/10	128			MERTIL Aline	6 Rue des Pinsons	Bar Le Duc	55000	03 22 53 21 12	Particuliers	Adhérent
11/10/06	19			LACOSTA Denis	1 place Maginot	BAR LE DUC	55000	03 27 72 21 89	Particuliers	Adhérent

Si vous cliquez sur l'adresse courriel d'un adhérent, votre messagerie par défaut s'ouvrira avec comme destinataire l'adhérent sur lequel vous venez de cliquer.

Si vous désirez faire un envoi en nombre :

- Cliquez sur le bouton «Envoi d'un Courriel»

Vous arriverez sur ce formulaire avec une liste de tous les adhérents ayant une adresse Mail.

Fichier Liste de diffusion

A Z

Z A

A Z

Z A

Listes de destinataires

Liste de diffusion courriels

Par saisie directe du code adhérent: >

Par sélection dans la liste ci dessous:

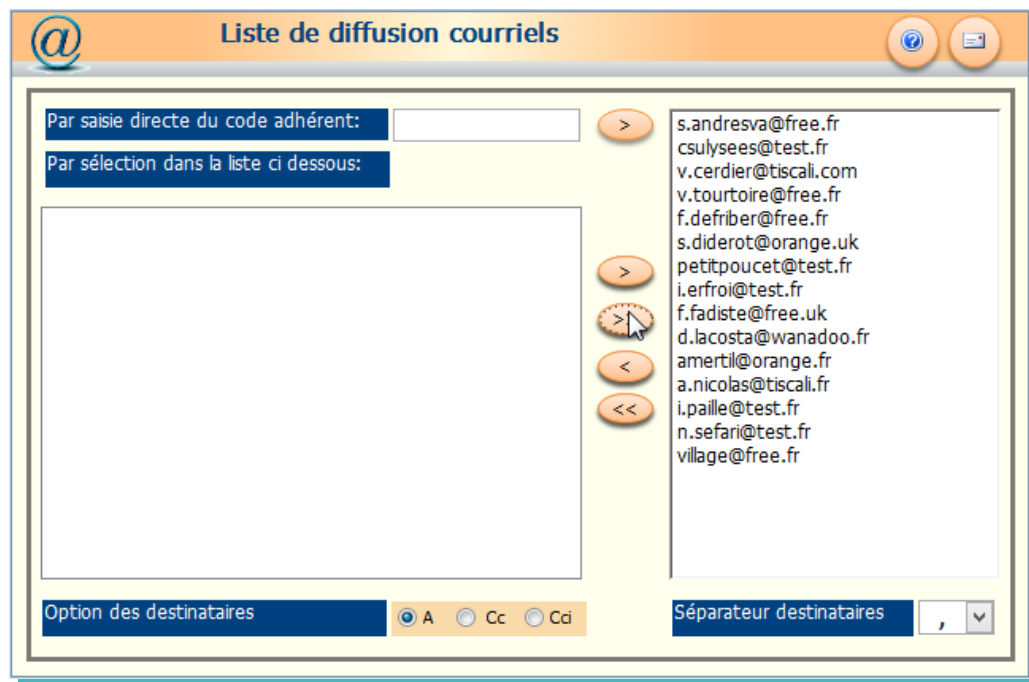
57	ANDRESVA Julie	s.andresva@free.fr
C5	Centre Social Les Ulysses	csulysees@test.fr
P51	CERDIER Valérie	v.cerdier@tiscali.com
52	COURTOIRE Nicole	v.tourtoire@free.fr
9	DEFRIEBER Fabian	f.defriber@free.fr
41	DIDEROT Sandrine	s.diderot@orange.uk
C3	Ecole maternelle LeBail	petitpoucet@test.fr
55	ERFROI Isabelle	i.erfroi@test.fr
P236	FADISTE Fabienne	f.fadiste@free.uk
19	LACOSTA Denis	d.lacosta@wanadoo.fr
128	MERTIL Aline	amertil@orange.fr
59	NICOLAS Angèle	a.nicolas@tiscali.fr
4	PAILLE Irène	i.paille@test.fr
11	SEFARI Natacha	n.sefari@test.fr
C6	Village Enfants	village@free.fr


Option des destinataires ☒ A ☐ Cc ☐ Cci

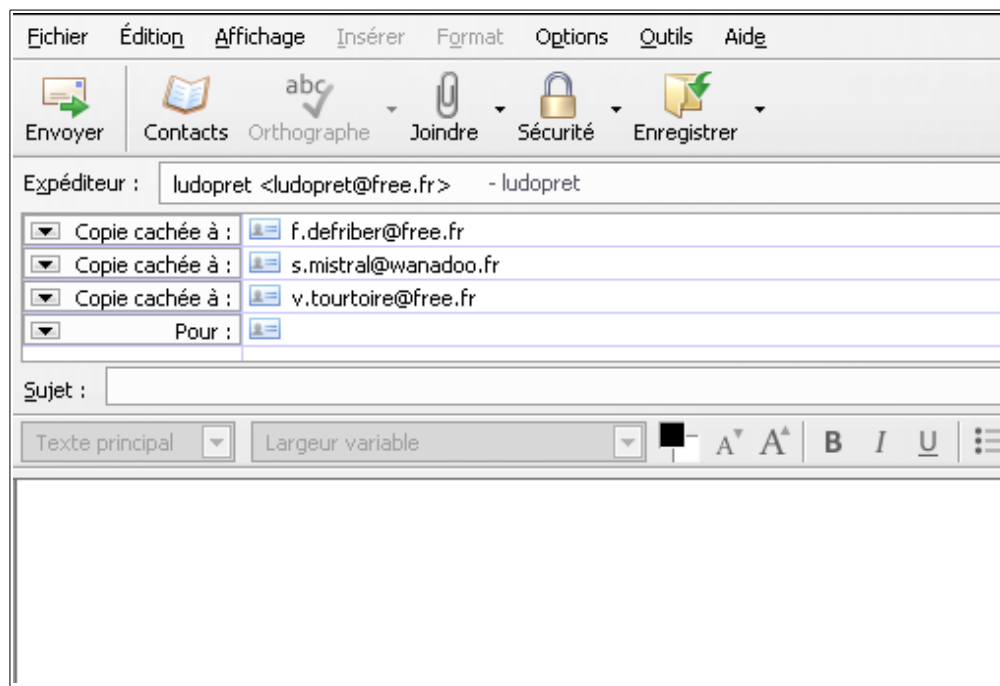
Séparateur destinataires ,

Vous avez la possibilité de trier la liste de sélection sur le code ou le nom de l'adhérent par les boutons du ruban.

- Si vous désirez effectuer un envoi à tous les adhérents, cliquez sur «>>>». Tous les adhérents vont ainsi passer dans la liste de sélection.



- Si vous désirez un envoi à une sélection d'adhérent, cliquez sur «>>>».
- Choisissez si vous voulez envoyer votre courrier en envoi normal (A), copie carbone (Cc) ou copie carbone invisible(Cci)
- Modifiez éventuellement le séparateur (en cas d'envoi à plusieurs destinataires) en fonction de votre messagerie.
- Cliquez sur  et la sélection apparaîtra dans la fenêtre destinataire de votre messagerie

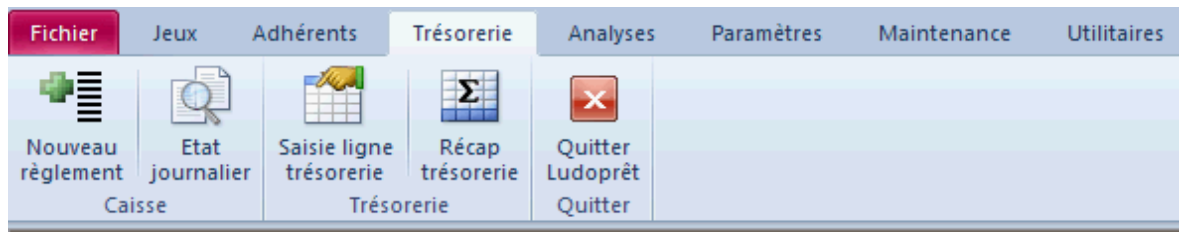


Vous pouvez également envoyer un courriel à un adhérent en cliquant sur son adresse dans le formulaire de prêt.

Attention : les tests ont été effectués uniquement sur Outlook Express et Thunderbird.

Trésorerie

Ce module de suivi de trésorerie se divise en deux parties. Une partie correspondant aux mouvements de caisse avec les adhérents et une partie correspondant à la gestion interne de la ludothèque. Cette dernière partie n'est accessible qu'aux utilisateurs ayant les droits requis



Ajout règlement caisse

Ce bouton vous permet d'arriver sur le formulaire de saisie d'un encaissement adhérent.

Règlements

Caisse adhérents

Ajouter Détail Fermer

Fond de caisse initial: 50,00 € ☒ Crédit

Code adhérent: [] Date de règlement: 05/11/2014

Type règlement

Cotisations particuliers	8,00 €
Cotisation associations	12,00 €
Forfait 1	6,00 €
Forfait 2	25,00 €
Jeu sans forfait	1,00 €
Animation	30,00 €

☐ Espèces ☒ Chèque
☐ Carte bancaire ☐ Virements

Si besoin modifier la quantité et appuyez sur "Entrée"

1 [] 0,00 €

Commentaire

[]

Un montant de caisse initial a été prévu pour ceux qui font un contrôle journalier. Vous pouvez bien sûr le modifier.

Saisissez ou scannez un code adhérent

Sélectionnez un mode de règlement

Choisissez un type de règlement

Ce type de règlement est donné à titre indicatif et pourra être modifié.

Caisse adhérents

Fond de caisse initial

☒ Crédit

Code adhérent

Date de règlement

Type règlement

Cotisations particuliers	8,00 €
Cotisation associations	12,00 €
Forfait 1	6,00 €
Forfait 2	25,00 €
Jeu sans forfait	1,00 €
Animation	30,00 €

☒ Espèces

☐ Chèque

☐ Carte bancaire

☐ Virements

Si besoin modifier la quantité et appuyez sur "Entrée"

Commentaire

Si l'adhérent emprunte 3 jeux changez la quantité et faites « Entrée ».
Le montant total va être recalculé.

Caisse adhérents

Fond de caisse initial

☒ Crédit

Code adhérent

Date de règlement

Type règlement

Cotisations particuliers	8,00 €
Cotisation associations	12,00 €
Forfait 1	6,00 €
Forfait 2	25,00 €
Jeu sans forfait	1,00 €
Animation	30,00 €

☒ Espèces

☐ Chèque

☐ Carte bancaire

☐ Virements

Si besoin modifier la quantité et appuyez sur "Entrée"

Commentaire

Le mode crédit est mis par défaut. Si pour une raison ou une autre vous devez reverser une somme, décochez la case crédit comme ci dessous. Ne saisissez jamais de montant négatif.

Caisse adhérents

⚙ Ajouter
🔍 Détail
🚪 Fermer

Fond de caisse initial
☐ Crédit

Code adhérent

Date de règlement

Type règlement

Cotisations particulières	8,00 €
Cotisation associations	12,00 €
Forfait 1	6,00 €
Forfait 2	25,00 €
Jeu sans forfait	1,00 €
Animation	30,00 €

☒ Espèces
☐ Chèque

☐ Carte bancaire
☐ Virements

Si besoin modifier la quantité et appuyez sur "Entrée"

Commentaire

Des messages d'alerte apparaîtront si vous oubliez de saisir une zone obligatoire.

Le bouton « Détail » vous permet de revenir sur la fiche adhérent.

Le bouton « Ajouter » vous permet d'ajouter directement un enregistrement supplémentaire.

Etat journalier

En fin de journée vous pouvez visualiser les encaissements de la journée.

Fichier Etat journalier caisse							
	Tri croissant Tri décroissant Supprimer tris	Filtrer par sélection Filtrer hors sélection Effacer tous les filtres	Filtre avancé	Rechercher dans liste Recherche	Relevés Caisse du 05/11/2014 Montant initial Caisse: 50,00 €	Imprimer Etat Caisse Outils divers	Retour au menu précédent Fermer
Code adhérent	Nom de l'adhérent	Type Règlement	Qté	Crédits	Débts	Mode paiement	Commentaire
55	ERFROI Isabelle	Jeu sans forfait	3	3,00 €		Esp	
55	ERFROI Isabelle	Remboursement	1		2,00 €	Esp	Remboursement jeux en trop.
39	AUDIARD Gérard	Cotisation associations	1	12,00 €		Chq	
19	LACOSTA Denis	Animation	1	30,00 €		Chq	
41	DIDEROT Sandrine	Forfait 2	1	25,00 €		Chq	
P236	FADISTE Fabienne	Jeu sans forfait	7	7,00 €		Chq	

En bas de page apparaît le solde

Total Caisse: 125,00 €

Somme Crédits: 77,00 €

Somme Débits: 2,00 €

Vous pourrez ainsi imprimer ou non le rapport journalier.

Trésorerie interne

Cette partie sert à enregistrer tous les mouvements de trésorerie correspondant à la gestion de la ludothèque. Il est important de bien renseigner les paramètres afin de gagner du temps à la saisie.

Mouvements internes

Comptabilité interne [Ajouter] [Fermer]

Date d'enregistrement: 05/11/2014

☐ Espèces
 ☒ Chèque
 ☐ Virements
 ☐ Carte bancaire

☐ Crédit
 ☐ Débit

Achat jeu	0,00 €
Cotisation ALF	0,00 €
Facture téléphone	0,00 €
Loyer	0,00 €
Subvention Caf	0,00 €
Subvention mairie	0,00 €

Crédit Agricole
Crédit Mutuel

0,00 €

Commentaire supplémentaire

Dans l'exemple ci dessous nous allons enregistrer un achat de jeu de 35 Euros réglé par chèque sur le compte du Crédit Mutuel.

Comptabilité interne [Ajouter] [Fermer]

Date d'enregistrement: 05/11/2014

☐ Espèces
 ☒ Chèque
 ☐ Virements
 ☐ Carte bancaire

☐ Crédit
 ☒ Débit

Achat jeu	0,00 €
Cotisation ALF	0,00 €
Facture téléphone	0,00 €
Loyer	0,00 €
Subvention Caf	0,00 €
Subvention mairie	0,00 €

Crédit Agricole
Crédit Mutuel

Achat jeu 35,00 €

Commentaire supplémentaire

Achat jeu Cluedo. Chèque N°XXXXX

Vous pouvez remplacer « Achat jeu » par ce que vous voulez, que cela appartienne à la liste ou non. Par contre il faut impérativement remplir cette case. La saisie se fait également lors des remises de chèque.

Récap trésorerie

Tous ces enregistrements permettent de suivre l'état de la trésorerie de la ludothèque.

Un click sur le bouton ouvre le formulaire

Fichier Trésorerie										
Notice Ludoprêt Aide	Tri croissant Tri décroissant Supprimer tris Tris	Filtrer par sélection Filtrer hors sélection Effacer tous les filtres Filtres	Filtre avancé	---Choix période de saisies--- Date de début 01/01/2014 Date de fin 31/12/2014 Paramètres de dates	Valider les dates	Trésorerie adhérents Trésorerie interne Trésorerie complète Choix des enregistrements	Supprimer Modifier Corrections	Choix d'une banque Soldes banques	Imprimer rapport Imprimer	
Date	Code adhérent	Nom de l'adhérent	Type Règlement	Crédits	Débits	Payé par	Comptes	Contrôlé	Date contrôle	Commentaire
25/09/14	551	CERDIER	Cotisation associations	12,00 €		Chq		<input type="checkbox"/>		A encaisser dans 2 jours
25/09/14			Achat jeu		15,00 €			<input type="checkbox"/>		Othello
05/11/14	55	ERFROI	Jeu sans forfait	3,00 €		Esp		<input checked="" type="checkbox"/>	05/11/14	
05/11/14	55	ERFROI	Remboursement		2,00 €	Esp		<input checked="" type="checkbox"/>	05/11/14	Remboursement jeux en trop.
05/11/14	39	AUDIARD	Cotisation associations	12,00 €		Chq		<input type="checkbox"/>		
05/11/14	19	LACOSTA	Animation	30,00 €		Chq		<input type="checkbox"/>		
05/11/14	41	DIDEROT	Forfait 2	25,00 €		Chq		<input type="checkbox"/>		
05/11/14	P236	FADISTE	Jeu sans forfait	7,00 €		Chq		<input type="checkbox"/>		
05/11/14			Achat jeu		35,00 €		Crédit Mutuel	<input type="checkbox"/>		Achat jeu Cluedo. Chèque N° XXX
05/11/14			Facture téléphone		27,34 €		Crédit Mutuel	<input type="checkbox"/>		Facture mois Septembre
05/11/14			Subvention mairie	743,00 €			Crédit Agricole	<input type="checkbox"/>		
05/11/14			Loyer		330,00 €			<input type="checkbox"/>		Loyer Septembre
Tous les enregistrements du: 01/01/14 au 31/12/14				Total Crédits - Débits: 422,66 €		Somme Crédits: 832,00 €		Somme Débits: 409,34 €		

Ce formulaire est la tour de contrôle de la trésorerie.

Il permet de :

- Visualiser tout ce qui a été saisi sur les formulaires précédents
- Repointer et contrôler tous les relevés bancaires que vous recevez
- Avoir un état de vos soldes bancaires.

On peut constater qu'à chaque fois qu'un règlement en espèce a été effectué, la case « Contrôlé » est automatiquement cochée et la date de contrôle mise à la date de l'encaissement.

On peut constater aussi que lors de « règlements adhérent » le compte n'est pas renseigné, la personne en caisse n'étant pas forcément en mesure de savoir sur quel compte il sera crédité.

Pointage de relevé bancaire concernant un règlement :

- Aller sur:

Fichier Trésorerie										
Notice Ludoprêt Aide	Tri croissant Tri décroissant Supprimer tris Tris	Filtrer par sélection Filtrer hors sélection Effacer tous les filtres Filtres	Filtre avancé	---Choix période de saisies--- Date de début 01/01/2014 Date de fin 31/12/2014 Paramètres de dates	Valider les dates	Trésorerie adhérents <input type="checkbox"/> A contrôler <input checked="" type="checkbox"/> Contrôlés <input type="checkbox"/> Tous	Supprimer Modifier Corrections	Choix d'une banque Soldes banques	Imprimer rapport Imprimer	
Date	Code adhérent	Nom de l'adhérent	Type Règlement	Crédits	Débits	Payé par	Comptes	Contrôlé	Date contrôle	Commentaire
25/09/14	551	CERDIER	Cotisation associations	12,00 €		Chq		<input type="checkbox"/>		A encaisser dans 2 jours
05/11/14	39	AUDIARD	Cotisation associations	12,00 €		Chq		<input type="checkbox"/>		
05/11/14	19	LACOSTA	Animation	30,00 €		Chq		<input type="checkbox"/>		
05/11/14	41	DIDEROT	Forfait 2	25,00 €		Chq		<input type="checkbox"/>		
05/11/14	P236	FADISTE	Jeu sans forfait	7,00 €		Chq		<input type="checkbox"/>		

N'apparaîtront que les règlements adhérents non contrôlés

- Sur la ligne d'enregistrement souhaitée, sélectionner la banque à créditer.

i Notice Ludoprêt Aide	A Z Tri croissant Z A Tri décroissant A Z Supprimer tris	Filtre par sélection Filtre hors sélection Effacer tous les filtres	Filtre avancé	---Choix période de saisies--- Date de début 01/01/2014 Date de fin 31/12/2014		Valider les dates	Trésorerie adhérents Trésorerie interne Trésorerie complète		Supprimer Modifier	
				Paramètres de dates			Choix des enregistrements		Corrections	
Date	Code adhérent	Nom de l'adhérent	Type Règlement	Crédits	Débits	Payé par	Comptes	Contrôlé	Date contrôle	
25/09/14	P51	CERDIER	Cotisation associations	12,00 €		Chq	Crédit Agricole	<input type="checkbox"/>		
05/11/14	39	AUDIARD	Cotisation associations	12,00 €		Chq	Crédit Agricole	<input type="checkbox"/>		
05/11/14	19	LACOSTA	Animation	30,00 €		Chq	Crédit Mutuel	<input type="checkbox"/>		

- Cochez la case « Contrôlé »

i Notice Ludoprêt Aide	A Z Tri croissant Z A Tri décroissant A Z Supprimer tris	Filtre par sélection Filtre hors sélection Effacer tous les filtres	Filtre avancé	---Choix période de saisies--- Date de début 01/01/2014 Date de fin 31/12/2014		Valider les dates	Trésorerie adhérents Trésorerie interne Trésorerie complète		Supprimer Modifier	
				Paramètres de dates			Choix des enregistrements		Corrections	
Date	Code adhérent	Nom de l'adhérent	Type Règlement	Crédits	Débits	Payé par	Comptes	Contrôlé	Date contrôle	
25/09/14	P51	CERDIER	Cotisation associations	12,00 €		Chq	Crédit Agricole	<input checked="" type="checkbox"/>	05/11/14	
05/11/14	39	AUDIARD	Cotisation associations	12,00 €		Chq		<input type="checkbox"/>		

La date de contrôle va se mettre automatiquement à la date du jour.

Si, sur le même relevé bancaire votre compte est débité de votre achat de jeux correspondant au chèque N°

XXXXXX:

i Notice Ludoprêt Aide	A Z Tri croissant Z A Tri décroissant A Z Supprimer tris	Filtre par sélection Filtre hors sélection Effacer tous les filtres	Filtre avancé	---Choix période de saisies--- Date de début 01/01/2014 Date de fin 31/12/2014		Valider les dates	Trésorerie adhérents Trésorerie interne Trésorerie complète		Supprimer Modifier		Choix d'une banque Soldes banques	Imprimer rapport Imprimer
				Paramètres de dates			Choix des enregistrements		Corrections			
Date	Code adhérent	Nom de l'adhérent	Type Règlement	Crédits	Débits	Payé par	Comptes	Contrôlé	Date contrôle	Commentaire		
25/09/14			Achat jeu		15,00 €			<input type="checkbox"/>		Othello		
05/11/14			Achat jeu		35,00 €		Crédit Mutuel	<input type="checkbox"/>		Achat jeu Cluedo. Chèque N° XXX		
05/11/14			Facture téléphone		27,34 €		Crédit Mutuel	<input type="checkbox"/>		Facture mois Septembre		
05/11/14			Subvention mairie	743,00 €			Crédit Agricole	<input type="checkbox"/>				
05/11/14			Loyer		330,00 €			<input type="checkbox"/>		Loyer Septembre		

- Se rendre sur l'enregistrement concerné et cochez la case « contrôlé »

i Notice Ludoprêt Aide	A Z Tri croissant Z A Tri décroissant A Z Supprimer tris	Filtre par sélection Filtre hors sélection Effacer tous les filtres	Filtre avancé	---Choix période de saisies--- Date de début 01/01/2014 Date de fin 31/12/2014		Valider les dates	Trésorerie adhérents Trésorerie interne Trésorerie complète		Supprimer Modifier	
				Paramètres de dates			Choix des enregistrements		Corrections	
Date	Code adhérent	Nom de l'adhérent	Type Règlement	Crédits	Débits	Payé par	Comptes	Contrôlé	Date contrôle	
05/11/14			Achat jeu		35,00 €		Crédit Mutuel	<input checked="" type="checkbox"/>	05/11/14	
05/11/14			Facture téléphone		27,34 €		Crédit Mutuel	<input type="checkbox"/>		
05/11/14			Subvention mairie	743,00 €			Crédit Agricole	<input type="checkbox"/>		
05/11/14			Loyer		330,00 €			<input type="checkbox"/>		

Solde bancaire

Si maintenant vous voulez vérifier la concordance du solde bancaire:

- Cliquez sur «Trésorerie complète»

Fichier Trésorerie										
	Tri croissant Tri décroissant Supprimer tris	Filtre par sélection Filtre hors sélection Effacer tous les filtres	Filtre avancé Paramètres de dates	---Choix période de saisies--- Date de début: 01/01/2014 Date de fin: 31/12/2014	Valider les dates	Trésorerie adhérents Trésorerie interne Trésorerie complète	Supprimer Modifier	Choix d'une banque Saldes banques	Imprimer rapport Imprimer	
Date	Code adhérent	Nom de l'adhérent	Type Règlement	Crédits	Débits	Payé par	Comptes	Contrôlé	Date contrôle	Commentaire
25/09/14	551	CERDIER	Cotisation associations	12,00 €		Chq	Crédit Agricole	<input checked="" type="checkbox"/>	05/11/14	A encaisser dans 2 jours
25/09/14			Achat jeu		15,00 €		Crédit Mutuel	<input checked="" type="checkbox"/>	05/11/14	Othello
05/11/14	55	ERFROI	Jeu sans forfait	3,00 €		Esp		<input checked="" type="checkbox"/>	05/11/14	
05/11/14	55	ERFROI	Remboursement		2,00 €	Esp		<input checked="" type="checkbox"/>	05/11/14	Remboursement jeux en trop.
05/11/14	39	AUDIARD	Cotisation associations	12,00 €		Chq	Crédit Mutuel	<input checked="" type="checkbox"/>	05/11/14	
05/11/14	19	LACOSTA	Animation	30,00 €		Chq	Crédit Agricole	<input checked="" type="checkbox"/>	05/11/14	
05/11/14	41	DIDEROT	Forfait 2	25,00 €		Chq		<input type="checkbox"/>		
05/11/14	P236	FADISTE	Jeu sans forfait	7,00 €		Chq		<input type="checkbox"/>		
05/11/14			Achat jeu		35,00 €		Crédit Mutuel	<input checked="" type="checkbox"/>	05/11/14	Achat jeu Cluedo. Chèque N° XXX

- Aller sur le menu déroulant du bouton « Choix d'une banque »
- Sélectionner le compte choisi

Fichier Trésorerie										
	Tri croissant Tri décroissant Supprimer tris	Filtre par sélection Filtre hors sélection Effacer tous les filtres	Filtre avancé Paramètres de dates	---Choix période de saisies--- Date de début: 01/01/2014 Date de fin: 31/12/2014	Valider les dates	Trésorerie adhérents Trésorerie interne Trésorerie complète	Supprimer Modifier	Choix d'une banque Crédit Agricole Crédit Mutuel	Imprimer rapport Imprimer	
Date	Code adhérent	Nom de l'adhérent	Type Règlement	Crédits	Débits	Payé par	Comptes	Contrôlé	Date contrôle	Commentaire
25/09/14			Achat jeu		15,00 €		Crédit Mutuel	<input checked="" type="checkbox"/>	05/11/14	Othello
05/11/14	39	AUDIARD	Cotisation associations	12,00 €		Chq	Crédit Mutuel	<input checked="" type="checkbox"/>	05/11/14	
05/11/14			Achat jeu		35,00 €		Crédit Mutuel	<input checked="" type="checkbox"/>	05/11/14	Achat jeu Cluedo. Chèque N° XXX
05/11/14			Facture téléphone		27,34 €		Crédit Mutuel	<input type="checkbox"/>		Facture mois Septembre

- Filtrer sur la zone « Contrôlé »

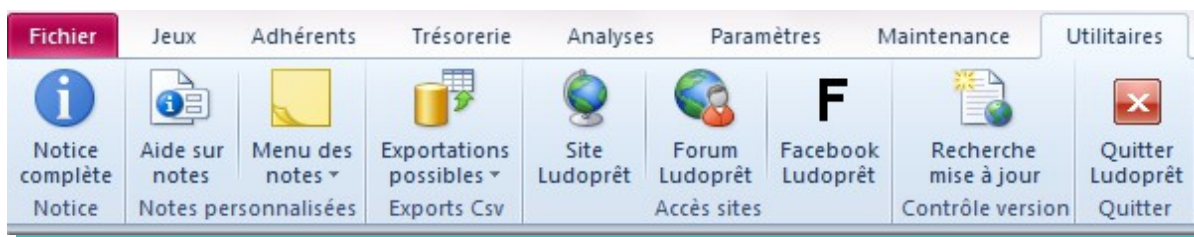
Fichier Trésorerie										
	Tri croissant Tri décroissant Supprimer tris	Filtrer par sélection Filtre hors sélection Effacer tous les filtres	Filtre avancé Paramètres de dates	---Choix période de saisies--- Date de début: 01/01/2014 Date de fin: 31/12/2014	Valider les dates	Trésorerie adhérents Trésorerie interne Trésorerie complète	Supprimer Modifier	Choix d'une banque		
Date	Code adhérent	Nom de l'adhérent	Type Règlement	Crédits	Débits	Payé par	Comptes	Contrôlé	Date contrôle	Commentaire
25/09/14			Achat jeu		15,00 €		Crédit Mutuel	<input checked="" type="checkbox"/>	05/11/14	Othello
05/11/14	39	AUDIARD	Cotisation associations	12,00 €		Chq	Crédit Mutuel	<input checked="" type="checkbox"/>	05/11/14	
05/11/14			Achat jeu		35,00 €		Crédit Mutuel	<input checked="" type="checkbox"/>	05/11/14	Achat jeu Cluedo. C

En bas de la page vous aurez un récapitulatif de ce type:

Tous les enregistrements du: 01/01/14 au 31/12/14	Total Crédits - Débits: -65,34 €	Somme Crédits: 12,00 €	Somme Débits: 77,34 €
Solde initial Crédit Mutuel: -500,16 €	Solde total: -565,50 €		

Vous pouvez toujours revenir sur une fiche d'enregistrement pour la modifier ou la supprimer en cliquant sur la ligne concernée, puis sur le bouton «**Modifier**».

Utilitaires



Notice Ludoprêt

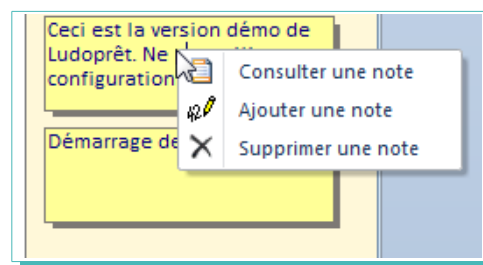
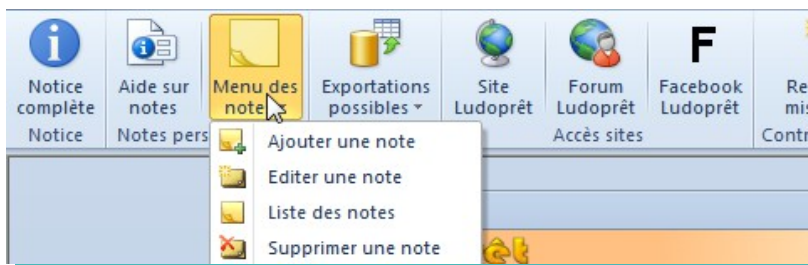
Vous pouvez avec cette commande revenir sur le fichier que vous êtes en train de lire. Il faut impérativement le lire avant de commencer à travailler avec le logiciel. Cela permet de bien comprendre le fonctionnement et les enchaînements possibles.

Notes

Sur le coté droit de l'écran d'accueil, une zone est réservée pour les petites notes de rappel pour remplacer les post-its papier:



Vous pouvez bien sûr, en modifier le contenu, en supprimer, ou en rajouter. Pour ce faire, se placer dessus et faire un clic droit, ou cliquer sur les boutons correspondants du ruban.



Si vous voulez rajouter une note cliquez sur «Ajouter une Note»

Saisissez le contenu de votre note

Les dates d'enregistrement et d'apparition se mettent automatiquement à la date du jour.

Si vous voulez qu'une note n'apparaisse que 15 jours plus tard, modifier la date en conséquence puis saisissez votre texte.

Fermez et votre note va apparaître dans la zone réservée.

Pour consulter ou modifier une note sélectionnez la, puis cliquez sur le bouton «Note sélectionnée» dans le ruban.

Si cette note ne s'affiche pas parce que la date d'affichage n'a pas encore été atteinte, cliquez sur «Toutes les notes» et faites défiler jusqu'à la note souhaitée.

Site ludoprêt

Vous pourrez par ce bouton consulter le site internet de Ludoprêt.

Forum ludoprêt

Ce lien va vous permettre d'aller directement sur le forum mis à la disposition des utilisateurs de Ludoprêt. N'hésitez pas à vous en servir et à participer.

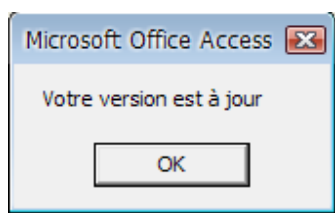
Lien Facebook

Vous pouvez accéder à la page Facebook de Ludoprêt. N'hésitez pas à « Aimer » cette page.

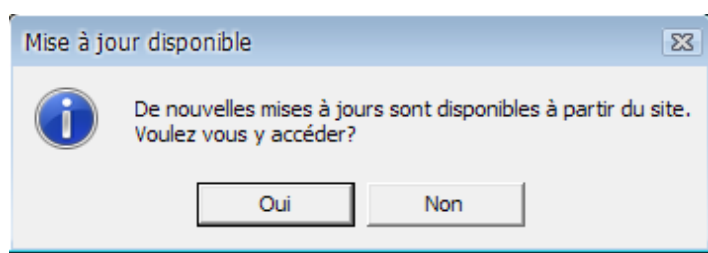
Recherche de mise à jour

Si votre poste est connecté à Internet, vous pouvez par ce bouton savoir s'il y a une mise à jour disponible.

Si votre version est à jour vous aurez ce message:

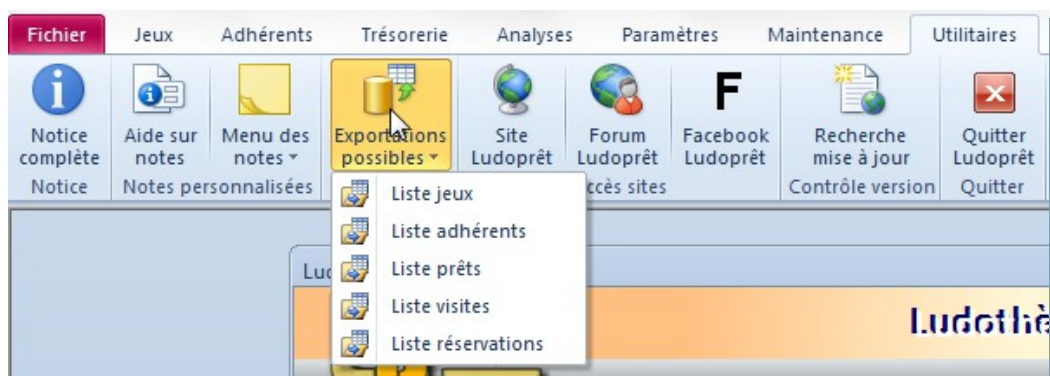


Dans le cas contraire c'est ce message que vous verrez :



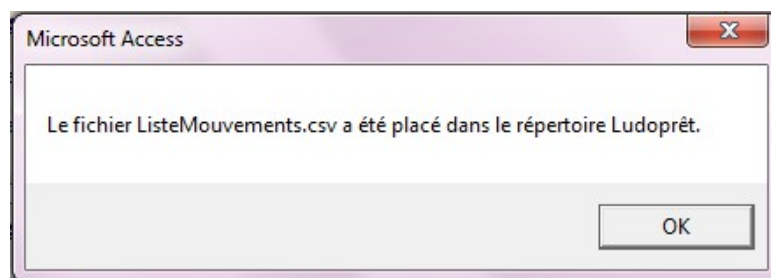
Si vous répondez « Oui », vous accéderez directement à la page de téléchargement du site Ludoprêt.

Exportations possibles



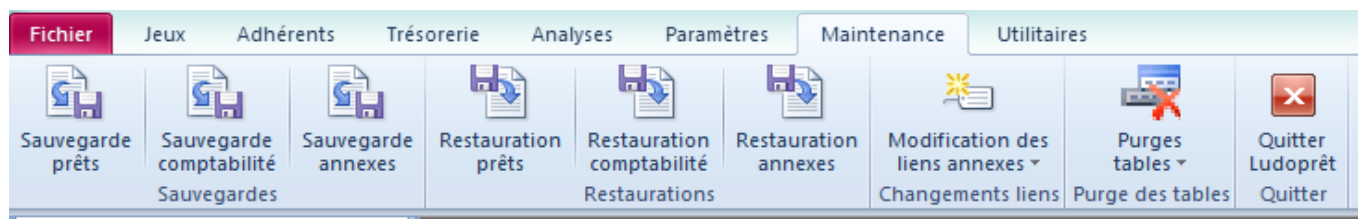
Vous avez la possibilité de générer des fichiers .csv qui pourront vous servir à faire vos propres fiches, listes ou catalogues avec OpenOffice, LibreOffice ou Office..
Ces fichiers pourront également vous servir à alimenter des bases de données sur des serveurs permettant d'alimenter des pages web.

Sélectionnez celle que vous désirez. En fin d'opération un message de confirmation s'affichera :



Dans toutes les exportations le séparateur de colonne est le trait vertical |

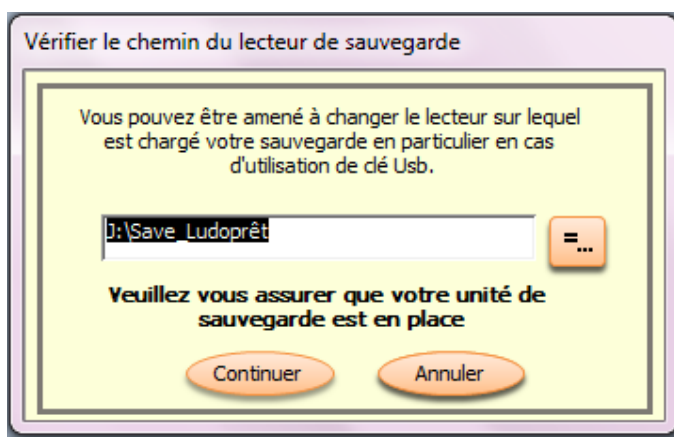
Maintenance



Sauvegardes

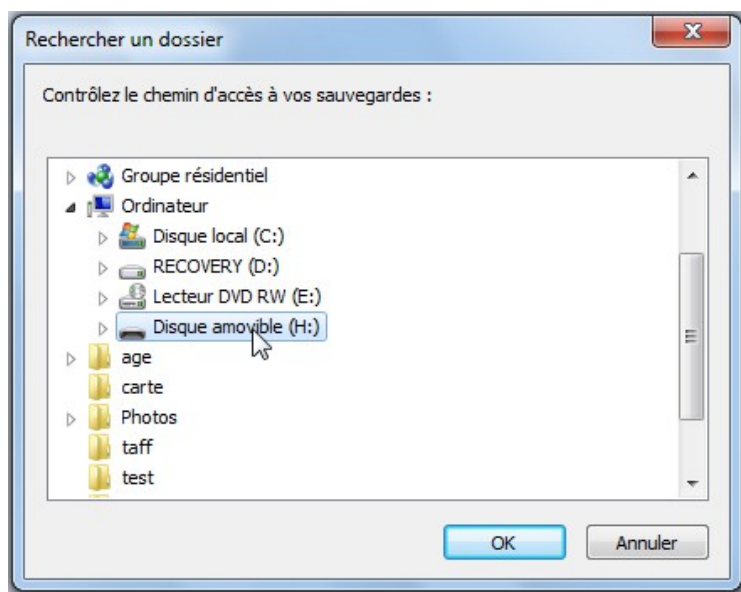
La partie sauvegarde est scindée en trois, l'une concernant la gestion des prêts, jeux et adhérents, une autre la gestion financière et enfin les annexes ou fichiers externes (images, règles, listes etc...).

Il est conseillé bien sûr de sauvegarder en fin de journée ou avant la mise en place d'une nouvelle version ou mise à jour. Conservez les sauvegardes en lieu sûr.

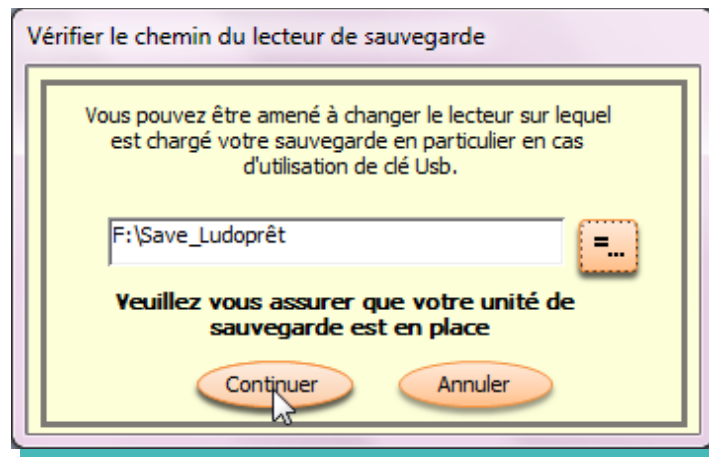


Le chemin par défaut qui s'inscrit est le chemin inscrit dans la fiche d'identité de la Ludothèque.

Si occasionnellement vous avez besoin d'aller sur une clé Usb par exemple, cliquer sur

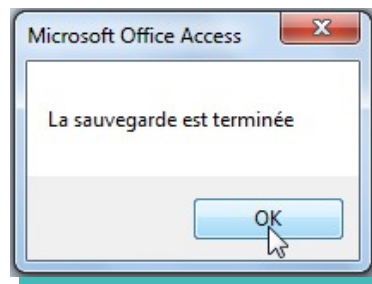


Cliquez sur le lecteur souhaité puis sur «OK» et le chemin d'accès se mettra automatiquement à jour.



Cliquez sur «Continuer». Si le dossier Save_Ludopret n'existe pas, il sera automatiquement créé, et vos tables seront copiées dans ce dossier.

Un message vous avertit de la fin de la sauvegarde



Même opération inverse pour la restauration.

Changement des liens vers les annexes

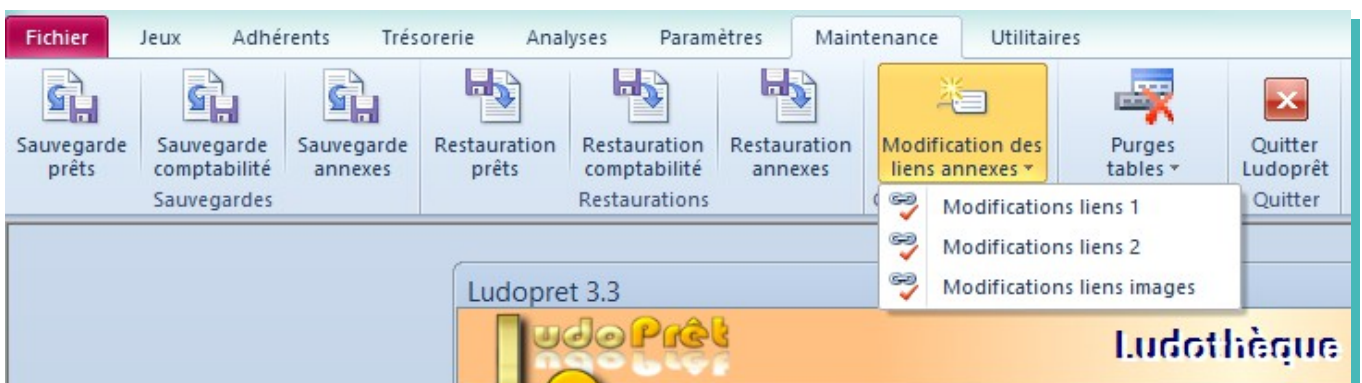
Dans la fiche article vous avez la possibilité de mettre des liens vers les annexes (lien1, lien2 ou lien image)

Si pour une raison ou pour une autre vous déplacez votre répertoire Ludopret par exemple de C:\Programmes\Ludopret vers C:\Ludopret, alors tous les liens dans le dossier Annexes seront faux.

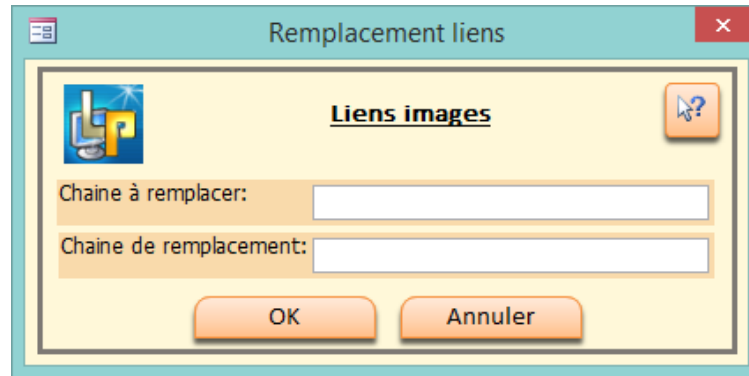
Vous avez donc pour corriger cela deux possibilités :

- soit corriger un par un les liens, ce qui peut être fastidieux ;
- soit le faire de façon plus globale.

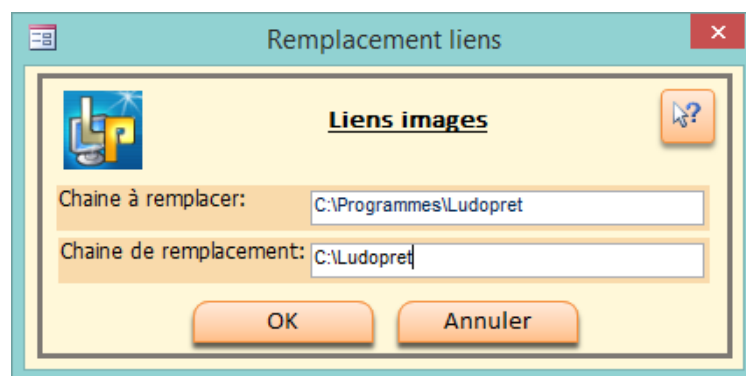
Pour cette dernière solution :



Choisissez le lien que vous voulez modifier par exemple « Modifications liens images »



Saisissez la partie qui doit être remplacée, puis celle de remplacement :

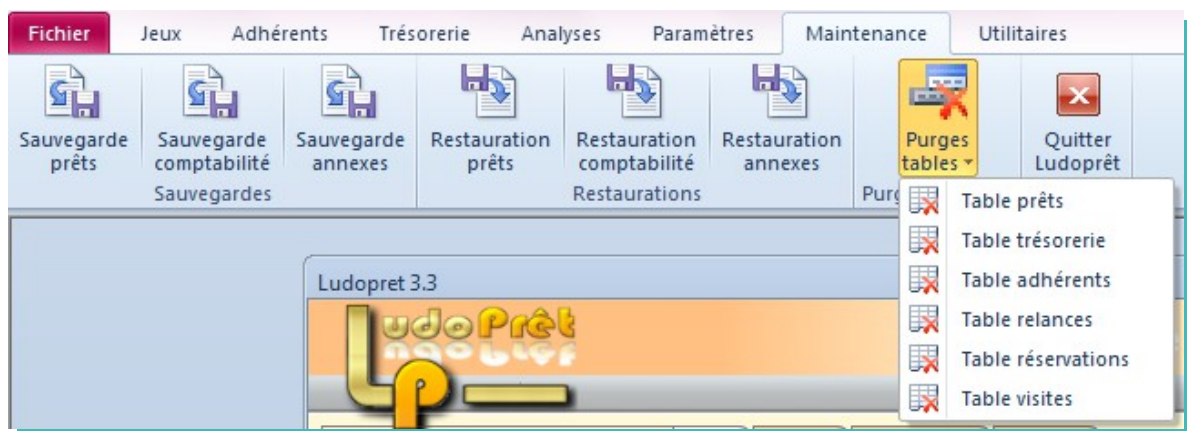


Après confirmation, tous les liens images correspondants seront modifiés directement.

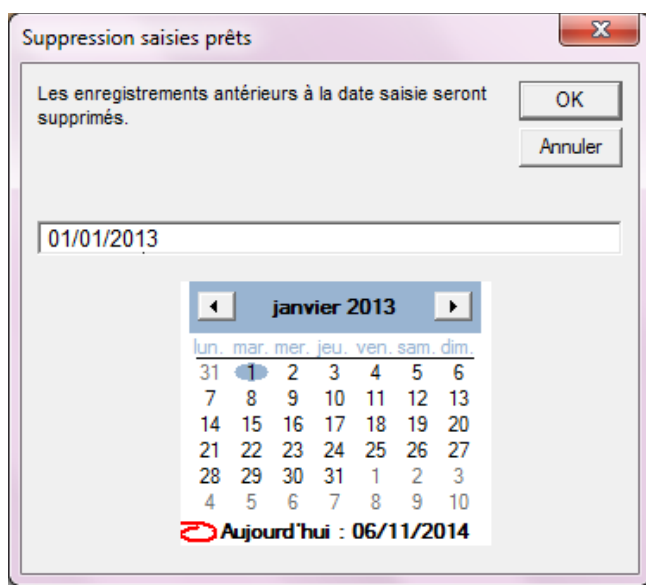
Purges table prêts, relances et réservations

Au bout de deux ou trois ans, il peut être nécessaire pour le bon fonctionnement du logiciel de vider différentes tables de tous les vieux enregistrements.

Dans ce cas commencer par faire une sauvegarde sur un Cd-Rom par exemple de tout le répertoire Ludopret.

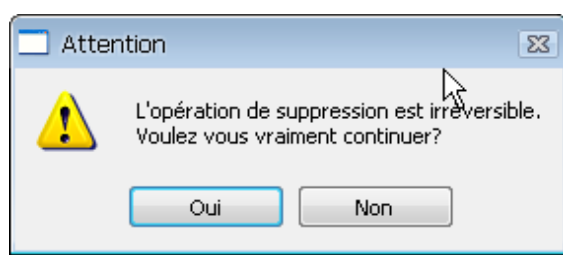


Si vous voulez purger la table des mouvements de prêts, cliquer sur le bouton du ruban «Table prêts»

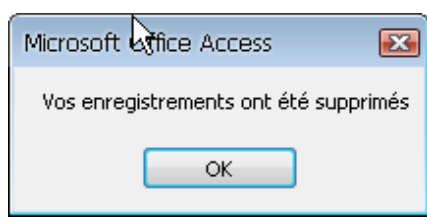


Modifiez la date de référence dans le formulaire.

Un message d'alerte vous demande si vous voulez continuer



Si vous cliquez sur «**Oui**» vos enregistrements seront effacés et un message vous l'indiquera



Même procédure pour supprimer en masse des historiques de relance ou des réservations qui n'ont plus d'intérêt..

Purges adhérents

Il est déconseillé de supprimer un adhérent. Si vous le supprimez, tous les prêts, retours, réservations et membres affiliés seront supprimés. Vos statistiques peuvent donc être faussées. Il vaut mieux dans un premier temps passer par la phase de suspension.

Si cependant vous souhaitez le faire:

Choix des adhérents à supprimer.

Choix des adhérents à supprimer

La liste de choix comprend:

☒ Ceux qui n'ont pas leurs cotisations à jour
☐ Ceux qui sont suspendus
☐ Tous les adhérents

Choisir un ou plusieurs noms puis cliquer sur "Supprimer"

code	Nom	DateCotisation
128	MERTIL Aline	05/03/12
19	LACOSTA Denis	01/04/12
24	PASQUIER Martine	14/10/07
32	MARSARI Jean-Philippe	31/01/12
39	AUDIARD Gérard	22/09/11
4	PAILLE Irène	01/12/11
41	DIDEROT Sandrine	27/09/11
44	LORRAINE Marie-Christine	22/12/11
50	MARCULUS Catherine	16/12/12
52	COURTOIRE Nicole	25/04/12
54	LAUREST Mireille	21/10/11
56	SEIMYR Mylène	31/01/12
57	ANDRESVA Julie	28/10/11
59	NICOLAS Angèle	28/10/11
6	VANDOME Marie-Lise	07/10/11

Trois options permettent d'affiner la liste de choix. Sélectionnez un adhérent, puis cliquez sur «Supprimer»

Étiquettes personnalisées

Un module de création d'étiquettes est inclus dans Ludoprêt afin de créer vos propres étiquettes jeux ou adhérents en plus de celles déjà programmées.

Ce module est accessible par le menu des paramètres.

Liste des étiquettes personnalisées

Choix des étiquettes personnalisées

Choix étiquette existante : Etiquette jeu 80 x 40

Identification

Description : Etiquette jeu 80 x 40

Type : Etiquette jeu

Mise en page

Orientation page
Paysage

Marges (mm)

Haute	10
Gauche	5
Basse	10
Droite	5

Colonnes

Nombre de colonnes	2
Espace entre colonne	5
Espace entre lignes	2

Vous pouvez à partir de ce formulaire choisir et modifier une étiquette existante ou en créer de nouvelles. Pour ceci cliquez sur le bouton



Liste des étiquettes personnalisées

Choix des étiquettes personnalisées

Choix étiquette existante :

Identification

Description :

Type :

Mise en page

Orientation page
Portrait

Marges (mm)

Haute	10
Gauche	10
Basse	10
Droite	10

Colonnes

Nombre de colonnes	1
Espace entre colonne	2
Espace entre lignes	2

Dans la zone description donnez un nom à votre étiquette et choisissez le type d'étiquette à créer (jeu ou adhérent)

Renseignez ensuite les différents paramètres adaptés à votre format , puis cliquez sur le bouton « générateur d'étiquettes »

Liste des étiquettes personnalisées

Choix des étiquettes personnalisées

Choix étiquette existante : Générateur d'étiquette

Identification

Description :

Type :

Mise en page

Orientation page
Portrait

Marges (mm)

Haute	10
Gauche	7
Basse	10
Droite	1

Colonnes

Nombre de colonnes	3
Espace entre colonne	1
Espace entre lignes	4

Vous arriverez sur le formulaire qui vous permettra de déterminer les caractéristiques précises de l'étiquette

Format Etiquettes

Etiquette Adhérent 60 x 35 Code-barre

Afficher les axes ☒

Section

Afficher l'élément ☒

Coordonnées (mm)

Position haut	<input type="text" value="0"/>	Hauteur section	<input type="text" value="35"/>
Position gauche	<input type="text" value="0"/>	Largeur section	<input type="text" value="60"/>

Texte

Police :	<input type="text" value="Arial"/>	Taille	<input type="text" value="8"/>
Alignement	<input type="text" value="Général"/>	Epaisseur	<input type="text" value="1"/>
Couleur	<input type="text" value="0"/>	Italique	<input type="checkbox"/>
Souligné		<input type="checkbox"/>	
Texte titre <input type="text"/>			

Fond

Transparent ☒ Couleur

Bordure

Transparente ☒ Apparence

Epaisseur Couleur

Image

Chemin image

Enr : 1 sur 17

Aucun filtre

Rechercher

Le principe est de faire défiler les 17 éléments qui peuvent vous servir et de choisir si vous voulez les afficher et si oui avec quels paramètres.

Ces éléments se distinguent de la façon suivante :

- 1 élément « Section » (qui correspond en fait aux dimensions finales de l'étiquette)
- 1 élément Cadre que vous pouvez positionner n'importe où dans l'étiquette. Le fond peut en être transparent ou non et vous pouvez changer les couleurs de fond ainsi que l'aspect et la couleur des bordures
- 5 éléments Titre . Ce sont des zones dans lesquelles vous pouvez saisir un texte de votre choix
- 9 zones correspondantes à des données précises :
 - Pour les jeux : Code jeu, Code jeu avec code barre, Nom jeu, Nombre points, Emplacement, Ages joueurs, Type jeu, Sur place, Niveau jeu.
 - Pour les adhérents : Code inscrit, Code inscrit code-barre, Nom inscrit, Date inscription, Date cotisation, Code postal, Ville, Membres attachés, Type adhérent.
- 1 élément image, par exemple le logo de la ludothèque.

Cadre **Afficher l'élément** ☒

Coordonnées (mm)

Position haut Hauteur élément
 Position gauche Largeur élément

Texte

Police : Taille
 Alignement Epaisseur
 Couleur Italique ☐ Souligné ☐
 Texte titre

Fond

Transparent ☒ Couleur

Bordure

Transparente ☐ Apparence
 Epaisseur Couleur

Image

Chemin image

Diagramme illustrant la position d'un élément dans une section :

- Section (contenant l'élément)
- Elément (à l'intérieur de la section)
- Dimensions de la section : Largeur section, Hauteur section
- Position de l'élément : Position gauche, Position haut
- Dimensions de l'élément : Largeur, Hauteur

Enr : 2 sur 17

A chaque type d'élément seront accessibles les éléments paramétrables.

Attention, si vous devez afficher des codes-barres vous ne devez pas avoir un cadre plein à l'emplacement de ce code-barre. Le cadre doit avoir un fond transparent ou être positionné en dehors de la zone concernée.

Dans la partie haute, vous aurez une représentation de la position de votre élément.

Titre1

Titre1

Afficher l'élément ☒

Coordonnées (mm)

Position haut

3

Hauteur élément

6

Position gauche

2

Largeur élément

56

Texte

Police :

Arial

Taille

8

Alignement

Général

Epaisseur

Demi-Gras

Couleur

Italique

☒

Souligné

☒

Texte titre

Ludothèque Bar Le Duc

Fond

Transparent

☐

Couleur

Bordure

Transparente

☒

Apparence

Gravé

Epaisseur

Filet

Couleur

Image

Chemin image

Diagramme

Section

Position haut

Position gauche

Hauteur

Largeur

Elément

Enr : 17

3 sur 17

Aucun filtre

Rechercher

Titre1

Code inscrit

Afficher l'élément ☒

Coordonnées (mm)

Position haut

10

Hauteur élément

5

Position gauche

28

Largeur élément

28

Texte

Police :

Arial

Taille

8

Alignement

Centré

Epaisseur

Demi-Gras

Couleur

Italique

☐

Souligné

☐

Texte titre

Fond

Transparent

☐

Couleur

Bordure

Transparente

☒

Apparence

A deux dimensions

Epaisseur

Filet

Couleur

Image

Chemin image

Diagramme

Section

Position haut

Position gauche

Hauteur

Largeur

Elément

Enr : 17

8 sur 17

Aucun filtre

Rechercher

Etiquette Adhérent 60 x 35 Code-barre

Afficher les axes ☒

Titre1

Code inscrit

Code inscrit code barre

Code inscrit code barre Afficher l'élément ☒

Coordonnées (mm)

Position haut	26	Hauteur élément	7
Position gauche	26	Largeur élément	32

Texte

Police : Arial Taille 8

Alignement Centré Epaisseur

Couleur 0 Italique ☐ Souligné ☐

Texte titre

Fond

Transparent ☒ Couleur

Bordure

Transparente ☒ Apparence A deux dimensions

Epaisseur Filet Couleur

Image

Chemin image

Diagramme :

Si vous affichez cet élément, il faut bien prendre garde qu'aucun cadre non transparent n'apparaisse à cet emplacement.

Enr : 9 sur 17

Etiquette Adhérent 60 x 35 Code-barre

Afficher les axes ☒

Titre1

Code inscrit

Nom inscrit

Code inscrit code barre

Nom inscrit Afficher l'élément ☒

Coordonnées (mm)

Position haut	16	Hauteur élément	9
Position gauche	26	Largeur élément	32

Texte

Police : Arial Taille 8

Alignement Centré Epaisseur

Couleur Italique ☐ Souligné ☐

Texte titre

Fond

Transparent ☒ Couleur

Bordure

Transparente ☒ Apparence A deux dimensions

Epaisseur Filet Couleur

Image

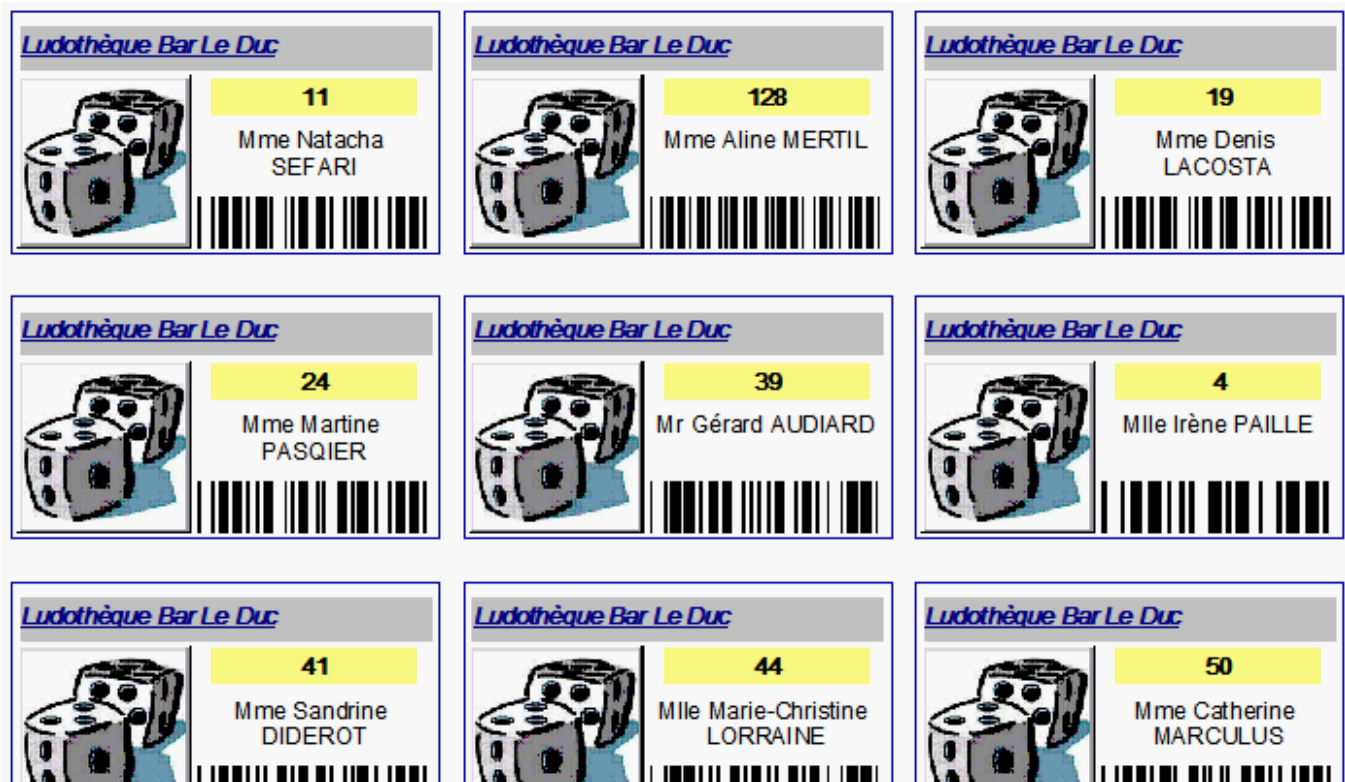
Chemin image

Diagramme :

Enr : 10 sur 17

Une fois terminé le paramétrage des 17 éléments, sauvegardez

.Vous pourrez avoir un aperçu d'une cinquantaine d'étiquettes par le bouton



Vous retrouverez ainsi cette étiquette dans les choix possibles d'impression.

Paramétrage réseau

Ludoprêt permet une utilisation en multi-utilisateurs.

Vous avez donc trois possibilités:

- Travailler sur un poste seul (le plus courant et en paramétrage par défaut).
- Travailler sur un Pc principal avec 1 ou 2 Pc connectés dessus
- Travailler avec un serveur et quelques Pc connectés sur ce serveur.

Si vous passez en Multi-postes il faut avoir un minimum de connaissances réseau .

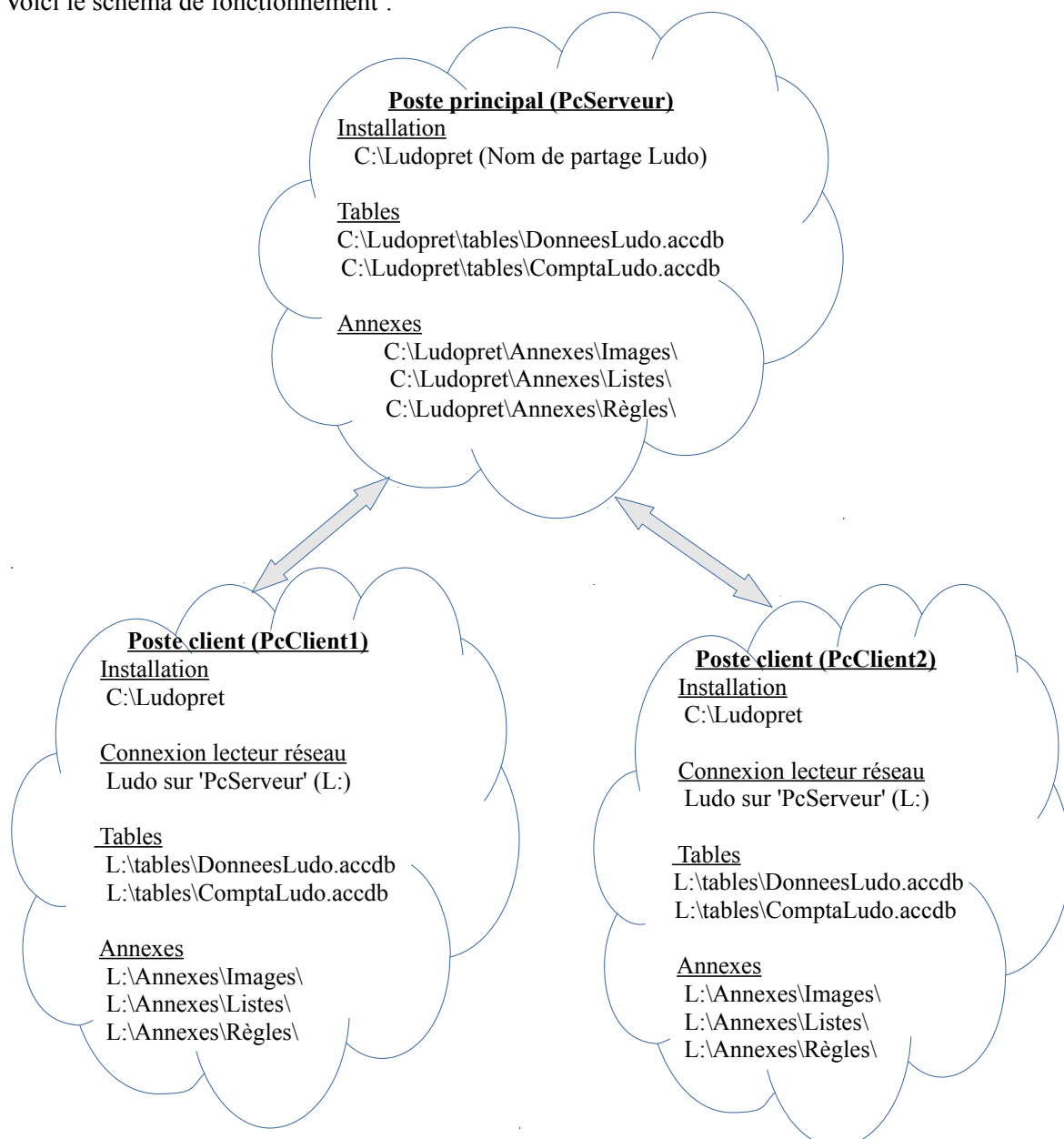
Pour configurer vos postes il faut bien sûr avoir les droits Administrateurs.

Nous allons simuler le réseau d'un poste principal avec un pc (par exemple un portable).

Nous partons également du principe que ces deux Pc sont raccordés par un câble réseau ou par Wifi.

Toutes les vues de configuration ont été faites sur Windows Xp. Des variantes existent avec Vista et Seven, mais le principe reste le même.

Voici le schéma de fonctionnement :



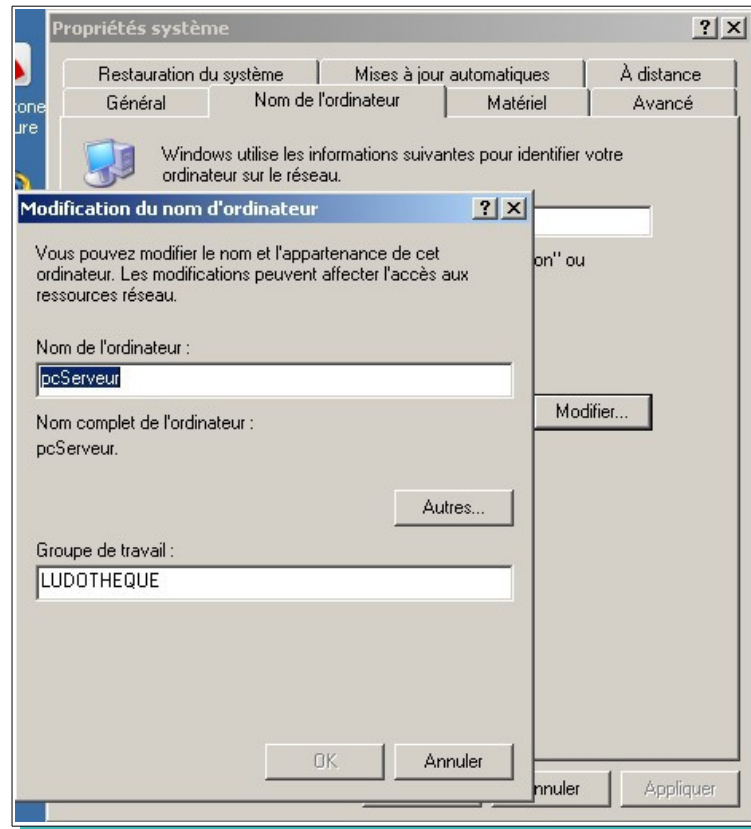
Les données ainsi que les annexes seront enregistrées sur le poste principal.

Les postes clients seront configurés pour que les enregistrements et la lecture des données se fassent sur le poste principal.

Configuration Poste principal

Dans un premier temps installer Ludoprêt.

Dans un deuxième temps il faut constituer le groupe de travail afin que les deux Pc puissent communiquer.
Pour cela : Démarrer, Panneau de configuration, Système

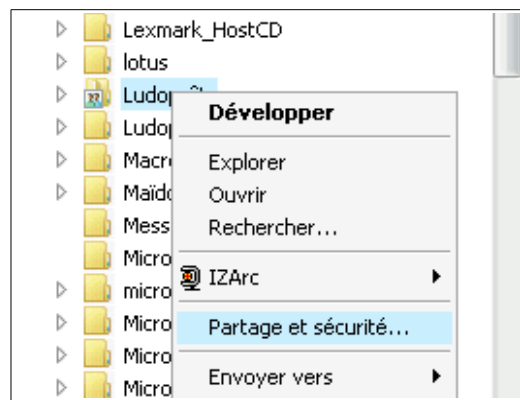


Nous allons commencer par modifier le nom du Pc pour lui mettre un nom reconnaissable par exemple PcServeur. (Nous saurons ainsi que c'est le poste principal).

Nous mettons également un groupe de travail que nous nommerons « LUDOTHEQUE »
Validez et redémarrez l'ordinateur pour que les valeurs soient prises en compte.

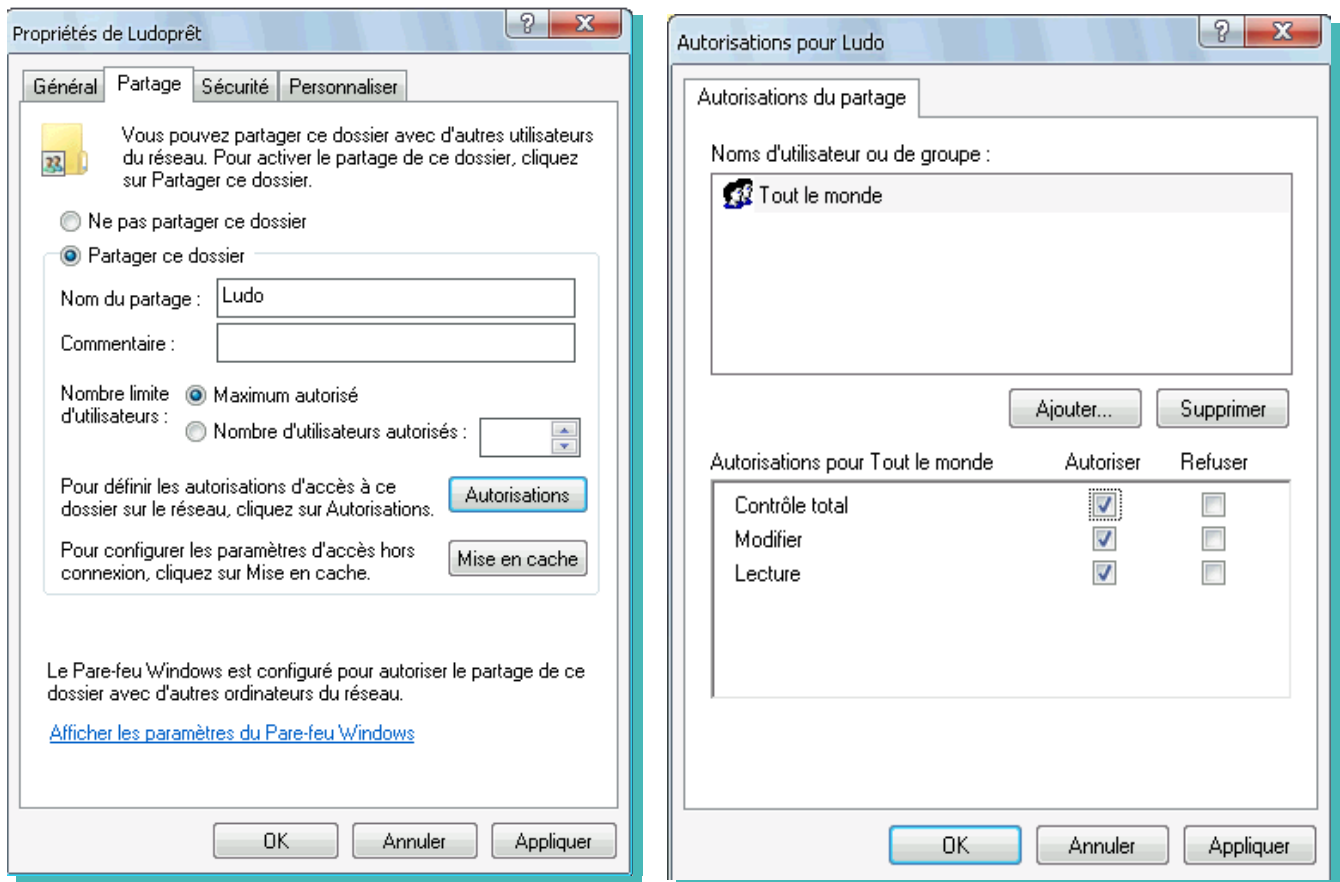
Une fois redémarré il va falloir partager le dossier Ludoprêt pour autoriser d'autres Pc à travailler dessus.
Pour cela par l'explorateur Windows, allez sur le répertoire Ludoprêt

- Faites un clic droit sur Ludoprêt



- Cliquez sur «Partage et sécurité»
- Cochez la case « Partager ce dossier » et mettre un nom par exemple « Ludo».

Comme nous travaillons sur une association et que nous n'avons pas de souci d'accès nous autorisons tout le monde à modifier le dossier. Pour cela cliquez sur «Autorisations»



- Cliquez sur «Appliquer»; si vous retournez sur le répertoire Ludoprêt se visualise comme ceci.



Il faudra penser également si vous avez un Pare feu Windows ou autre à autoriser l'accès à ce dossier. Maintenant Ludoprêt est partagé. Pour finir la configuration du poste principal, il faut ouvrir Ludoprêt.

- Allez dans l'onglet « paramètres liens et réseau » de la « fiche Ludo » du menu « Utilitaires »



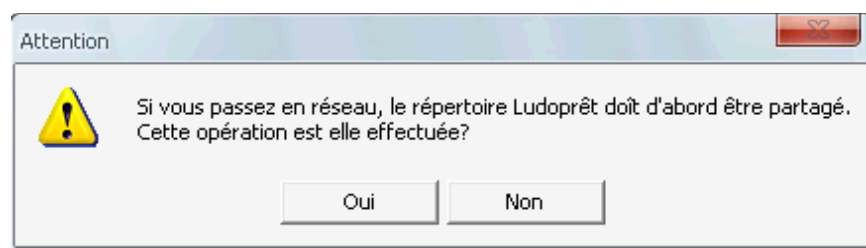
- Cliquez sur «**Modifier**».

Un message vous demande si vous voulez modifier la configuration du poste.

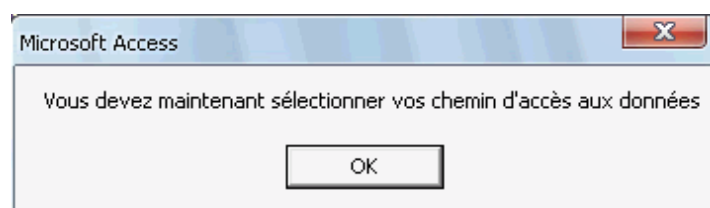
Répondez «**Oui**»

- Cochez la case « Utilisation en poste principal ou serveur »

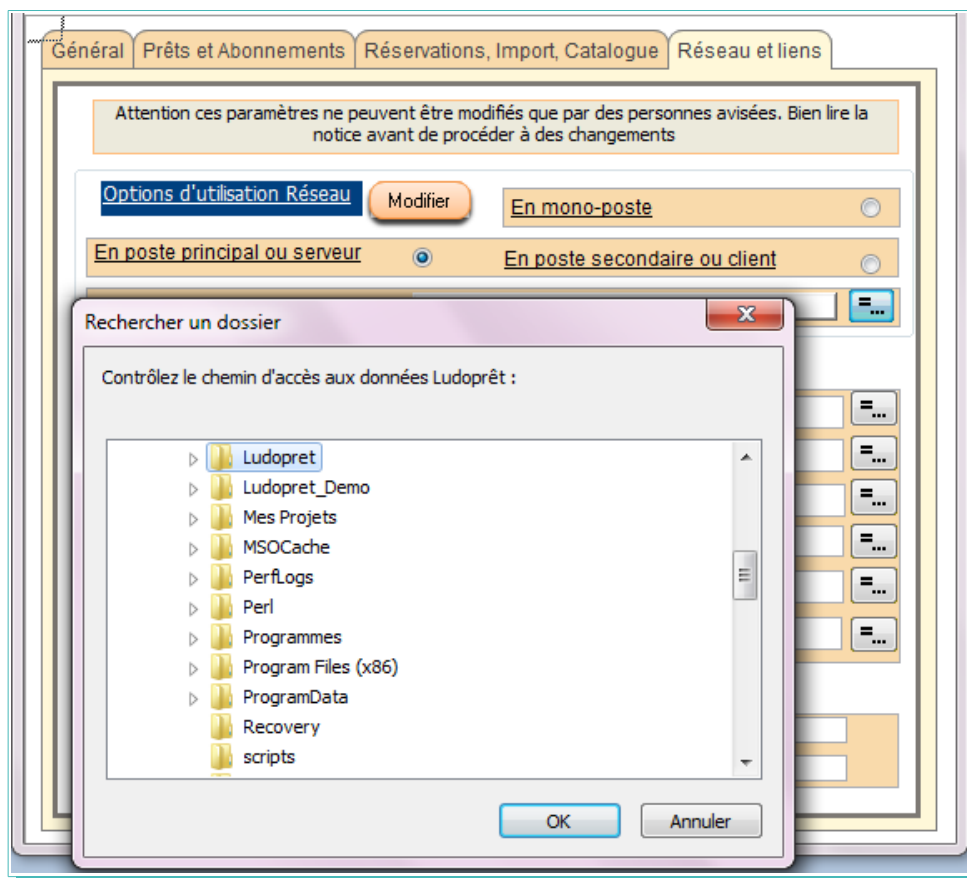
Deuxième message :



Comme nous venons de faire cette opération, nous répondons «**Oui**»



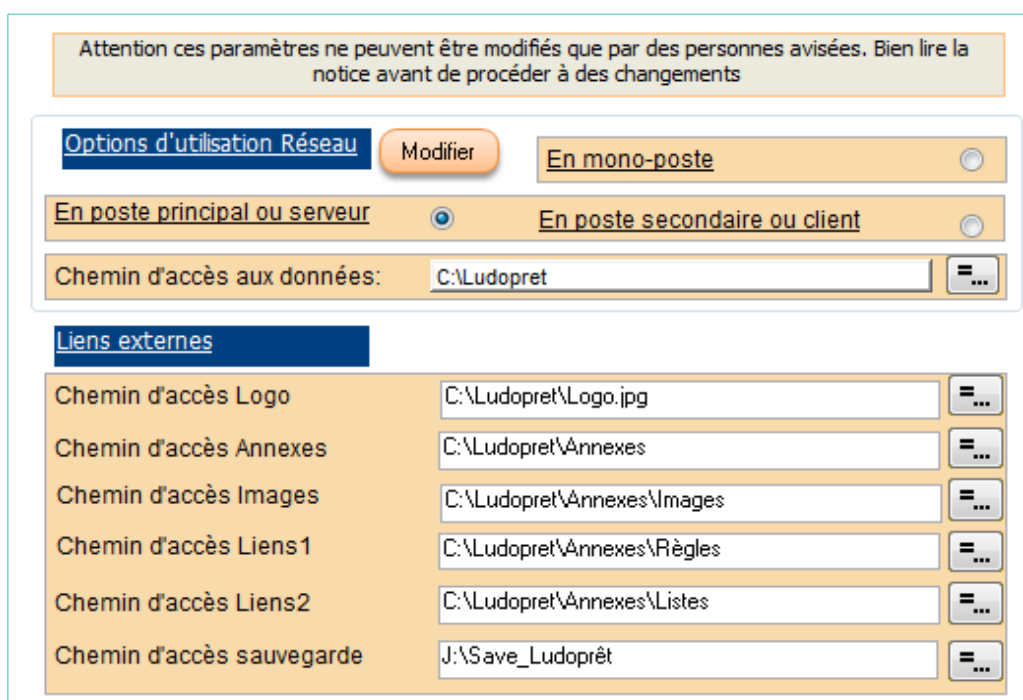
Il faut maintenant sélectionner le dossier dans lequel se trouve les tables Ludoprêt.



Un message va vous demander de confirmer votre chemin d'accès et un autre vous avertira quand les tables seront liées.

- Vérifier et mettre à jour tous les liens.

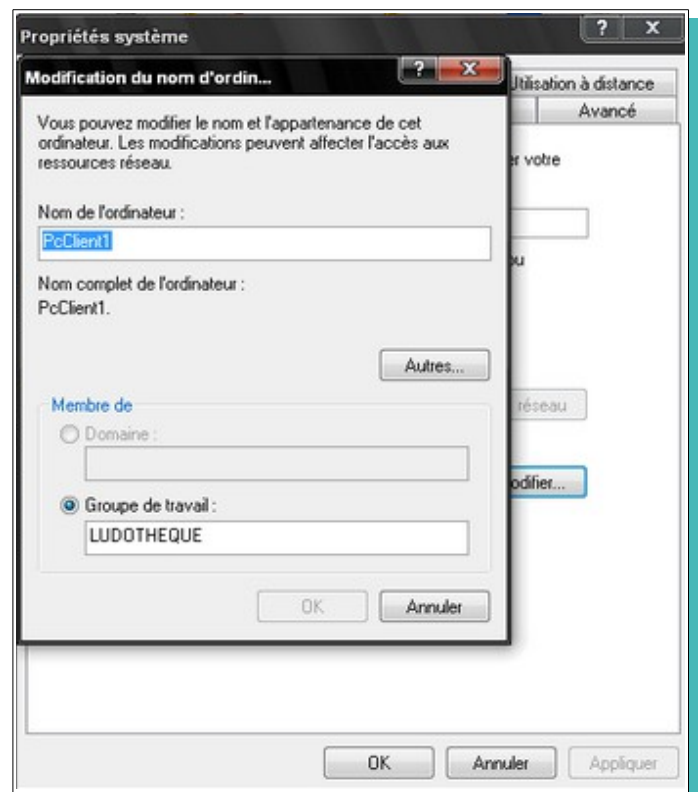
Il est impératif que les pièces jointes soient stockées à l'intérieur du répertoire « Annexes »



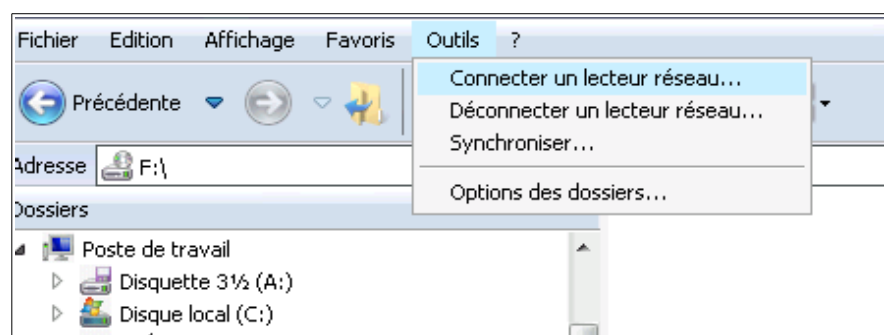
Configuration Poste Client

Maintenant que le poste principal est configuré, il faut passer au poste client ou dans notre exemple le Pc portable.

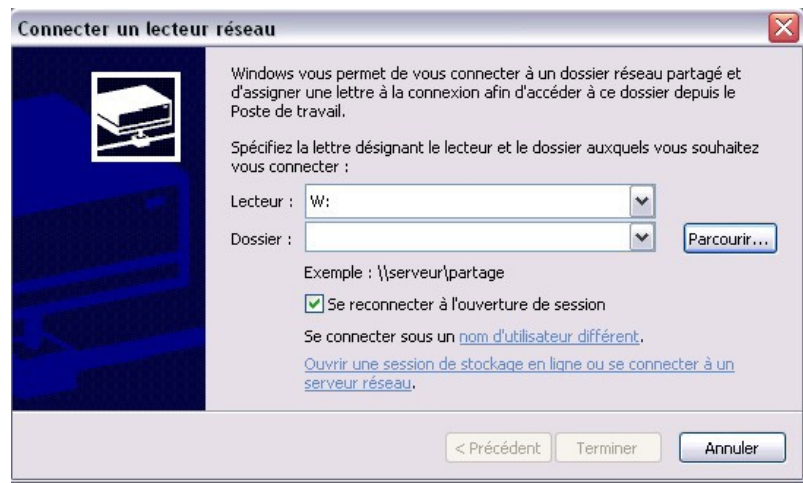
- Installez Ludoprêt.
- Assurez vous que l'utilisateur a bien le contrôle total sur le dossier Ludopret.
- Ensuite configurez le Pc pour qu'il se retrouve dans le même groupe de travail que le poste principal :
 - Panneau de configuration
 - Système
 - Nom de l'ordinateur
 - Modifier
 - Inscrivez « PcClient1 » par exemple
 - Mettez bien le même groupe de travail que sur le Pc principal
 - Redémarrez le Pc pour que les modifications soient prises en compte.



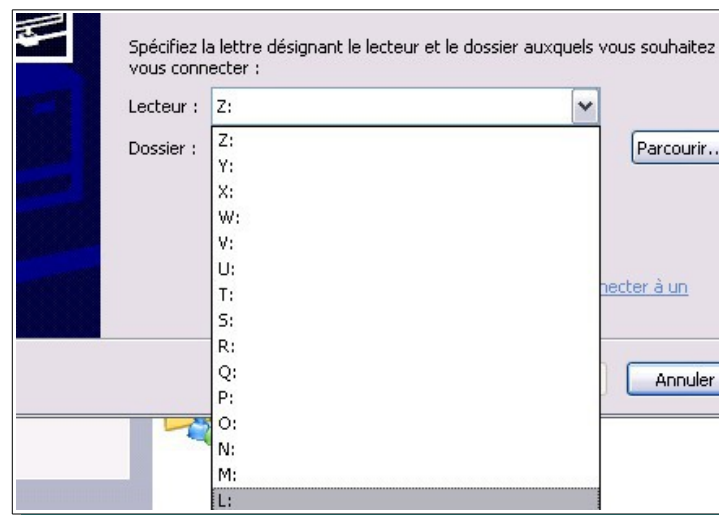
- Maintenant il va falloir retrouver le partage Ludoprêt du poste principal.
 - Allez dans l'explorateur Windows ;
 - Outils
 - Connecter un lecteur réseau



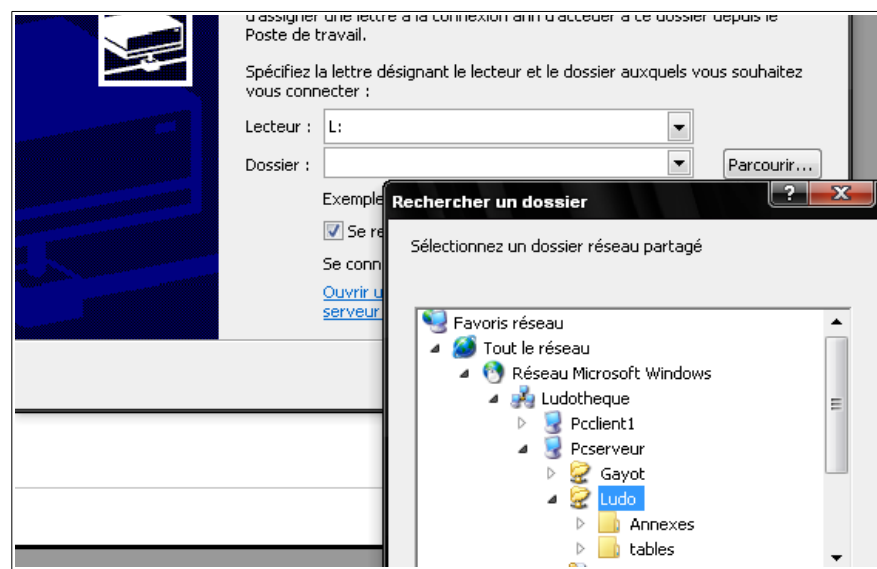
Dans la fenêtre qui apparaît



- Choisissez un lecteur vide par exemple L

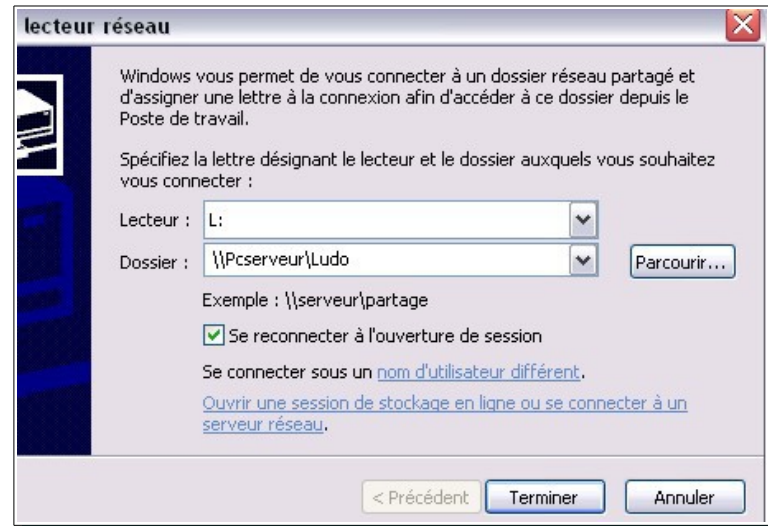


- Parcourir



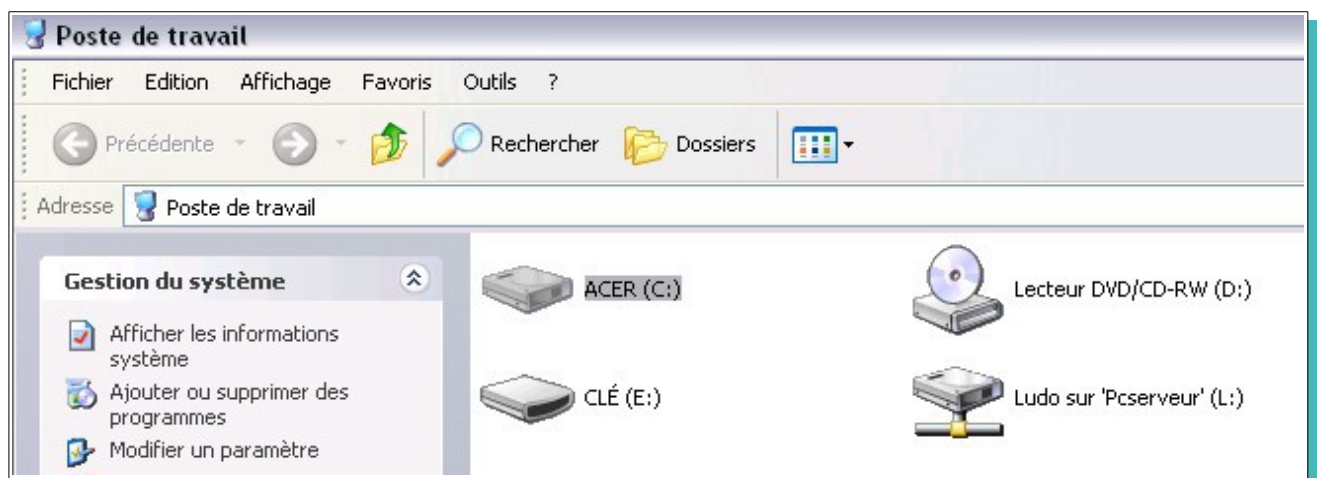
Dans le réseau Microsoft, nous retrouvons donc le dossier partagé « Ludo » sur le poste principal « Pcserveur »
dans le groupe de travail « Ludothèque ».

- Cliquez sur «Ludo» puis «Ok»
Vous avez maintenant



- «Terminer»

Si vous allez dans l'explorateur



Vous avez bien le dossier partagé Ludo (L:) sur le Pcserveur et si vous cliquez dessus, vous êtes bien dans le dossier Ludopret du serveur.



- Allez dans l'onglet « paramètres liens et réseau » des paramètres Ludoprêt

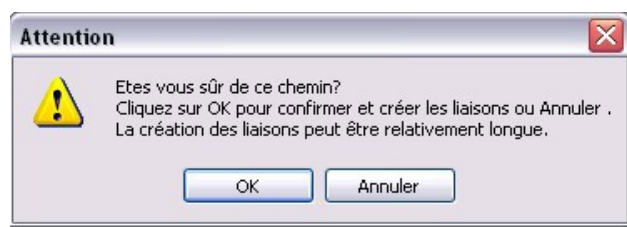
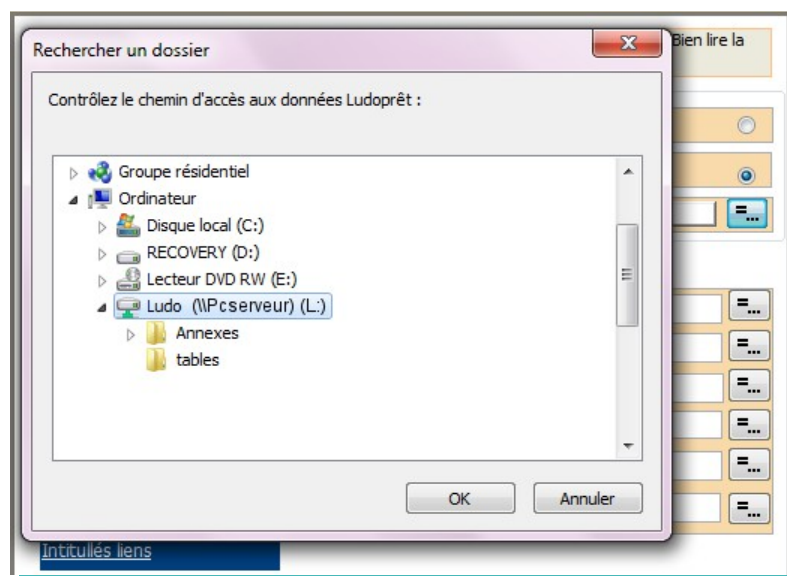
- Cliquez sur «Modifier».

Un message vous demande si vous voulez modifier la configuration du poste. Répondez Oui

- Cochez la case « Utilisation en poste secondaire ou client»
Deuxième message

Il faut maintenant sélectionner le dossier dans lequel se trouvent les tables Ludoprêt.

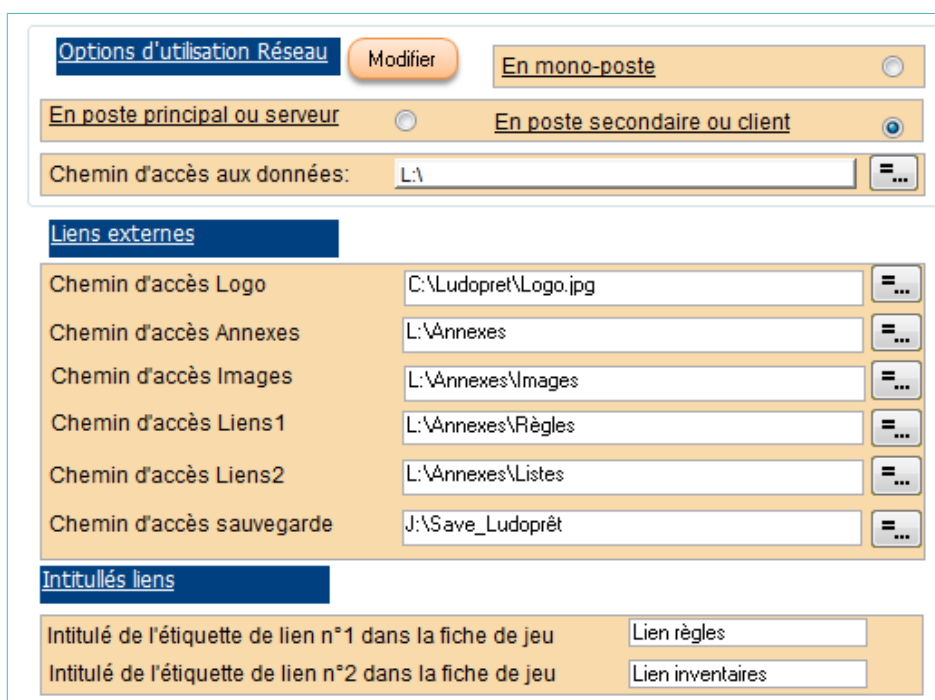
- Sélectionnez Ludo puis Ok



- Faites «Ok».. Le logiciel va mettre vos liens à jour et vous avertira quand ce sera fini.



Il ne reste plus qu'à mettre les liens vers les Annexes à jour. Cette opération est impérative pour que le poste client aille bien chercher les annexes sur le poste serveur.



Il est conseillé de mettre l'image de votre logo dans le répertoire Ludopret du Pc Client. Cela sera plus rapide au moment des sorties d'étiquettes.

Une fois paramétré cela, quand vous relancerez Ludoprêt, vous travaillerez sur les tables et les fichiers joints du PcServeur.

Ceci est un exemple très simple pour un tout petit réseau de Pc. Sur un réseau plus important d'autres notions sont utilisées en particulier les noms de domaine. Mais ce n'est pas la vocation première de Ludoprêt.

Attention: quand vous faites des mises à jour de Ludoprêt, il faut penser à sauvegarder le fichier « Ludo_connect.ini » présent dans le répertoire de Ludoprêt .

Une fois la mise à jour effectuée, vous remplacez le fichier « Ludo_connect.ini » nouvellement installé par celui que vous avez sauvegardé.

Compactage tables et base

Afin de remédier à certains problèmes de fermeture, le compactage automatique à la fermeture a été supprimé.

Il est néanmoins recommandé de le faire régulièrement.

Un programme « Maintenance.acdde» situé dans le répertoire Ludoprêt, vous permet d'effectuer cette opération. Un raccourci est placé automatiquement sur le bureau.

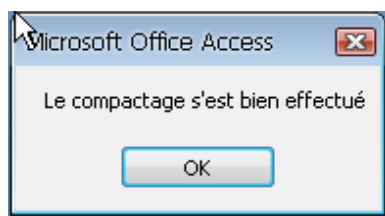
Avant de le lancer il faut s'assurer que Ludoprêt est bien fermé sur tous les postes.

- Ouvrir Maintenance:



- Vérifier les chemins d'accès mentionnés. Corrigez les éventuellement
- Cliquer sur «Compacter».

Un message vous préviendra que l'opération s'est effectuée régulièrement.



Base web collaborative Ludoprêt

Pour que chaque ludothèque n'ait pas à saisir tous les jeux, une base commune a été mise en place, dans laquelle celles-ci pourront venir saisir des jeux mais également en importer directement..

Si chaque ludothèque utilisant actuellement Ludoprêt saisi 20 jeux dans la base commune, il y aura ainsi 2000 jeux disponibles à l'importation.

Afin de rendre cette base efficace, il faut bien en comprendre les principes et appliquer certaines règles.

A noter : Sur la version démo, la base commune n'est pas la même que celle employée avec la version normale. Ceci afin de ne pas répercuter les erreurs dues à l'apprentissage du système.

Gestion des droits.

Pour avoir accès à cette base, il faut préalablement s'être inscrit sur le forum Ludoprêt, disponible à partir du site.

Une fois inscrit, vous aurez la possibilité, avec le programme spécifique, de vous connecter sur la base et ainsi de pouvoir importer des jeux dans votre programme Ludoprêt.

Vous pourrez également ajouter des jeux sur cette base, ce qui permettra de l'enrichir. Vous pourrez également modifier ou supprimer les jeux que vous avez saisi.

Deux ou trois personnes auront la possibilité de faire des corrections globales ou des suppressions.

Le fait de se connecter à la base, implique l'acceptation des règles présentes sur le formulaire de connexion.

Connexion à la base.

Vous avez accès à cette base par le menu Jeu de Ludoprêt

The image shows a web browser window displaying the 'Formulaire d'identification.' (Identification form) for the 'Identification serveur Ludoprêt'. The form has a title bar with the text 'Formulaire d'identification.' and a logo on the left. Below the title bar, there is a header section with the text 'Identification serveur Ludoprêt'. The main content area contains the following text: 'Vous devez avoir une connexion Internet et être inscrit sur le forum Ludoprêt pour pouvoir vous identifier'. Below this, there are two input fields: 'Identifiant:' and 'Mot de passe:'. To the right of these fields are two buttons: 'OK' and 'Annuler'. Below the input fields, there is a paragraph of text: 'L'utilisateur et le contributeur sont tenus de contrôler le respect des règles mentionnées ci-dessous et de signaler tout manquement par l'intermédiaire du forum, ou par mail à ludoprêt@free.fr.' This is followed by a section titled 'Le contributeur:' with a list of rules: '- est libre de corriger, ou supprimer les données qu'il aura saisies.', '- s'engage à ne pas proposer de lien hypertexte pointant vers des sites ou pages non-conformes à la législation française, et à ne pas diffuser d'informations volontairement erronées.', '- Pour toutes les données protégées par un droit de propriété, il doit obtenir les autorisations préalables auprès des titulaires de droits dans les conditions légales avant toute adjonction dans la base.', '- s'engage expressément à assumer la responsabilité des textes, images diffusés par ses soins par l'intermédiaire de la base collaborative Ludoprêt. Il s'engage donc à décharger l'auteur de la base de données Ludoprêt (Jean-Damien GAYOT) de toute responsabilité en ce qui concerne les services ou informations, signes, images qu'il aura mis à disposition.' Below this, there is another section titled 'Le créateur de Ludoprêt, ainsi que toute personne à laquelle il aura donné autorité, se réservent:' with a list of rights: '- le droit de modifier ou supprimer sans préavis toute saisie non conforme aux présentes recommandations ou qui porteraient préjudice au bon fonctionnement du logiciel.', '- le droit de supprimer tout profil allant délibérément à l'encontre des règles mentionnées.' At the bottom, there is a final line of text: 'Le fait de s'identifier implique l'acceptation de ces règles. Merci pour votre compréhension.'

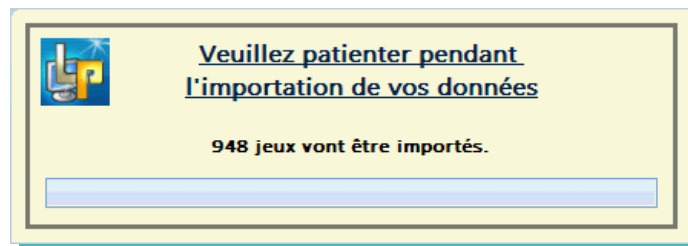
- Identifiez vous avec vos identifiants et mots de passe du Forum.
S' ils ne sont pas corrects vous aurez un message d'erreur de ce type :



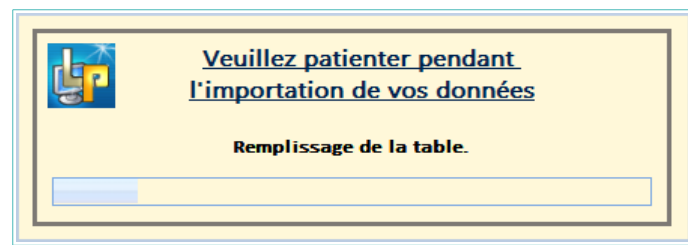
Si votre identification est réussie vous serez prévenu de cette façon.



- Cliquez sur «Continuer»



Le nombre de jeux qui vont être importés est indiqué



- Patientez quelques instants. Le traitement sera plus ou moins long suivant la qualité de votre connexion, la rapidité de votre ordinateur, et le nombre de jeux.

Fichier Base web collaborative des jeux									
Notice import jeux Aide	Tri croissant Tri décroissant Supprimer tris Tris	Filtrer par sélection Filtrer hors sélection Effacer tous les filtres Filtres	Filtre avancé Rechercher dans liste Recherche	Importer la liste complète Base Web collaborative	Ajouter jeu sur base Web Base Web collaborative	Détail fiche jeu Web Base Web collaborative	Importer jeu en local Import dans base locale	Retour identification Fermer	Retour à l'accueil
N° se saisie	Nom du Jeu	Marque du Jeu	Type de Jeu	Description_Jeu	Age prévu	Nb Joueurs	Temps de jeu	Lien image	
1	Othello	Descartes	Stratégie	Othello est un jeu de société combinatoire abstrait, qui oppose di	8 +	2	20 mn	http://justtoplay.free.fr/images/jeux/C	
2	Toutous Chapardeurs	Ravensburger	Plateau	La bande de chiens part à la chasse aux os. Le premier qui a r	3 - 7	2 - 4	30 mn	http://jeuxsoc.fr/touto/logo.jpg	
3	Le verger	Haba	Coopération	Pommes, poires, prunes et cerises sont à récolter dans de beau	3	2 - 8	15 mn		
4	Singerles	Haba	Imitation	Un jeu plein de singeries et de bananes où la loi est dictée par u	5 +	2 - 8	Nc	http://jeuxsoc.fr/ima/boite/singi	
5	Boggle	Parker	Eveil	Dans ce jeu, il faut trouver le plus de mots possible dans un tem	5 +	6 +	30 mn		
6	Stratégie	Mb	Stratégie	Le but à atteindre dans le jeu de Stratégio est de s'emparer du dr	12 +	2	60 mn	http://jeuxsoc.fr/s/strat_03.jpg	
7	Mon Premier Scrabble DORA	Mattel	Eveil	Mon Premier Scrabble DORA est le jeu idéal pour faire ses pre	3 +	1 - 4	30 mn		
8	Labyrinthe junior	Ravensburger	Plateau	L'atmosphère qui règne dans une cave de château enchanté est	5 +	1 - 4	15 mn		
9	Cluedo junior	Hasbro	Stratégie	Cluedo pour les petits ! Qui de Mlle Rose ou le Colonel Moutard	3 - 7	2 - 6	Nc		
10	Willi le lutin	Haba	Plateau	Les joueurs lancent le dé à tour de rôle jusqu'à ce que Willi ait	5	2 - 4	15 mn		
12	Sambesi	Haba	Observation	Vingt-huit cartes de reflets d'animaux sont étalées au hasard en	7	2 - 6	15 mn	http://jeuxsoc.fr/s/sambe.jpg	

C'est dans cette liste que vous pourrez choisir un jeu pour alimenter la base de votre ludothèque.

Ajouter un jeu à la base commune.

Si vous avez les droits requis vous pouvez ajouter des jeux à la base commune.

Pour cela cliquez sur le bouton «Ajouter jeu sur base web»



Vous pouvez maintenant saisir les éléments d'un nouveau jeu en étant le plus précis possible.

- « Nom du jeu »: Vous devez impérativement remplir cette zone.
- « Marque jeu »: Se servir au maximum de la liste déroulante.
- « Type de jeu »: Se servir au maximum de la liste déroulante.
- « Description du jeu »: Petit résumé destiné à définir l'objectif du jeu.
- « Age »: Deux zones numériques « mini » et « maxi » permettent de définir ce paramètre:
Les exemples ci dessous vous permettent de comprendre comment le logiciel va définir ces paramètres
 - mini 0 et maxi 0 (chiffres par défaut) se traduira par: « Nc soit non communiqué ou renseigné »
 - mini 0 et maxi 99 se traduira par : « Tout âge »
 - mini > 5 et maxi 99 se traduira par : « 5 + (plus de 5ans) »
 - mini = 0 et maxi 10 se traduira par : « <= 10 (- de 10 ans) »
 - mini = 8 et maxi = 8 se traduira par : « 8 (8 ans) »
 - mini = 2 et maxi = 5 se traduira par : « 2 – 5 (de 2 ans à 5 ans) »
 - mini =1,5 et maxi 2 se traduira par : « 1,5 – 2 (de 18 mois à 2 ans) »
- « Nb joueurs »: même principe que pour les âges
- « Temps de jeu »: Même principe que pour les âges, si ce n'est que le maxi est à 999 au lieu de 99. Les temps sont notés en minutes. Pour une ½ heure il faudra donc saisir 30.

- « Auteur »: Cette zone est optionnelle.
- « Illustrateur »: Cette zone est optionnelle.
- « Lien image »: Cette zone est optionnelle. Elle permet de saisir le lien Url d'une image du jeu saisi.

Attention de ne pas avoir de lien trop long ou avec des caractères spéciaux. Préférez les liens sur le site de l'éditeur.

Evitez ainsi les liens à partir d'une recherche image de Google par exemple :

http://www.google.fr/imgresq=cluedo&hl=fr&sa=X&biw=1280&bih=608&tbm=isch&prmd=imvns&tbnid=i_wILkv2BprPvM:&imgrefurl=http://www.vlaams-huis.com/article-la-mauvaise-partie-de-cluedo-102044669.html&docid=RZhIpEz78cWxAM&imgurl=http://idata.over-blog.com/1/84/47/10/2012/cluedo

Ceci ne fonctionnera pas.

Voici un exemple d'une fiche saisie:

Ajout d'un jeu sur la base communautaire Ludoprêt

Ajout d'un jeu sur serveur Ludoprêt

Nom du Jeu:	Boa Bella	Age mini:	2
Marque jeu:	Haba	Age maxi:	4
Type de jeu:	Motricité	Nb joueurs mini:	2
Description du jeu:	Boa Bella est un jeu pour les tout petits. C'est un jeu tactile avec plusieurs niveaux composé d'un serpent qui avalent de grosses perles en bois. Des cartes représentant les perles sont disponibles pour des variantes plus complexes. Le jeu le plus simple est juste un jeu d'enfilage de perles et de manipulation. Dans la version plus aboutie, on commence par l'enfilage des perles sur la langue du serpent. Ce dernier avala les perles qui sont ensuite cachées dans	Nb joueurs maxi:	4
		Temps de jeu mini:	10
		Temps de jeu maxi:	10
Auteur:	Brigite POKORNIK	Illustrateur:	Jutta NEUNDORFER
Lien Image:	http://jeuxsoc.fr/img/boite/boabe		



- «Valider».

Le logiciel va ajouter ce jeu sur le serveur, et réactualiser votre liste.

Fichier Base web collaborative des jeux									
Notice import jeux	Tri croissant	Filtrer par sélection	Filtre avancé	Rechercher dans liste	Importer la liste complète	Ajouter jeu sur base Web	Détail fiche jeu Web	Importer jeu en local	Retour identification
Aide	Tri décroissant	Filtrer hors sélection		Recherche	Base Web collaborative			Import dans base locale	Retour à l'accueil
	Supprimer tris	Effacer tous les filtres							Fermer
N° se saisie	Nom du Jeu	Marque du Jeu	Type de Jeu	Description_Jeu	Age prévu	Nb Joueurs	Temps de jeu	Lien image	
331	Boa Bella	Haba	Motricité	Boa Bella est un jeu pour les tout petits. C'est un jeu tactile avec	2 - 4	2 - 4	10 mn	http://jeuxsoc.fr/img/boite/boabe	

Si vous avez fait une erreur sur une des lignes, positionnez vous sur la ligne concernée, puis cliquez sur le bouton «Détail fiche jeu Web»:

Faites votre correction et cliquez sur le bouton «Modifier sur serveur». La modification sera enregistrée.

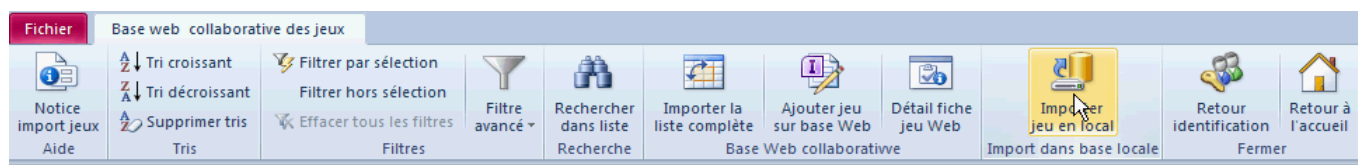
Importer un jeu de la base commune dans Ludoprêt

Au préalable vous devez avoir choisi les données que vous voulez importer à partir du menu paramètres de Ludoprêt:

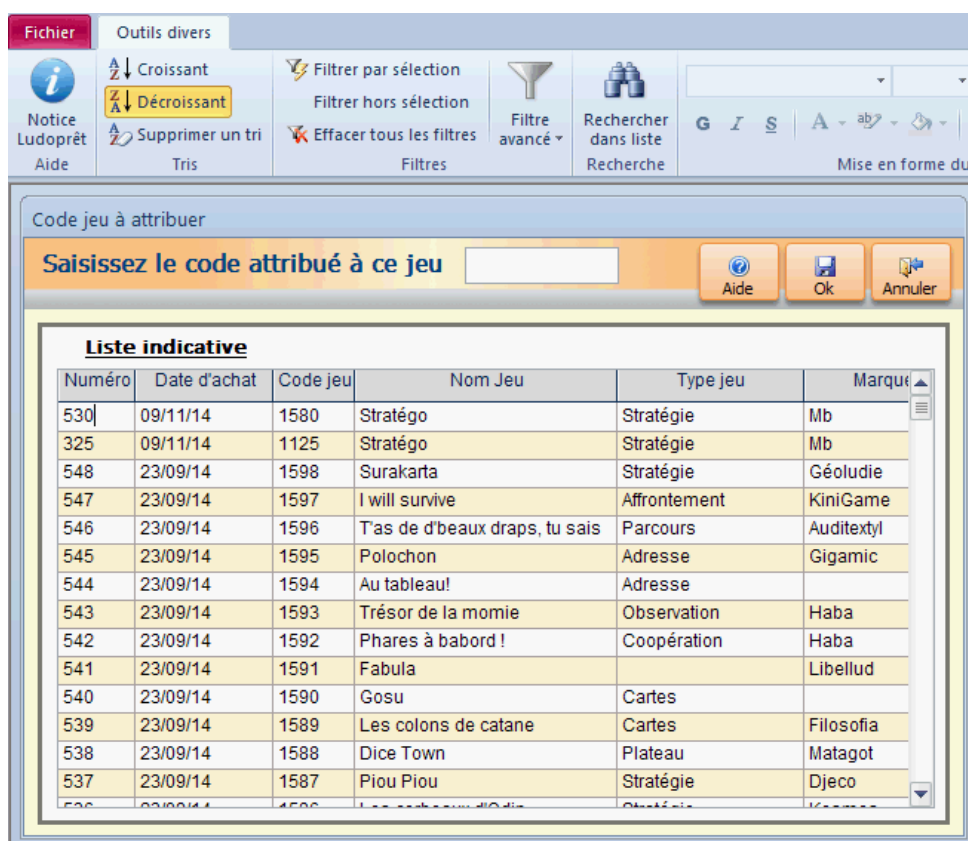
En effet la façon de classer certaines rubriques telles que les âges ou durée de jeu ne sont peut être pas comparables entre votre ludothèque et la base importée.



Dans la table importée, cliquez sur le nom du jeu que vous souhaitez importer (par exemple « Stratego »), puis cliquez sur « **Importer Jeu en local** ».



Attribution d'un code



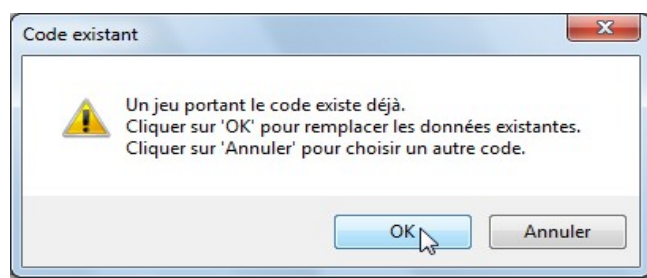
Cette importation permet soit de créer un nouveau jeu dans votre base, soit de modifier les données d'un jeu existant. Dans la majorité des cas ce sera pour en créer un nouveau.

La liste indicative ne sert qu'à vous aider à rechercher les codes déjà saisis afin de pouvoir créer un nouveau code conforme à votre logique, ou à retrouver le code d'un jeu que vous voulez modifier. Vous pouvez naviguer dans cette liste à l'aide des boutons habituels de recherche, filtres et tris.

A noter que la colonne « Numéro » correspond au code automatique de l'enregistrement du jeu. Les nombres les plus élevés sont donc les codes créés le plus récemment. Il ne faut pas confondre ce code avec celui que vous attribuez au jeu.

Numéro	Date d'achat	Code jeu	Nom Jeu	Type jeu	Marque
118	22/04/11	1078	Tartes folles	Adresse	Haba
117	01/03/10	1077	La ronde du fermier	Coopération	Haba
115	18/06/10	1074	La fugue des animaux		Haba
114	02/06/08	1073	Sambesi	Observation	Haba
113	20/02/11	1072	A la pêche aux cerises		Haba
112	18/10/07	1070	Le verger	Coopération	Haba
171	25/06/10	1060	Domino ABC	Association	Ravensburg
164	25/04/11	1046	Réveille pas Donald !	Hasard	Mb
145	01/04/09	1035	Eureka	Connaissances	Ravensburg
54	18/01/08	1017	Toutous Chapardeurs	Plateau	Ravensburg
89	25/06/07	1015	Othello	Stratégie	Mattel
315	25/06/07	1002	Othello	Stratégie	Mattel
314	25/06/10	1000	Willi le lutin	Plateau	Haba

Le code saisi sera contrôlé afin de voir s'il existe déjà. Dans l'affirmative, il vous sera demandé si vous voulez modifier les données existantes.



Puis le formulaire de saisie de jeu habituel va s'ouvrir sur un nouvel enregistrement, ou sur l'enregistrement à modifier.

Les champs « Code jeu », « Nom du jeu », « Commentaire1 », « Marque », « Auteur », « Illustrateur » vont être automatiquement alimentés. Les autres le seront en fonction de vos paramètres.

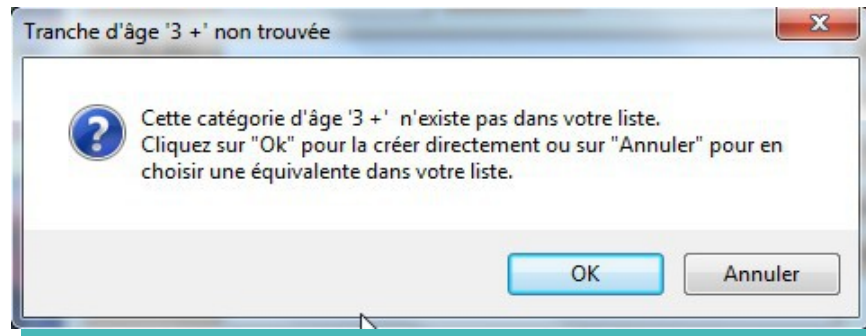
Correspondances avec tables de paramètres

Pour les champs faisant références à vos tables de paramètres : « Age joueurs », « Nb joueurs », « Temps jeu », « Type de jeu » le logiciel va voir les rubriques que vous avez choisi d'importer dans les paramètres.

Si vous en avez désélectionné, il ne les recopiera pas.

Dans le cas contraire il va également comparer les données par rapport aux tables de paramètres déjà enregistrées.

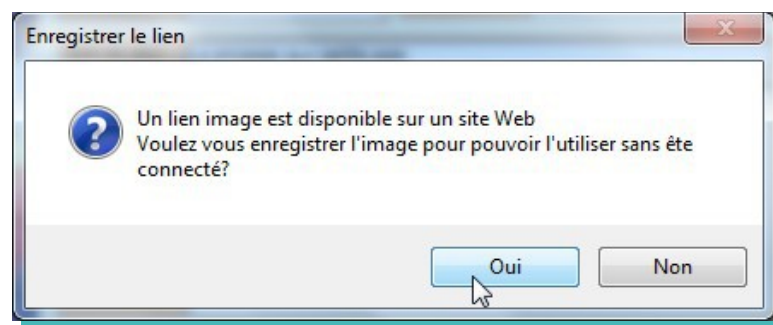
Si l'une d'elle n'existe pas il va vous demander si vous voulez la créer automatiquement.



En répondant «Ok», il le fera automatiquement et recopiera les données.
Sinon il vous laissera le remplir manuellement.

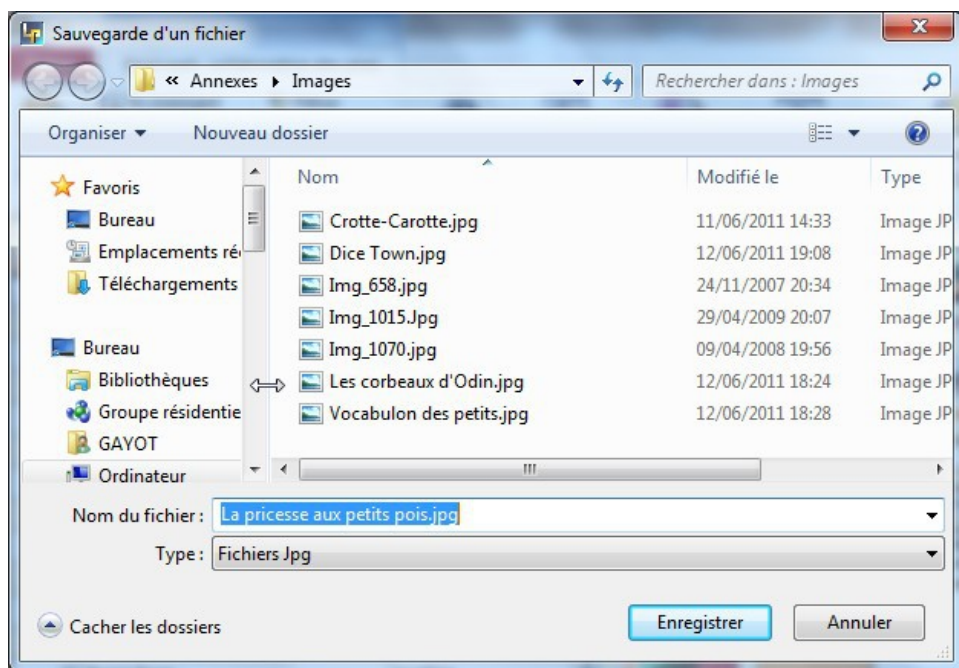
Liens images

Si un lien image est présent dans le jeu importé et si vous avez coché la case « Demander à enregistrer les images sur le Pc » dans les paramètres d'importation, vous aurez le choix de garder le lien internet ou de copier l'image sur votre Pc, dans les annexes de Ludoprêt.



Si vous répondez «Non» vous garderez le lien html.

Si vous répondez «Oui», le logiciel vous ouvrira le formulaire d'enregistrement sur votre dossier image (dans les paramètres réseau et liens) et avec le nom du jeu correspondant.



Les données que vous avez choisies seront ainsi copiées dans votre formulaire.

Fiche jeu

Fiche descriptive du jeu





Caractéristiques principales Compléments Classification Mots-clés



Code jeu: Marque:

Nom du jeu:

Commentaire: Le but à atteindre dans le jeu de Stratège est de s'emparer du drapeau de la partie adverse. A cet effet, chaque joueur dispose d'une armée de 40 pièces classées suivant les grades militaires, ce qui permet de retenir facilement la valeur des pièces. Cette dénomination n'a cependant pas été prise avec l'intention de lancer un jeu inspiré de la guerre, mais simplement comme exercice psychologique d'attaque et de défense.

Jeu utilisé uniquement sur place: ☐ Nb points dans forfait:

Suspendu ou immobilisé: ☐ Date de suspension:

Etat du jeu:

Age joueurs:

Nb joueurs:

Type de jeu:

Durée de jeu:

Difficulté:





Complétez les zones propres à votre ludothèque comme l'emplacement du jeu, le commentaire2, les classement et mots-clés par exemple, et fermez.

Le jeu sera ainsi ajouté à votre propre liste.

Sauvegarde de la table importée

A la fermeture du menu web, il vous sera possible de sauvegarder la base importée pour une utilisation ultérieure.

Message Ludoprêt



Sauvegarde ou suppression?

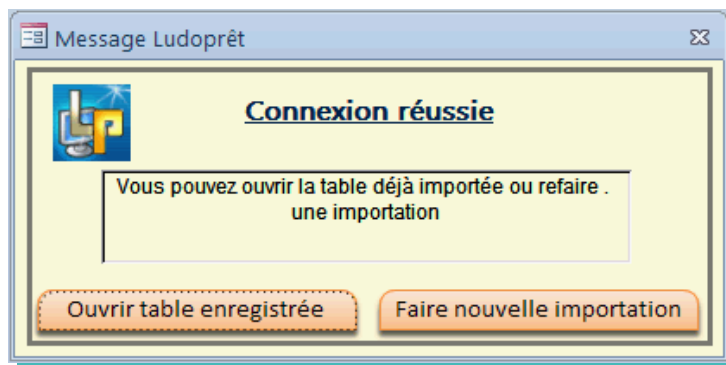
Vous pouvez supprimer cette table ou la conserver .
pour un usage ultérieur.

Supprimer table

Sauvegarder table

Si vous choisissez la suppression, il vous faudra refaire une importation complète à la prochaine connexion.

Si vous la sauvegardez, à la connexion suivante un choix vous sera proposé.



Attention : Si vous vous êtes connectés depuis longtemps, il est préférable de refaire une importation, afin de profiter des dernières modifications ou ajouts effectués par les autres membres du forum.

Si vous relevez des anomalies ou liens défectueux sur des jeux de la base que vous n'avez pas vous même saisis, et que vous ne pouvez donc pas corriger, merci de le signaler sur le forum <http://forum.ludopret.fr/viewforum.php?f=39>

Mises à jour Ludoprêt

Au fur et à mesure de la vie des versions, des petits changements sont effectués afin d'améliorer ou de corriger certaines imperfections.

Il faut donc régulièrement contrôler que vous avez la dernière mise à jour.

Sur la page principale vous avez le N° de la version + une date de mise à jour.

Par exemple ici il s'agit de la version 3.21 Mise    jour du 14/03/14

Pour v  rifier que vous avez la derni  re version, allez sur le site de Ludopr  t    la page t  l  chargements. <http://www.ludopret.fr/Telechargements.htm>

Ludoprêt versions complètes (Pour une première utilisation le mot de passe est **test**)

<u>Ludopret 3.21</u>	11,9 Mo	Maj Le 14/03/2014
<u>Ludopret 3.1</u>	9,2 Mo	Maj Le 22/01/2012
<u>Ludoprêt 3.0</u>	8,1 Mo	Maj Le 01/05/2011
<u>Ludoprêt 2.53</u>	8,4 Mo	Maj Le 26/08/2010

Ludoprêt Mises à jour (La mise à jour vers la version 3.2, ne peut se faire qu'à partir de la version 3.1)
Les Mises à jour permettent d'installer la version sans supprimer vos données existantes.

<u>Maj Ludoprêt 3.21</u>	11,8 Mo	Maj Le 14/03/2014
<u>Maj Ludoprêt 3.1</u>	9,2 Mo	Maj Le 22/01/2012
<u>Maj Ludoprêt 3.0</u>	8,3 Mo	Maj Le 01/05/2011
<u>Maj Ludoprêt 2.53</u>	8,4 Mo	Maj Le 26/08/2010

Ludoprêt 3.2 Demo (Pour une première utilisation le mot de passe est **test**)

<u>Ludoprêt 3.21 Demo</u>	13.2 Mo	Maj Le 14/03/2014
---------------------------	---------	-------------------

Ludoprêt est bien en version 3,21 avec la date de mise à jour au 14/03/2014. La version est donc bien la dernière en cours.

Depuis cette version, si vous avez une connexion Internet, vous pouvez également faire directement un test de version à partir du menu « Utilitaires »

Version Démo

Il existe une version de Ludoprêt « Démo ». Ce n'est pas une version bridée, mais une version légèrement modifiée afin de pouvoir, comme son nom l'indique, pouvoir tester le logiciel ou s'en servir à des fins de formation ou d'apprentissage.

Quelques données fictives sont pré-enregistrées afin de pouvoir tester directement les possibilités du logiciel. Vous pouvez les modifier et en saisir autant que vous voulez.

Par contre, il ne faut pas s'en servir en exploitation, et il ne faut surtout pas faire une liaison sur vos données de production. Les liens vers vos fichiers annexes seraient modifiés.....D'autre part la base collaborative n'est également pas la même.

Si vous avez déjà Ludoprêt, installez la Démo dans un répertoire autre que celui dans lequel vous avez votre version de travail.

Lettre d'information

Une lettre d'information (Newsletter) est diffusée en fonction des événements importants ou à des fins explicatives.

Il faut pour la recevoir s'inscrire sur le site. <http://www.ludopret.fr/Newsletter.htm>

Forum

Un [forum](#) est mis à disposition. C'est un outil d'informations et d'échanges pour les ludothèques.

La majorité des sujets ont pour objet Ludoprêt, mais cela peut concerner tout autre thème basé sur le monde des ludothèques.

Remerciements

L'aventure Ludoprêt, n'aurait pas été possible, si elle n'avait pas été collective et si je n'avais pas eu d'aide.

Un grand merci donc à la ludothèque de Bar le Duc qui sert de cobaye et qui bénéficie souvent en avant-première de mes bugs.

Un grand Merci aux membres réguliers du forum Ludoprêt, aux fidèles depuis la version 1,0.

Un grand Merci également à tous ceux qui m'ont aidé par leurs tests, remarques, suggestions ou encouragements à réaliser cette version.

Jean-Damien GAYOT

