

Notice Ludoprêt

Cette notice a été écrite dans le but de faciliter l'utilisation de Ludoprêt.

Le logiciel étant devenu au fil des versions de plus en plus complet,
il est recommandé de lire cette notice,
afin de prendre connaissance de toutes les possibilités offertes
et afin d'éviter au maximum les erreurs de manipulation.

Si vous trouvez que c'est une perte de temps,
pensez à celui passé par l'auteur pour réaliser ce document…..

Notice écrite avec LibreOffice 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....8
Configuration générale....9
L'onglet « Général»....9
L'onglet « Prêts, Adhésions »....11
Les paramètres de prêts et forfaits....11
Les paramètres d'adhésions et cotisations....12
L'onglet « Réservations , Import, Catalogue»....13
Les paramètres d'importation....13
Les paramètres catalogue jeux....13
Les paramètres de réservation....13
L'onglet « Export, divers»....14
Les paramètres d'export....14
Les paramètres divers....14
L'onglet « Réseau et liens »....15
Principes d'ergonomie du logiciel....16
Navigation générale....16
Masquer le ruban....17
Aides....18
Tris, filtres et recherches....18
Suppressions....18
Impression rapports....19
Export des états en Pdf....19
Paramétrages....20
Les paramètres concernant le thème général....20
Les paramètres concernant Ludoprêt....21
Les paramètres concernant les jeux....21
Age....22
Temps de jeu (Temps en minutes)....22
Nombre de joueurs....23
Les paramètres concernant les systèmes de classification....24
Les paramètres concernant la trésorerie:....25
Les paramètres concernant les visites:....26
Les paramètres concernant les mots-clés:....26
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....36
« Spécificités ludothèque. »....36
Spécificités ludiques. »....37
« Récapitulatif avec images »....38
Edition des jeux....40
Les étiquettes....40
Les catalogues....42

Recherche avancée des jeux....44
Valorisation des jeux....46
Fournisseurs....47
Dupliquer un jeu....48
Changer le code d'un jeu....48
Suppression d'un jeu....49
Accès base web Ludoprêt....49

Menu adhérents....50
Ajouter un adhérent....50
Liste des adhérents....52
Edition des adhérents....53
Anniversaires....54
Liste des membres affiliés....55
Changement du code d'un adhérent....55

Formulaire des prêts et retours....56
Enregistrement d'un prêt....56
Incidence du nombre de points d'un jeu....58
Enregistrement d'un retour....60
Autres commandes....61

Retour direct des prêts....63

Réservations....64
Enregistrement des réservations....64
Liste des réservations....67
Réservations à partir de la liste des jeux....67
Réservations à partir du formulaire de prêts....68
Visualisation des plannings....69
Planning par jeu et adhérent....69
Planning par jeu....70

Analyses et Statistiques....71
Suivi prêts en cours....71
Suivi cotisations....71
Historique des prêts....72
Historique relances....73
Historique des retours....73
Statistiques diverses....74
Palmarès adhérents....75
Palmarès jeux....75
Historique des visites....76

Courriers de relance....77
Personnalisation des courriers....77
Sélection des paramètres d'envoi....78
Enregistrement des relances....80

Liste de diffusion pour courriels....83

Trésorerie....85
Ajout règlement caisse....85
Etat journalier....87
Trésorerie interne....88
Récapitulatif trésorerie....89
Pointage de relevé bancaire concernant un règlement :....89
Solde bancaire....91

Utilitaires....92
Notice Ludoprêt....92
Notes....92
Site ludoprêt....94

Forum Ludoprêt....94
Lien Facebook....94
Recherche de mise à jour....94
Exportations possibles....95
Maintenance....97
Sauvegardes....97
Changement des liens vers les annexes....99
Purges table prêts, relances et réservations....100
Purges adhérents....101
Etiquettes personnalisées....102
Paramétrage réseau....109
Configuration Poste principal....110
Configuration Poste Client....113
Compactage tables et base....118
Base web collaborative....119
Importation à partir de la base Ludoprêt....119
Gestion des droits....119
Connexion à la base....119
Ajouter un jeu à la base commune....121
Importer un jeu de la liste dans votre base de jeux....124
Attribution d'un code....124
Correspondances avec tables de paramètres....125
Liens images....126
Sauvegarde de la table importée....127
Mises à jour Ludoprêt....129
Version Démo....130
Forum....130
Remerciements....130

Préambule

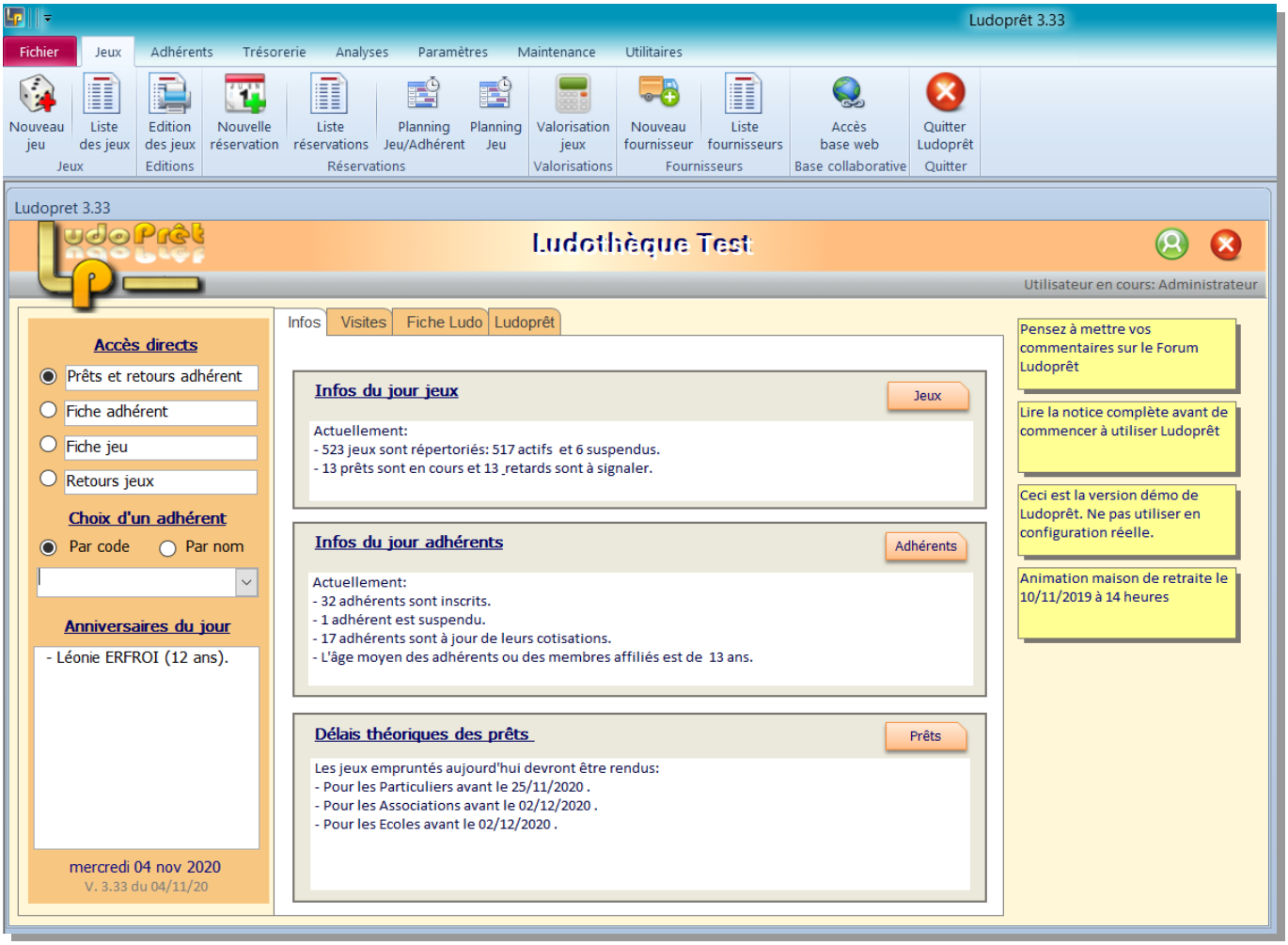
Ludoprêt a été développé de façon bénévole pour la « Boîte à jouer » de Bar Le Duc. De ce fait, il tient compte en premier lieu des spécificités et du mode de fonctionnement de cette structure.

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 structures ludiques 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 structure faisant des prêts de jeux.

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

- les droits utilisateurs ;
- les jeux et leurs caractéristiques ;
- les 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).
  - …..
- les membres liés à un adhérent et une adhésion ;
- les fournisseurs ;
- 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 des prêts et cotisations en cours ;
- le suivi de trésorerie ;
- les statistiques ;
- les sauvegarde ;
- l'envoi de courriels ;
- l'impression d'étiquettes standard ou personnalisées ;
- les code-barres ;
- l'exportation des principales données en Csv ou Xls ;
- 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 Ludoprêt
- 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.

Sous Windows il est nécessaire d'avoir Access 2010 (32 bits) ou le Runtime 2010 (32 bits) avec le correctif SP2. Néanmoins vous pouvez utiliser le runtime Acces 2013 32 bits ou le runtime Access 2016 32 bits.

Le Runtime 2010 est téléchargeable sur Runtime Access 2010 et le correctif SP2 ici: Correctif Sp2
Le Runtime 2016 est téléchargeable sur le lien Runtime Access 2016 + le correctif KB5002048

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 préférable d'installer Thundebird ou Outlook configuré en Imap à votre compte mail, en plus de votre messagerie par défaut...

Installation

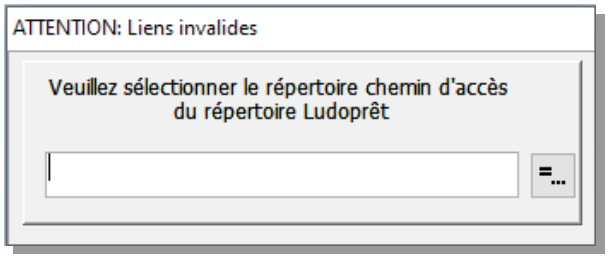
Si vous n'avez pas Access ou le Runtime, commencez par installer ce dernier ainsi que le correctif Sp2. Une fois installés, procédez au chargement de Ludoprêt. Par défaut le logiciel va s'installer dans le répertoire C:\ Ludopret

Attention : Avec Vista, Seven, W8 ou W10 il 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.

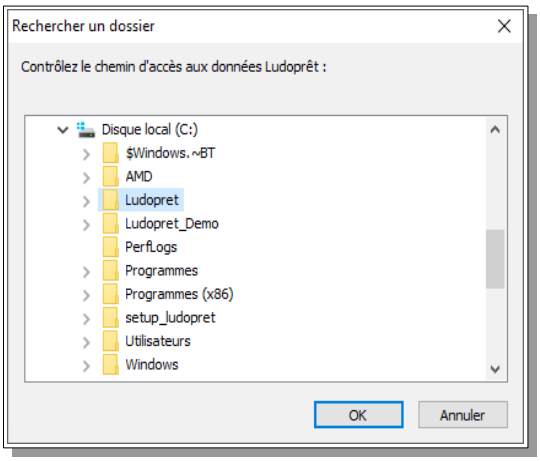
Première utilisation de Ludoprêt

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

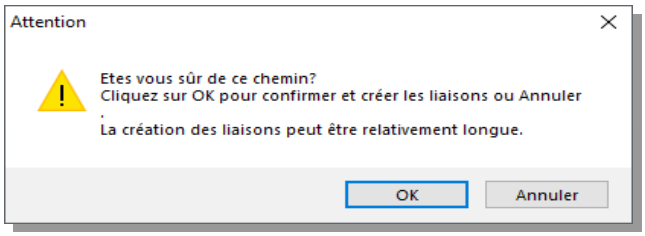
- Quand vous lancez l'application avec Access 2010, un message de sécurité Microsoft vous arrêtera.
- N'en tenez pas compte et faites «Ouvrir»
  Ce message disparaîtra à la deuxième ouverture de l'application
- Si vous n'avez pas installé Ludoprêt dans C:\Ludopret ou si vous l'avez déplacé un message vous indiquera que le logiciel n'a pas pu établir les liens.



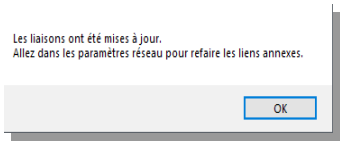
- Cliquez sur le bouton à droite



- 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.

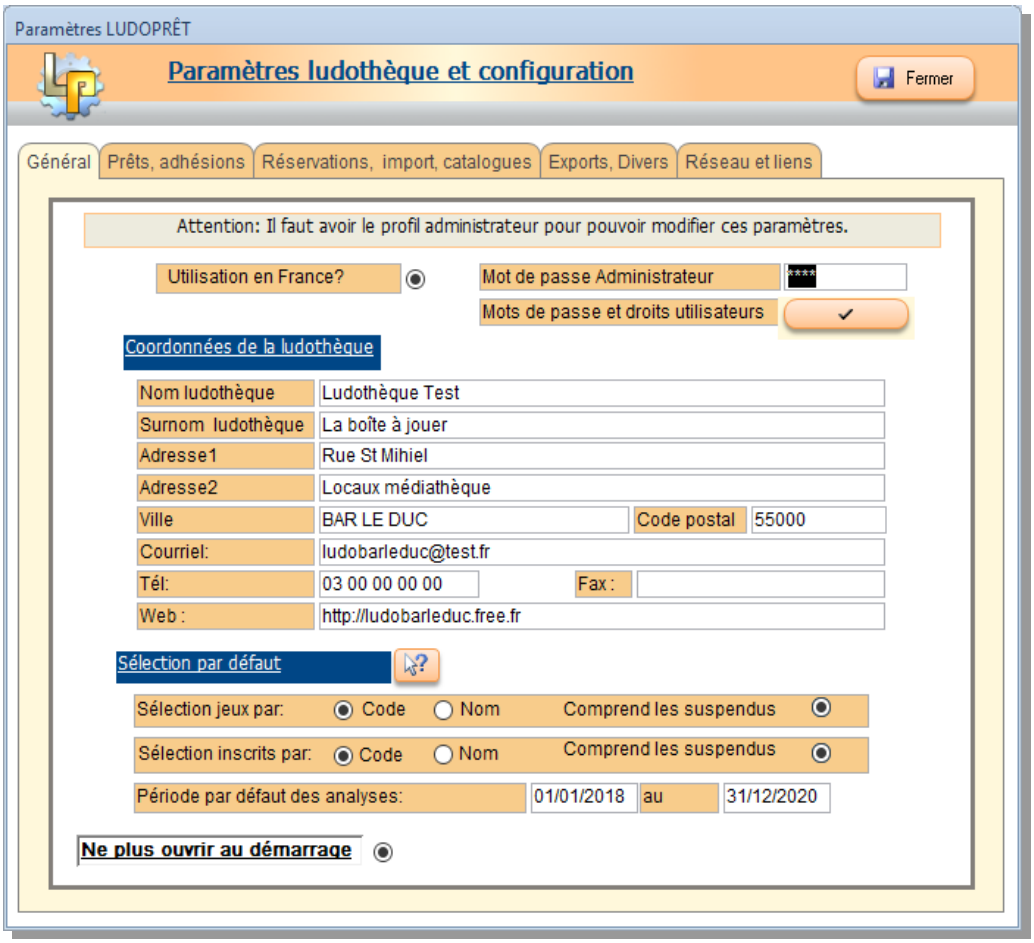
Mise à jour de Ludoprêt

Si vous aviez une version antérieure de Ludoprêt, n'installez que la version de mise à jour.
Attention : Pour installer la mise à jour 3.33 il ne faut pas sauter de version donc si vous êtes en 3.0 installez successivement les mises à jour 3.1 , 3.2, 3.3, 3.31, 3.32.
Si vous êtes en réseau, commencez par le poste principal après avoir fermé Ludoprêt sur les autres postes.

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.



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 ;
- lle type de sélection par défaut des jeux et adhérents sur le formulaire d'accueil;
- les périodes par défaut de statistiques ;
- le type de classification utilisé pour les jeux.

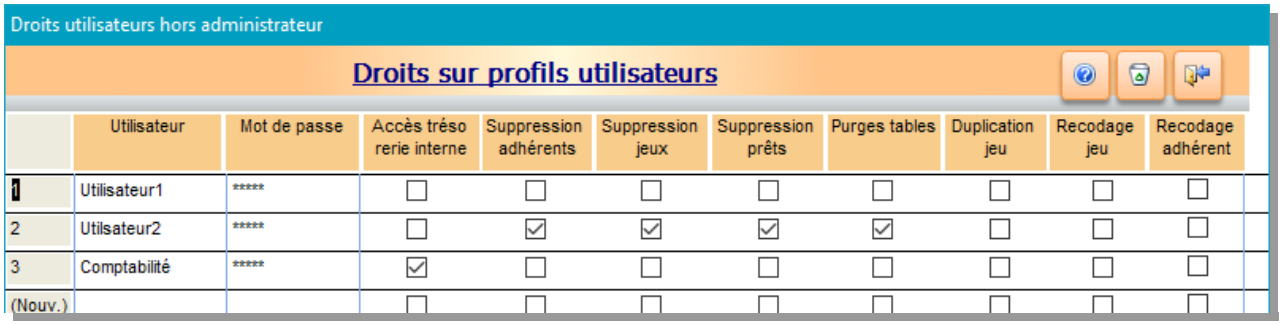
- La première chose à faire est de cocher ou décocher la case «Utilisation en France». Si la case est décochée les masques de saisie de «Téléphone» , «Fax» et «Code postal» seront désactivés et permettront aux utilisateurs francophones en dehors de la métropole de pouvoir se servir de Ludoprêt.

- 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.



	Utilisateur	Mot de passe	Accès tréso rerie interne	Suppression adhérents	Suppression jeux	Suppression prêts	Purges tables	Duplication jeu	Recodage jeu	Recodage adhérent
1	Utilisateur1	*****	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
2	Utilsateur2	*****	☐	☑	☑	☑	☑	☐	☐	☐
3	Comptabilité	*****	☑	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
(Nouv.)			☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐

Dans la configuration telle que définie sur la vue ci-dessus :

- « Utilisateur1 » a les droits de base ;
- «Utilisateur2 » peut également faire les suppressions et les purges de tables ;
- « Comptabilité » peut accéder à la trésorerie interne.

ATTENTION :

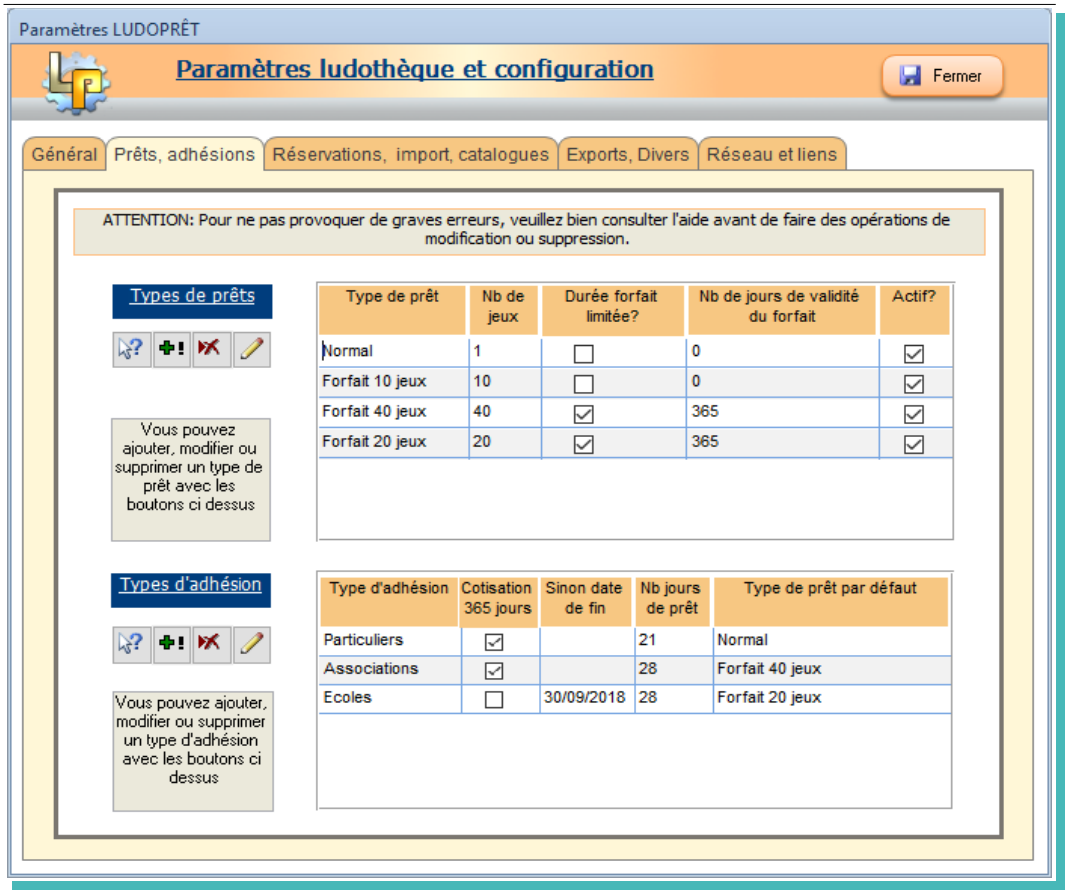
- Si vous voulez autoriser la purge des tables adhérents, vous devez également autoriser la suppression des prêts et des adhérents.
- Si vous voulez autoriser la purge de la tables des prêts, vous devez également autoriser la suppression des prêts.
- Si vous voulez autoriser la purge de la table de trésorerie, vous devez également autoriser l'accès à la trésorerie.

- Les lignes «Nom Ludothèque», «Surnom ludothèque», et les autres coordonnées d'adresses et de communications vont influer sur la première page du formulaire d'accueil, l'édition des étiquettes et des courriers de relance.

- La sélection par défaut des jeux et adhérents, vous permet de déterminer sur le formulaire d'accueil, si vous préférez faire une recherche et sélection par nom ou par code.
  Vous pouvez également choisir par défaut d'inclure ou non les « suspendus » dans les listes déroulantes de jeux et d'adhérents.

- En cochant l'option d'ouverture au démarrage, le formulaire des paramètres ne sera plus ouvert au démarrage de Ludoprêt. Vous pourrez y accéder par l'onglet « Paramètres » du ruban.

L'onglet « Prêts, Adhésions »



Les paramètres de prêts et forfaits

- Vous pouvez créer autant de type de prêt que vous le désirez.
- Il est conseillé de toujours laisser le prêt à 1 jeu (cela peut servir en cas de prêt cadeau ou autre prêt d'ajustement).
- 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.

Vous ne pourrez pas supprimer un type de prêt utilisé soit comme forfait par défaut dans des types d'abonnement, soit dans des prêts d'adhérents.
Si vous ne voulez plus l'utiliser, désactivez le en décochant la case «Actif ».

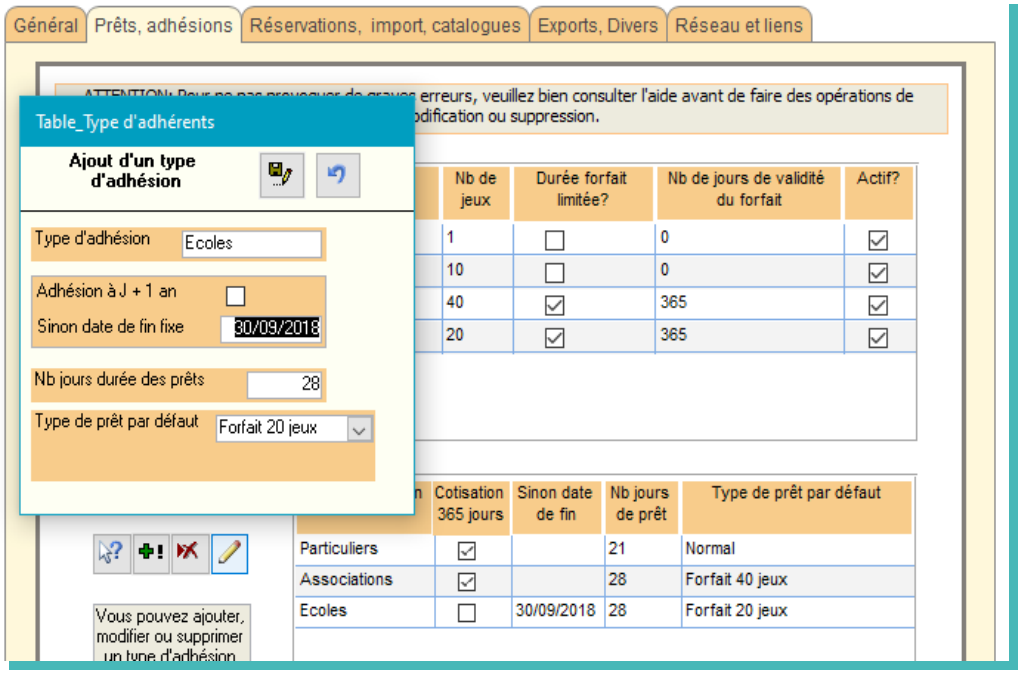
Les paramètres d'adhésions et cotisations

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

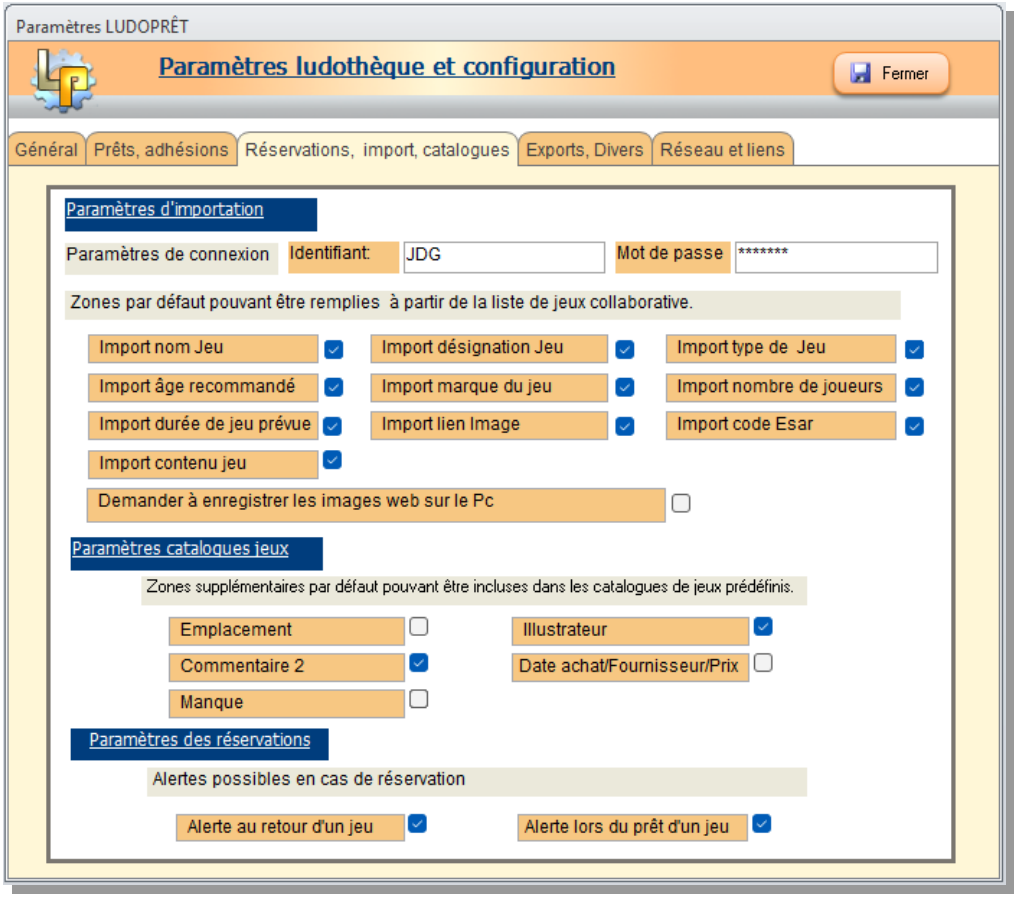
Au démarrage du logiciel, un calcul est effectué en fonction de ces paramètres et tous les adhérents ayant dépassé la date, auront dans leur fiche la case « Cotisation réglée » décochée.

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



Vous pourrez ainsi, modifier les paramètres et les enregistrer.

L'onglet « Réservations , Import, Catalogue»



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.

L'identifiant et le mot de passe de connexion à la base peuvent être enregistrés, pour gagner du temps par la suite.

Les paramètres catalogue jeux

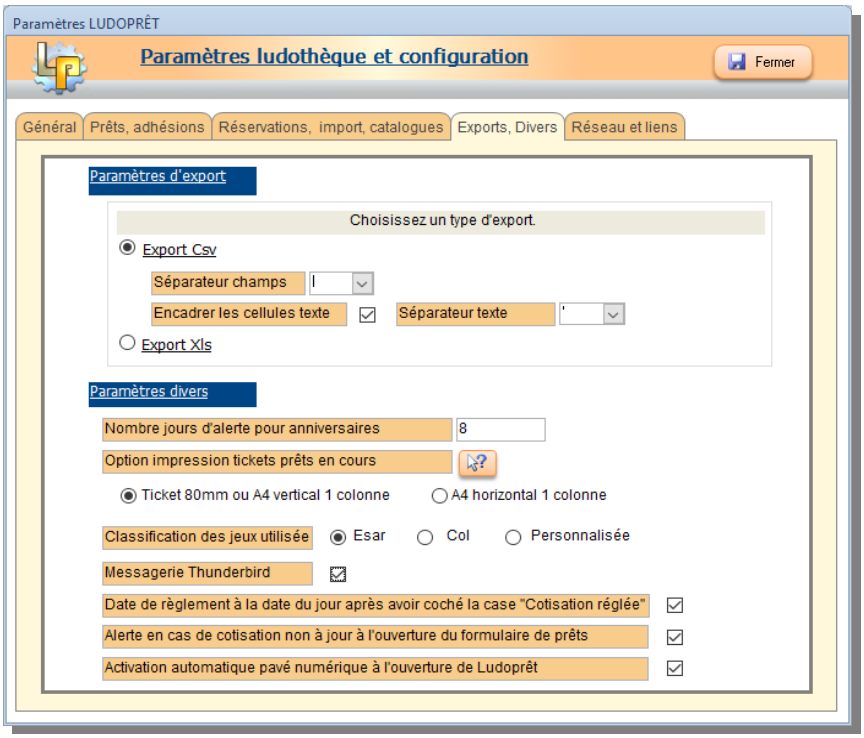
Vous pouvez dans ces paramètres choisir si vous voulez que certains champs optionnels puissent apparaître dans vos catalogues de jeux. Cela vous permettra de pouvoir éventuellement différencier ceux destinés à un usage interne de ceux pouvant être diffusés auprès de vos adhérents ou sur Internet.

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 « Export, divers»

Ces paramètres vous permettent de préciser des paramètres par défaut concernant différents aspects.



Les paramètres d'export

- L'export Csv a pour avantage d'être compatible avec la plupart des bases de données.
  Si vous choisissez cette option le séparateur par défaut sera le caractère Pipe (|)
  Vous pouvez également choisir d'encadrer les textes avec un séparateur quote (‘) ou double quote(’’)

- L'export Xls vout permet de lire directement les fichiers générés avec Excel ou Calc.

Les paramètres divers

- Le « Nb jours d'alerte pour anniversaires » est un paramètre de calcul vous permettant de connaître les anniversaires à venir.

- L'option d'impression des tickets « prêts » vous permet de définir si vous utiliserez une imprimante ticket largeur 80 mm ou une imprimante classique avec feuille A4 à découper.

- Choisissez également le type de classification que vous utiliserez. Par défaut c'est le système Esar (facette A) qui sera coché.

- Si vous cochez l'option « Alerte en cas de cotisation non à jour à l'ouverture du formulaire de prêts » un message vous alertera au moment où vous ferez un nouveau prêt pour un adhérent.

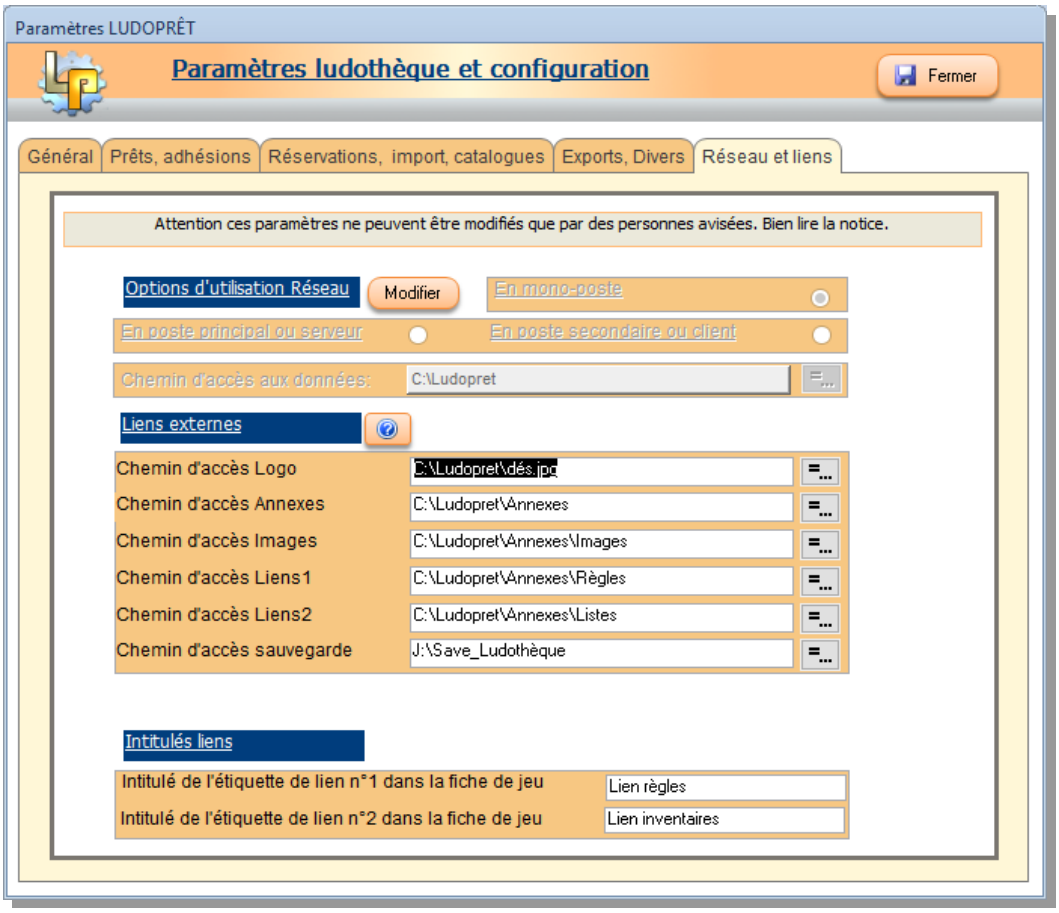
- Si la case « Date de règlement à la date du jour après avoir coché la case "Cotisation réglée" » est cochée, la cotisation se mettra à la date du jour dans la fiche adhérent en cochant la case de règlement de cotisation. Cette option est cochée par défaut.

- En décochant la case « Activation automatique pavé numérique... », vous supprimez l'activation automatique du pavé numérique au démarrage de Ludoprêt. Cette option est cochée par défaut..

- Si vous utilisez la messagerie Thunderbird, cochez la case correspondante afin de faciliter les listes de diffusion ou les messages de relance.

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 Ludoprêt. 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.

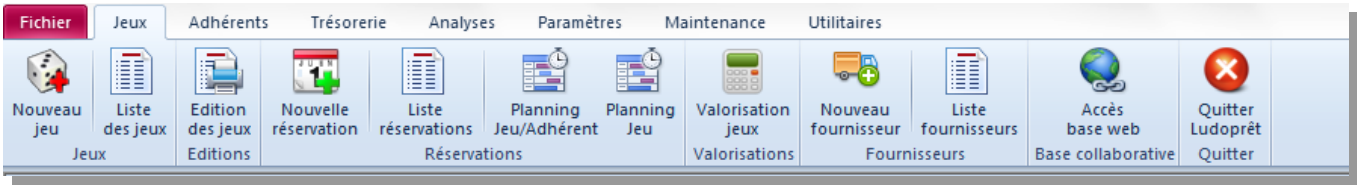
Pour modifier des données ou les compléter, vous pourrez toujours revenir à ce formulaire par le menu « Paramètres » du formulaire d'accueil.

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

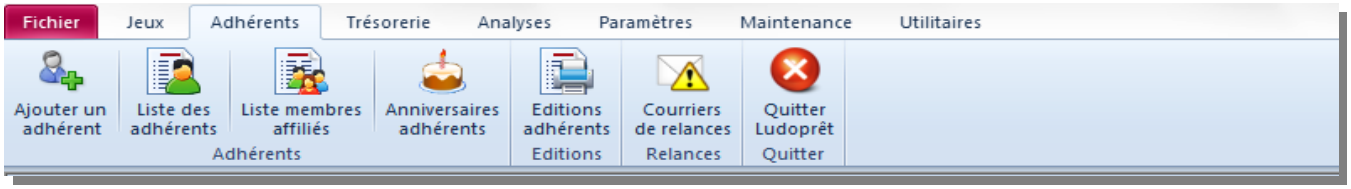
Principes d'ergonomie du logiciel

Navigation générale

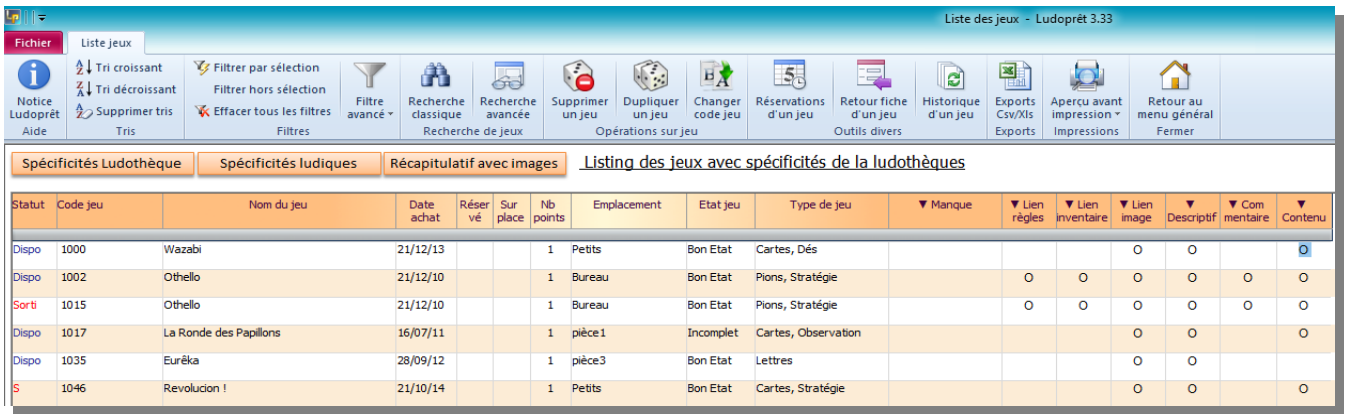
La page d'accueil permet de naviguer dans toutes les options du logiciel à partir des onglets du ruban Access.



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:

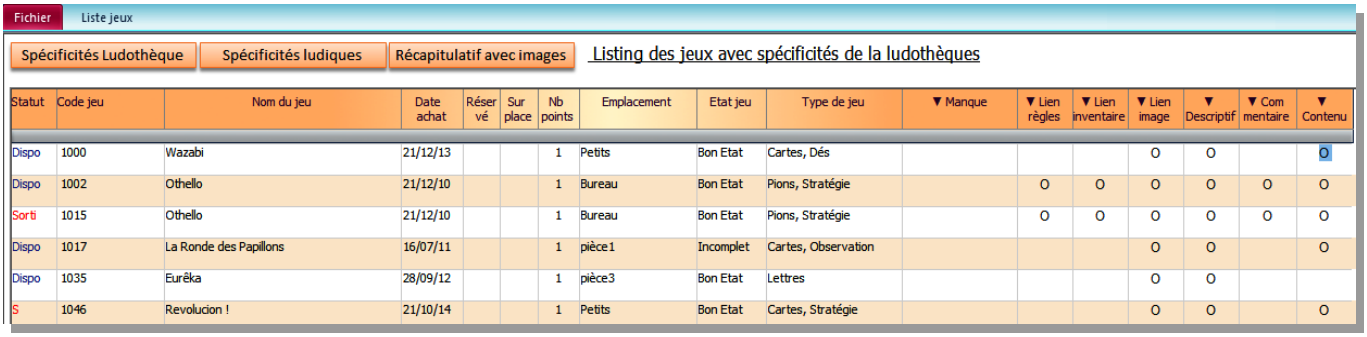


Vous y retrouverez toutes les commandes classiques de filtre et de tri, plus toutes les commandes spécifiques au formulaire que vous utilisez.
A noter que les colonnes dont le nom commence par « ▼ » donnent la possibilité par double-clic sur un enregistrement correspondant, d'ouvrir un commentaire, détail, image ou lien attenant.
La présence d'un O signifie qu'un lien est disponible.

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 :





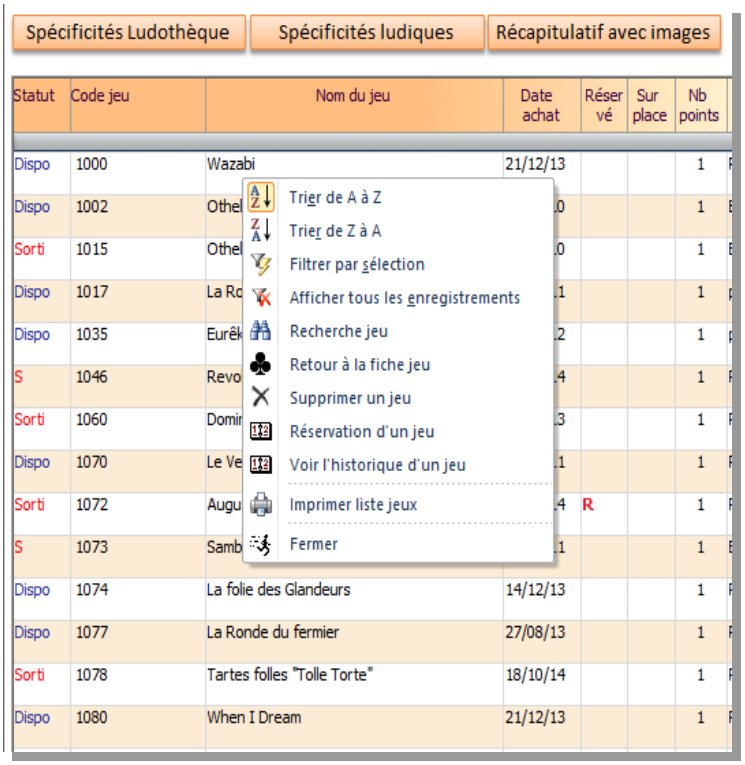
Statut	Code jeu	Nom du jeu	Date achat	Réservé	Sur place	Nb points	Emplacement	Etat jeu	Type de jeu	▼ Manque	▼ Lien règles	▼ Lien inventaire	▼ Lien image	▼ Descriptif	▼ Commentaire	▼ Contenu
Dispo	1000	Wazabi	21/12/13			1	Petits	Bon Etat	Cartes, Dés				O	O		O
Dispo	1002	Othello	21/12/10			1	Bureau	Bon Etat	Pions, Stratégie		O	O	O	O	O	O
Sorti	1015	Othello	21/12/10			1	Bureau	Bon Etat	Pions, Stratégie		O	O	O	O	O	O
Dispo	1017	La Ronde des Papillons	16/07/11			1	pièce1	Incomplet	Cartes, Observation				O	O		O
Dispo	1035	Eurêka	28/09/12			1	pièce3	Bon Etat	Lettres				O	O		
S	1046	Revolucion !	21/10/14			1	Petits	Bon Etat	Cartes, Stratégie				O	O		O

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.



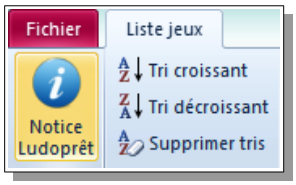
Statut	Code jeu	Nom du jeu	Date achat	Réservé	Sur place	Nb points
Dispo	1000	Wazabi	21/12/13			1
Dispo	1002	Othel				1
Sorti	1015	Othel				1
Dispo	1017	La Ro				1
Dispo	1035	Eurêk				1
S	1046	Revo				1
Sorti	1060	Domi				1
Dispo	1070	Le Ve				1
Sorti	1072	Augu		R		1
S	1073	Samb				1
Dispo	1074	La folie des Glandeurs	14/12/13			1
Dispo	1077	La Ronde du fermier	27/08/13			1
Sorti	1078	Tartes folles "Tolle Torte"	18/10/14			1
Dispo	1080	When I Dream	21/12/13			1

Aides

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

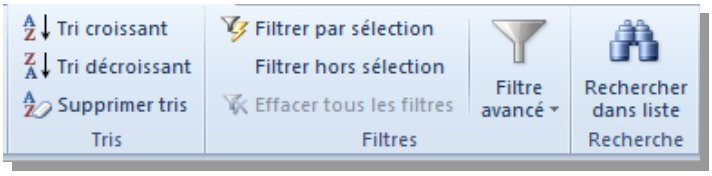


Dans ce cas vous aurez une aide sur le formulaire que vous utilisez.



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

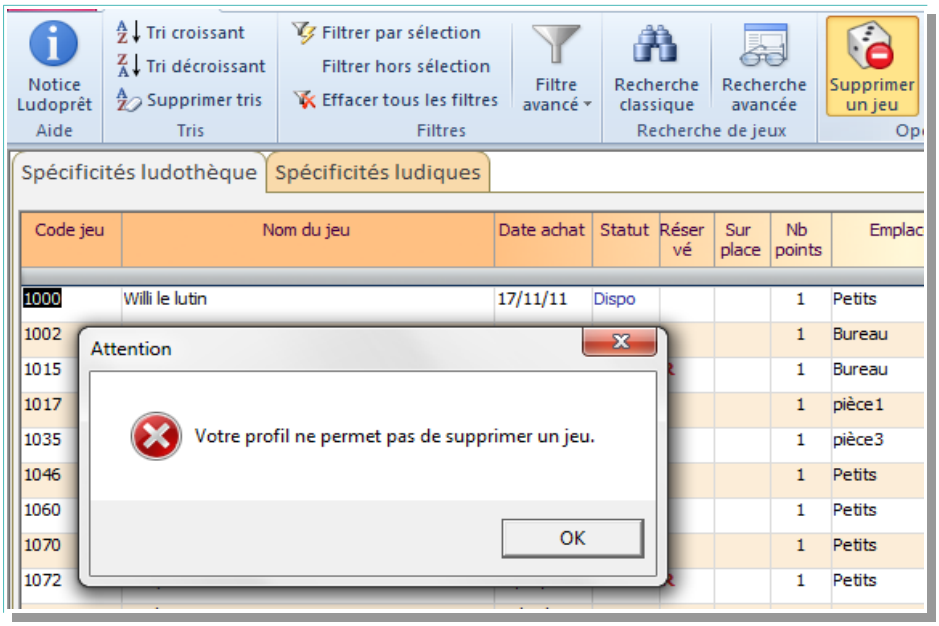
Tris, filtres et recherches



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.

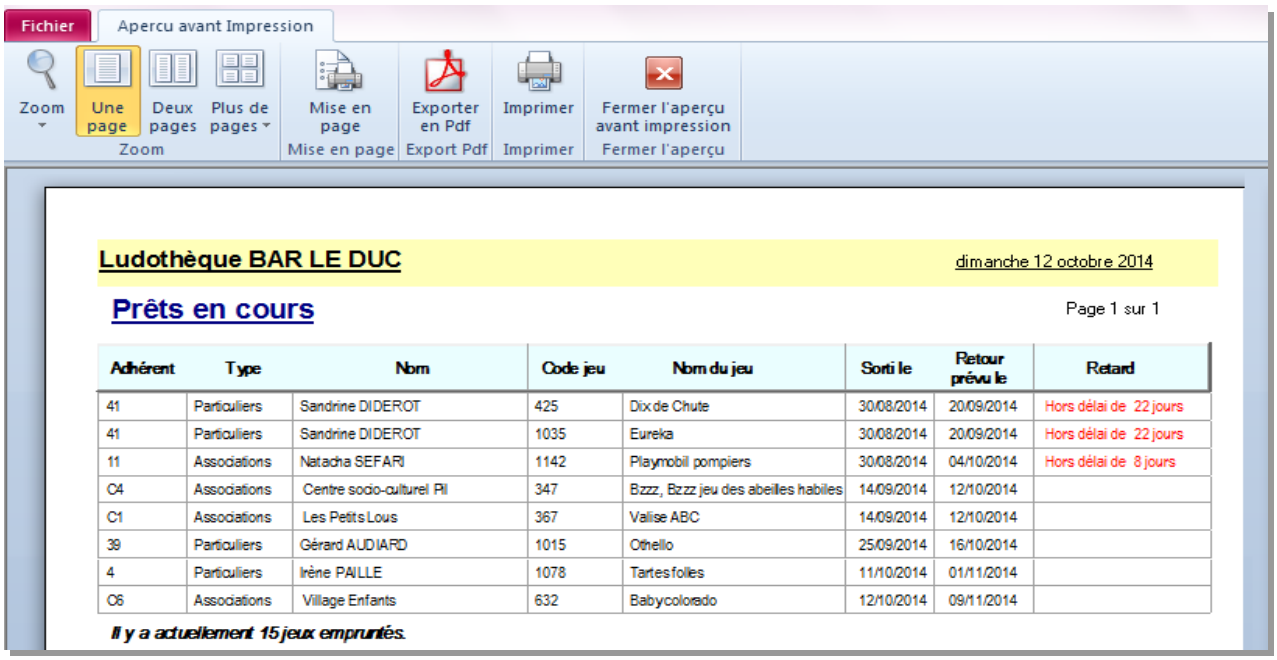
Suppressions

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 :

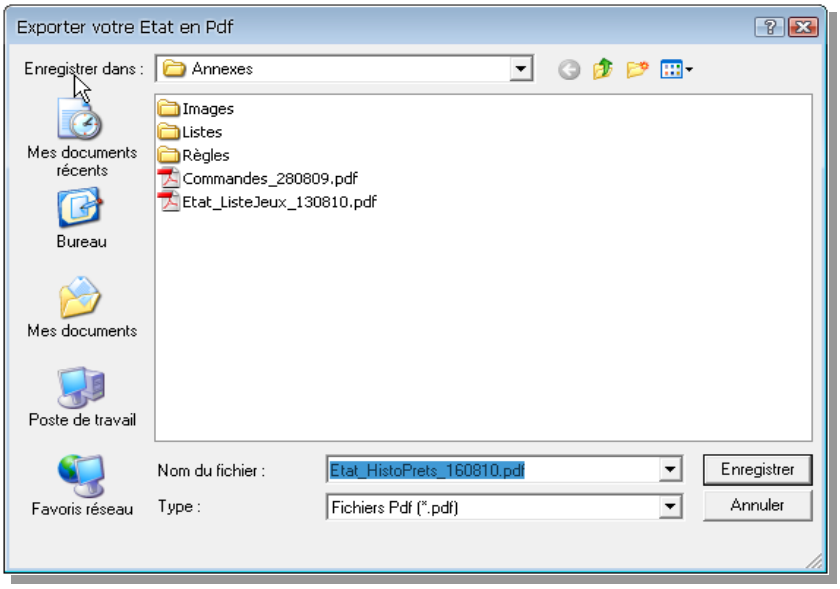


Adhérent	Type	Nom	Code jeu	Nom du jeu	Sorti le	Retour prévu le	Retard
41	Particuliers	Sandrine DIDEROT	425	Dix de Chute	30/08/2014	20/09/2014	Hors délai de 22 jours
41	Particuliers	Sandrine DIDEROT	1035	Eureka	30/08/2014	20/09/2014	Hors délai de 22 jours
11	Associations	Natacha SEFARI	1142	Playmobil pompiers	30/08/2014	04/10/2014	Hors délai de 8 jours
C4	Associations	Centre socio-culturel Pil	347	Bzzz, Bzzz jeu des abeilles habiles	14/09/2014	12/10/2014	
C1	Associations	Les Petits Loups	367	Valise ABC	14/09/2014	12/10/2014	
39	Particuliers	Gérard AUDIARD	1015	Othello	25/09/2014	16/10/2014	
4	Particuliers	Irène PAILLE	1078	Tartes folles	11/10/2014	01/11/2014	
C6	Associations	Village Enfants	632	Babycolorado	12/10/2014	09/11/2014	

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

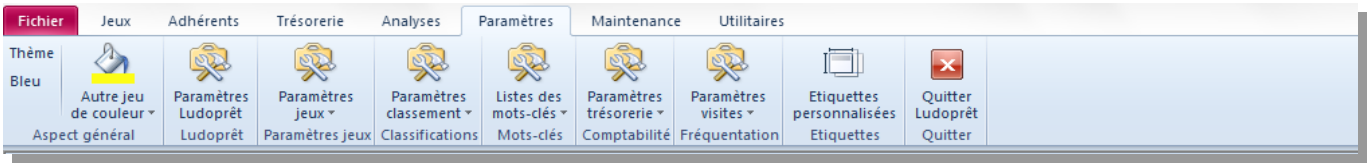


Par défaut le document va se mettre dans Ludopret\Annexes et va prendre le nom de l'état avec la date d'exportation.
Vous pouvez bien sûr modifier cela et vous aurez sûrement besoin de recréer des sous-dossiers.

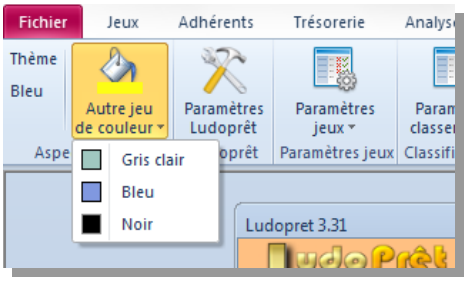
Paramétrages

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.

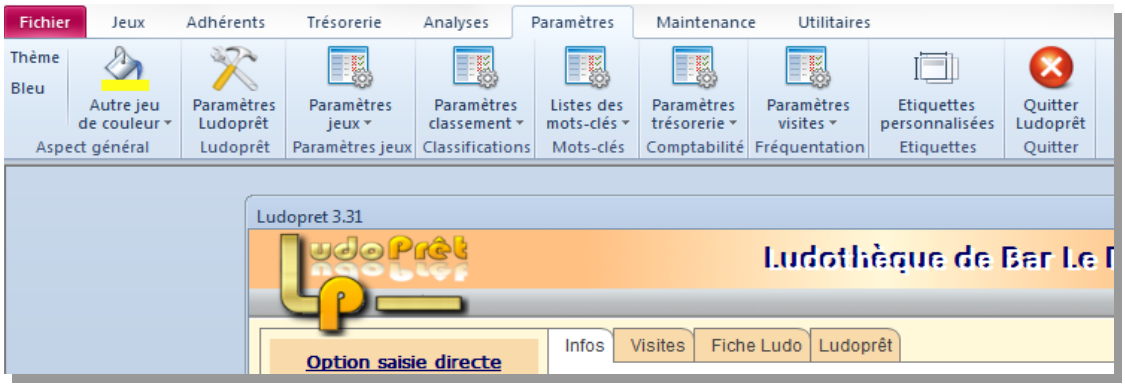
Dans le menu « paramètres » vous allez pouvoir déterminer divers critères et paramètres représentatifs de votre ludothèque.

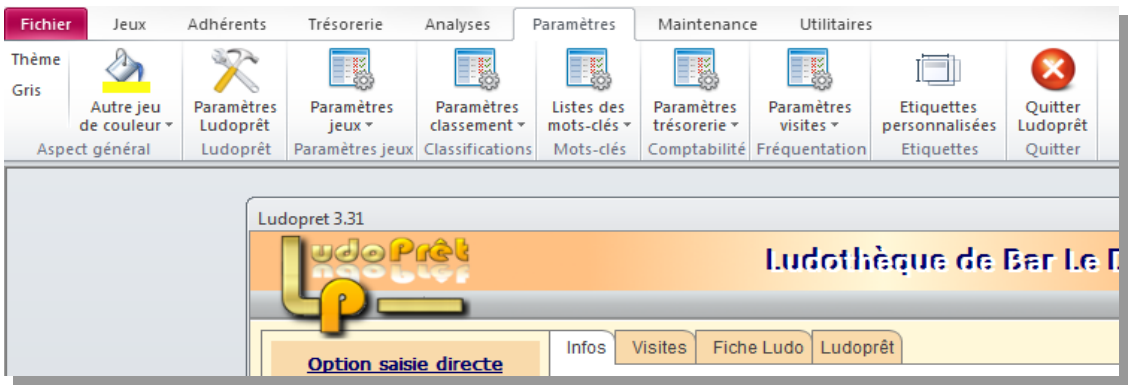


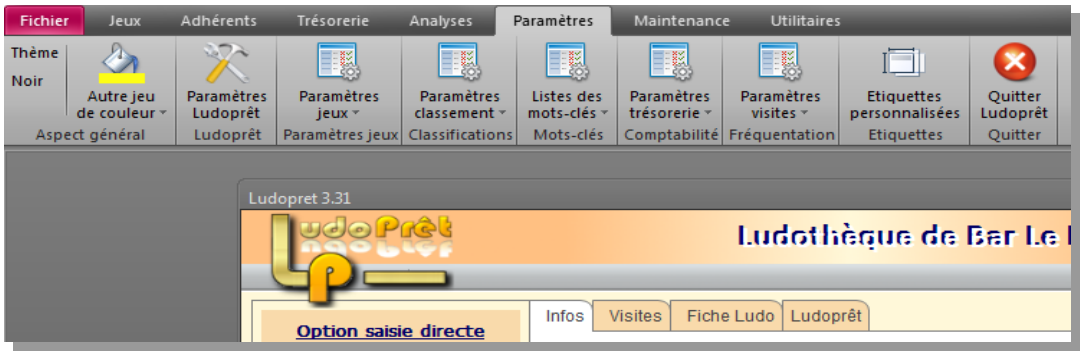
Les paramètres concernant le thème général



Office donne la possibilité de choisir entre 3 thèmes généraux : gris clair, bleu et noir.
Ces paramétrages sont valables uniquement avec la version 2010 d'Access.





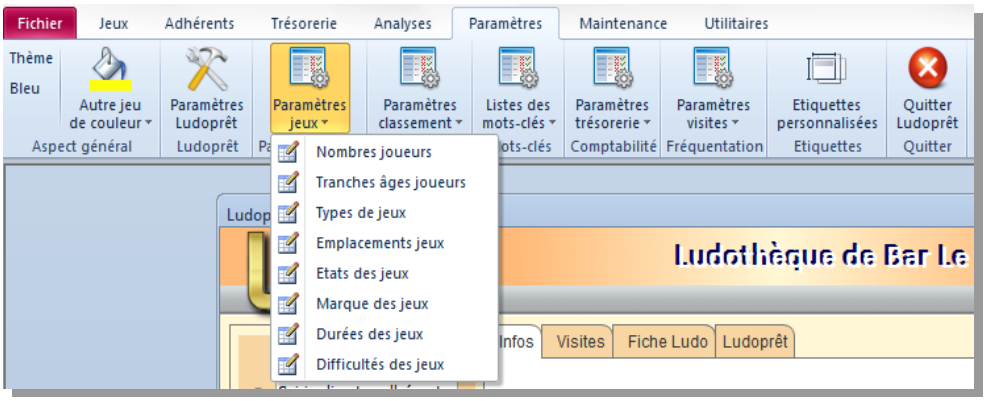


Une fois choisi, il faut redémarrer Ludoprêt pour afficher le thème choisi. Ce thème sera appliqué à toutes les applications Office.

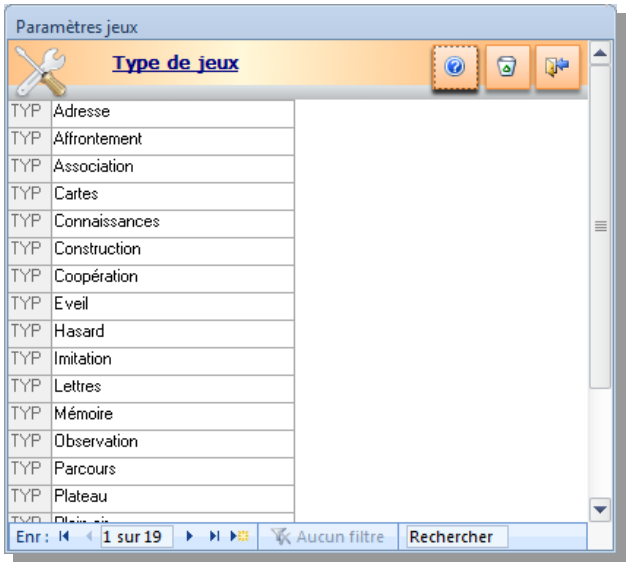
Les paramètres concernant Ludoprêt

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

Les paramètres concernant les jeux



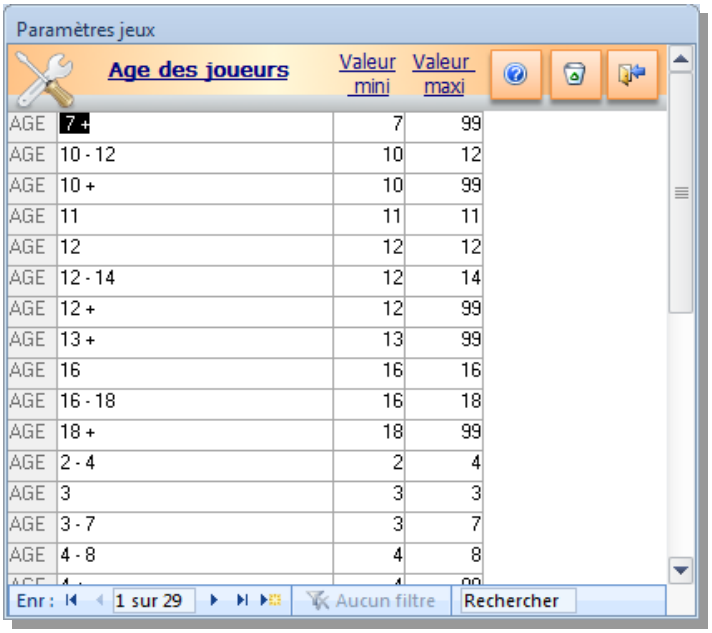
Ces listes peuvent être modifiées ou complétées, en cliquant par exemple sur le bouton « type de jeux »



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.

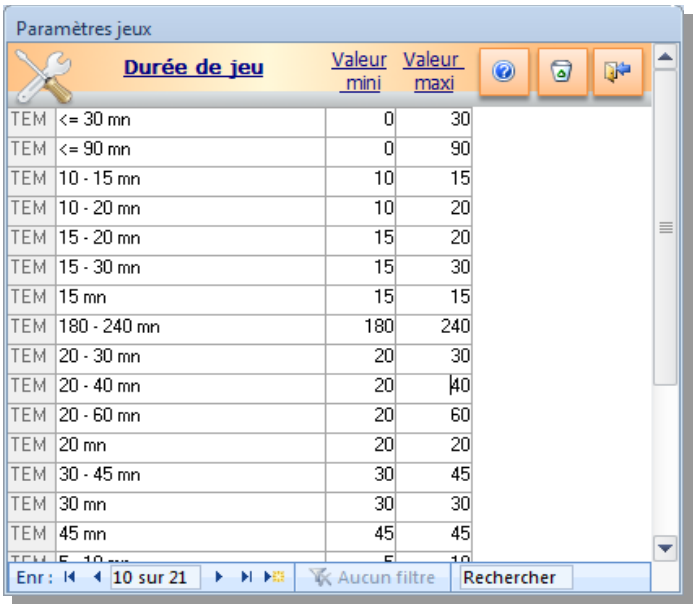
Age

- 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)



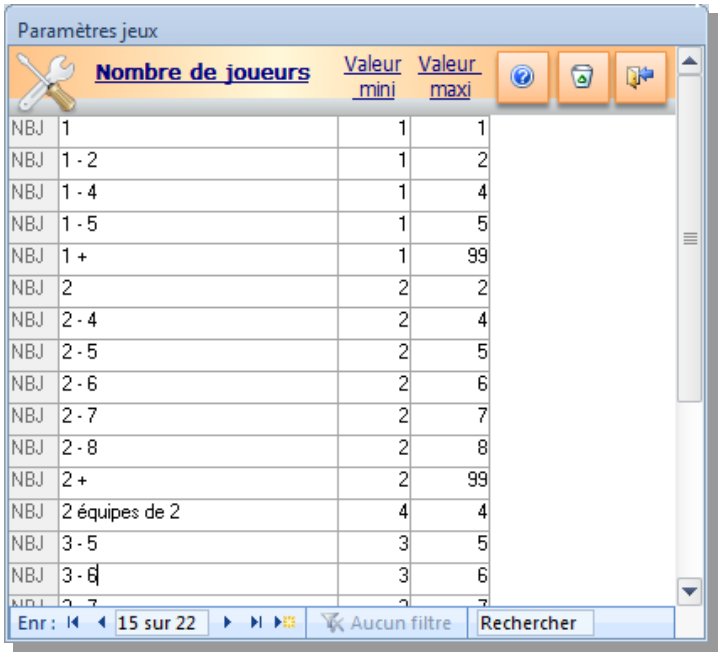
Temps de jeu (Temps en minutes)

- 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)



Nombre de joueurs

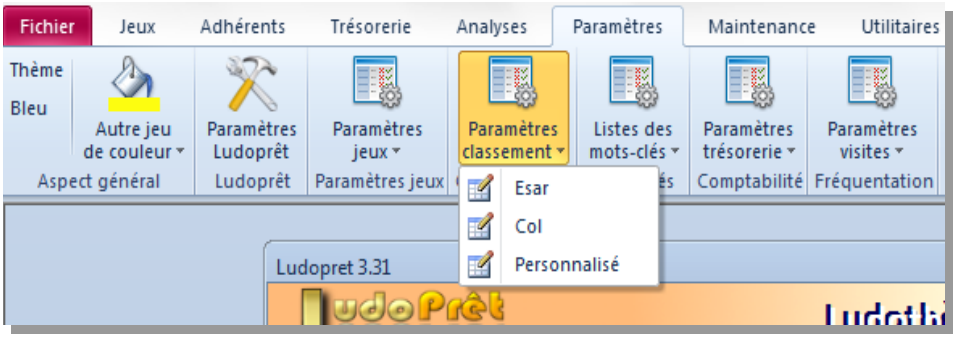
- Nc (non communiqué ou renseigné)
- Non limité
- 3 + (A partir de 3 joueurs)
- <= 5 (5 joueurs maxi)
- 2 (2 joueurs)
- 2 – 4 (de 2 à 4 joueurs)



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

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

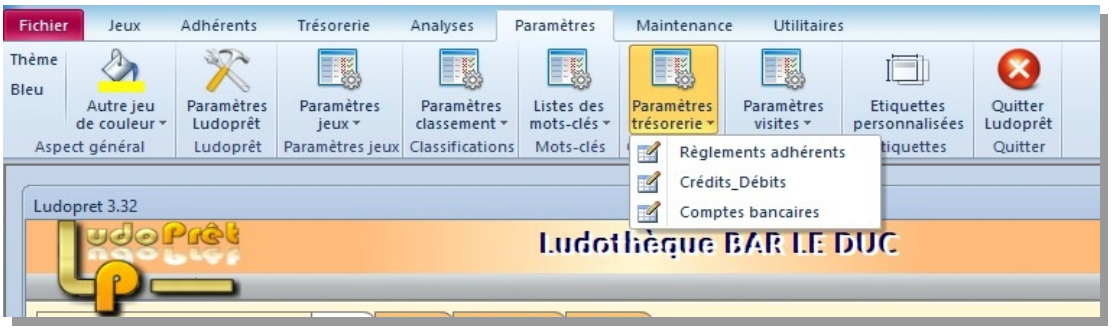
Table de classification

Classification COL

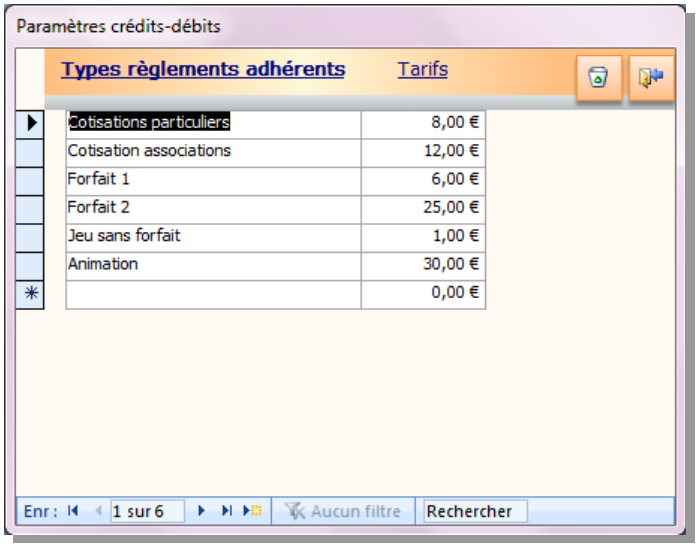
Catégorie	Code classification	Désignation
		Jeu d'exercice
E	E01	Jeu d'éveil sensoriel
E	E02	Jeu de motricité
E	E03	Jeu de manipulation
S		Jeu symbolique
S	S01	Jeu de mise en scène
S	S02	Jeu de rôle
S	S03	Jeu de représentation
A		Jeu d'assemblage

Ces listes peuvent être directement imprimées.

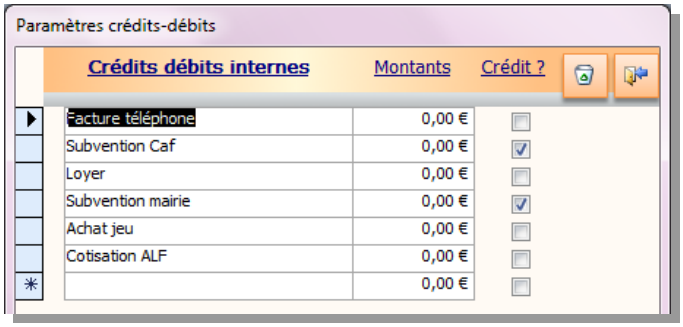
Les paramètres concernant la trésorerie:



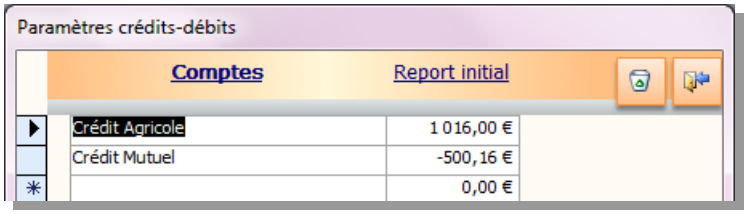
La liste des règlements adhérents correspond aux possibilités d'encaissement que vous effectuez directement avec l'adhérent.



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.

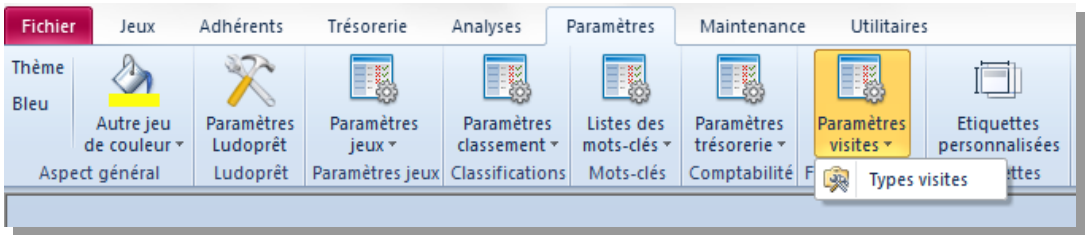


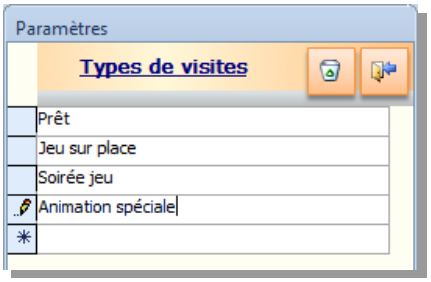
La liste des « Comptes » est elle aussi importante. Elle déterminera l'état de vos soldes bancaires.
Le report initial est le solde reporté par exemple en début d'année ou à l'ouverture du compte.



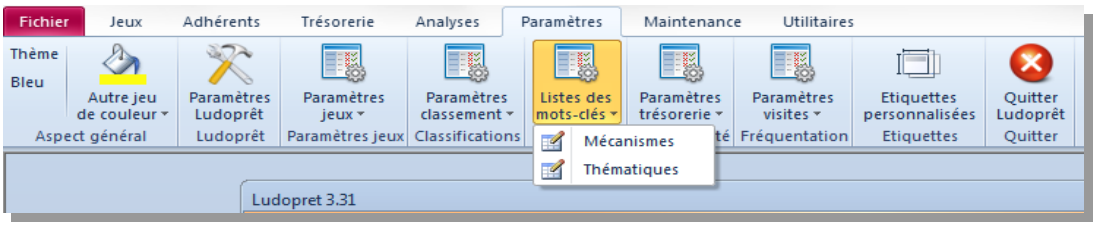
Les paramètres concernant les visites:

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

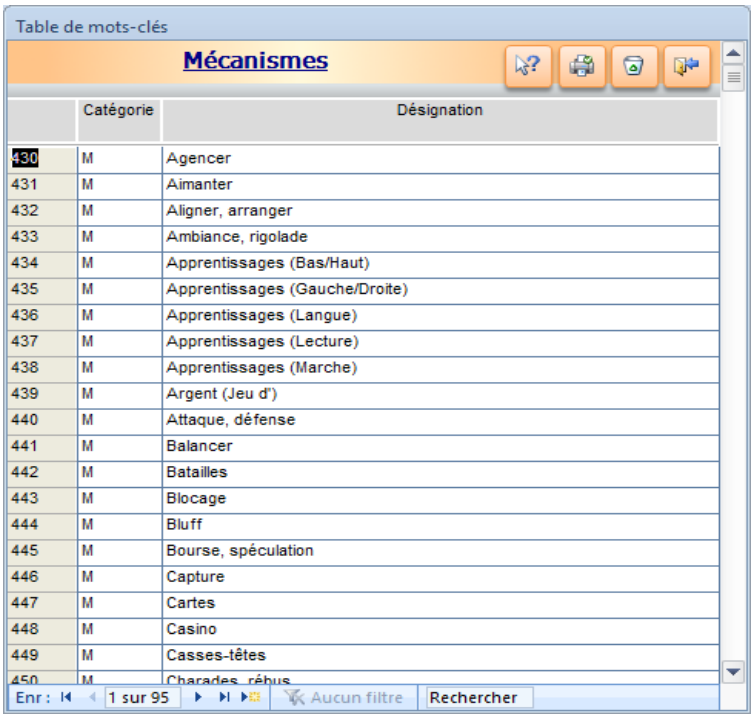


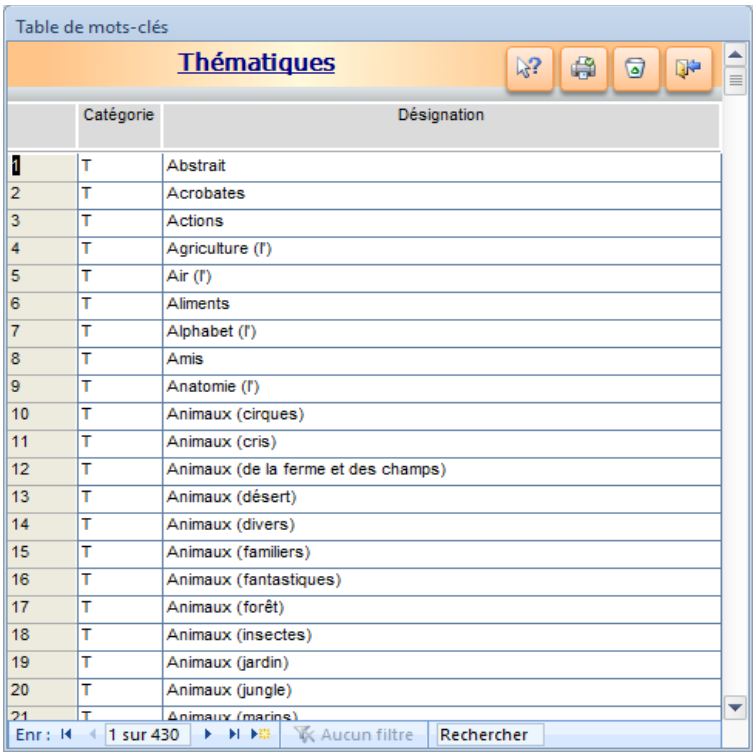


Les paramètres concernant les mots-clés:

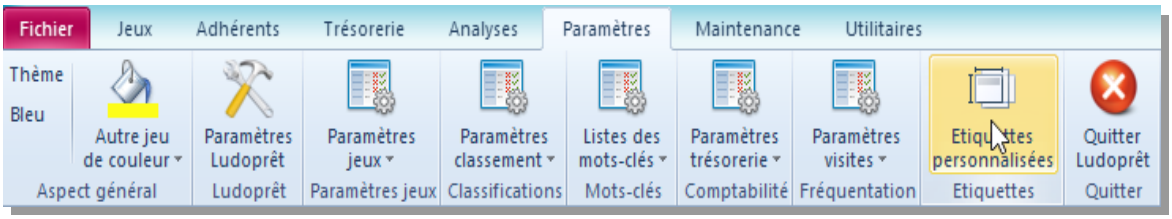


Vous pouvez établir des listes de mots-clés afin d'affiner vos recherches. Ces listes sont basées sur les mécanismes et thématiques des jeux. Des listes sont pré-saisies dans Ludoprêt mais peuvent être complétées et modifiées. Vos pouvez imprimer directement ces listes.

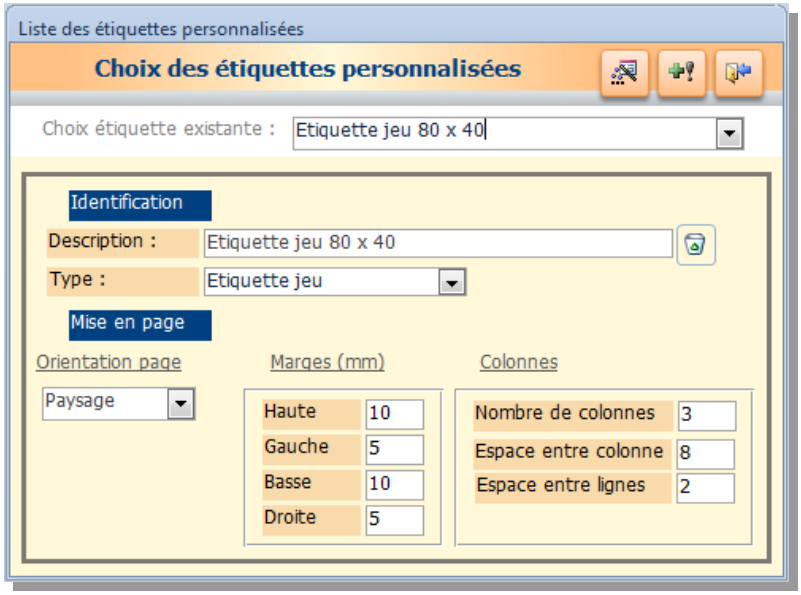




Les paramètres concernant les étiquettes personnalisées:



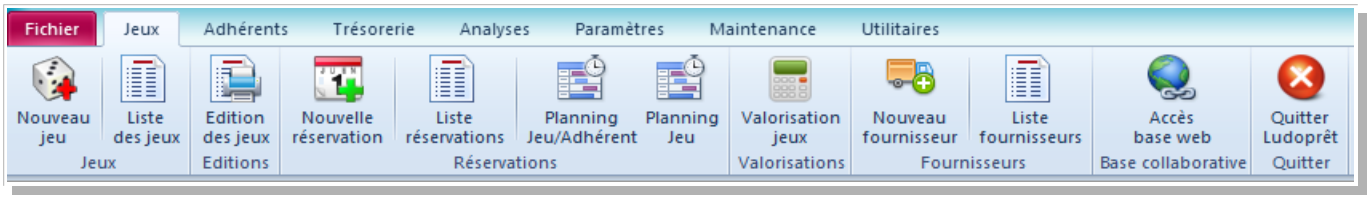
Vous arriverez sur le formulaire qui vous permettra de créer vos propres étiquettes.



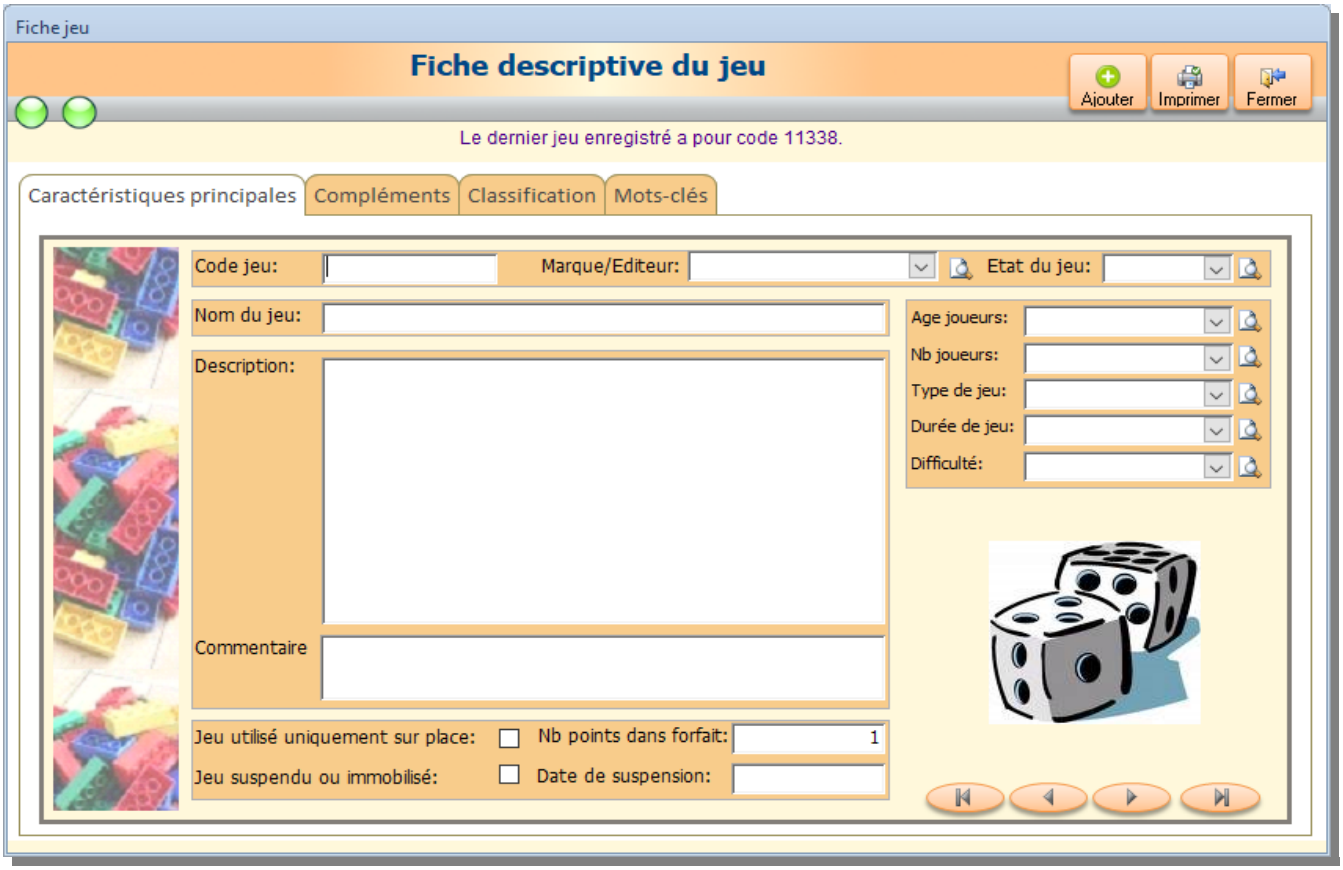
Nous y reviendrons dans un chapitre spécial.
Tous ces paramètres peuvent être mis à jour ultérieurement et permettent de gagner du temps par la suite.

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.
Pour vous aider à codifier logiquement votre jeu, le code du dernier jeu enregistré est affiché.

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.

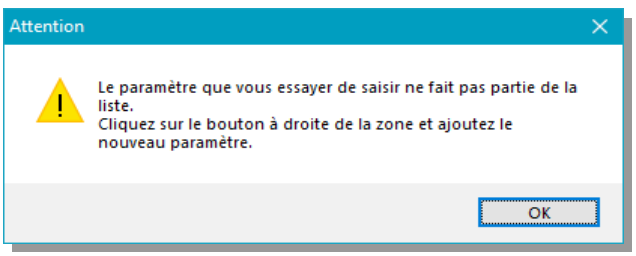
- Le « Nom du jeu » est le nom usuel utilisé pour ce jeu.
- La zone « Description » permet de faire un descriptif succinct du jeu.

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

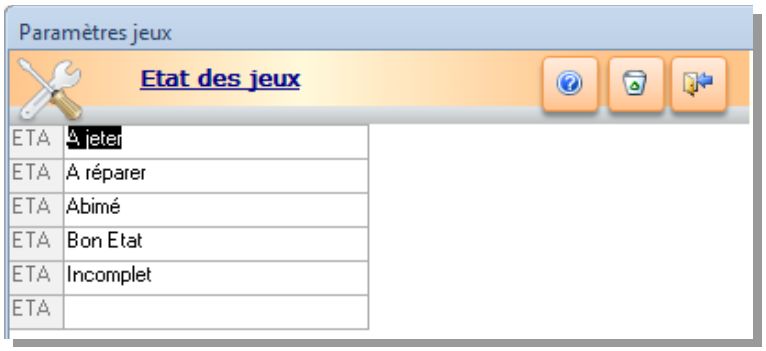


- La zone « Nb de points dans forfait » qui permet d'introduire une notion de valeur de jeux différente à l'intérieur d'un forfait.
  Si par exemple vous estimez qu'un jeu vaut deux points (surdimensionné, plus cher …) l'emprunt de ce jeu sera comptabilisé comme s'il y avait eu deux jeux empruntés. Le 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.

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.



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

Onglet « Compléments»



- Le prix estimé correspond à une valeur d'inventaire qui peut se déprécier au fur et à mesure du temps.
- 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 boite. Cette image peut être stockée sur le Pc ou serveur dans le dossier « Annexes » ou être un lien web. L'image apparaîtra à la réouverure 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.

- Cliquez ensuite sur «Fermer» pour valider vos données et revenir au menu général ou sur «Ajouter»

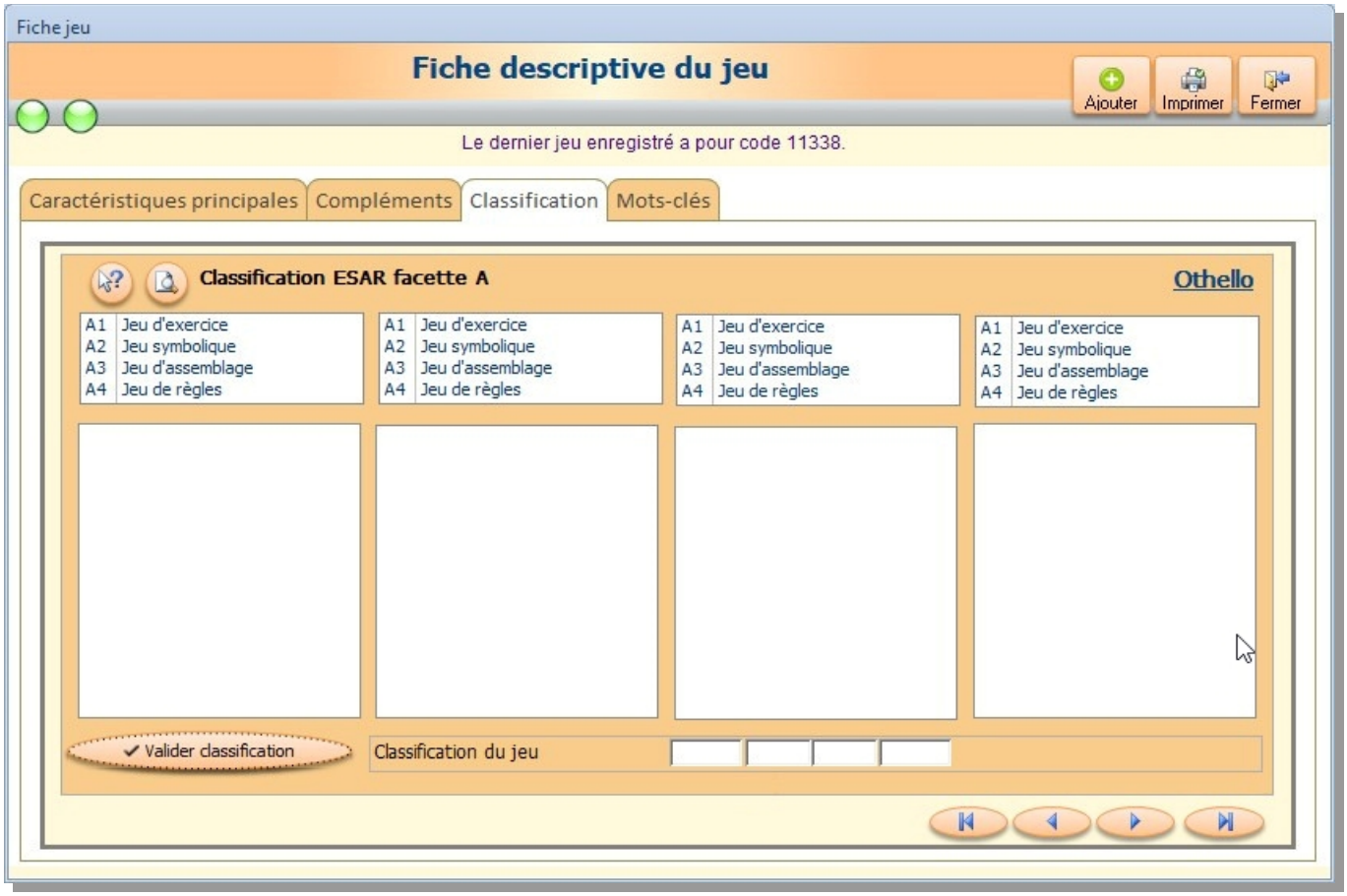
pour valider votre jeu et en enregistrer un autre.

- 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»

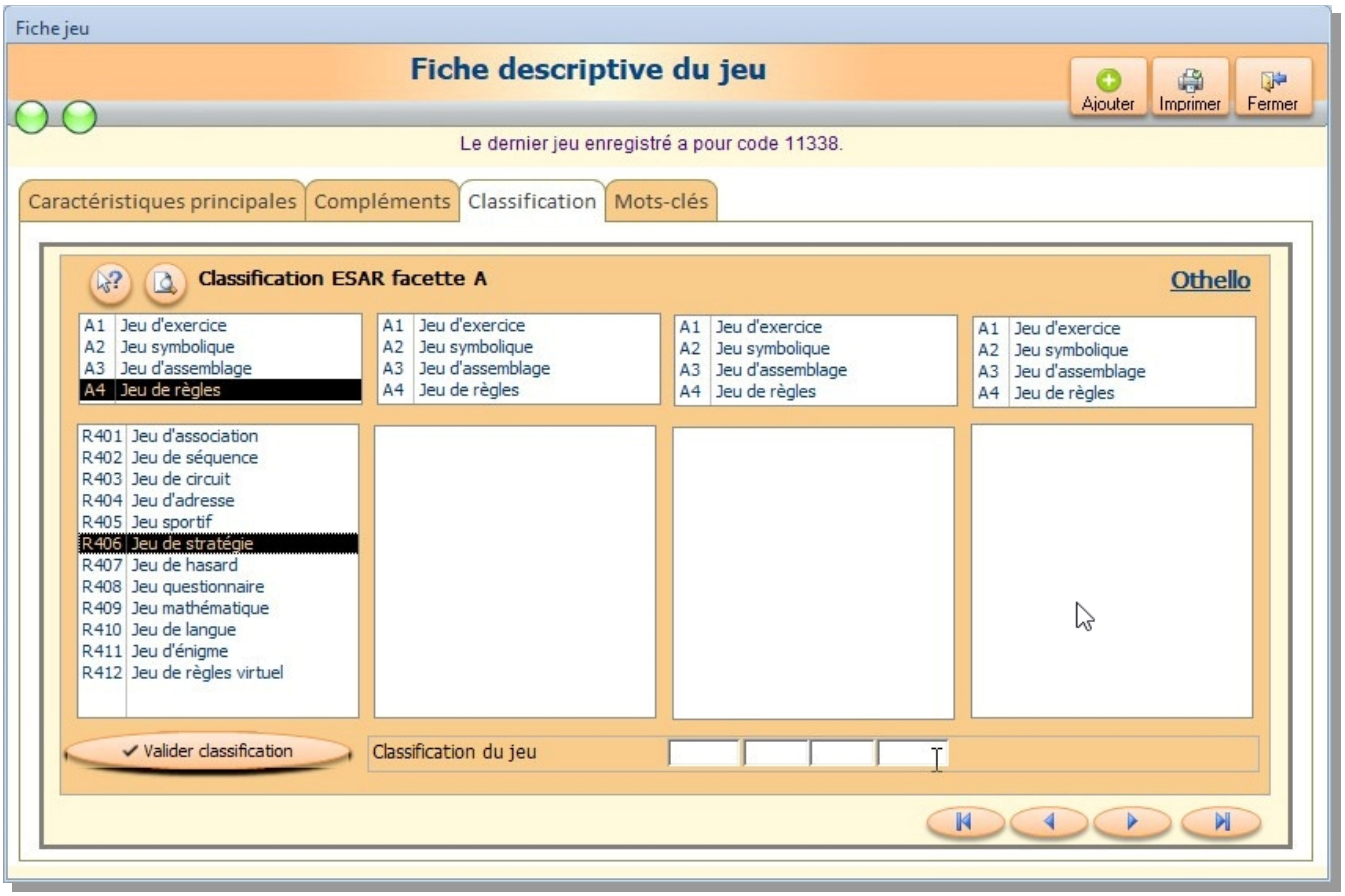
Dans cet onglet vous pourrez déterminer les classements de jeu correspondant à la classification par défaut définie dans les paramètres généraux.

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

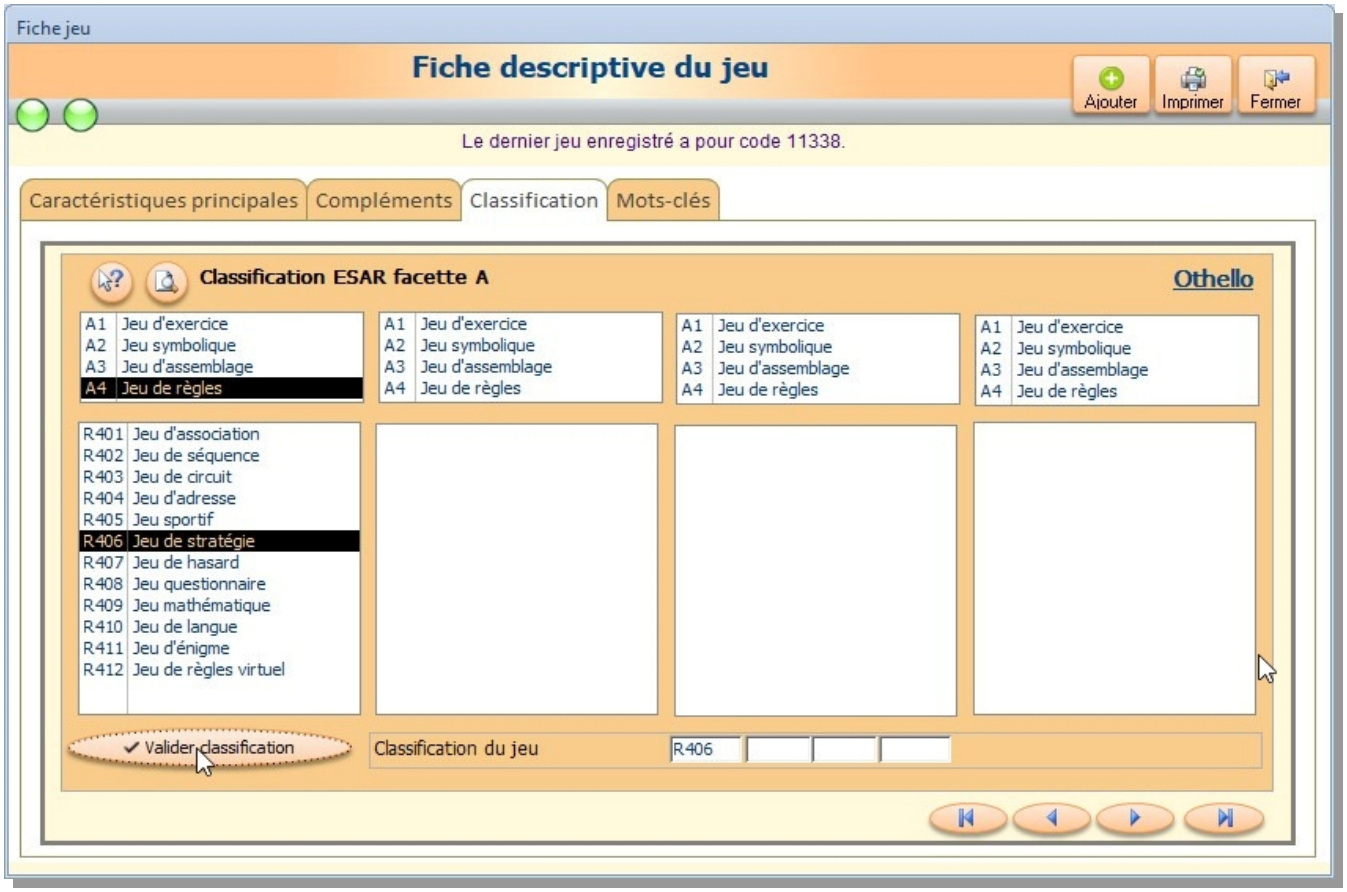


Si votre jeu correspond par exemple aux jeu de règles, cliquez sur « Jeu de règles »

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



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.



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.

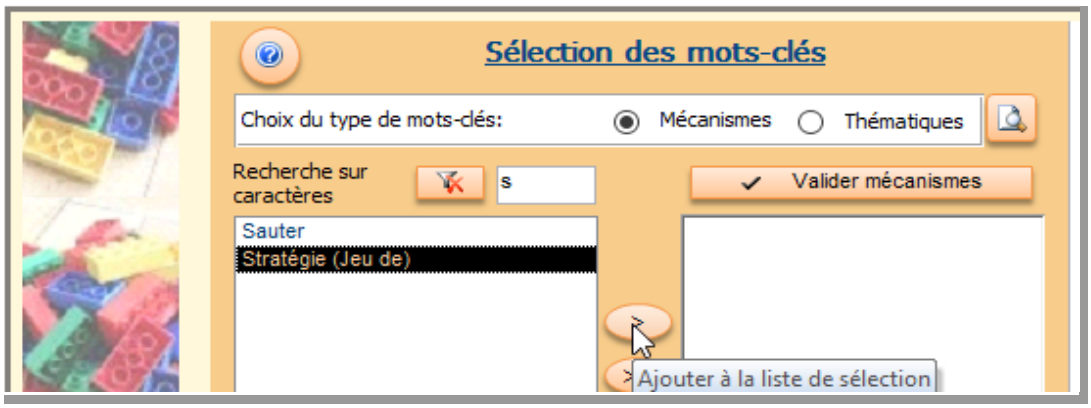
Si vous cochez la case « Mécanismes », les mots-clés correspondants s'afficheront dans la liste de gauche.



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:

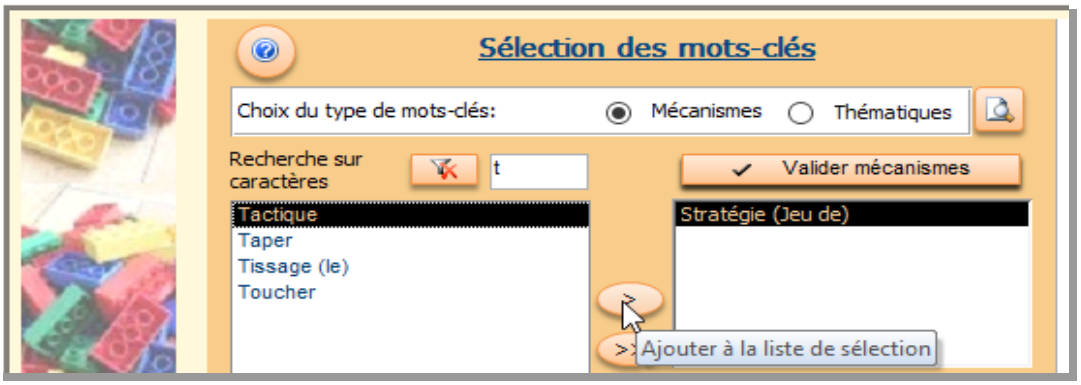


Sélectionnez le mot qui vous intéresse et cliquez sur le bouton de transfert



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

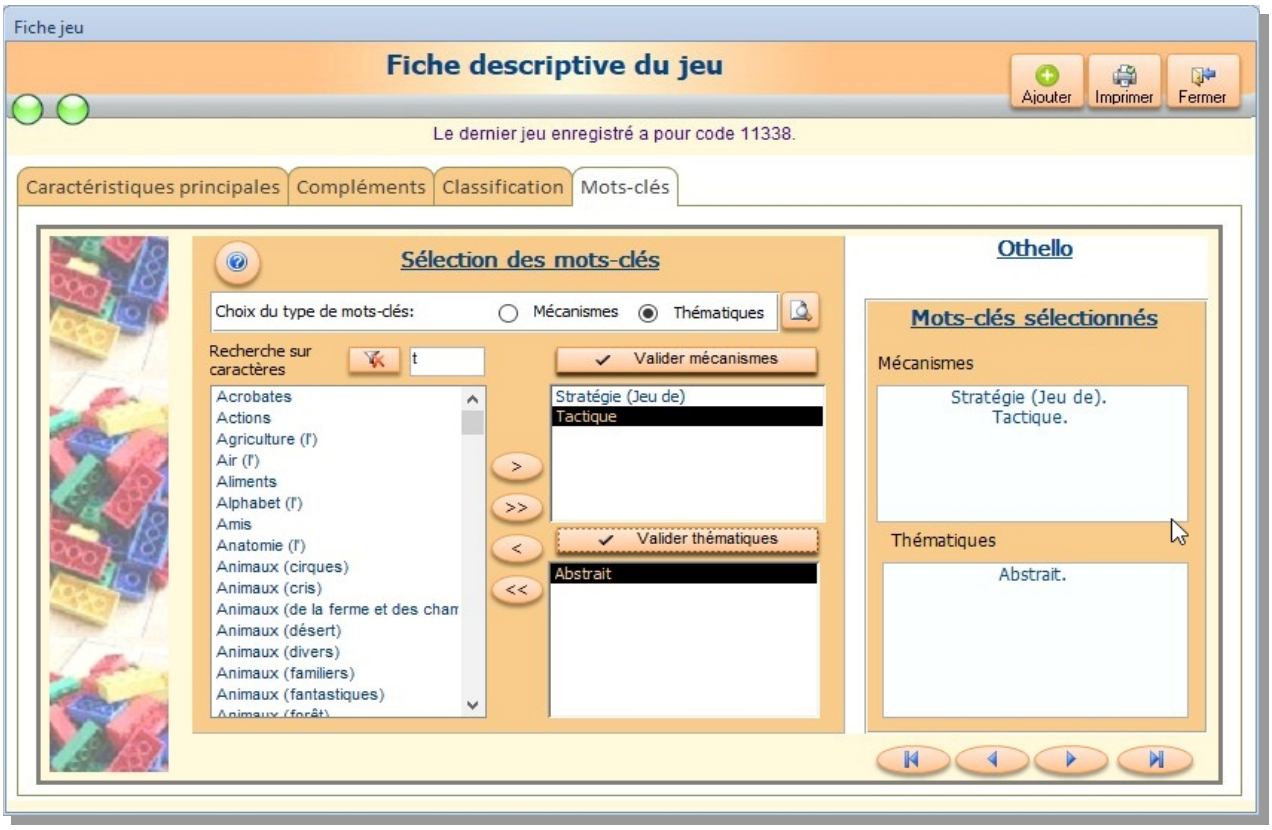
Choisissez le deuxième mot :



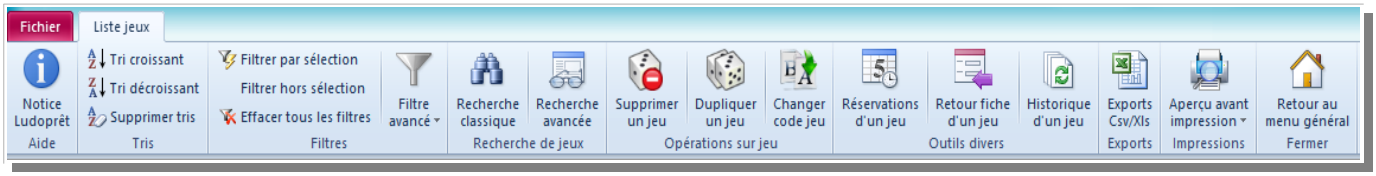
A la fin de vos choix validez les mécanismes choisis



Le principe est le même pour les thématiques



Liste des jeux



Ce bouton permet d'ouvrir le listing complet des jeux enregistrés
Il y a trois possibilités d'afficher cette liste

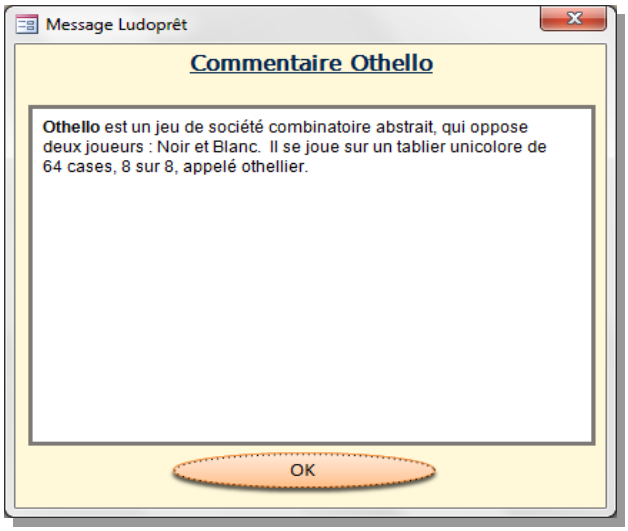
« Spécificités ludothèque. »



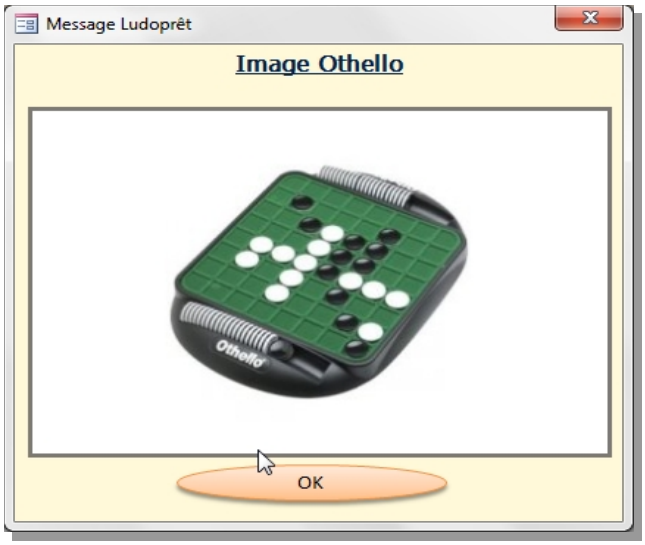
Statut	Code jeu	Nom du jeu	Date achat	Réservé	Sur place	Nb points	Emplacement	Etat jeu	Type de jeu	Manque	Lien règles	Lien inventaires	Lien image	Descriptif	Commentaire	Contenu
Dispo	1000	Wazabi	21/12/13			1	Petits	Bon Etat	Cartes, Dés				O	O		O
Dispo	1002	Othello	21/12/10			1	Bureau	Bon Etat	Pions, Stratégie		O	O	O	O	O	O
Sorti	1015	Othello	21/12/10			1	Bureau	Bon Etat	Pions, Stratégie		O	O	O	O	O	O
Dispo	1017	La Ronde des Papillons	16/07/11			1	pièce1	Incomplet	Cartes, Observation				O	O		O
Dispo	1035	Eurêka	28/09/12			1	pièce3	Bon Etat	Lettres				O	O		
S	1046	Revolucion !	21/10/14			1	Petits	Bon Etat	Cartes, Stratégie				O	O		O

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 Othello vous ouvrirez ceci :



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



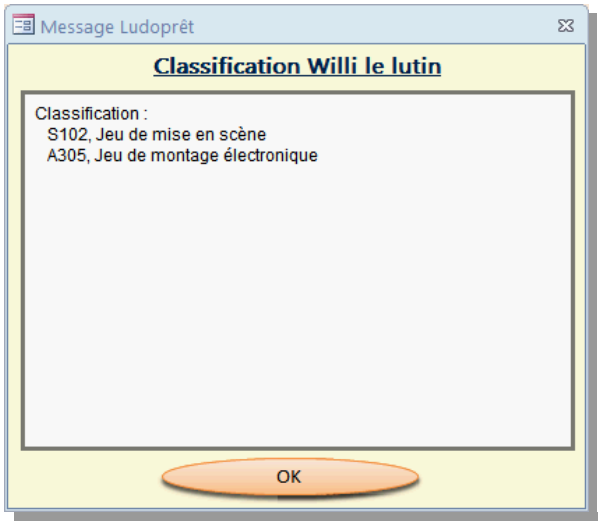
Spécificités ludiques. »



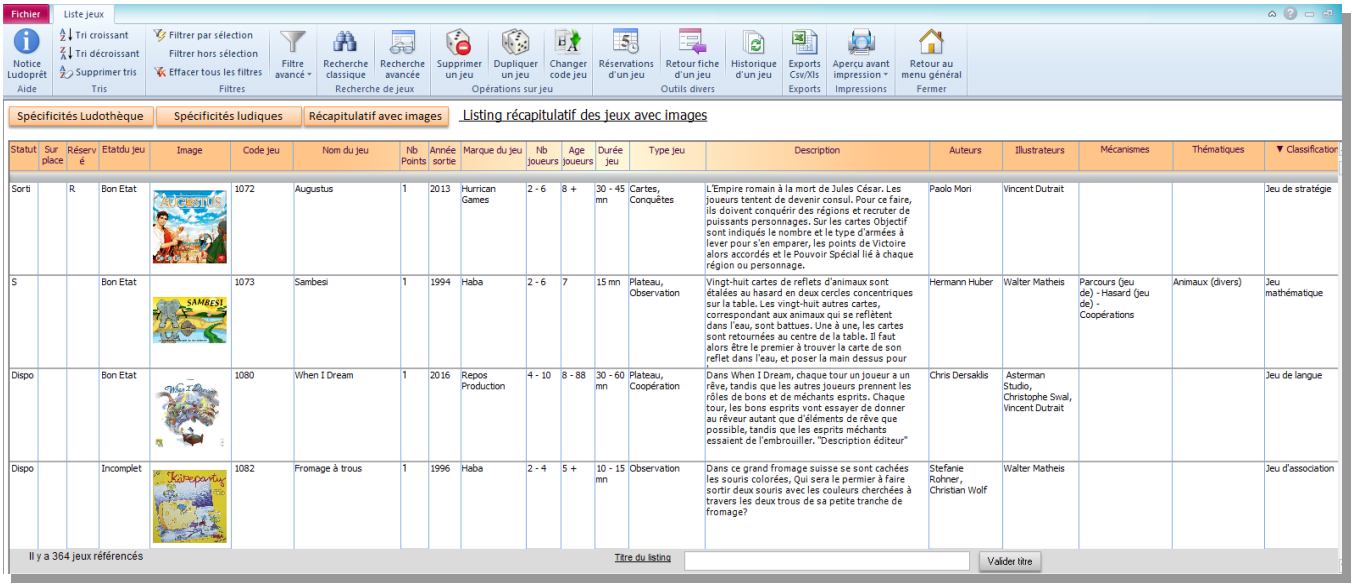
Statut	Code jeu	Nom du jeu	Année sortie	Marque du jeu	Nb joueurs	Age joueurs	Durée jeu	▼ Classification	▼ Mécanismes	▼ Thématiques	Auteur	Illustrateur
Dispo	1000	Wazabi	2008	Gigamic	2 - 6	8 +	20 mn	Jeu d'énigme			Guilhem Debricon	Bravo
Dispo	1002	Othello	1999	Descartes	2	8 +	20 mn	Jeu de stratégie	Stratégie (Jeu de) - Tactique	Abstrait	Lewis Waterman, John W. Mollett	
Sorti	1015	Othello	1999	Descartes	2	8 +	20 mn	Jeu de stratégie	Stratégie (Jeu de) - Tactique	Abstrait	Lewis Waterman, John W. Mollett	
Dispo	1017	La Ronde des Papillons	2017	Matagot	2 - 4	5 - 8	10 - 15 mn				Martin Nedergaard	Fiore Gmbh
Dispo	1035	Eurêka	0	Nathan	2 - 4	9 +	30 mn		Rapidité	Lettres	Seven Towns	
S	1046	Revolucion !	2002	Asmodée	3 - 6	10 +	30 - 45 mn	Jeu de stratégie			Pascal Bernard	Franck Dion
Sorti	1060	Dominos géants jungle	0	Janod	2 - 4	3 - 7	NC	Jeu d'association				
Dispo	1070	Le Verger	1986	Haba	2 - 8	3	15 mn	Jeu de hasard	Parcours (jeu de)	Fruits - Légumes	Anneliese	Walter

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 « ▼ »



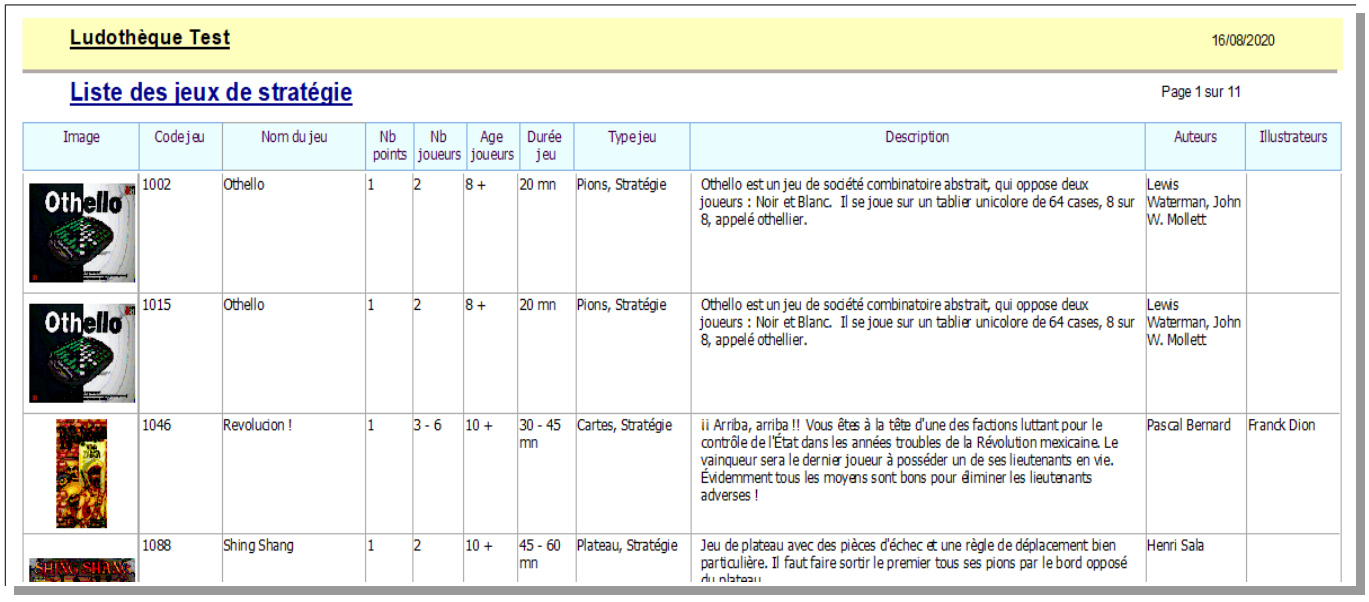
« Récapitulatif avec images »



Ce listing complet est destiné avant tout à filtrer, trier et visualiser l'ensemble des données. Cela peut vous permettre de générer des Pdf destinés aux adhérents. Vous pouvez également exporter directement ces listings en Csv/Xls pour l'esploitation future de vos données sur un site internet par exemple.

A noter que sur les trois types de listings vous pouvez saisir un titre de listing en fonction de vos filtres. Ce titre sera repris dans l'état correspondant.

Par exemple si vous filtrez les jeux de stratégie :
- saisissez : « Liste des jeux de stratégie »
- validez le titre
- votre état reprendra ce titre



Ludothèque Test 16/08/2020

Liste des jeux de stratégie Page 1 sur 11

Image	Code jeu	Nom du jeu	Nb points	Nb joueurs	Age joueurs	Durée jeu	Type jeu	Description	Auteurs	Illustrateurs
	1002	Othello	1	2	8 +	20 mn	Pions, Stratégie	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.	Lewis Waterman, John W. Mollett	
	1015	Othello	1	2	8 +	20 mn	Pions, Stratégie	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.	Lewis Waterman, John W. Mollett	
	1046	Revolucion !	1	3 - 6	10 +	30 - 45 mn	Cartes, Stratégie	¡¡ Arriba, arriba !! Vous êtes à la tête d'une des factions luttant pour le contrôle de l'État dans les années troubles de la Révolution mexicaine. Le vainqueur sera le dernier joueur à posséder un de ses lieutenants en vie. Évidemment tous les moyens sont bons pour éliminer les lieutenants adverses !	Pascal Bernard	Franck Dion
	1088	Shing Shang	1	2	10 +	45 - 60 mn	Plateau, Stratégie	Jeu de plateau avec des pièces d'échec et une règle de déplacement bien particulière. Il faut faire sortir le premier tous ses pions par le bord opposé du plateau	Henri Sala	

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



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

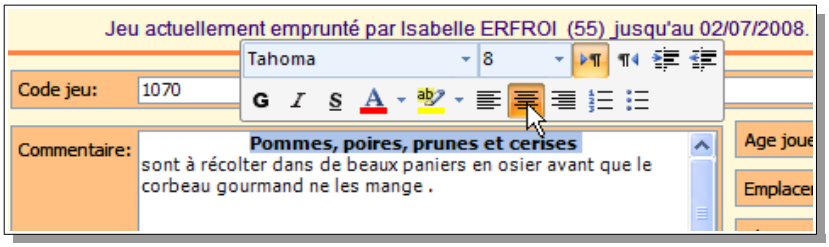
Dans l'onglet « Compléments » en cliquant sur le « lien vers ... » vous ouvrirez les documents correspondants au jeu concerné, que vous avez préalablement stocké.

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.

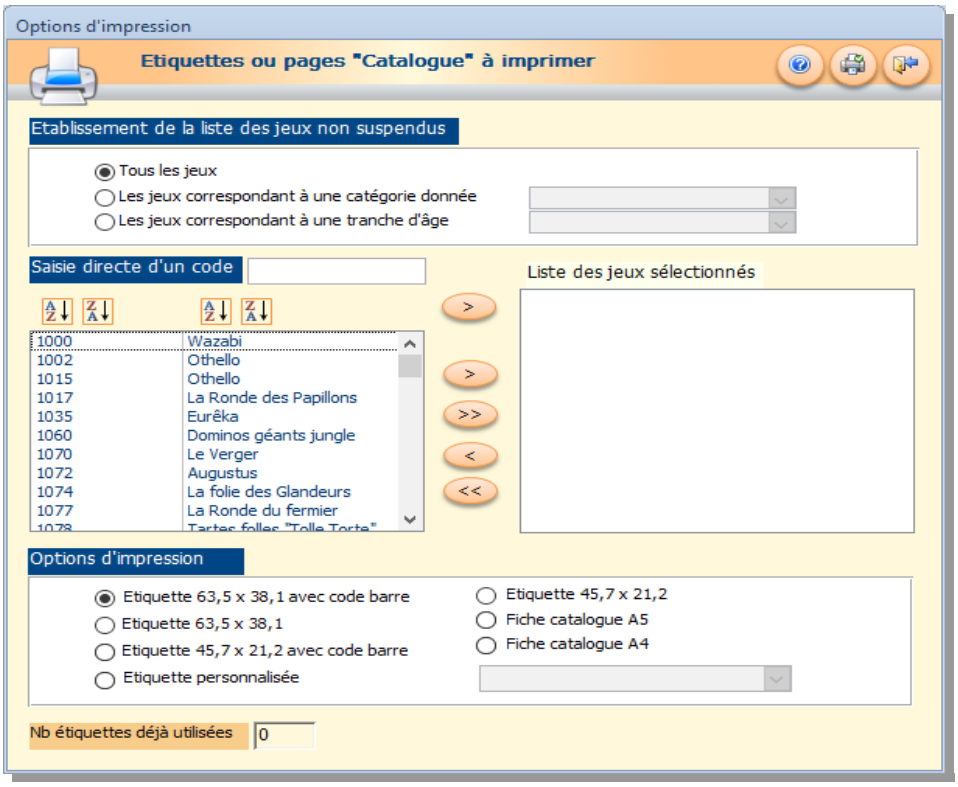
Dans ce cas vous pouvez le faire à partir des outils de mise en forme du ruban ou à partir de la barre flottante qui va apparaître après sélection du texte.



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.

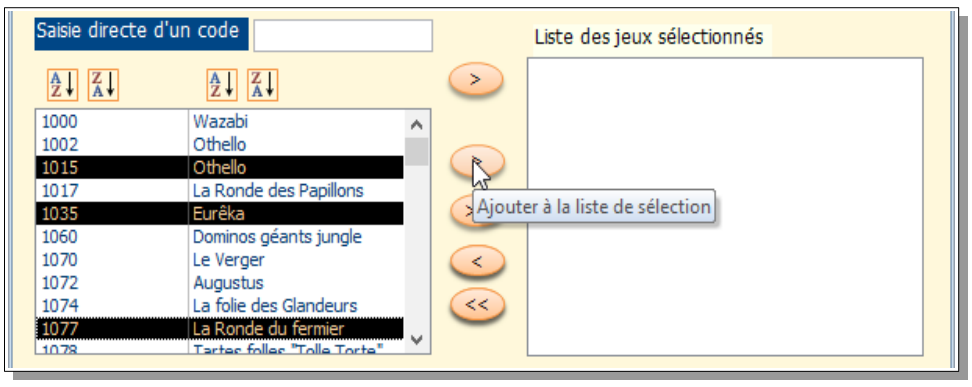
Les étiquettes



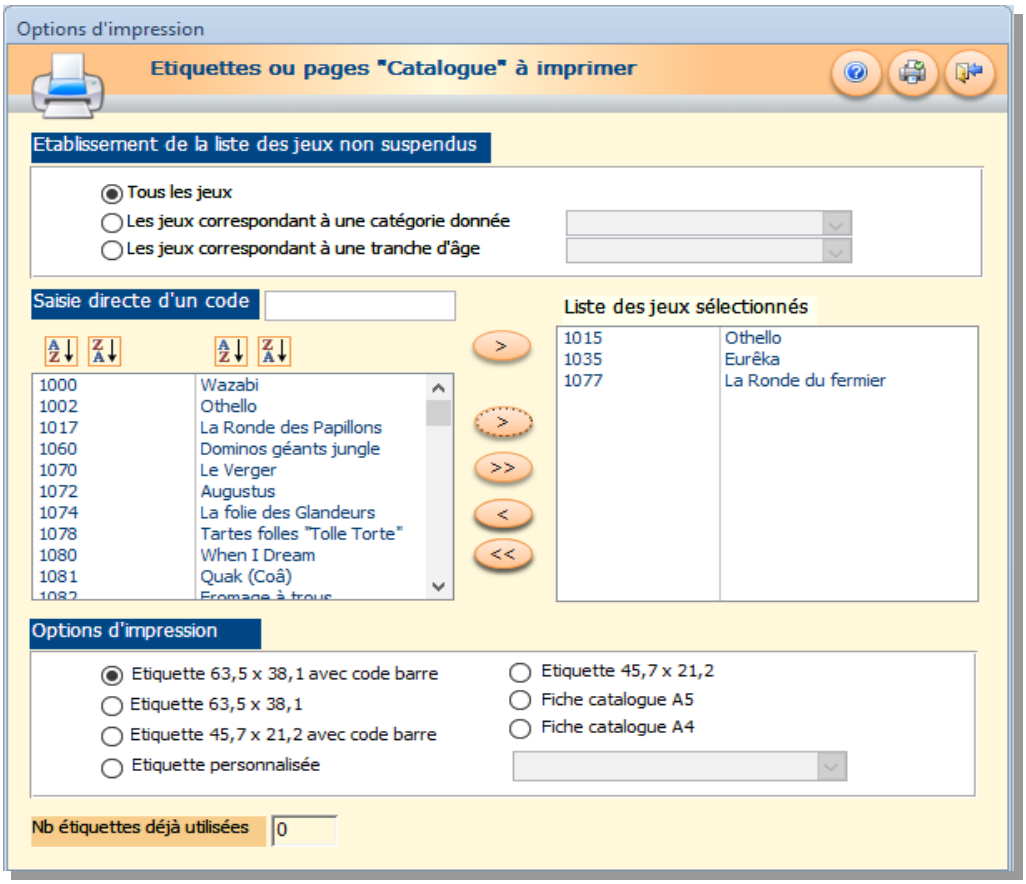
Par défaut à l'ouverture tous les jeux non suspendus vont être présélectionnés. Vous pouvez néanmoins restreindre cette présélection en choisissant un type de jeu ou une tranche d'âge correspondants à vos paramètres de jeux.

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 puis lancez l'impression.
Les code-barres sont basés sur le code 39. Il faut donc une douchette pouvant lire ce code.

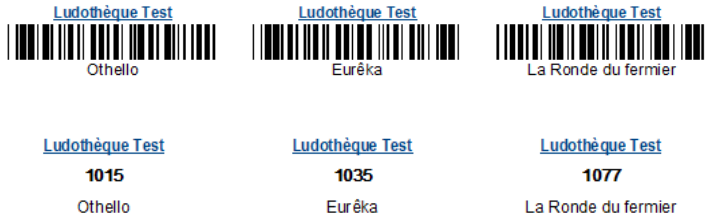


Attention : avec la douchette, il faut bien vérifier que la touche numérique est activée ou que le paramétrage adéquat a été fait.

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:

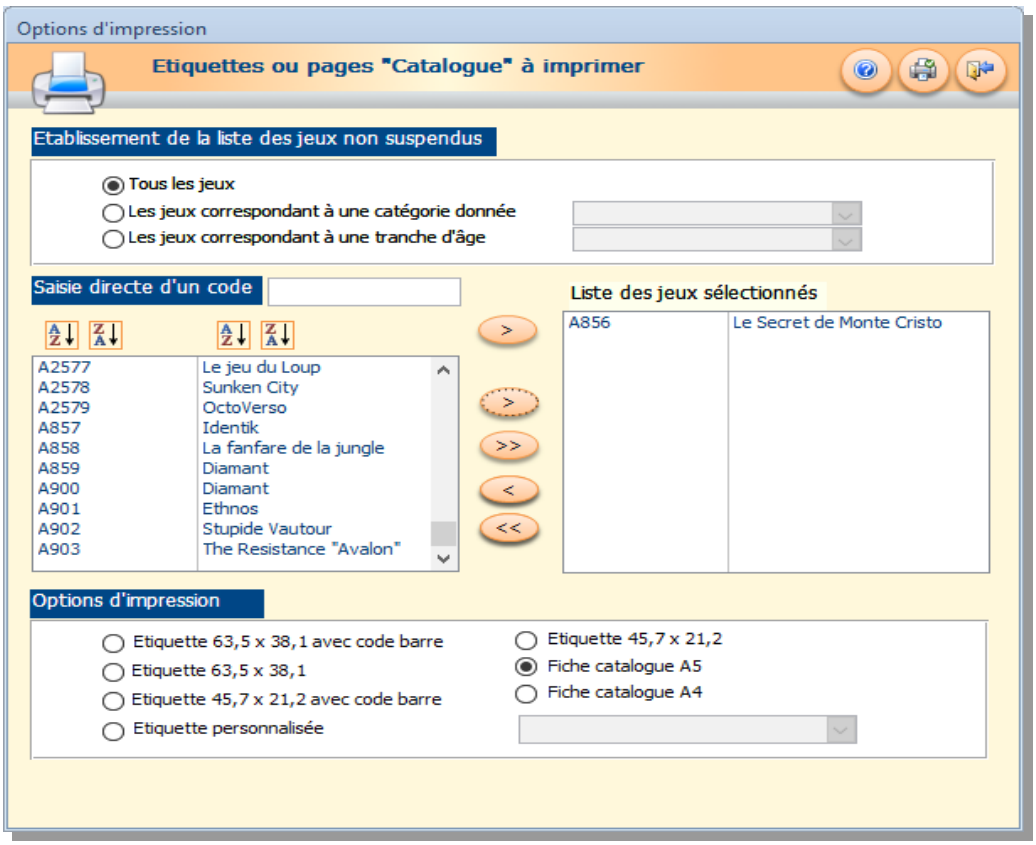


Les catalogues

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.



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.



Ludothèque BAR LE DUC la boite à jouer

Fiches récapitulatives de jeu

Code du jeu: A850

Achat: 03/09/2012/Boutique Jeu 1/25,00 €

Dixit Jinx

Commentaires sur le jeu Points 1

Parmi les 9 images déroutantes et surréalistes positionnées au centre de la table, parviendrez-vous à retrouver avant les autres la carte correspondant à l'indice du joueur actif?

Emplacement: Bureau

Caractéristiques du jeu

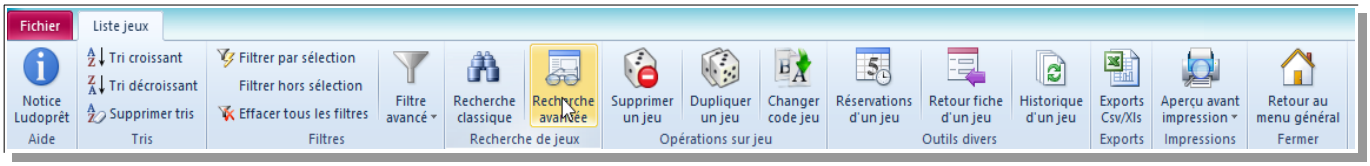
Type de jeu:	Cartes
Age préconisé :	8
Durée de jeu prévue:	15 mn
Nombre de joueurs:	3 - 6
Difficulté:	Moyen
Marque du jeu:	Libellud
Auteur:	Josep Maria Allué
Illustrateur:	Dominique Ehrhard

Nouveauté de l'année

Manque:
1 carte

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

Recherche avancée des jeux

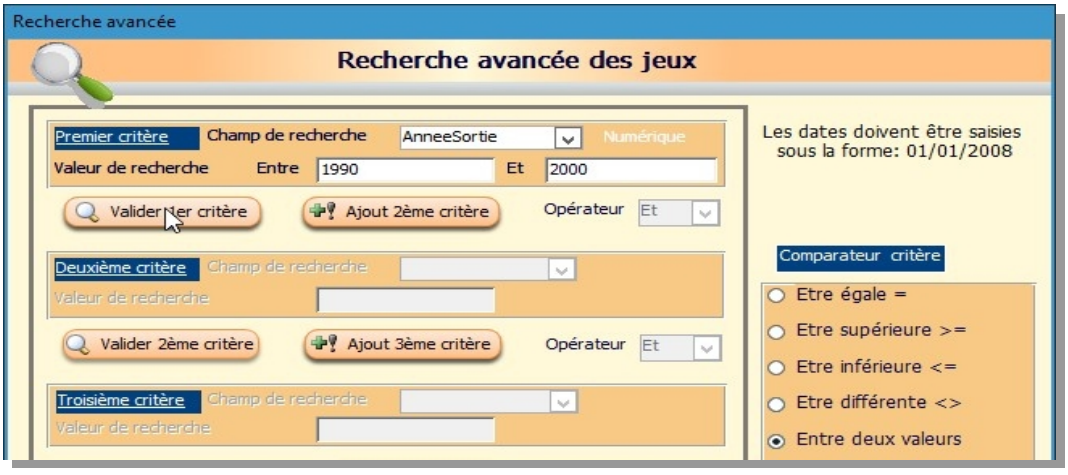


A partir de la liste des jeux, un moteur de recherche a été ajouté pour vous permettre de retrouver les jeux correspondants à des critères que vous pouvez définir. Ils reprennent les éléments de l'onglet de la liste des jeux e seront donc différents si vous êtes sur les spécificités de la ludothèques ou les spécificités ludiques.



Si nous voulons à partir de l'onglet « Spécificités ludiques » rechercher les jeux édités entre 1990 et 2000, pour des joueurs à partir de 5 ans et ayant dans la thématique le mot "Animaux", il nous faudra 3 critères:

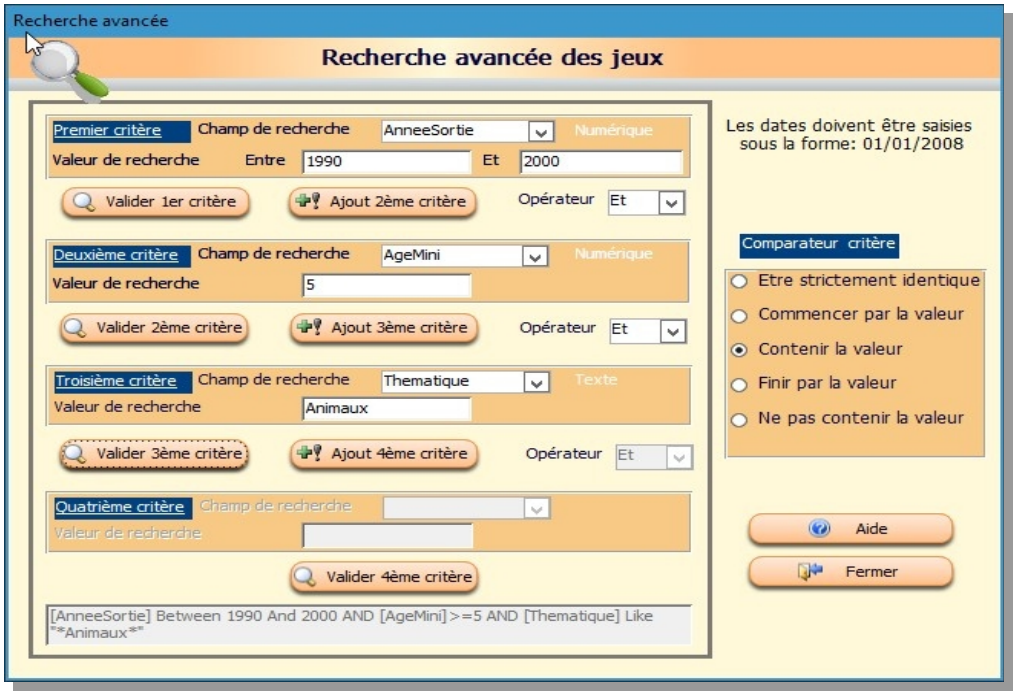
- Dans le champ de recherche du 1er critère, choisir « AnnéeSortie»
- Choisir le critère « Entre deux valeurs »
- Saisir les valeurs « 1990 » et « 2000 » dans les deux zones de recherche



- 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».



- 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».



La liste affichée correspondra à votre demande.

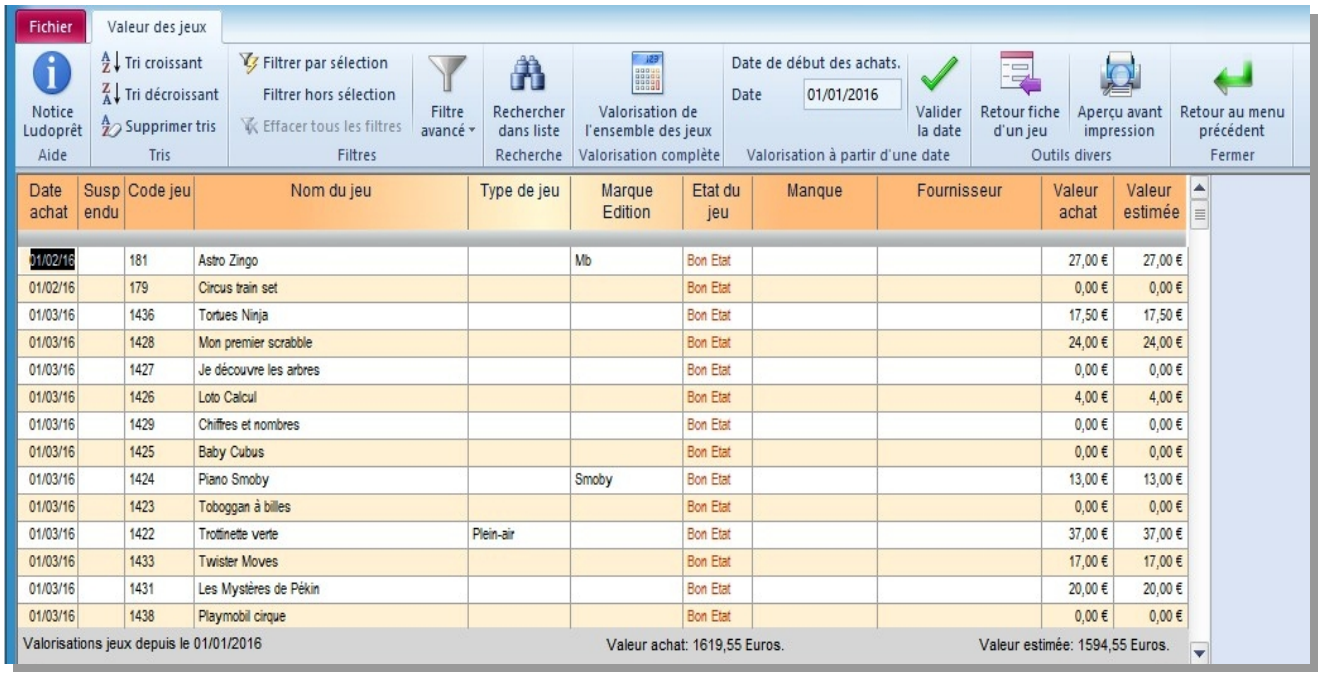
Vous pourrez imprimer le résultat de votre recherche et de vos filtres soit sous forme de liste, soit sous forme de catalogue en cliquant sur les boutons correspondants du ruban.

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 .



Date achat	Susp endu	Code jeu	Nom du jeu	Type de jeu	Marque Edition	Etat du jeu	Manque	Fournisseur	Valeur achat	Valeur estimée
01/02/16		181	Astro Zingo		Mb	Bon Etat			27,00 €	27,00 €
01/02/16		179	Circus train set			Bon Etat			0,00 €	0,00 €
01/03/16		1436	Tortues Ninja			Bon Etat			17,50 €	17,50 €
01/03/16		1428	Mon premier scrabble			Bon Etat			24,00 €	24,00 €
01/03/16		1427	Je découvre les arbres			Bon Etat			0,00 €	0,00 €
01/03/16		1426	Loto Calcul			Bon Etat			4,00 €	4,00 €
01/03/16		1429	Chiffres et nombres			Bon Etat			0,00 €	0,00 €
01/03/16		1425	Baby Cubus			Bon Etat			0,00 €	0,00 €
01/03/16		1424	Piano Smoby		Smoby	Bon Etat			13,00 €	13,00 €
01/03/16		1423	Toboggan à billes			Bon Etat			0,00 €	0,00 €
01/03/16		1422	Trottinette verte	Plein-air		Bon Etat			37,00 €	37,00 €
01/03/16		1433	Twister Moves			Bon Etat			17,00 €	17,00 €
01/03/16		1431	Les Mystères de Pékin			Bon Etat			20,00 €	20,00 €
01/03/16		1438	Playmobil cirque			Bon Etat			0,00 €	0,00 €

Valorisations jeux depuis le 01/01/2016 Valeur achat: 1619,55 Euros. Valeur estimée: 1594,55 Euros.

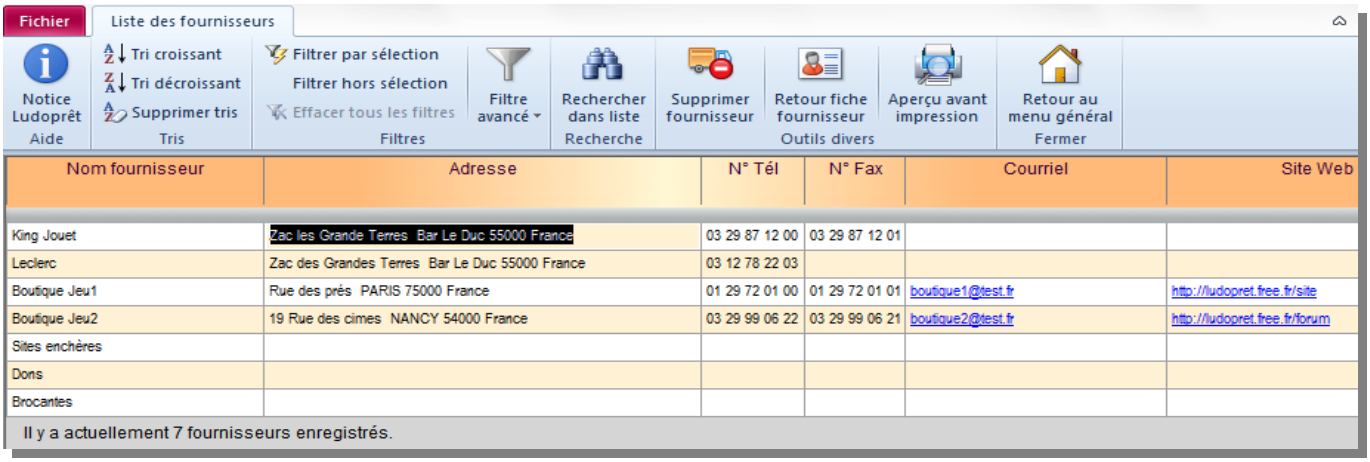
Avec les solutions habituelles de filtres et tris, vous pouvez affiner votre analyse par fournisseur, type de jeu, marque ou autre. Vous pouvez également revenir sur la fiche de jeu pour corriger une valeur.

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.



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



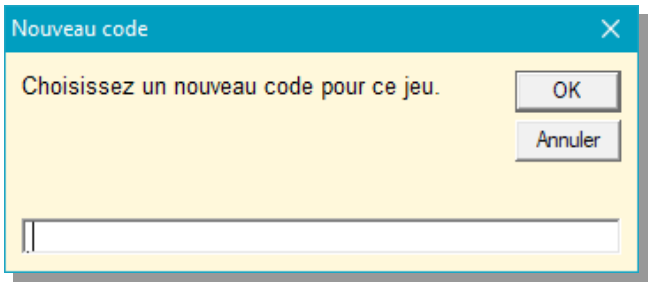
Si vous cliquez sur une adresse, cela ouvrira directement votre messagerie avec comme destinataire l'adresse sélectionnée.

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

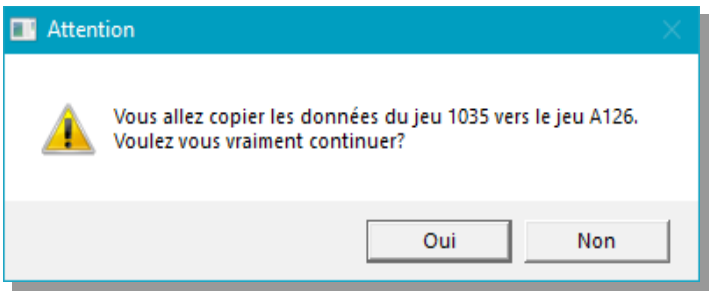
Dupliquer un jeu

Si vous avez des jeux identiques, il n'est pas nécessaire de saisir de nouveau 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.

Changer le code 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 « Changer code jeu » dans le ruban ;
- saisissez un code non utilisé ;
- validez.

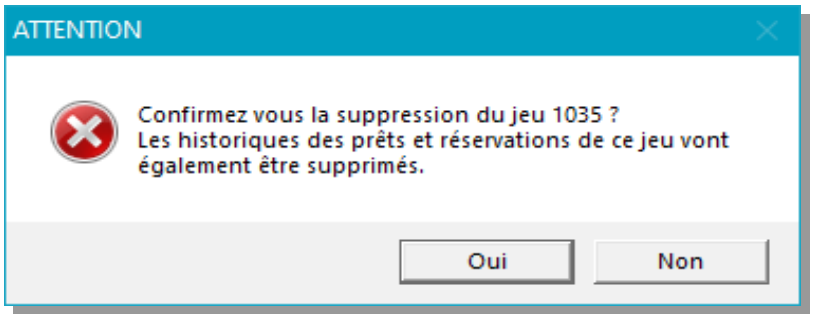
Le jeu aura un nouveau code.

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 ;



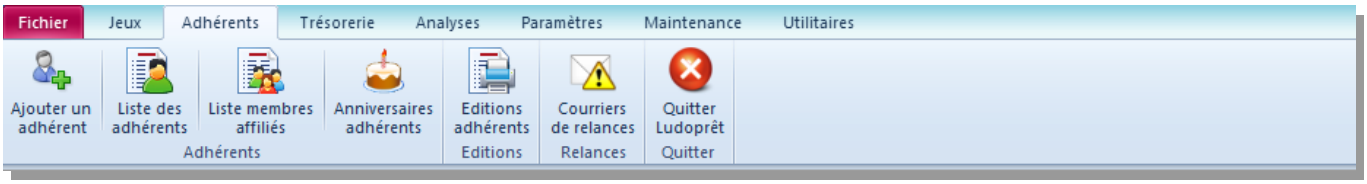
- validez.

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.

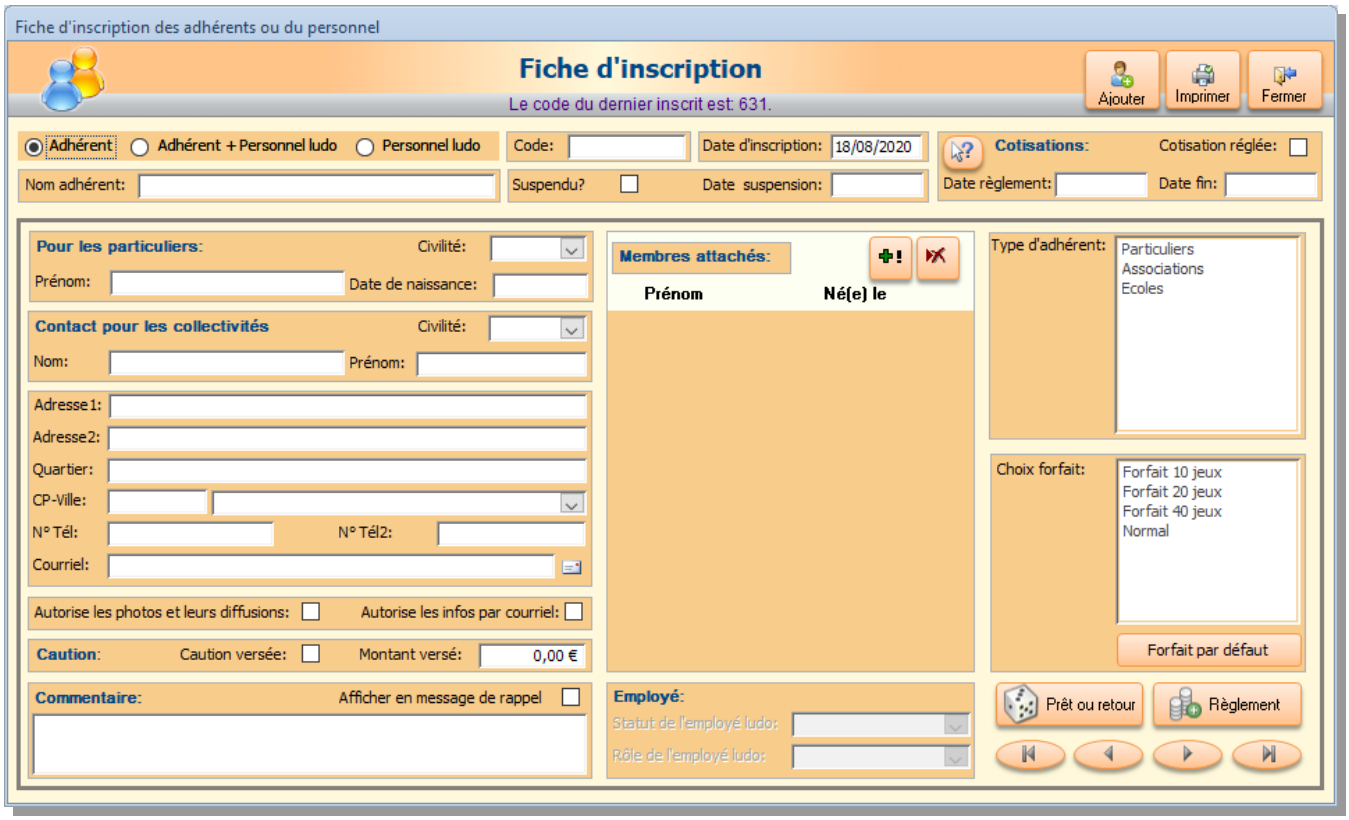
Cette option fera l'objet d'un chapitre spécial en fin de notice.

Menu adhérents



Ajouter un adhérent

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



- 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. Il n'apparaîtra pas dans la liste des emprunteurs

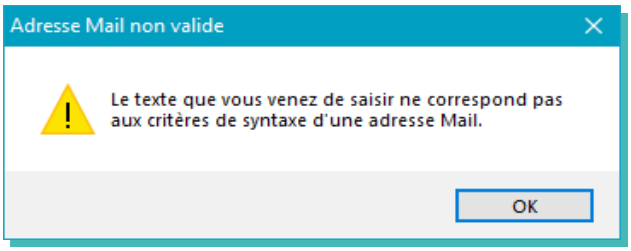
- Le code est de type alphanumérique et peut donc comporter aussi bien des chiffres que des lettres. Vous pouvez donc commencer votre code par A comme association, C pour collectivités etc ...

- 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

- Vous devrez saisir toutes les informations classiques relatives à l'inscription : adresses, contacts, Numéros de téléphone, adresses mails etc.

- Vous pourrez également ajouter ou supprimer les prénoms des membres (en général les enfants) rattachés à l'adhésion.

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



Quand vous créez un nouvel inscrit le code du dernier enregistré s'affiche pour vous faciliter l'attribution d'un nouveau code logique. Dans ce cas le dernier adhérent enregistré avait pour code C7

- 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 ». La date de cotisation va se mettre à la date du jour, sauf si vous avez décoché l'option dans l'onglet « Export, Divers » des paramètres généraux.
  Modifiez cette date éventuellement et faites « Entrée ». La date de fin se mettra automatiquement à jour en fonction du type d'abonnement que vous avez paramétré.
  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. Cela permettra quand vous effectuerez un prêt de se positionner automatiquement sur ce forfait.
  Pour revenir au forfait par défaut d'origine cliquez sur le bouton « Forfait par défaut »

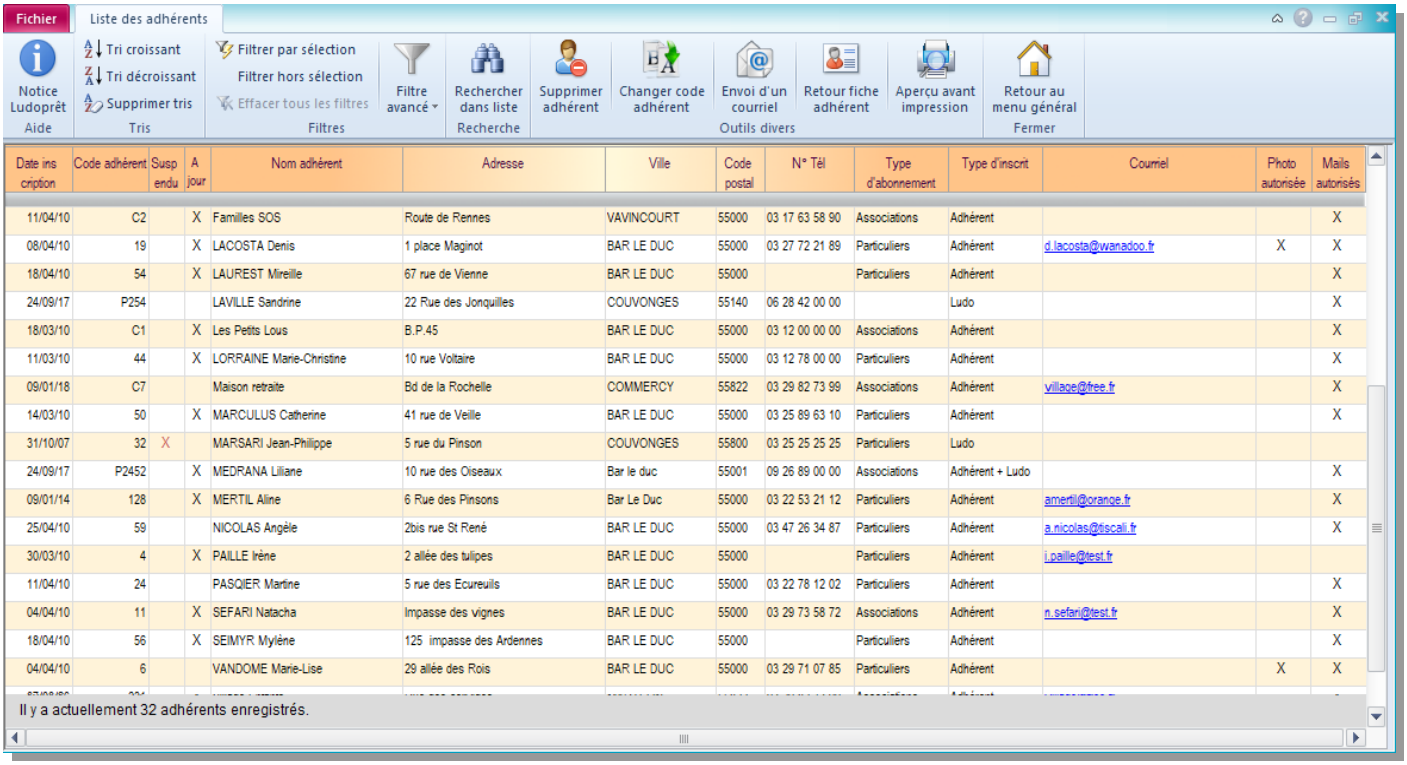
- Si vous avez coché l'option « Adhérent + Ludo » ou « Personnel Ludo », vous pourrez saisir des renseignements complémentaires concernant le statut et le rôle tenu dans la ludothèque.
  Ces éléments seront visibles dans l'onglet « Fiche ludo » du formulaire d'accueil.

- Si l'adhérent ne veut pas que des photos prises lors d'évènements divers soient diffusées sur un site web ou une Newsletter vous devrez décocher la case « Autorise les photos et leurs diffusions ».

- De même si l'adhérent ne veut pas recevoir d'informations par mail en provenance de la ludothèque vous devrez décocher la case « Autorise les infos par courriel ».
- Vous pourrez néanmoins lui envoyer des relances s'il y a besoin.



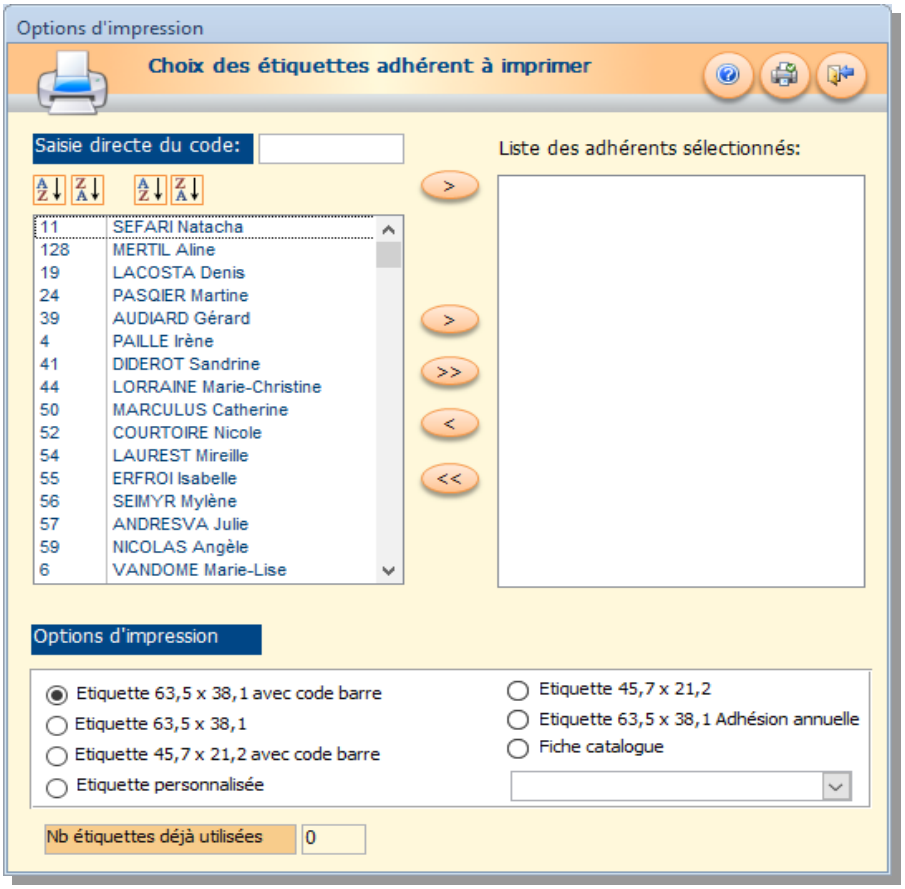
Liste des adhérents



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.

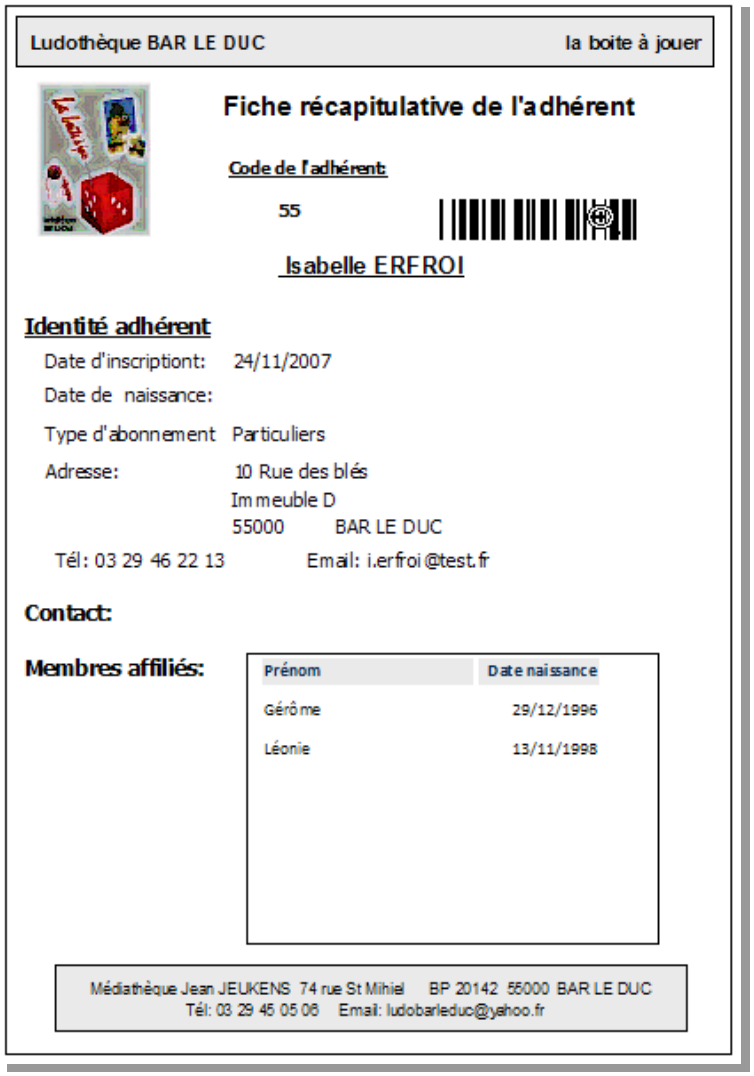
Comme dans toutes les listes vous pouvez trier et filtrer en fonction de vos besoins.

Edition des adhérents



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 + 1 ou des éventuelles étiquettes personnalisées...





Ludothèque BAR LE DUC la boite 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

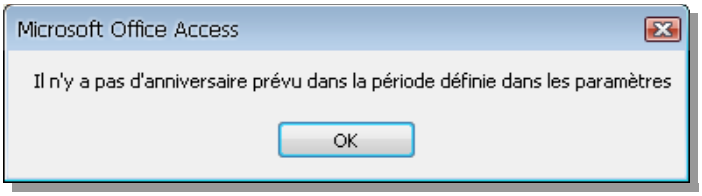
Médiathèque Jean JEUKENS 74 rue St Mihiel BP 20142 55000 BAR LE DUC
Tél: 03 29 45 05 06 Email: ludobarleduc@yahoo.fr

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 :

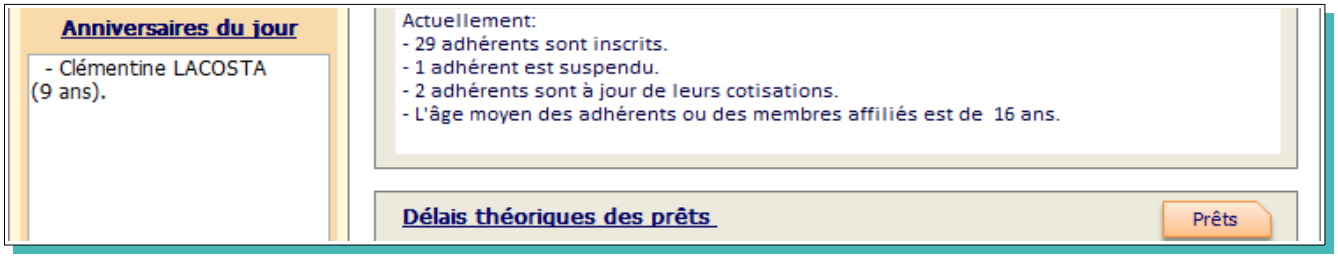
- Il n'y a pas d'anniversaire prévu dans la période définie à venir. Dans ce cas un message :



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

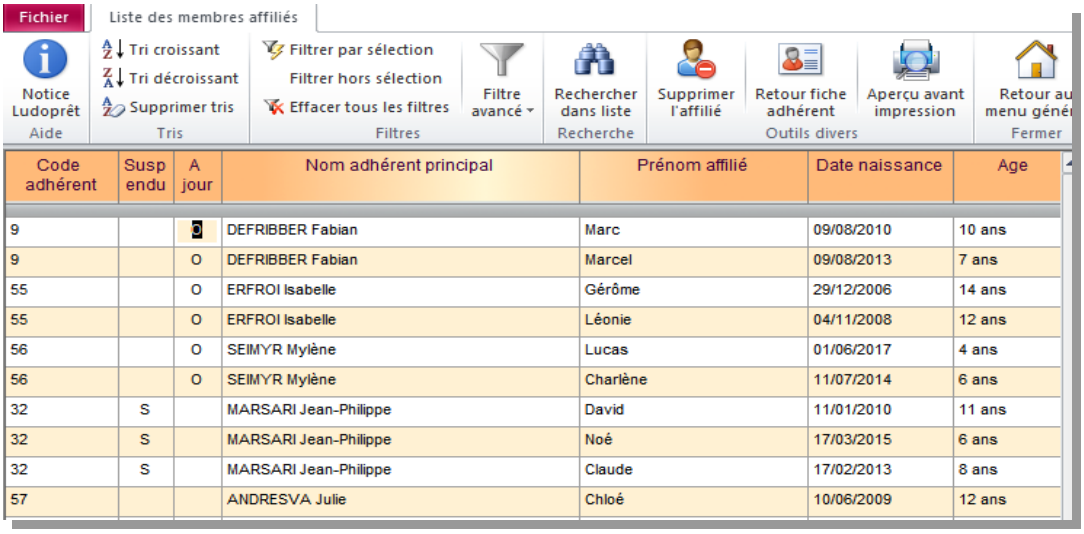


A noter que les anniversaires du jour, s'afficheront sur la page d'accueil:



Liste des membres affiliés

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



Code adhérent	Susp endu	A jour	Nom adhérent principal	Prénom affilié	Date naissance	Age
9		O	DEFRIBBER Fabian	Marc	09/08/2010	10 ans
9		O	DEFRIBBER Fabian	Marcel	09/08/2013	7 ans
55		O	ERFROI Isabelle	Gérôme	29/12/2006	14 ans
55		O	ERFROI Isabelle	Léonie	04/11/2008	12 ans
56		O	SEIMYR Mylène	Lucas	01/06/2017	4 ans
56		O	SEIMYR Mylène	Charlène	11/07/2014	6 ans
32	S		MARSARI Jean-Philippe	David	11/01/2010	11 ans
32	S		MARSARI Jean-Philippe	Noé	17/03/2015	6 ans
32	S		MARSARI Jean-Philippe	Claude	17/02/2013	8 ans
57			ANDRESVA Julie	Chloé	10/06/2009	12 ans

Changement du code 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 « Changer code adhérent » dans le ruban ;
- saisissez un code non utilisé ;
- validez.

L'adhérent aura un nouveau code. Pensez à refaire l'étiquette.

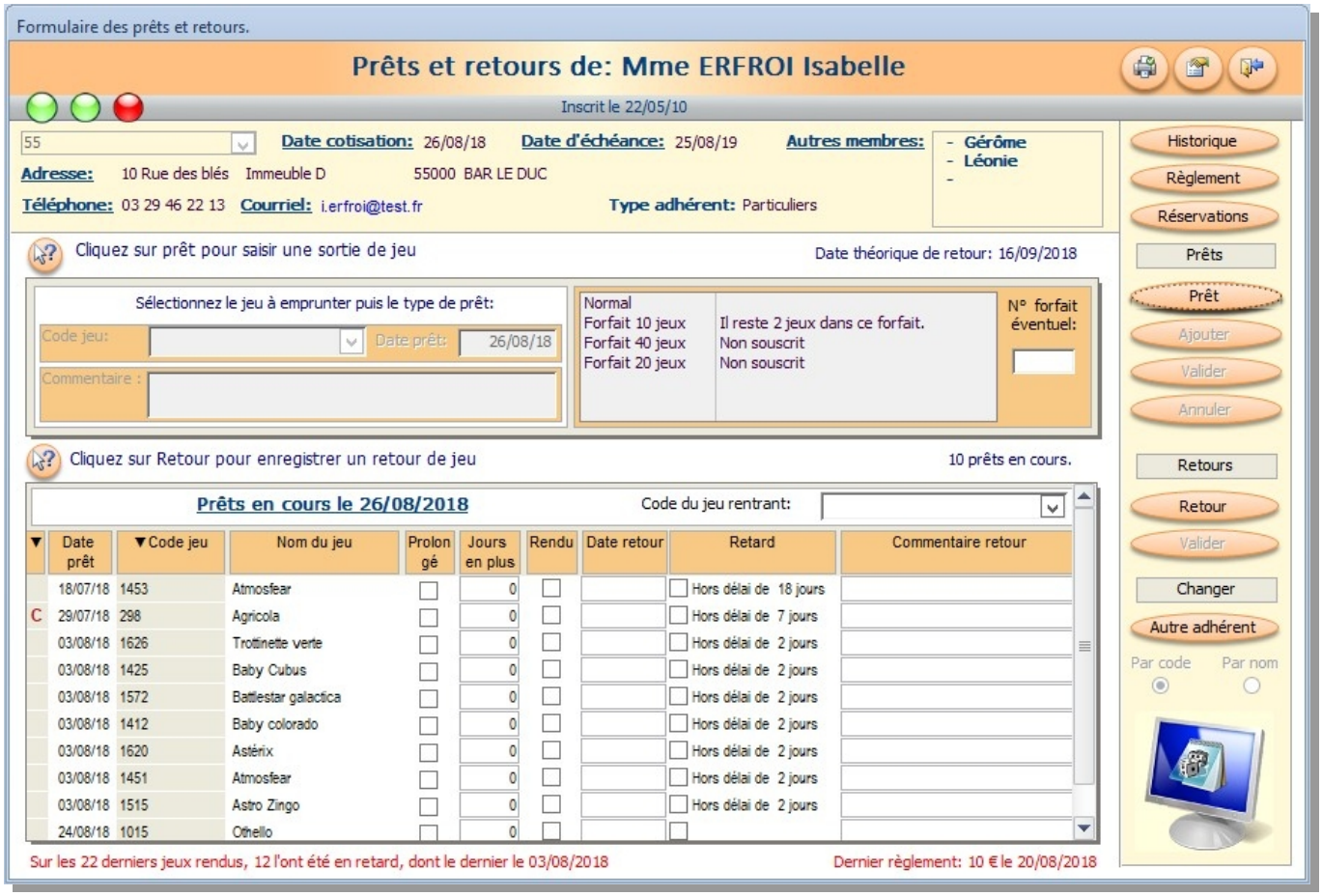
Formulaire des prêts et retours

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.



Vous arriverez ainsi sur le formulaire récapitulatif de l'adhérent



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 

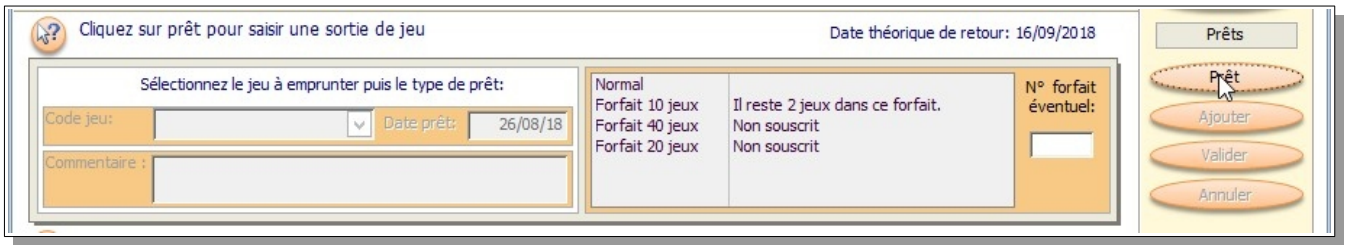
- Le premier permet de voir si l'adhérent est suspendu ou non
- Le deuxième concerne l'état des cotisations : A jour ou non
- Le troisième permet de visualiser s'il y a des retards dans les prêts ou non.

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.

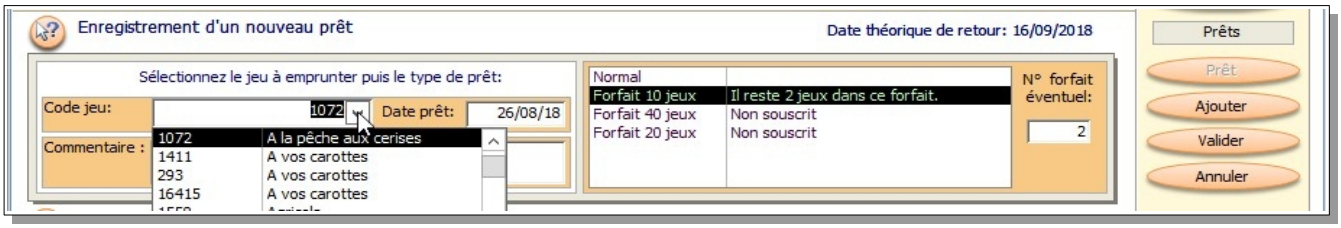
En bas du formulaire un message vous fera un historique des retards de l'adhérent et éventuellement de la date et du montant du dernier règlement.

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

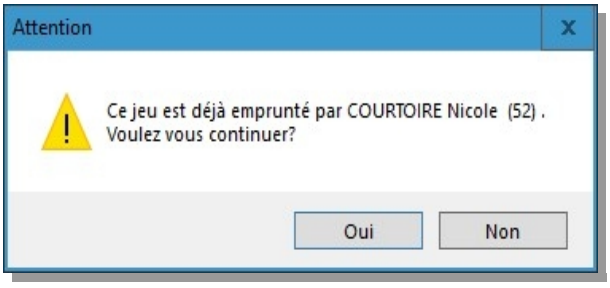


- Vous devez choisir un type de prêt. Si l'adhérent fait partie d'une catégorie ayant un type d'adhérent par défaut, le logiciel se positionnera automatiquement sur cette catégorie.
  Sinon il se met sur le premier de la liste.
  Dans l'exemple nous poursuivons le « Forfait 10 jeux ».

- Puis nous choisissons le jeu à prêter, par le menu déroulant ou par la saisie clavier ou douchette.



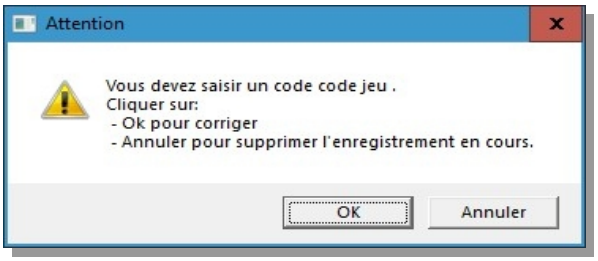
Si vous saisissez un jeu qui est considéré comme déjà emprunté un message d'alerte s'affichera :



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.
Cliquez sur « Oui » pour continuer le prêt ou modifier le code jeu.
Cliquez sur « Non » pour arrêter le prêt en cours.

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

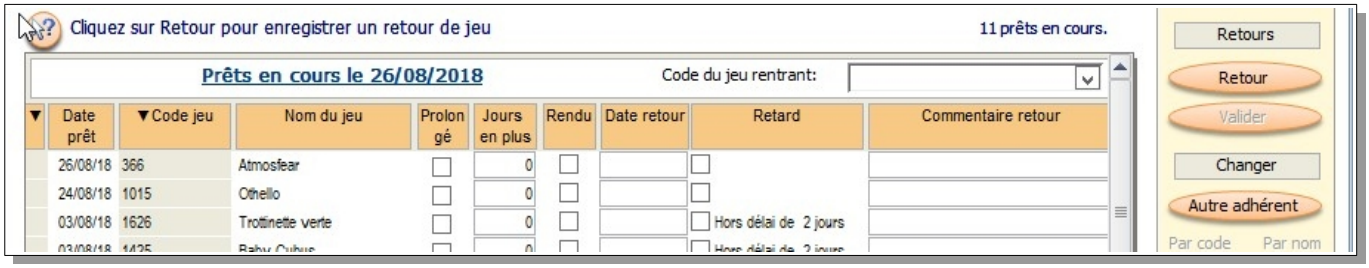
Il est impératif que les « Code jeu » et l'une des options de prêt soient remplies sinon un message d'alerte vous arrêtera quand vous voudrez poursuivre.



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

- 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.

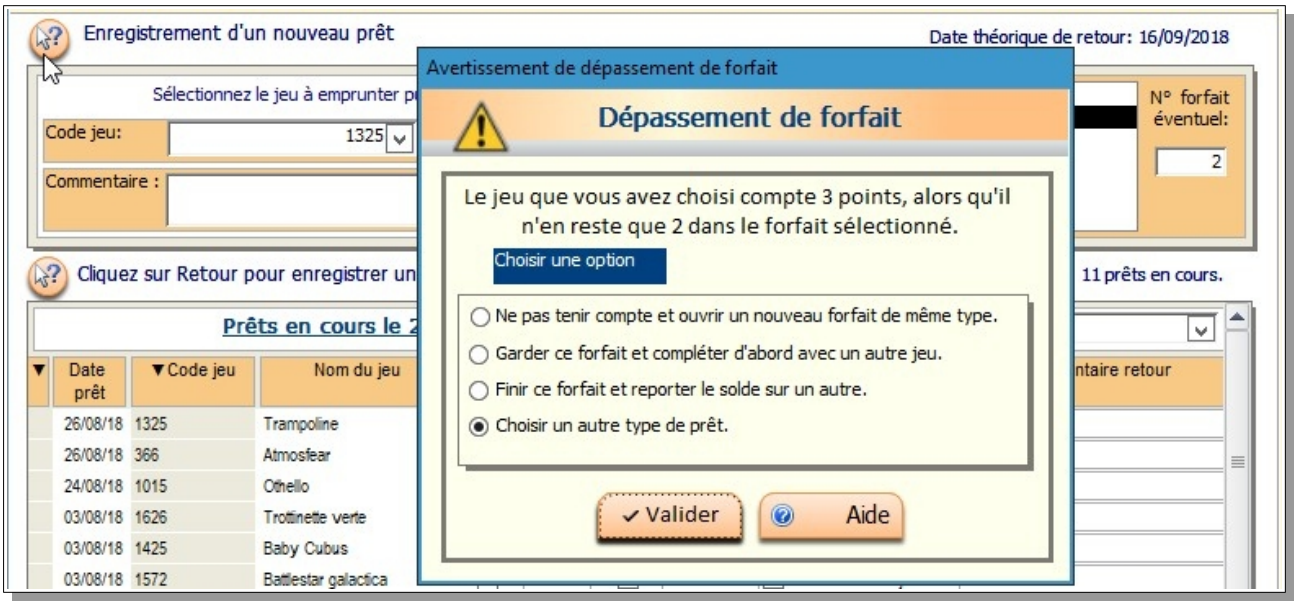


Incidence du nombre de points d'un jeu.

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 :

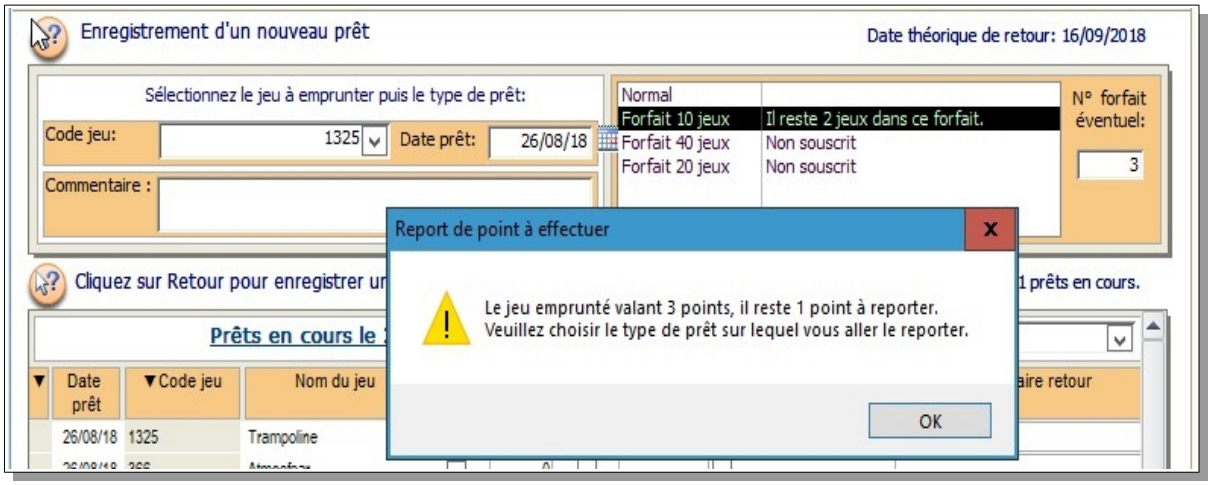


Vous aurez 4 possibilités :

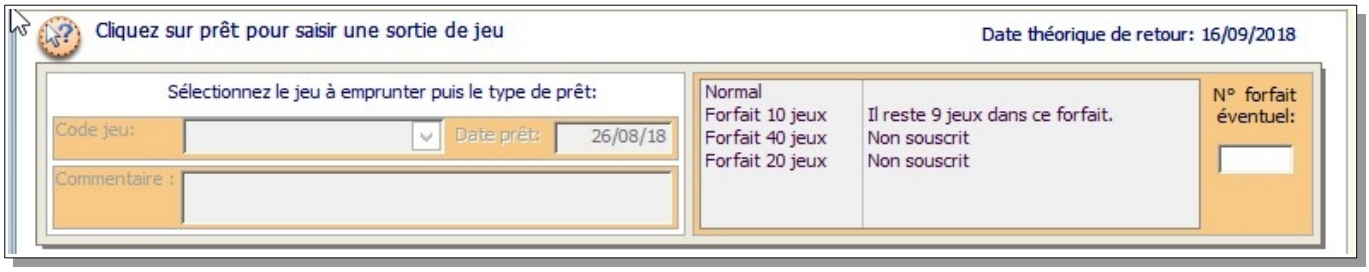
- avec l'option **1** vous entamerez directement un nouveau forfait 10 jeux avec 3 points. Vous pourrez revenir plus tard sur le forfait N°1 pour le finir ;
- avec l'option **2**, le prêt de ce jeu est abandonné pour pouvoir laisser la possibilité de saisir un jeu qui lui vaut 1 point et permettra de finir le forfait ;
- avec l'option **3**, un nouveau forfait va débuter 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 ;



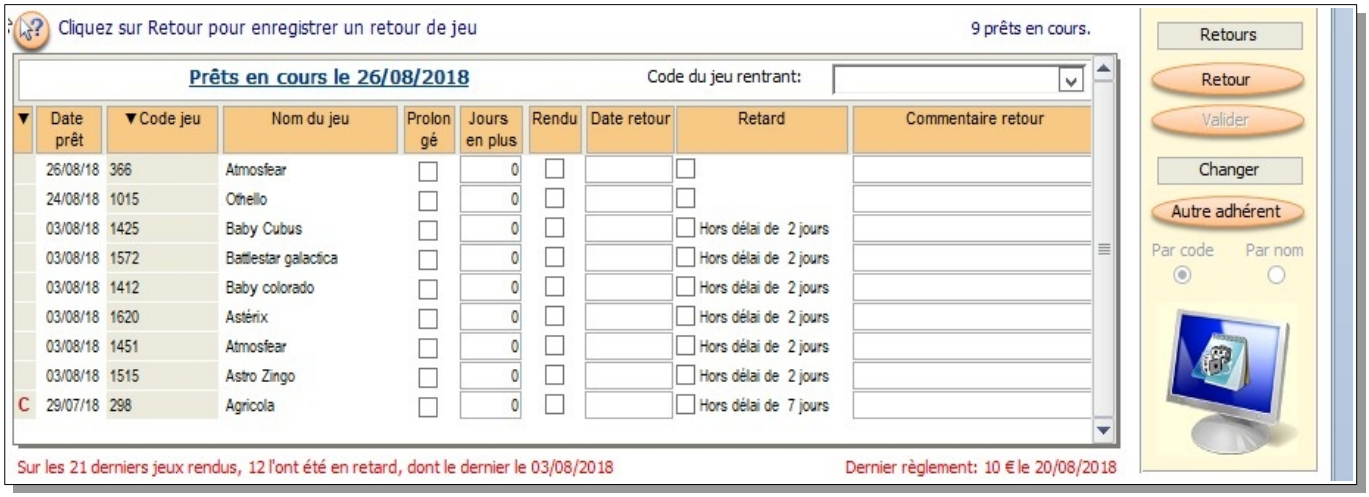
- en faisant «OK», vous pouvez choisir votre forfait de façon classique ;
- nous choisissons le « Forfait 10 jeux » ;
- nous confirmons la création d'un nouveau forfait et nous validons le prêt ;
- nous validons.



Il y a bien eu un point inscrit sur le nouveau forfait. Il en reste donc bien neuf comme indiqué.

Vous pourrez vérifier tout cela sur l'historique des prêts de l'adhérent

Enregistrement d'un retour



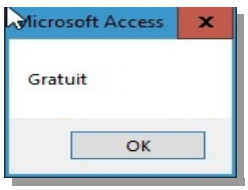
Nous reprenons l'exemple de l'adhérent 55 que nous avons sélectionné dans le formulaire de Menu

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

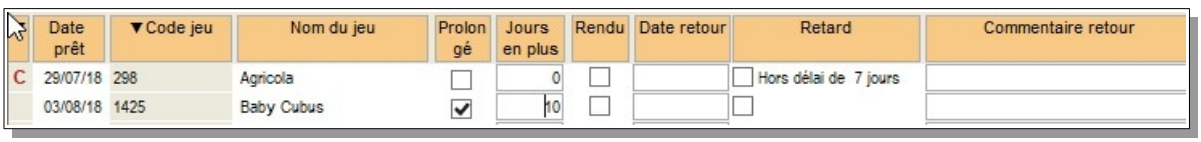
Si vous aviez saisi des commentaires au moment du prêt, un **C** se placera devant la ligne concernée.



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.



- 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.

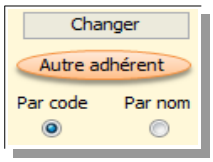
Vous pouvez saisir plusieurs retours du même adhérent en même temps.

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

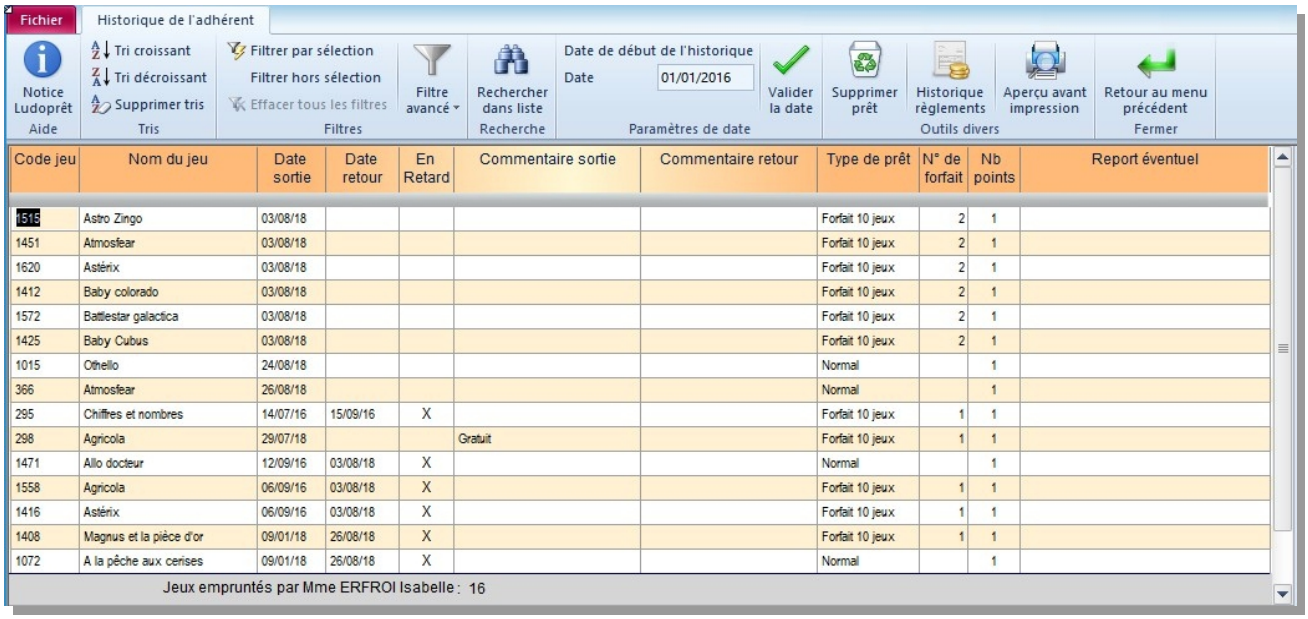
Une fois les prêts ou retours validés, vous pouvez passer à un autre adhérent en cliquant sur «Autre adhérent», ce qui évitera de repasser par la page d'accueil.



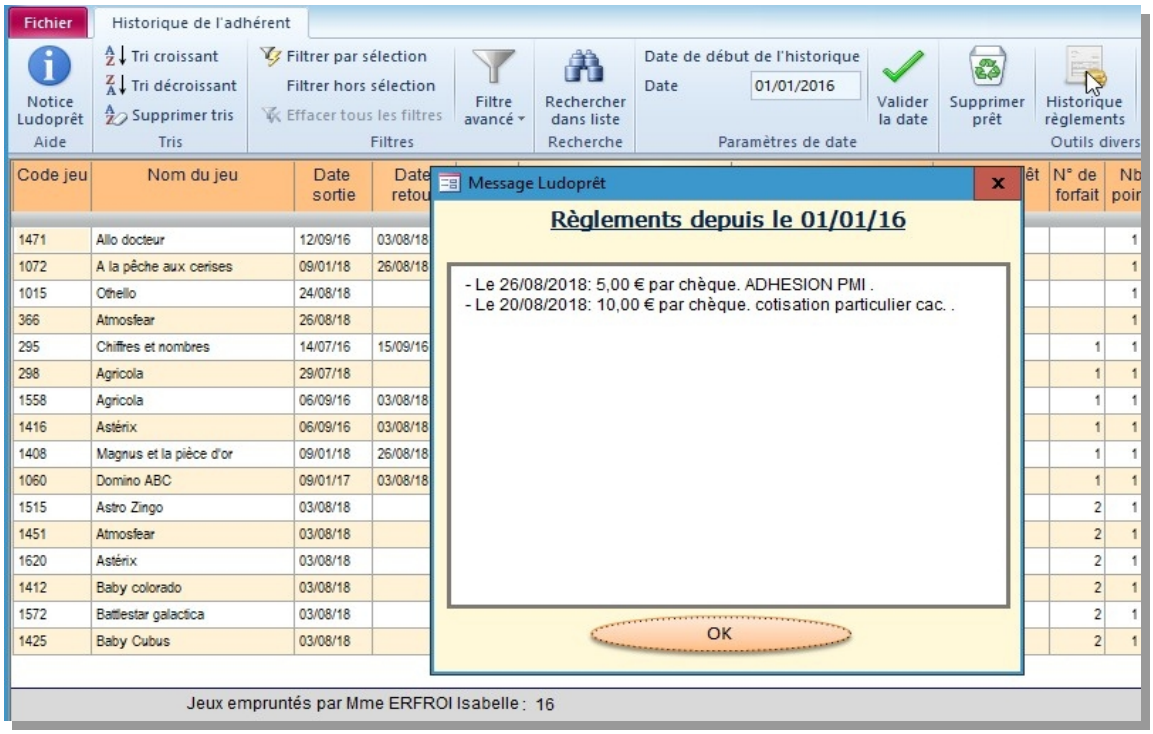
Vous pourrez choisir le type de sélection par le code ou le nom de l'adhérent.
Il suffira de saisir en haut du formulaire le code ou le nom de l'adhérent pour saisir de nouveaux prêts.



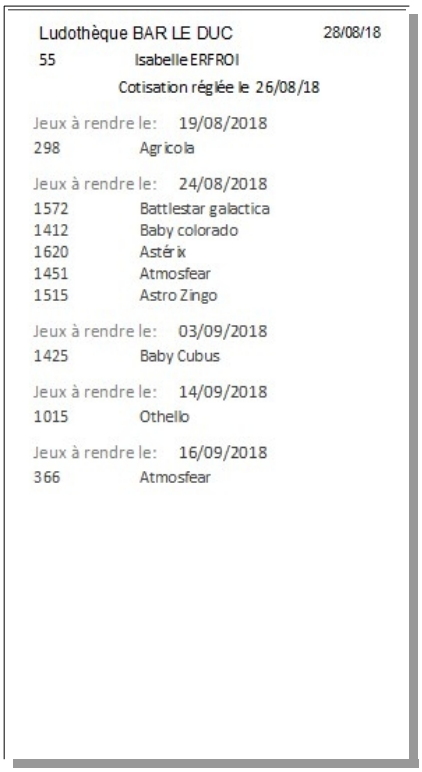
- «Historique» Vous pouvez aller voir, l'historique de cet adhérent en cliquant sur ce bouton



La zone «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.
A partir de cet historique, vous pouvez également visualiser les derniers règlements d'un adhérent.



- « Impression ticket prêts en cours ». Une fois effectué les prêts et retours de l'adhérent, vous pouvez lui imprimer un ticket récapitulatif des prêts en cours avec les dates théoriques de retour.



- Suivant le paramétrage effectué votre ticket sortira au format vertical (dans le cas d'imprimante ticket largeur 80 mm) ou en format horizontal ce qui vous permet de vous servir plusieurs fois de la même feuille.

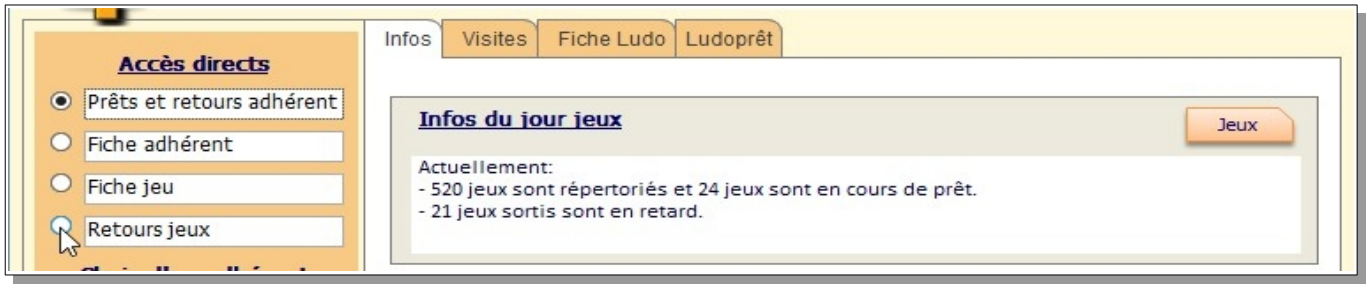
- « Règlement » Si l'adhérent effectue un règlement vous pouvez également le saisir directement

- « Réservations » Vous pouvez également accéder directement à la liste des réservations de cet adhérent.

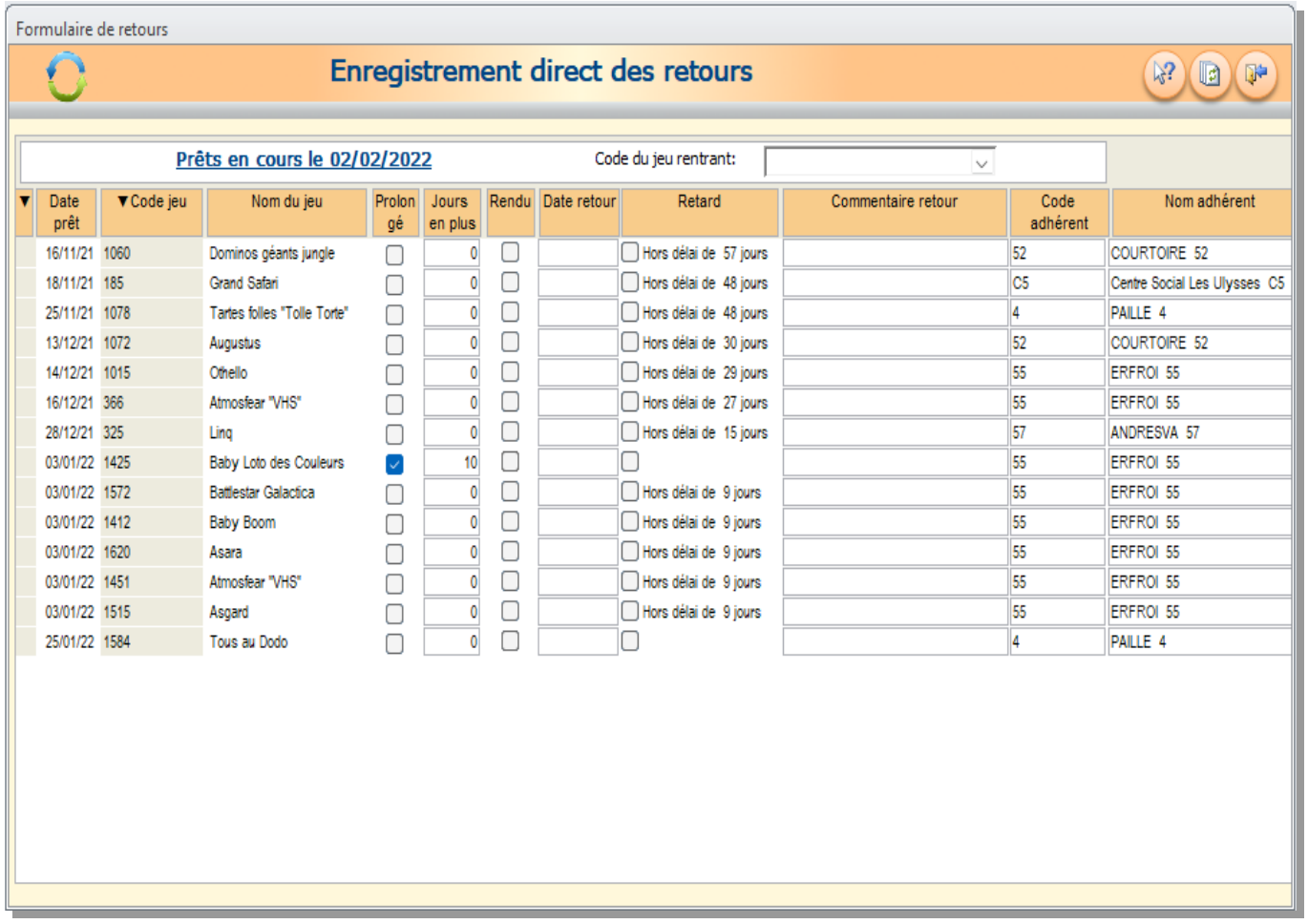
Retour direct des prêts

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



Vous arriverez à un autre formulaire de retours.



Date prêt	Code jeu	Nom du jeu	Prolongé	Jours en plus	Rendu	Date retour	Retard	Commentaire retour	Code adhérent	Nom adhérent
16/11/21	1060	Dominos géants jungle	☐	0	☐		☐ Hors délai de 57 jours		52	COURTOIRE 52
18/11/21	185	Grand Safari	☐	0	☐		☐ Hors délai de 48 jours		C5	Centre Social Les Ulysses C5
25/11/21	1078	Tartes folles "Tolle Torte"	☐	0	☐		☐ Hors délai de 48 jours		4	PAILLE 4
13/12/21	1072	Augustus	☐	0	☐		☐ Hors délai de 30 jours		52	COURTOIRE 52
14/12/21	1015	Othello	☐	0	☐		☐ Hors délai de 29 jours		55	ERFROI 55
16/12/21	366	Atmosfear "VHS"	☐	0	☐		☐ Hors délai de 27 jours		55	ERFROI 55
28/12/21	325	Linq	☐	0	☐		☐ Hors délai de 15 jours		57	ANDRESVA 57
03/01/22	1425	Baby Loto des Couleurs	☑	10	☐		☐		55	ERFROI 55
03/01/22	1572	Battlestar Galactica	☐	0	☐		☐ Hors délai de 9 jours		55	ERFROI 55
03/01/22	1412	Baby Boom	☐	0	☐		☐ Hors délai de 9 jours		55	ERFROI 55
03/01/22	1620	Asara	☐	0	☐		☐ Hors délai de 9 jours		55	ERFROI 55
03/01/22	1451	Atmosfear "VHS"	☐	0	☐		☐ Hors délai de 9 jours		55	ERFROI 55
03/01/22	1515	Asgard	☐	0	☐		☐ Hors délai de 9 jours		55	ERFROI 55
25/01/22	1584	Tous au Dodo	☐	0	☐		☐		4	PAILLE 4

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.

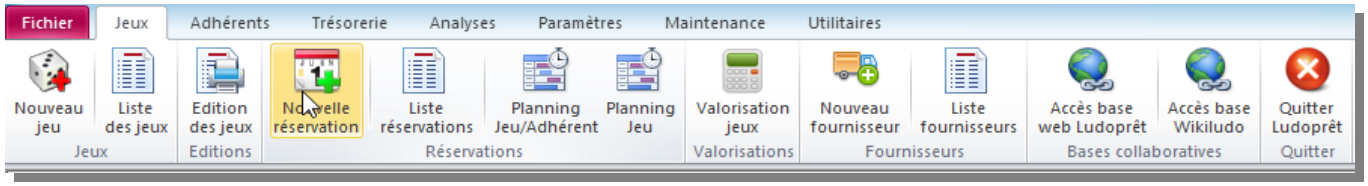
Les principes de ce module sont les suivants:

- 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.

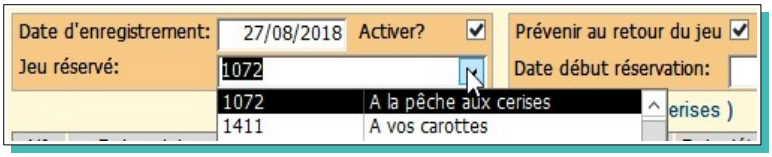
Pour faire une réservation par le menu «Nouvelle réservation»



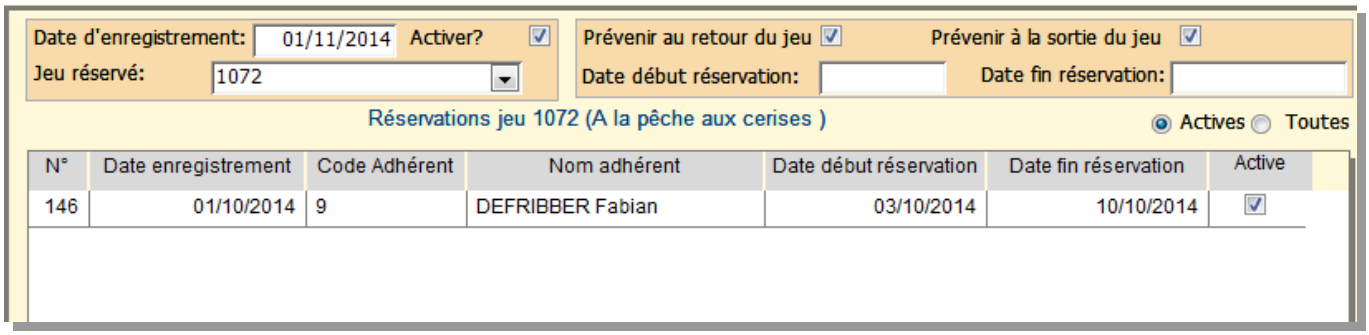


Nous allons simuler la réservation du jeu 1072 pour l'adhérent 55

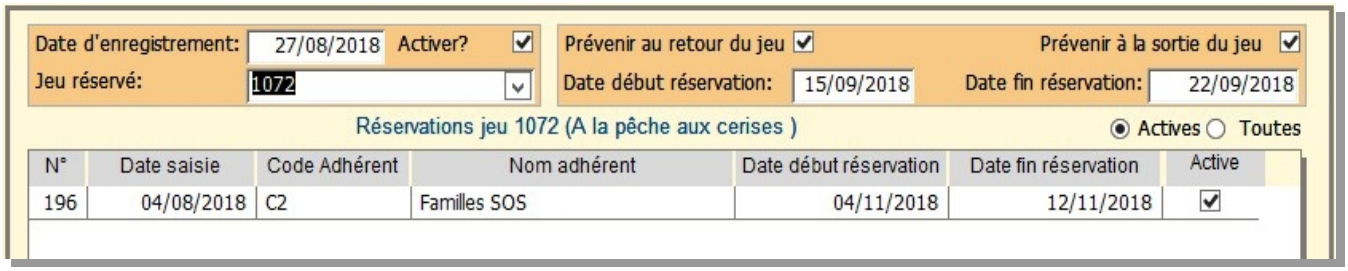
- Pour cela nous sélectionnons dans jeu réservé le 1072



Toutes les réservations actives éventuelles de ce jeu apparaissent :



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 :



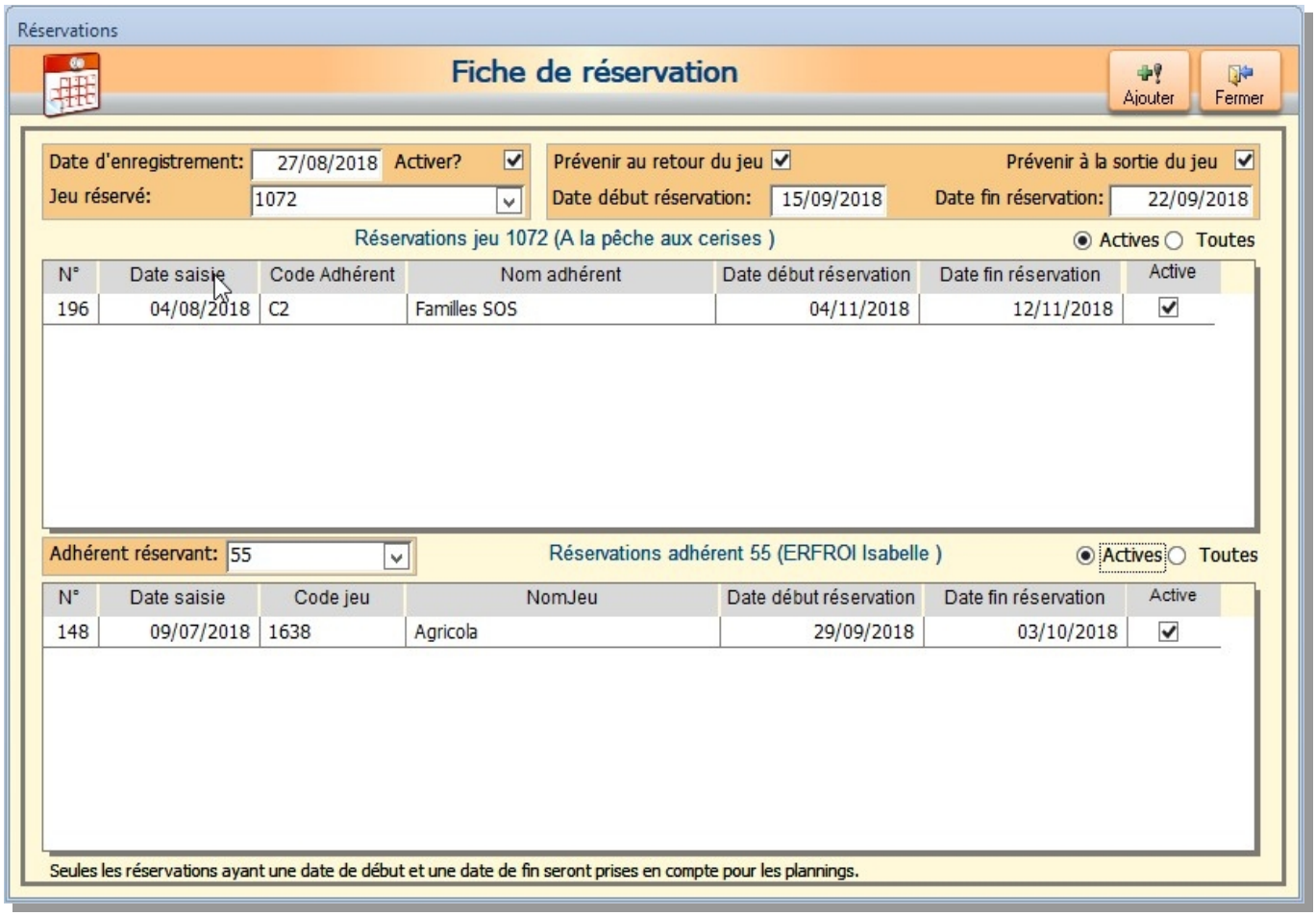
- Nous allons sur la partie adhérent et nous saisissons son code



Apparaissent toutes les réservations actives éventuelles de cet adhérent.



L'écran apparaît donc de cette façon



- 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:



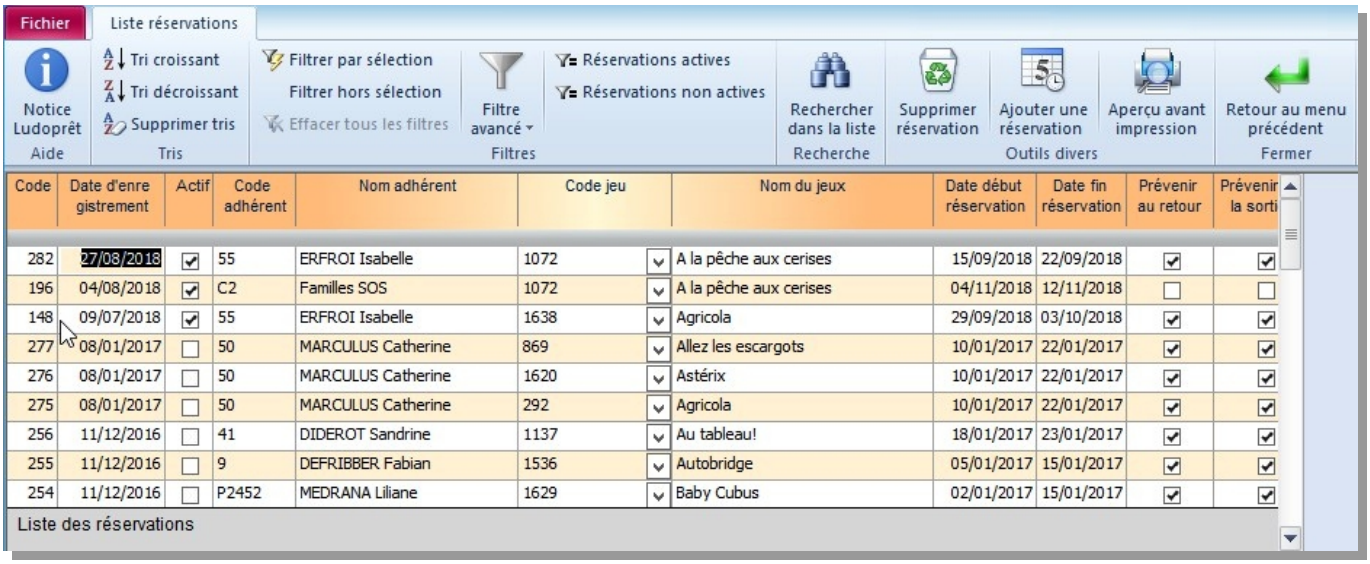
De même si vous avez saisi des dates lors d'une réservation et que vous cliquez sur «Ajouter», un message vous demandera si vous voulez recopier les mêmes dates.



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»

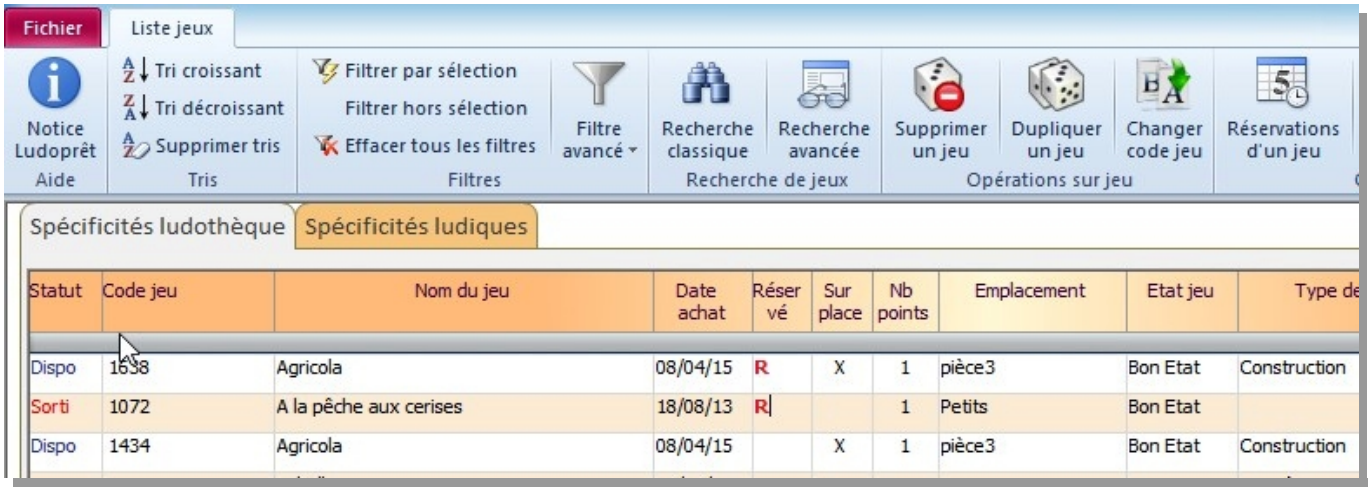


Sur cette liste vous pouvez:

- 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.

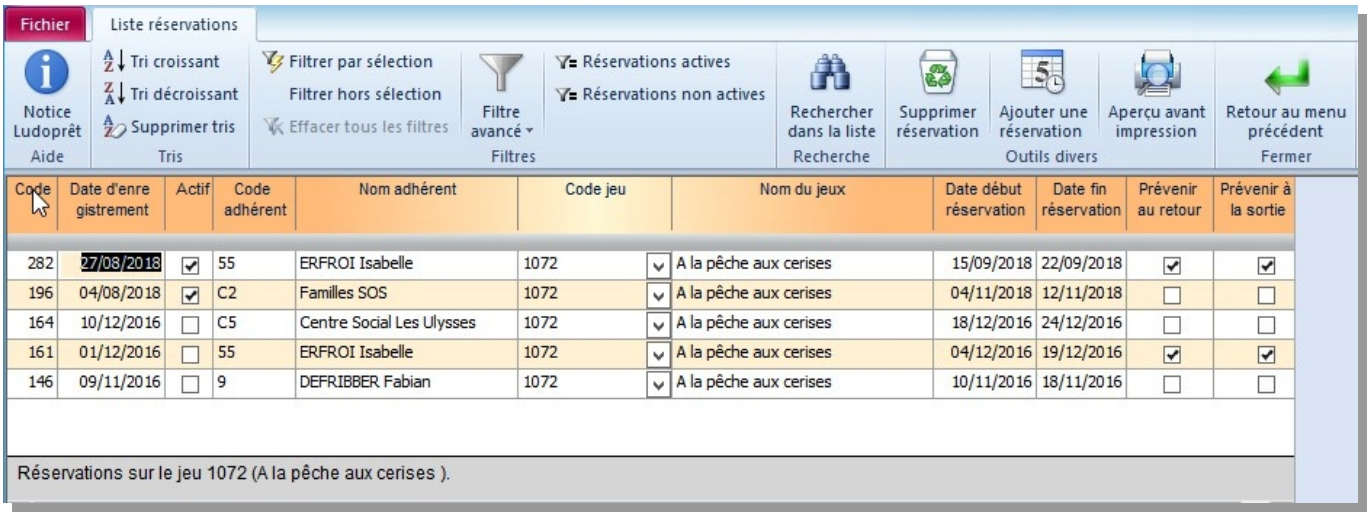
Réservations à partir de la liste des jeux

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.



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»



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

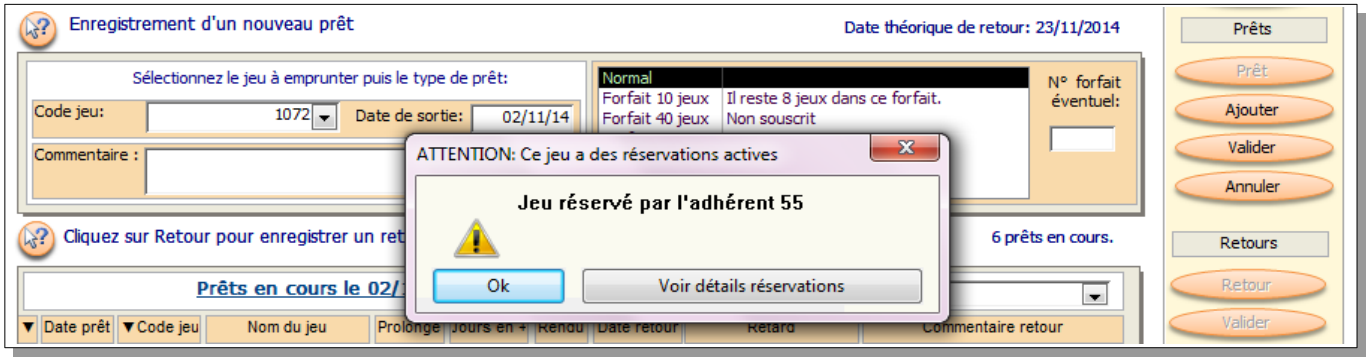


Cliquez sur le bouton «Réservations» et vous avez toutes les réservations de l'adhérent



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.



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

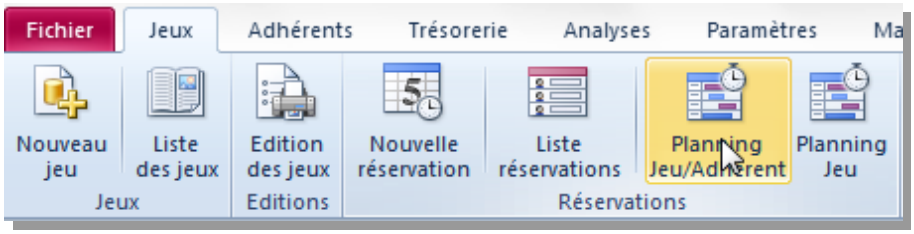
Visualisation des plannings

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

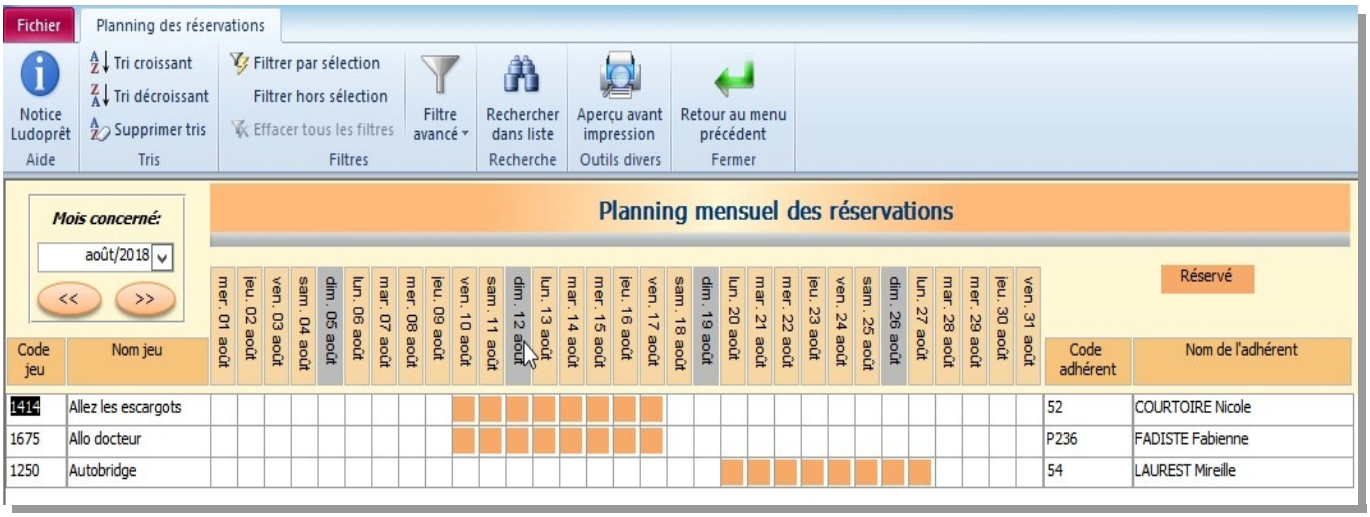
- par jeu et adhérent
- par jeu uniquement

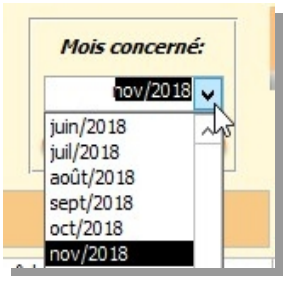
Ces commandes sont disponibles dans le ruban d'accueil.

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:

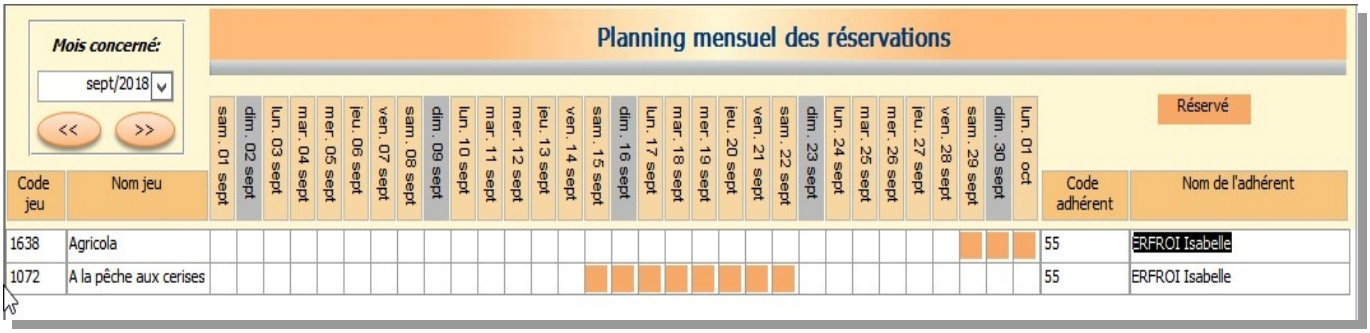




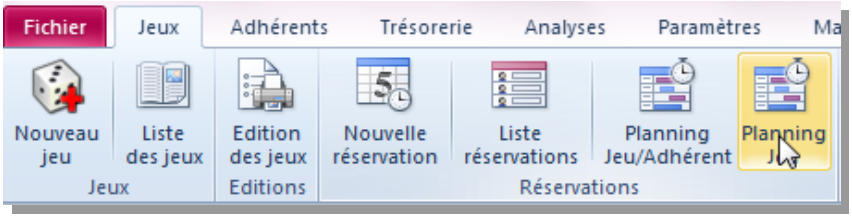
Vous pouvez vous servir des flèches de navigation ou de la liste déroulante pour choisir un autre mois.

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

Par exemple les réservations de l'adhérent 55

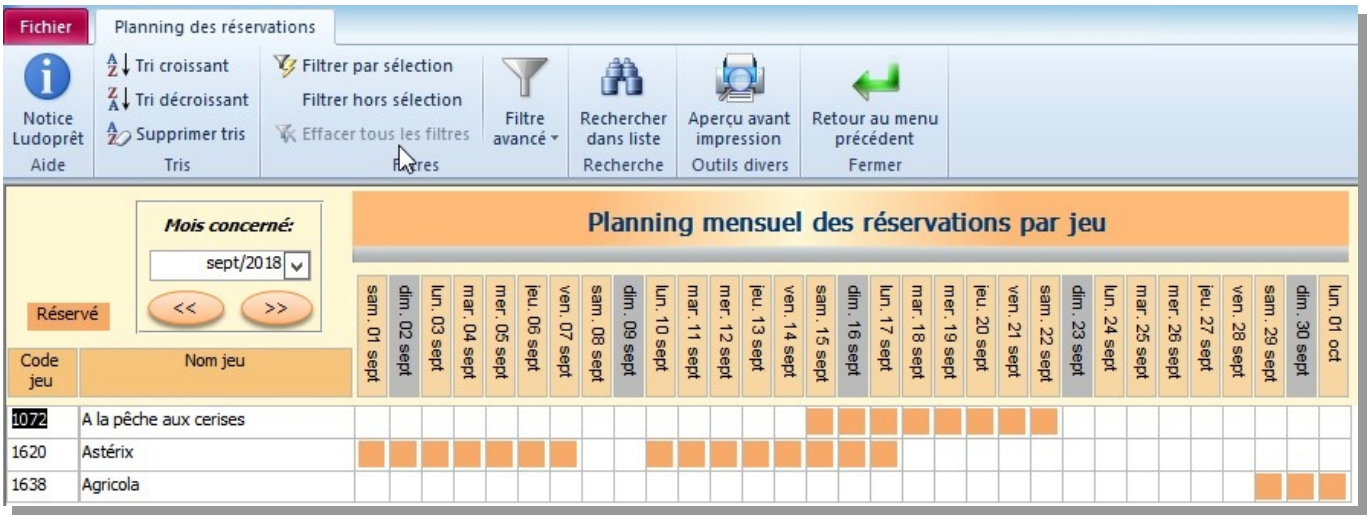


Planning par jeu



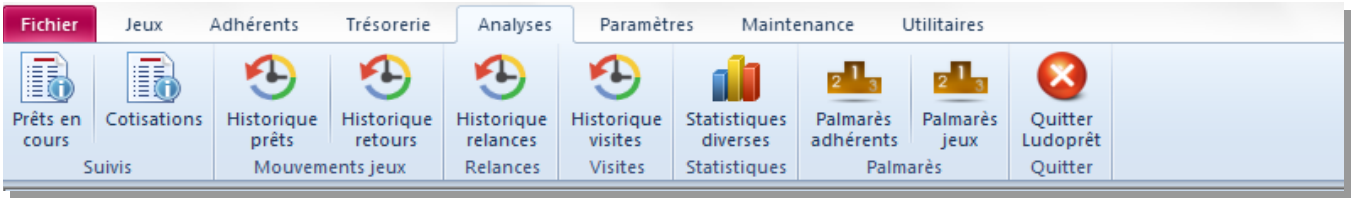
Contrairement au planning précédent, la visualisation ne concerne plus les adhérents, mais seulement le jeu.

Cela permet sur la même ligne d'avoir les différentes réservations et ainsi de voir plus facilement la disponibilité du jeu.

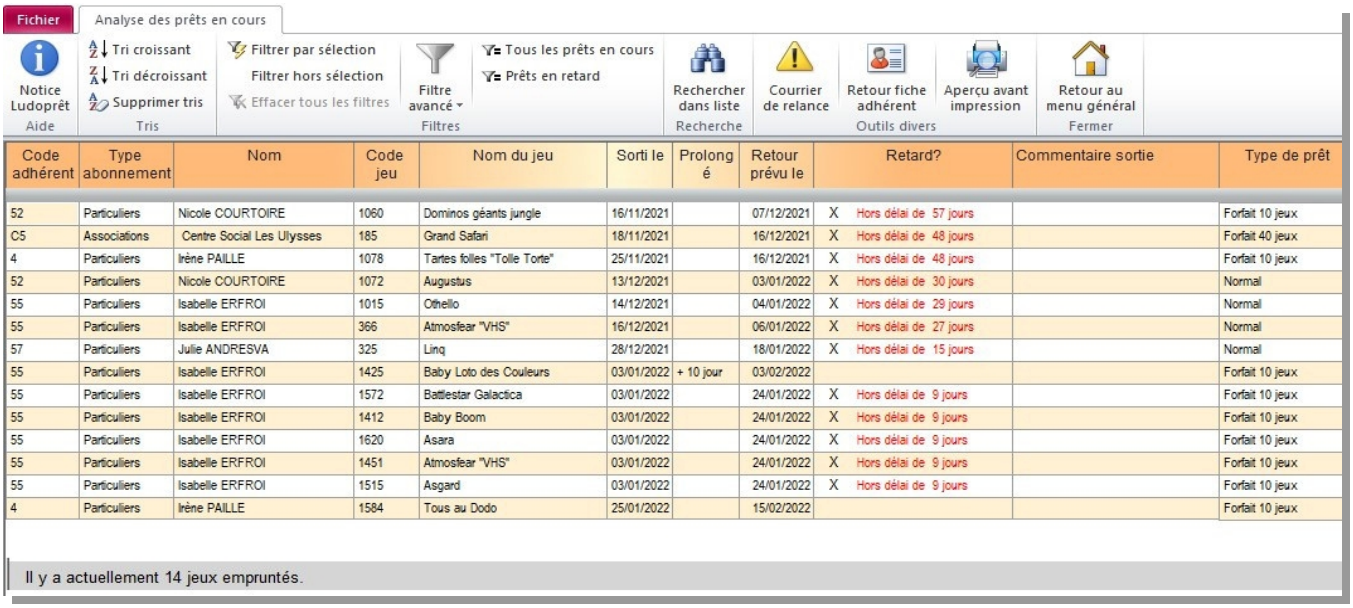


Dans ce cas le jeu 1620 n'est disponible au mois de Septembre que le week-end du 8 ainsi qu'à partir du 18.

Analyses et Statistiques



Suivi prêts en cours



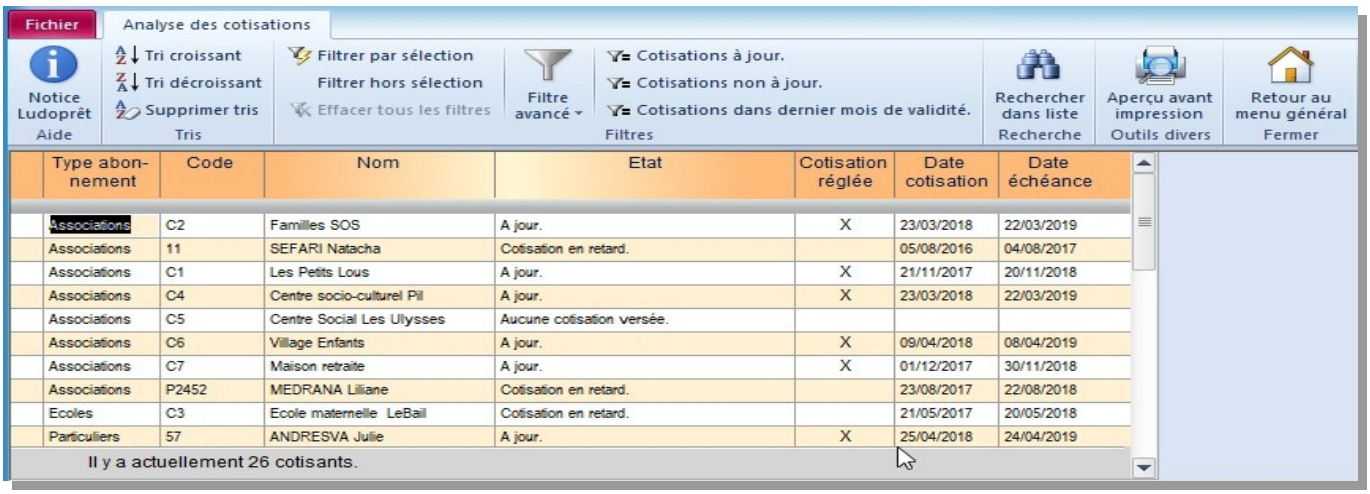
Cette analyse vous permet de visualiser tous les prêts qui n'ont pas été rendu.

Vous pouvez également sélectionner tous les prêts en retard.

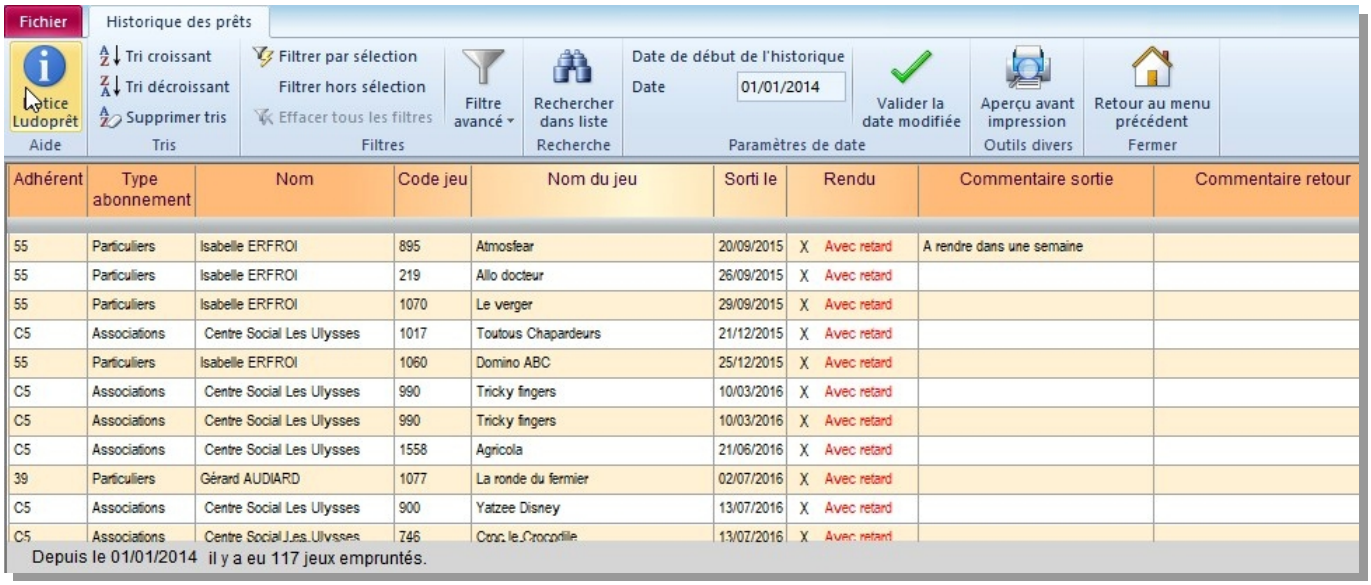
En bas de l'écran, s'affichera le nombre de prêts

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.



Historique des prêts



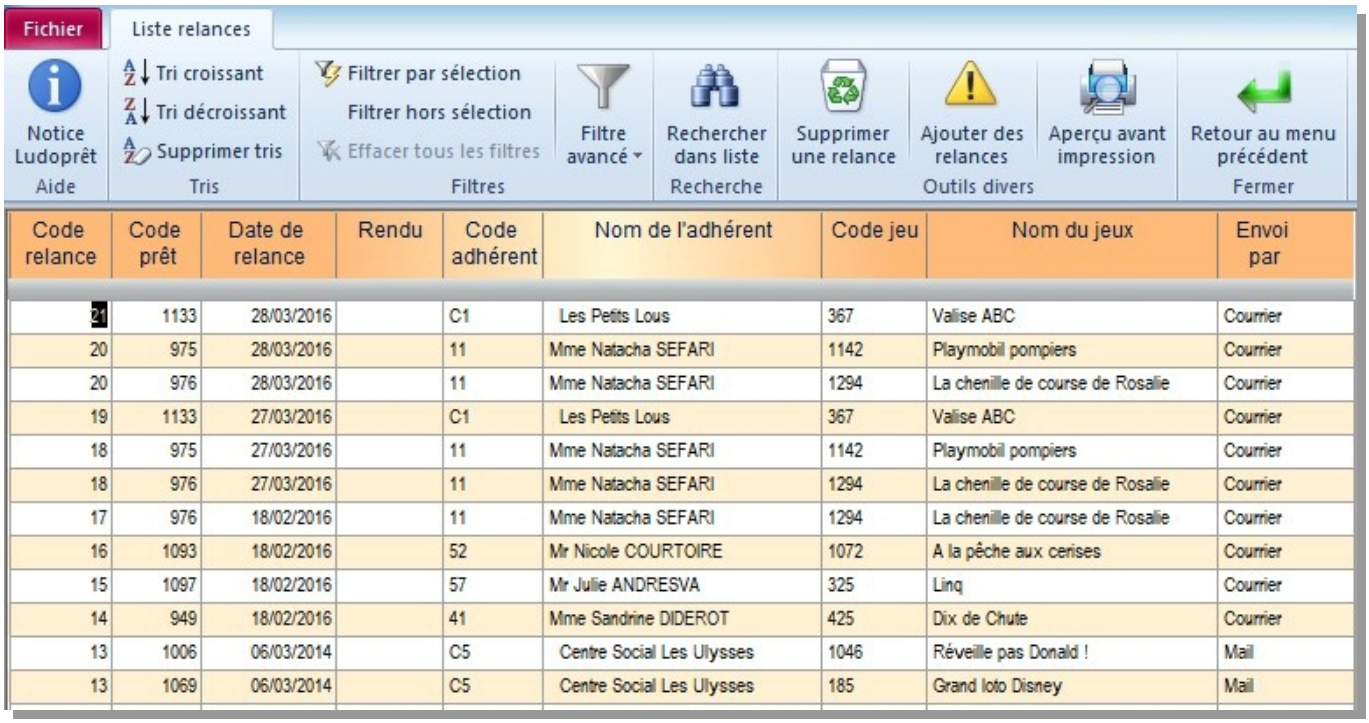
La date de référence par défaut des analyses est celle inscrite dans la fiche ludothèque du menu « Paramètres » et apparaît dans le formulaire sous cette forme.

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



Code relance	Code prêt	Date de relance	Rendu	Code adhérent	Nom de l'adhérent	Code jeu	Nom du jeux	Envoi par
21	1133	28/03/2016		C1	Les Petits Lous	367	Valise ABC	Courrier
20	975	28/03/2016		11	Mme Natacha SEFARI	1142	Playmobil pompiers	Courrier
20	976	28/03/2016		11	Mme Natacha SEFARI	1294	La chenille de course de Rosalie	Courrier
19	1133	27/03/2016		C1	Les Petits Lous	367	Valise ABC	Courrier
18	975	27/03/2016		11	Mme Natacha SEFARI	1142	Playmobil pompiers	Courrier
18	976	27/03/2016		11	Mme Natacha SEFARI	1294	La chenille de course de Rosalie	Courrier
17	976	18/02/2016		11	Mme Natacha SEFARI	1294	La chenille de course de Rosalie	Courrier
16	1093	18/02/2016		52	Mr Nicole COURTOIRE	1072	A la pêche aux cerises	Courrier
15	1097	18/02/2016		57	Mr Julie ANDRESVA	325	Linq	Courrier
14	949	18/02/2016		41	Mme Sandrine DIDEROT	425	Dix de Chute	Courrier
13	1006	06/03/2014		C5	Centre Social Les Ulysses	1046	Réveille pas Donald !	Mail
13	1069	06/03/2014		C5	Centre Social Les Ulysses	185	Grand loto Disney	Mail

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.

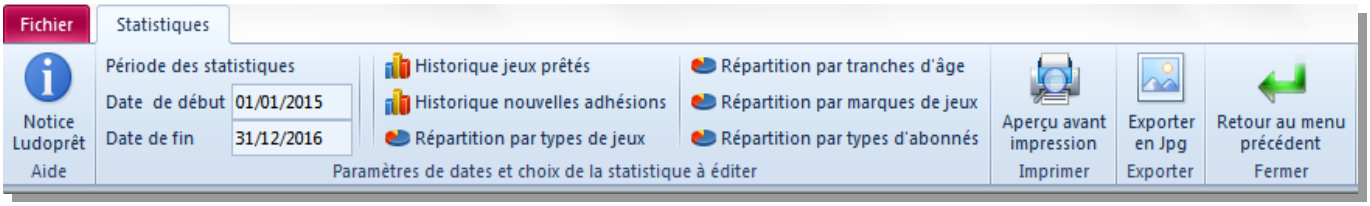
Avec les filtres adaptés, vous pouvez retrouver tous les jeux étant revenus à une date donnée en cas de problème.



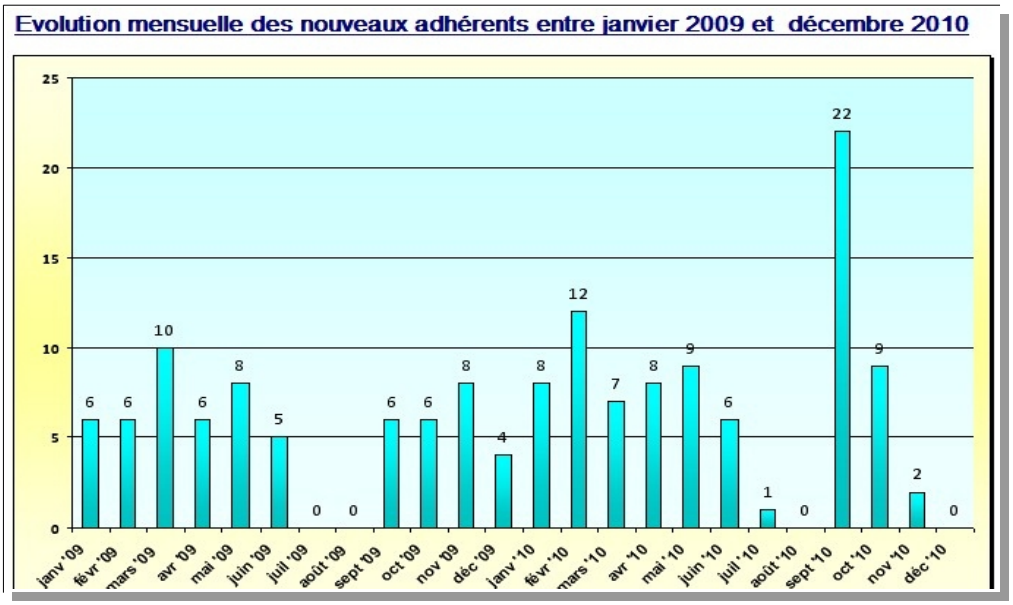
Code jeu	Nom du jeu	Date sortie	Date retour	En Retard	Commentaire sortie	Commentaire retour	Type de prêt	N° de forfait	Nb points	Report éventuel
741	Magnus et la pièce d'or	01/09/15	13/09/15				Normal		1	
1142	Playmobil pompiers	14/09/15	15/02/16	X			Forfait 10 jeux	1	1	
295	Chiffres et nombres	14/07/15	12/08/15	X			Forfait 10 jeux	1	1	
1084	Félix flotte	13/09/15	28/09/15	X			Forfait 10 jeux	1	1	
895	Atmosfear	20/09/15	27/09/15		A rendre dans une semaine		Forfait 10 jeux	1	1	
181	Astro Zingo	10/09/15	28/09/15				Forfait 10 jeux	1	1	
1558	Agricola	06/09/15	15/02/16	X			Forfait 10 jeux	1	1	
1408	Magnus et la pièce d'or	15/09/15	15/02/16	X			Forfait 10 jeux	1	1	
1325	Trampoline	15/09/15	15/02/16	X	A rendre dans une semaine		Forfait 10 jeux	2	2	1 point reporté sur Forfait 10 jeux N°1

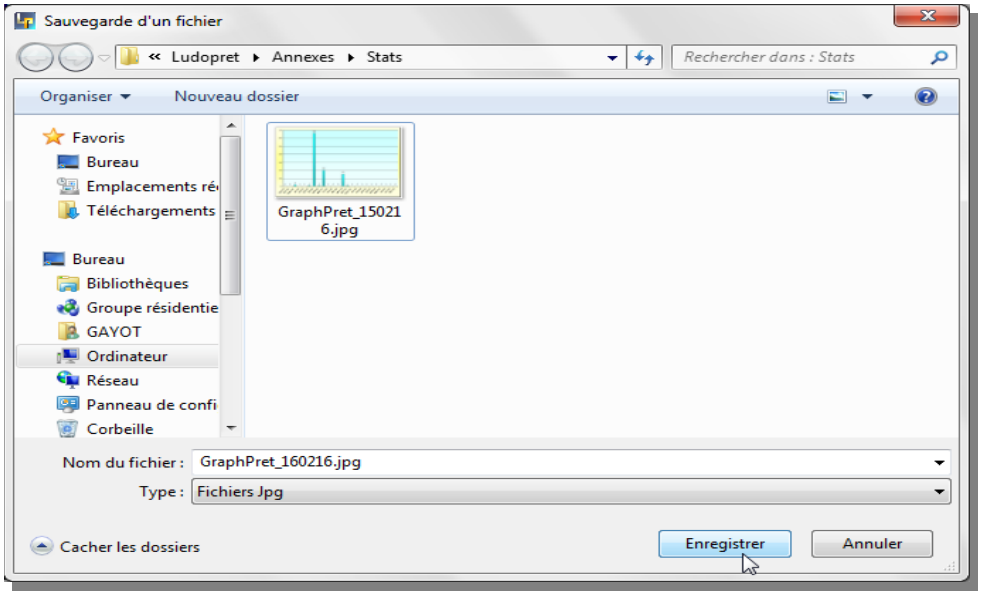
Vous pouvez imprimer l'état correspondant.

Statistiques diverses



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.





En cliquant sur le bouton « Exporter en .jpg », vous pourrez sauvegarder le graphique sous forme d'image Jpeg, que vous pourrez ainsi utiliser dans un rapport ou document externe.

Par défaut le fichier sera placé dans le dossier \Stats des annexes.

Palmarès adhérents

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



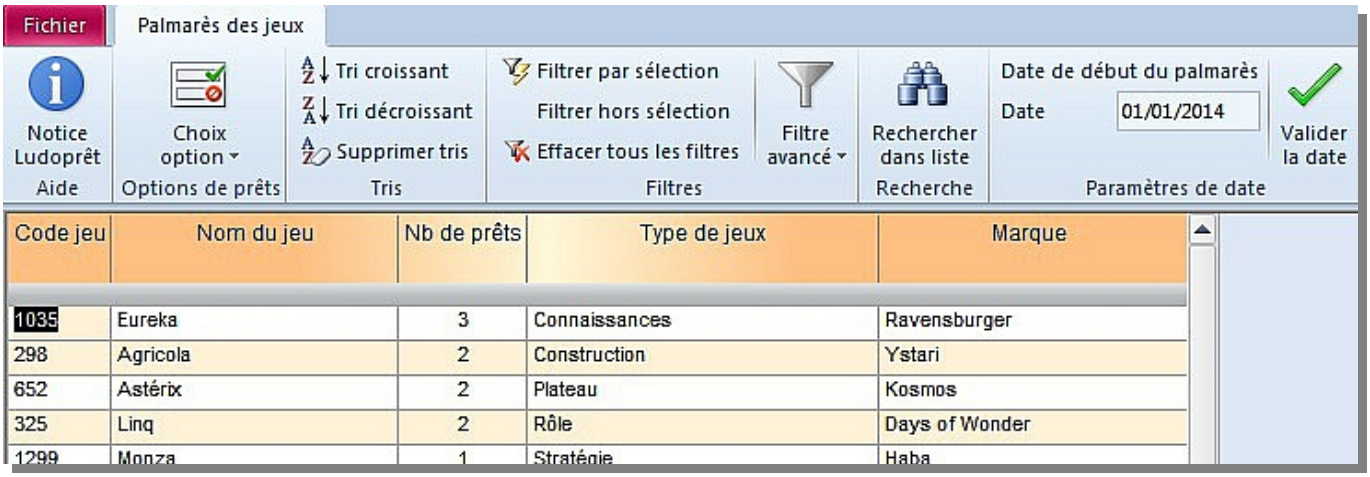
Code adhérent	Nom de l'adhérent	Nb prêts	Type d'abonnement	Code postal	Ville
55	ERFROI Isabelle	12	Particuliers	55000	BAR LE DUC
C5	Centre Social Les Ulysses	4	Associations	55000	BAR LE DUC
C4	Centre socio-culturel Pil	3	Associations	52692	MARTELIN
C6	Village Enfants	2	Associations	55822	MARTELIN
52	COURTOIRE Nicole	2	Particuliers	55000	BAR LE DUC
11	SEFARI Natacha	2	Associations	55000	BAR LE DUC
4	PAILLE Irène	1	Particuliers	55000	BAR LE DUC
41	DIDEROT Sandrine	1	Particuliers	55210	SEIGNEUILLES
57	ANDRESVA Julie	1	Particuliers	55270	COUVONGES
C1	Les Petits Lous	1	Associations	55000	BAR LE DUC
50	MARCULUS Catherine	0	Particuliers	55000	BAR LE DUC
128	MERTIL Aline	0	Particuliers	55000	Bar Le Duc
19	LACOSTA Denis	0	Particuliers	55000	BAR LE DUC

Palmarès des adhérents depuis le 01/01/2017

Palmarès jeux

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

Cette liste ne comprend pas les jeux ayant l'option « Sur place ».



Code jeu	Nom du jeu	Nb de prêts	Type de jeux	Marque
1035	Eureka	3	Connaissances	Ravensburger
298	Agricola	2	Construction	Ystari
652	Astérix	2	Plateau	Kosmos
325	Linq	2	Rôle	Days of Wonder
1299	Monza	1	Stratégie	Haba

Pour affiner votre analyse, vous pouvez modifier la date de début de ce palmarès.

Vous pouvez également, à l'opposé, éditer la liste des jeux qui n'ont pas été empruntés.



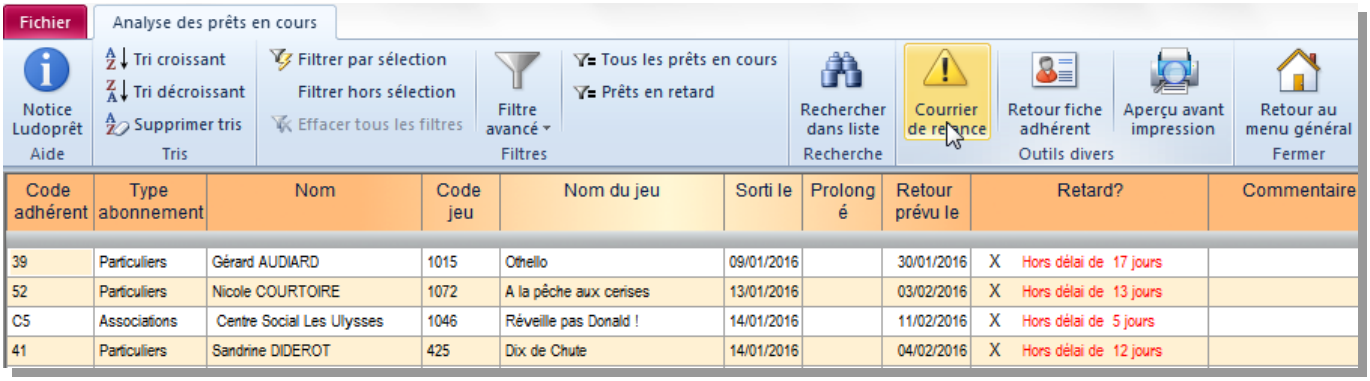
Historique des visites

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



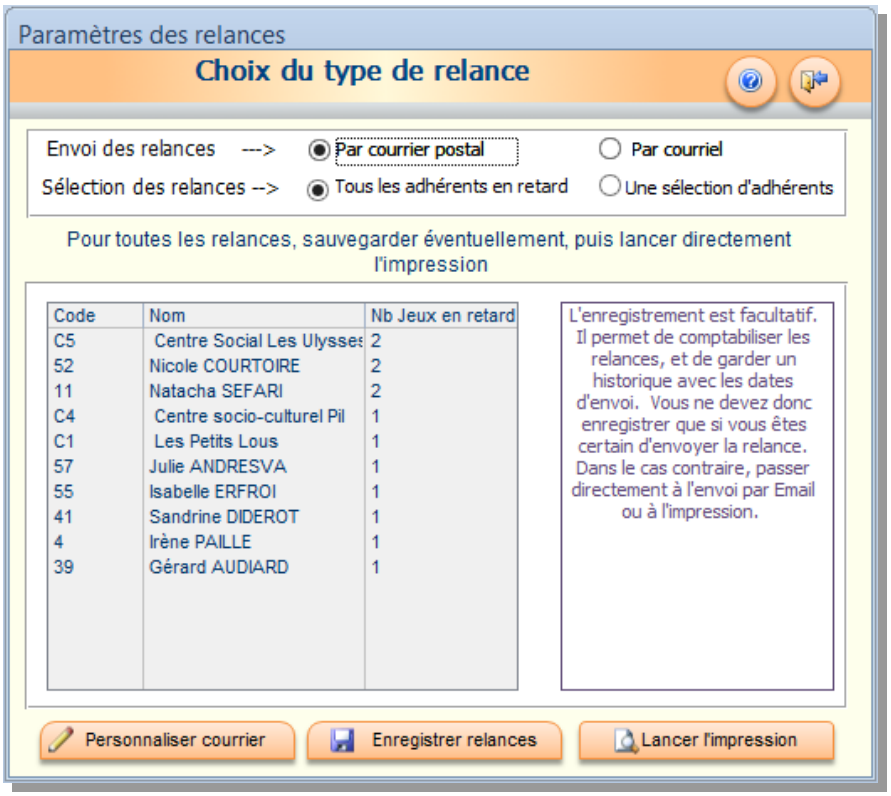
Courriers de relance

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.



Code adhérent	Type abonnement	Nom	Code jeu	Nom du jeu	Sorti le	Prolongé	Retour prévu le	Retard?	Commentaire
39	Particuliers	Gérard AUDIARD	1015	Othello	09/01/2016		30/01/2016	X Hors délai de 17 jours	
52	Particuliers	Nicole COURTOIRE	1072	A la pêche aux cerises	13/01/2016		03/02/2016	X Hors délai de 13 jours	
C5	Associations	Centre Social Les Ulysses	1046	Réveille pas Donald !	14/01/2016		11/02/2016	X Hors délai de 5 jours	
41	Particuliers	Sandrine DIDEROT	425	Dix de Chute	14/01/2016		04/02/2016	X Hors délai de 12 jours	

Vous arrivez sur ce formulaire



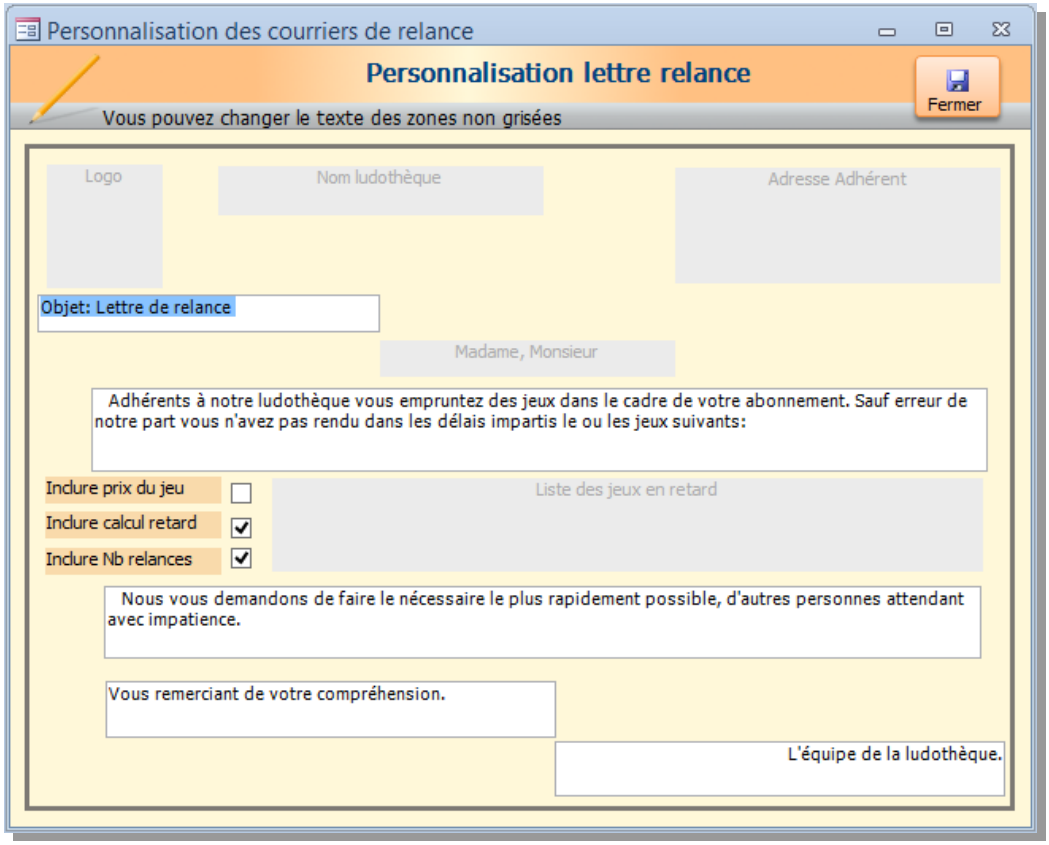
Personnalisation des courriers

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»

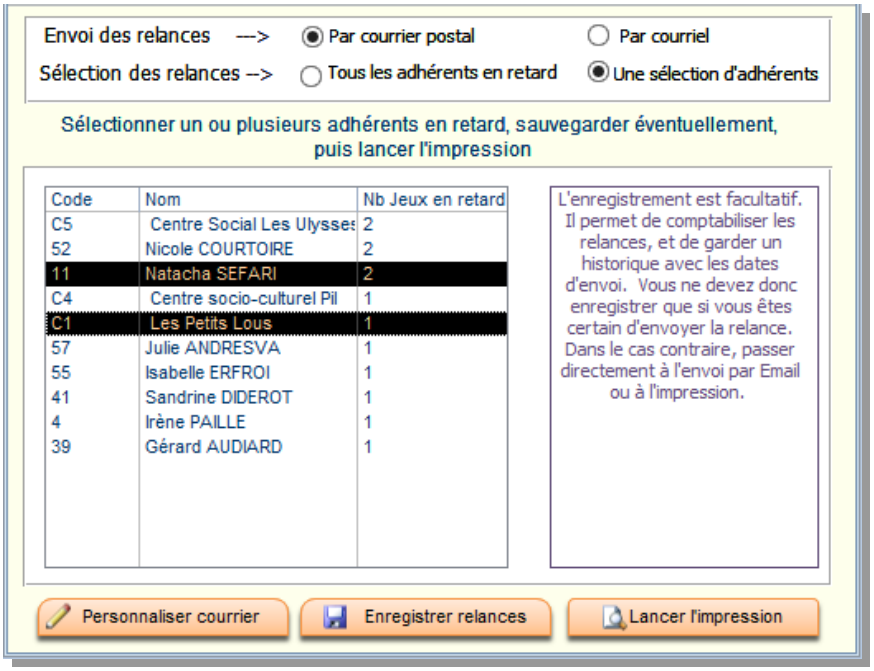


Vous pouvez également personnaliser la mise en forme des textes par la barre de menu flottante ou par le ruban.

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



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



Ludothèque BAR LE DUC
la boite 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:

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.

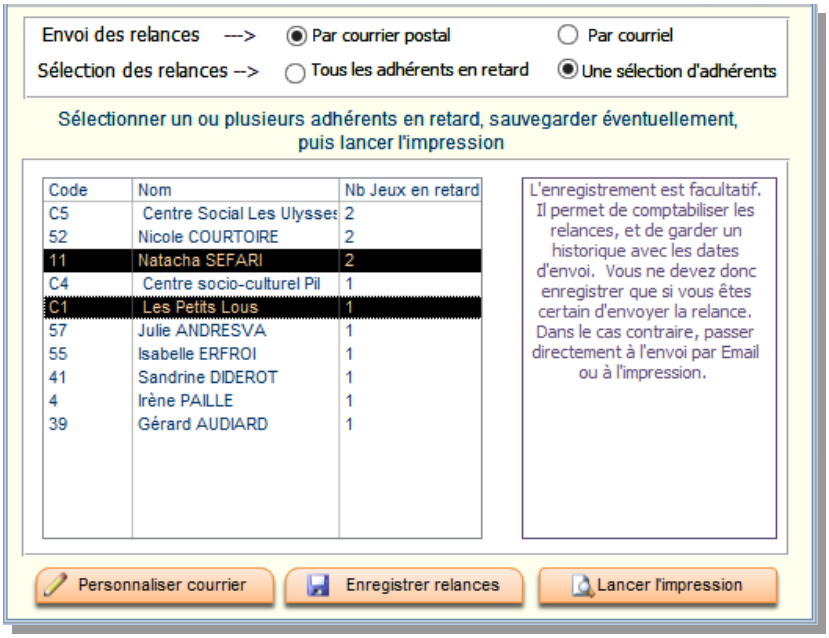
Nous vous demandons de faire le nécessaire le plus rapidement possible, d'autres personnes attendant avec impatience.

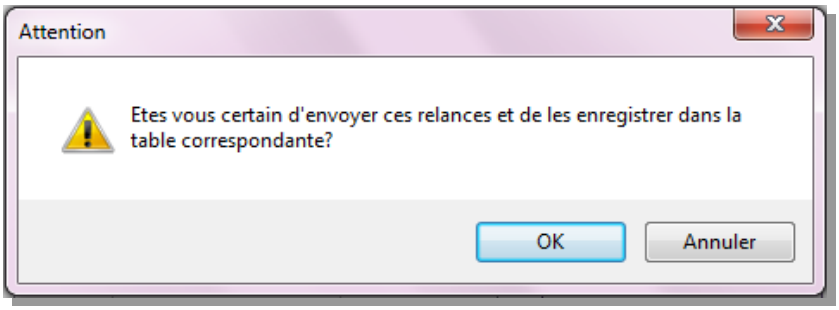
Vous remerciant de votre compréhension.

L'équipe de la ludothèque.

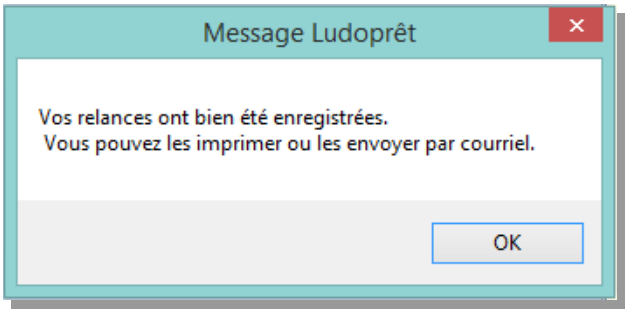
Enregistrement des relances

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.





Puis



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 boite 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.

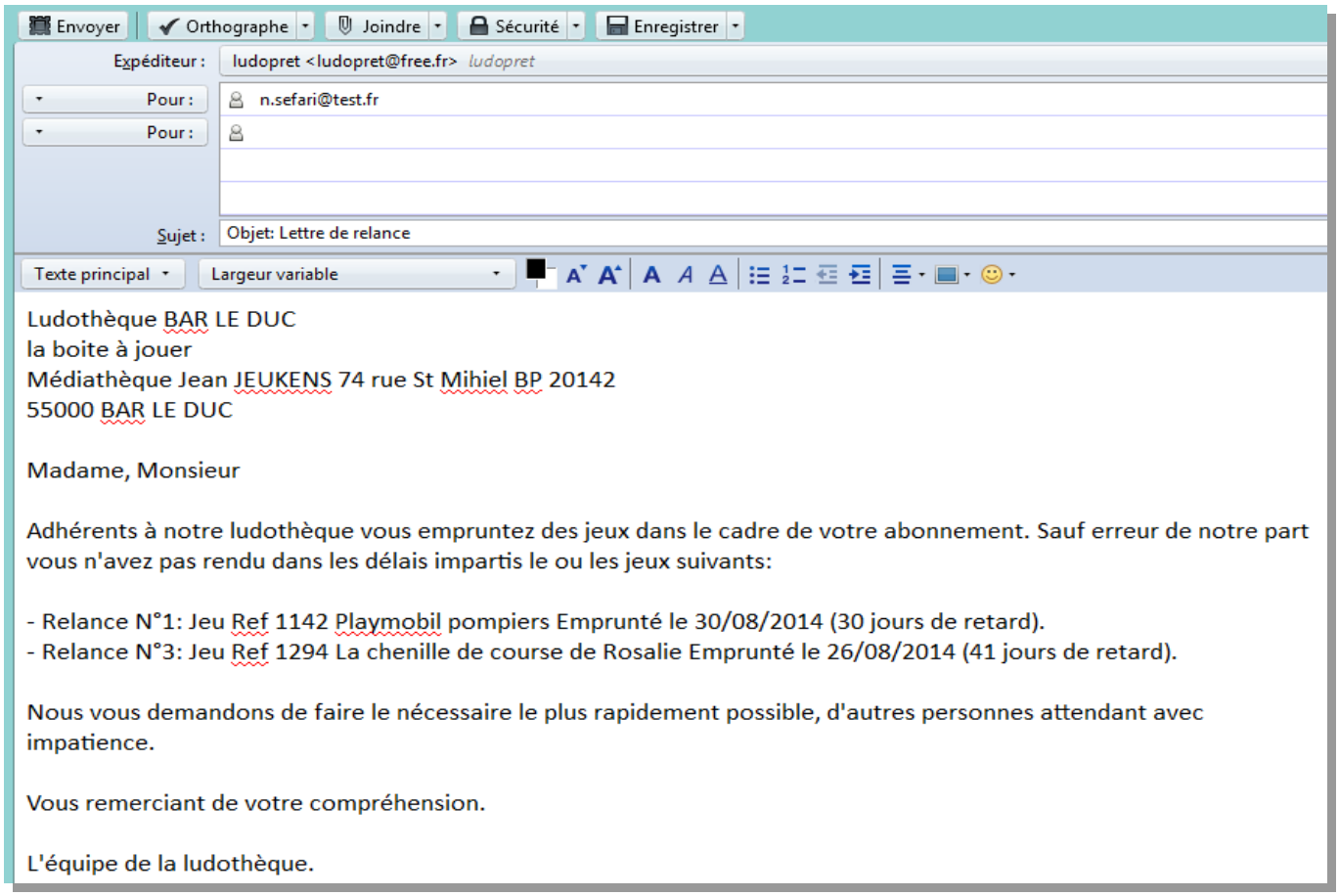
Nous vous demandons de faire le nécessaire le plus rapidement possible, d'autres personnes attendant avec impatience.

Vous remerciant de votre compréhension.

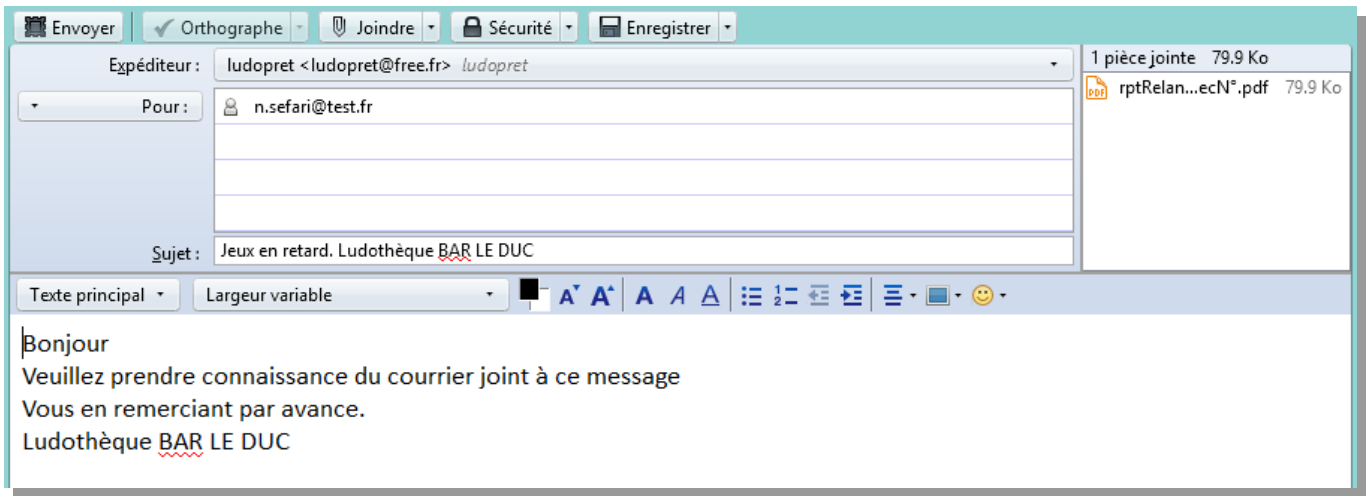
C'est donc la troisième relance pour le jeu 1294 et la première pour le jeu 1142.
Si vous désirez envoyer le même contenu par courriel, cochez « Par courriel » et sélectionnez un adhérent.



Si vous choisissez le mode normal:



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

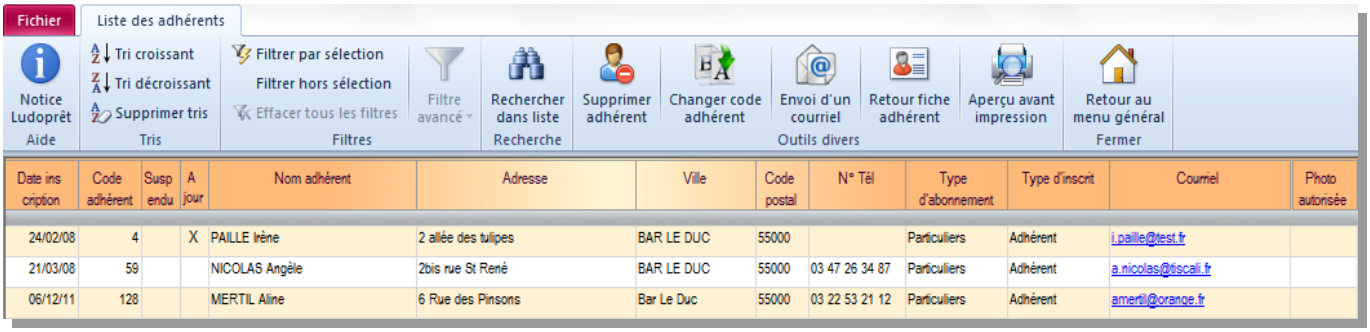


L'adresse, le sujet, le texte et la pièce jointe sont automatiquement remplis par défaut.

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



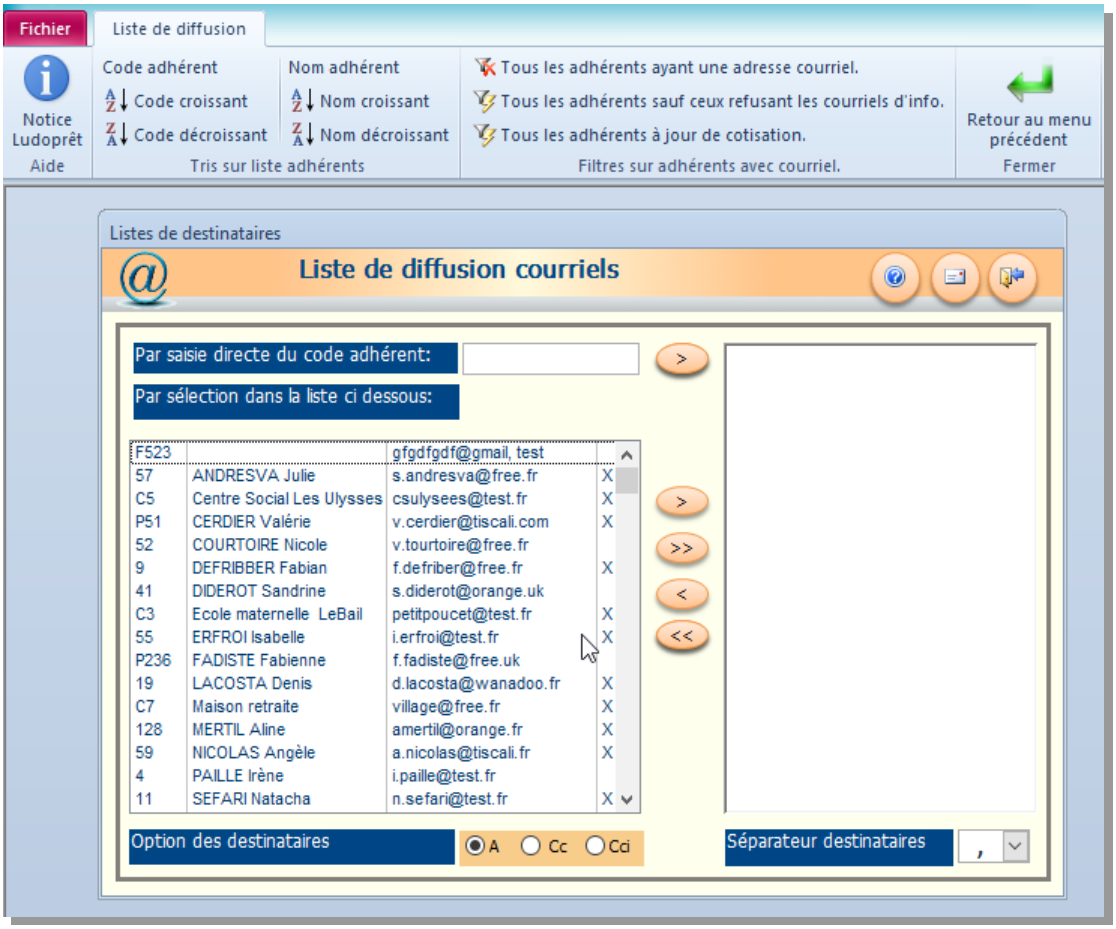
Date inscription	Code adhérent	Susp endu	A jour	Nom adhérent	Adresse	Ville	Code postal	N° Tél	Type d'abonnement	Type d'inscrit	Courriel	Photo autorisée
24/02/08	4		X	PAILLE Irène	2 allée des tulipes	BAR LE DUC	55000		Particuliers	Adhérent	i.paille@test.fr	
21/03/08	59			NICOLAS Angèle	2bis rue St René	BAR LE DUC	55000	03 47 26 34 87	Particuliers	Adhérent	a.nicolas@tiscali.fr	
06/12/11	128			MERTIL Aline	6 Rue des Pinsons	Bar Le Duc	55000	03 22 53 21 12	Particuliers	Adhérent	amertil@orange.fr	

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 :

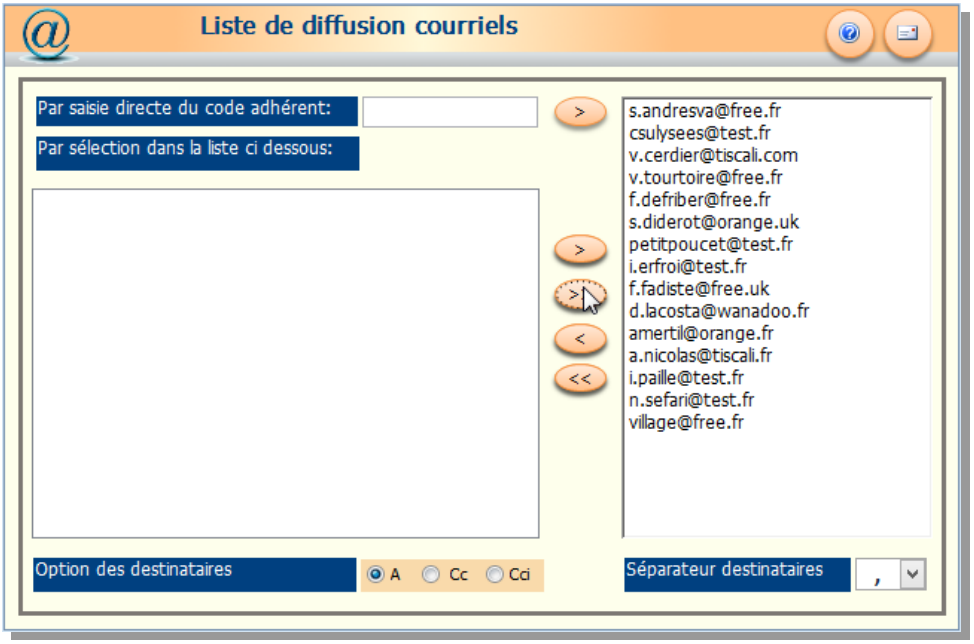
- Cliquez sur le bouton «Envoi d'un Courriel»

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



Les croix dans la 4ème colonne de la liste représente les adhérents autorisant les envois d'informations par mail. Vous pouvez filtrer sur ce critère dans le ruban.
Vous avez également 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.

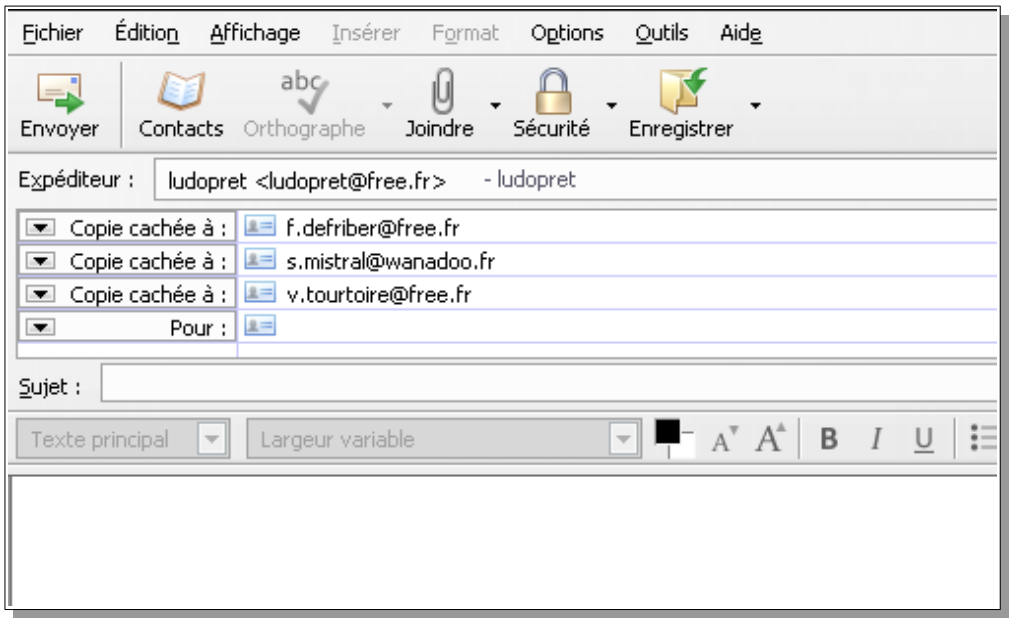


- Si vous désirez un envoi à une sélection d'adhérent , cliquez sur «>».

- 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.

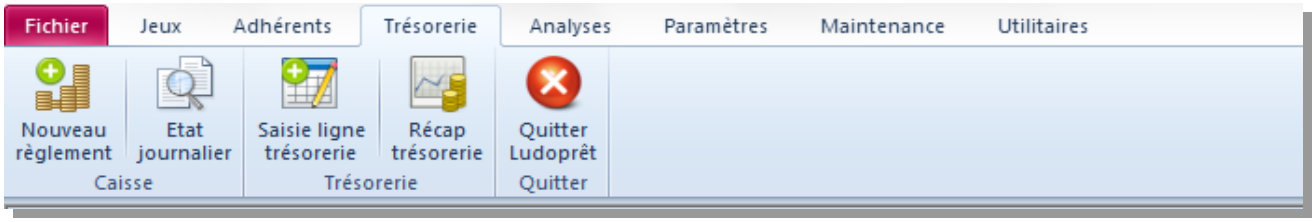
- Cliquez sur  et la sélection apparaîtra dans la fenêtre destinataire de votre messagerie



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 Thunderbird avec le paramétrage correspondant dans les paramètres généraux. Vous pouvez installer Thunderbird en plus de votre messagerie habituelle par défaut.

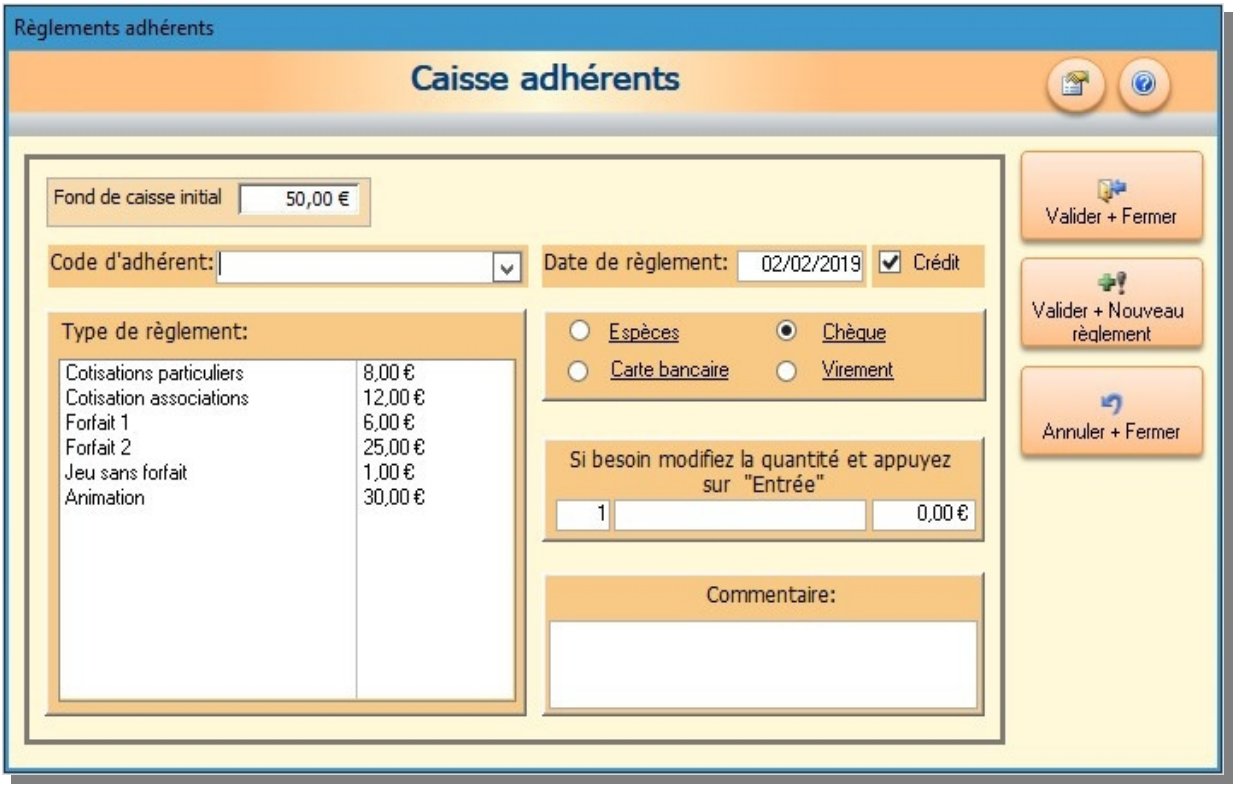
Trésorerie

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

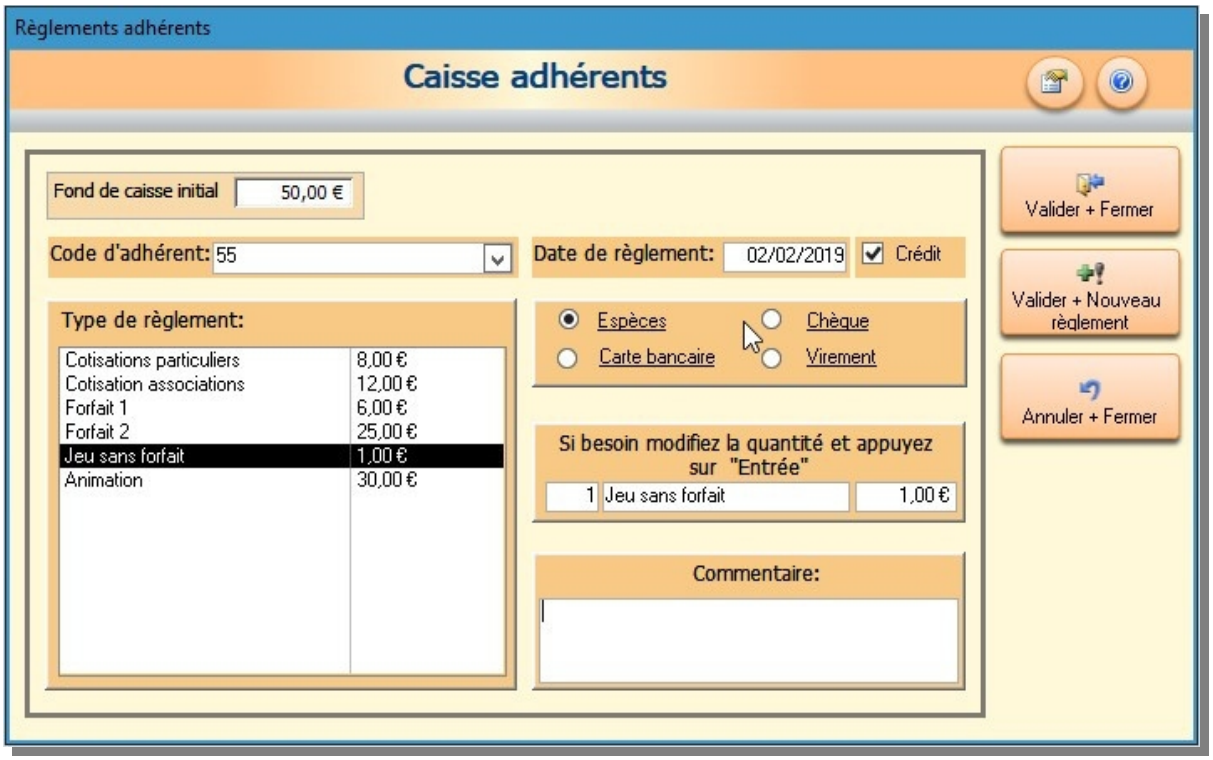


Ajout règlement caisse

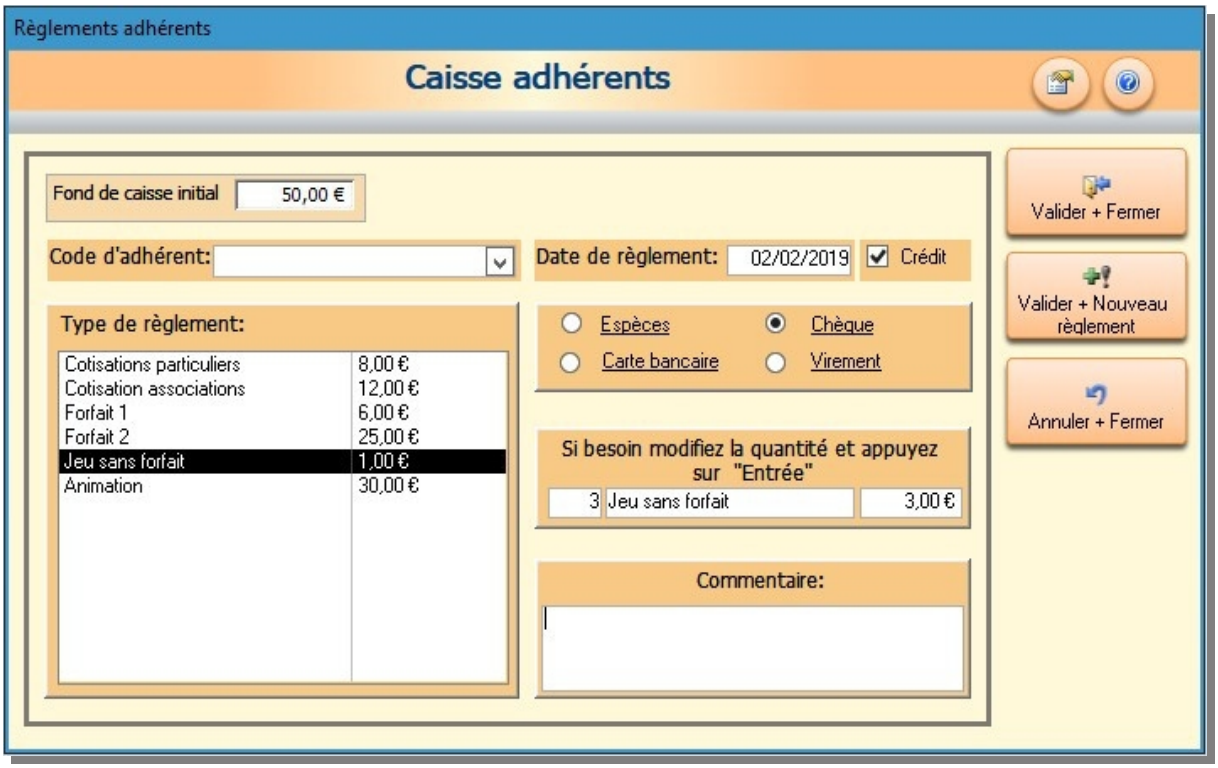
Ce bouton vous permet d'arriver sur le formulaire de saisie d'un encaissement adhérent.



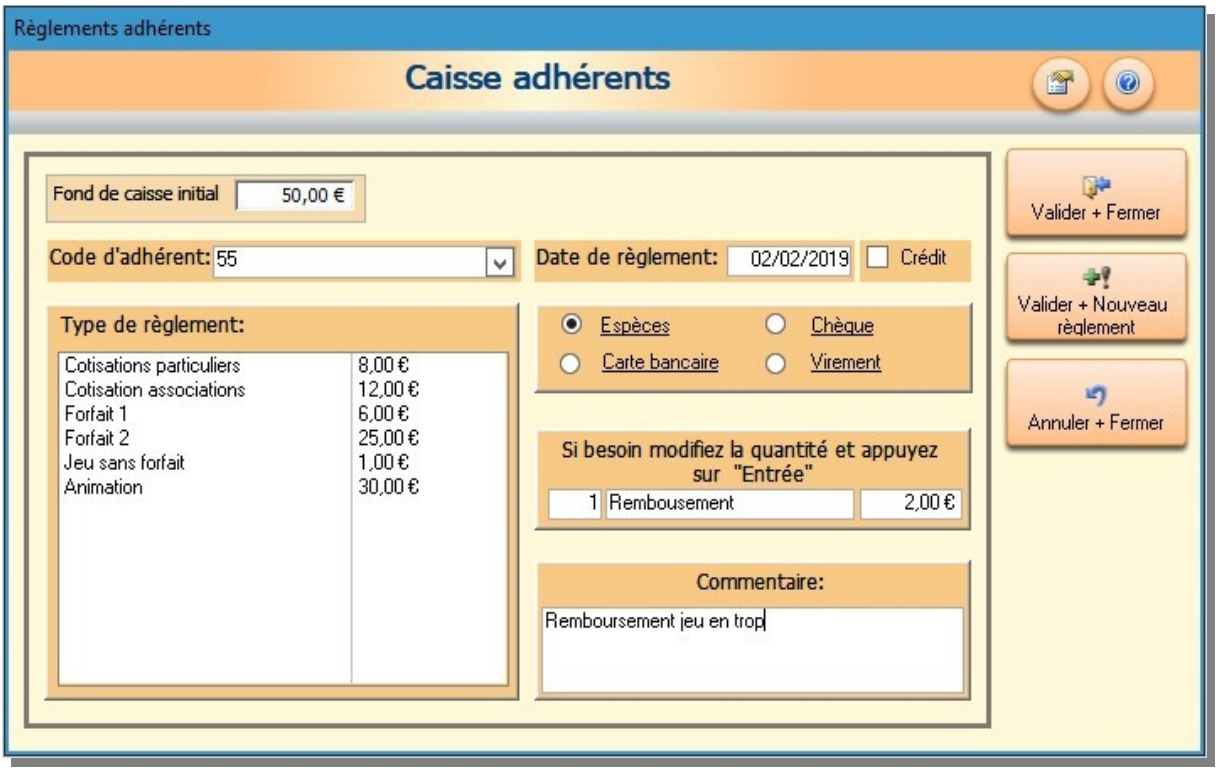
Un montant de caisse initial a été prévu pour ceux qui font un contrôle journalier. Vous pouvez bien sûr le modifier.
Saisissez ou scannez un code adhérent
Sélectionnez un mode de règlement
Choisissez un type de règlement
Ce type de règlement est donné à titre indicatif et pourra être modifié.



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



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.

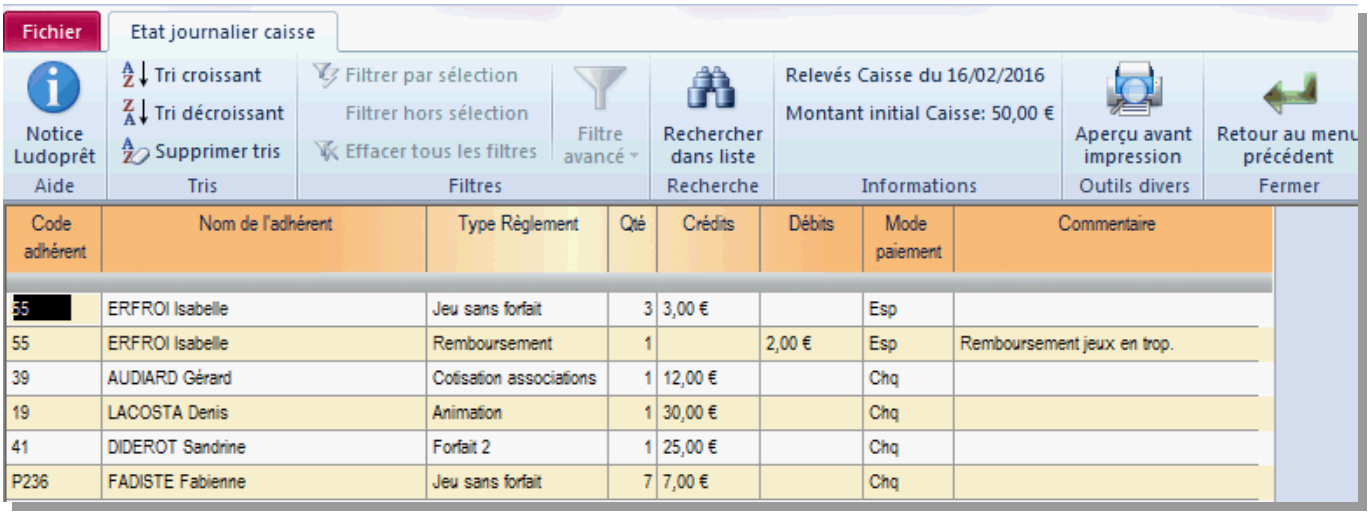


Des messages d'alerte apparaîtront si vous oubliez de saisir une zone obligatoire.

Le bouton  vous permet de revenir sur la fiche adhérent.

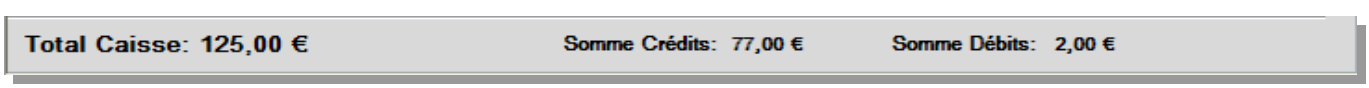
Etat journalier

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



Code adhérent	Nom de l'adhérent	Type Règlement	Qté	Crédits	Débits	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	

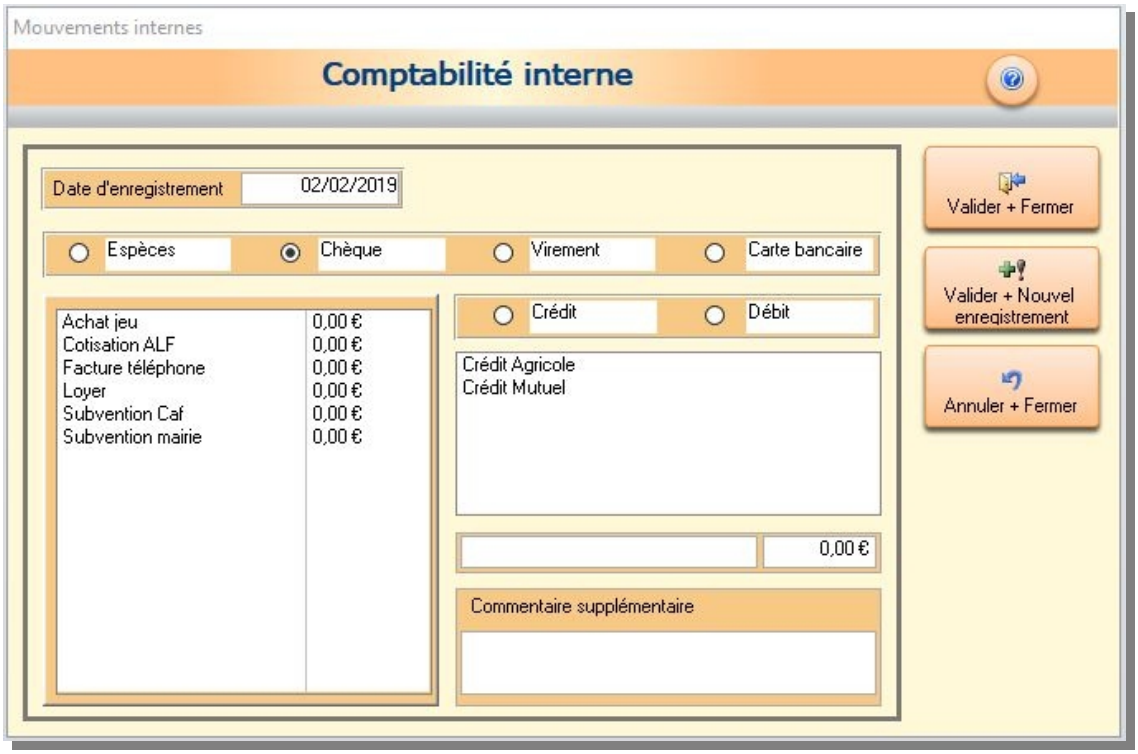
En bas de page apparaît le solde



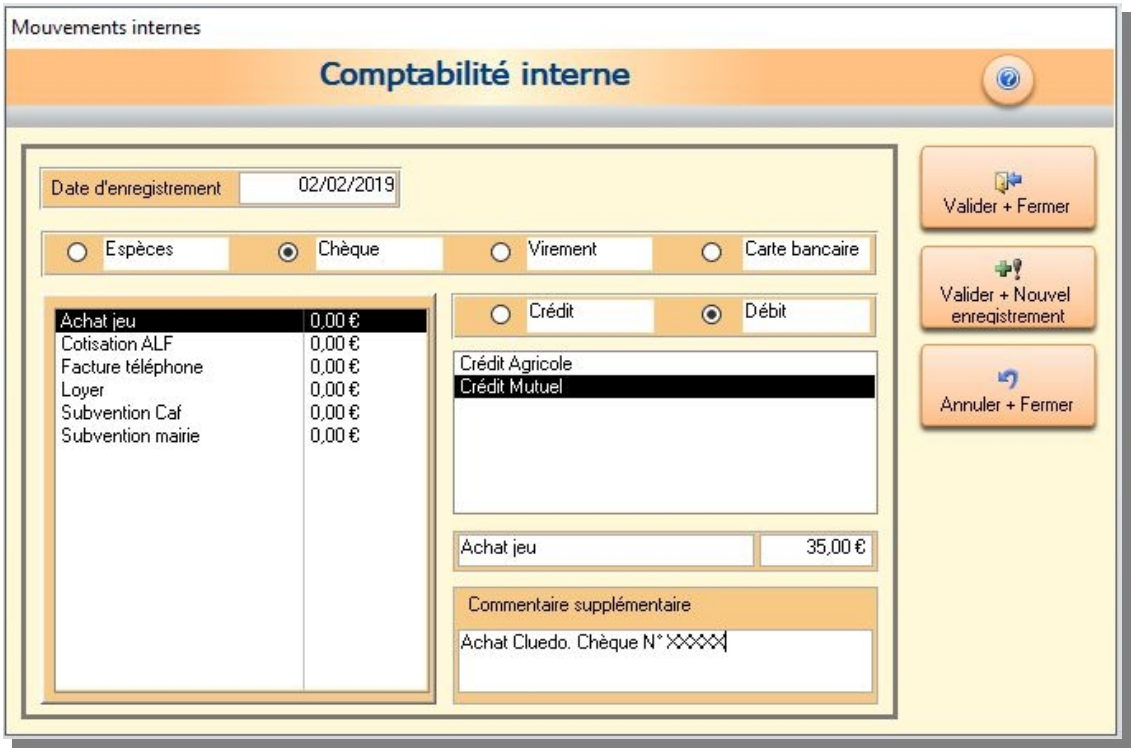
Vous pourrez ainsi imprimer ou non le rapport journalier.

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.



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

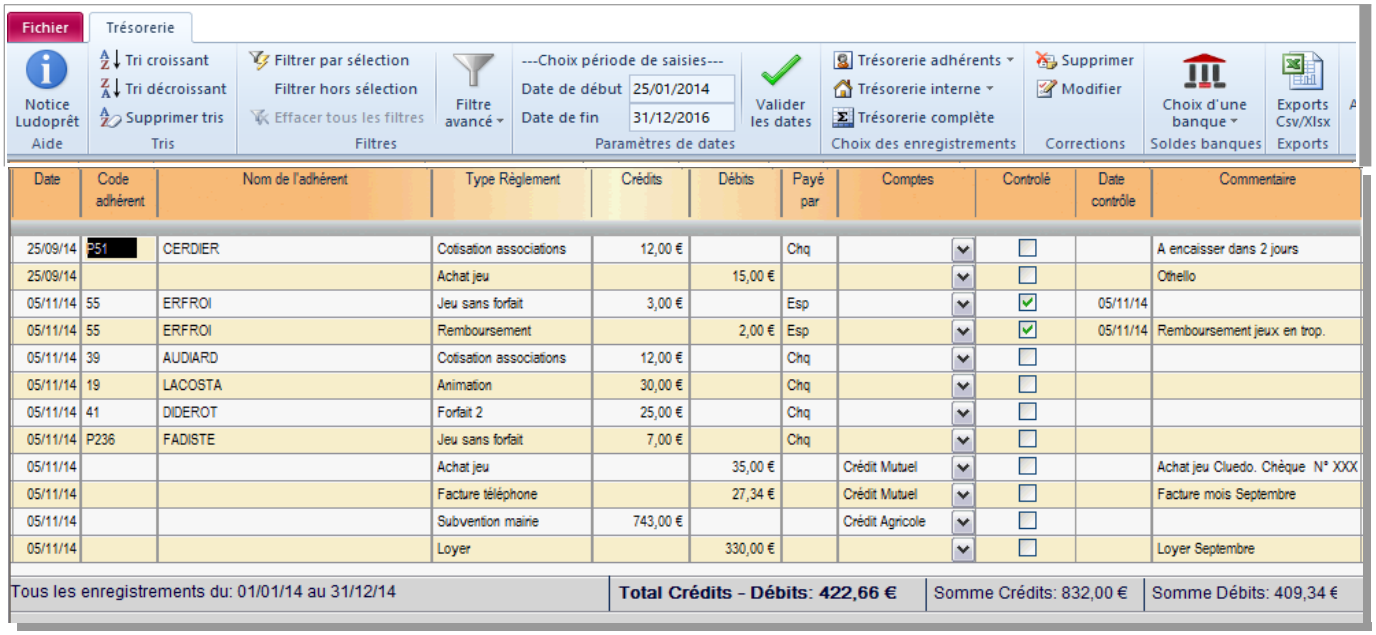


Vous pouvez remplacer « Achat jeu » par ce que vous voulez, que cela appartienne à la liste ou non.
Par contre il faut impérativement remplir cette case.
La saisie se fait également lors des remises de chèque.

Récapitulatif trésorerie

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

Un clic sur le bouton ouvre le formulaire
Ce formulaire est la tour de contrôle de la trésorerie.



Date	Code adhérent	Nom de l'adhérent	Type Règlement	Crédits	Débits	Payé par	Comptes	Controlé	Date contrôle	Commentaire
25/09/14	P51	CERDIER	Cotisation associations	12,00 €		Chq		☐		A encaisser dans 2 jours
25/09/14			Achat jeu		15,00 €			☐		Othello
05/11/14	55	ERFROI	Jeu sans forfait	3,00 €		Esp		☑	05/11/14	
05/11/14	55	ERFROI	Remboursement		2,00 €	Esp		☑	05/11/14	Remboursement jeux en trop.
05/11/14	39	AUDIARD	Cotisation associations	12,00 €		Chq		☐		
05/11/14	19	LACOSTA	Animation	30,00 €		Chq		☐		
05/11/14	41	DIDEROT	Forfait 2	25,00 €		Chq		☐		
05/11/14	P236	FADISTE	Jeu sans forfait	7,00 €		Chq		☐		
05/11/14			Achat jeu		35,00 €		Crédit Mutuel	☐		Achat jeu Cluedo. Chèque N° XXX
05/11/14			Facture téléphone		27,34 €		Crédit Mutuel	☐		Facture mois Septembre
05/11/14			Subvention mairie	743,00 €			Crédit Agricole	☐		
05/11/14			Loyer		330,00 €			☐		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 €

Il permet de :

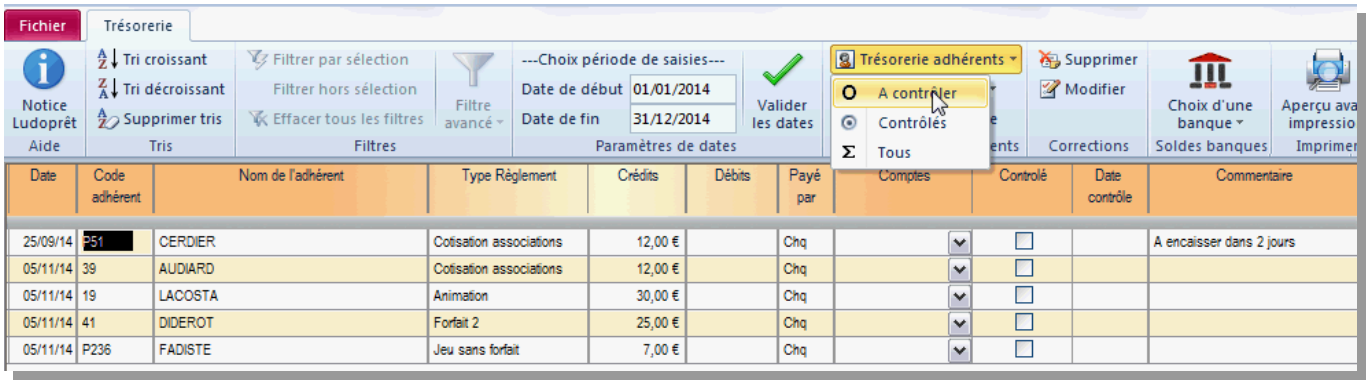
- Visualiser tout ce qui a été saisi sur les formulaires précédents
- Repointer et contrôler tous les relevés bancaires que vous recevez
- Avoir un état de vos soldes bancaires.

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 :

Attention: Pour éviter de cocher ou décocher accidentellement la case de contrôle, vous ne pouvez pas le faire à l'ouverture du formulaire. Il faudra préalablement choisir le filtre de trésorerie adhérent ou de trésorerie interne.

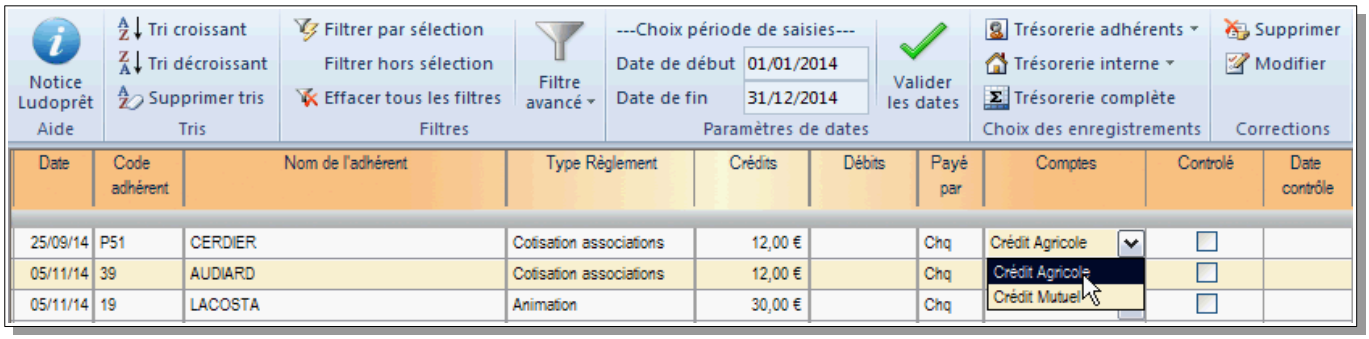
- Aller sur:



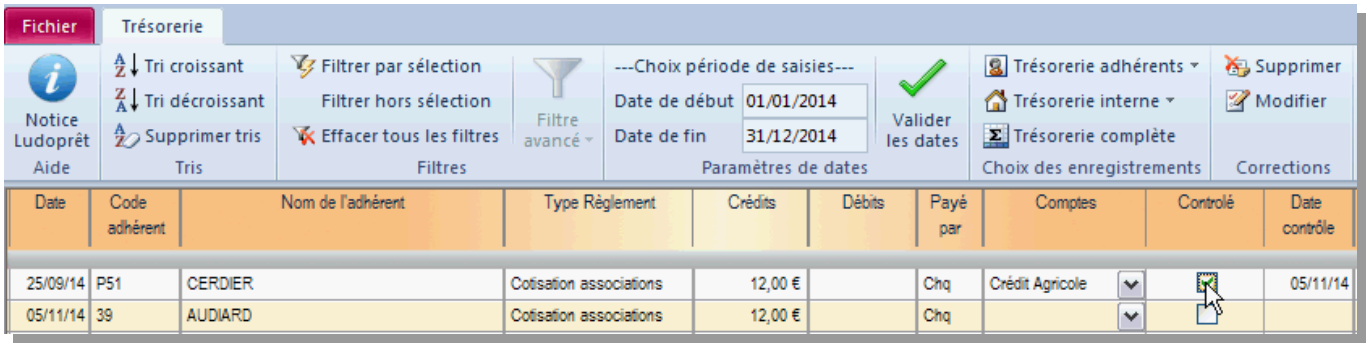
Date	Code adhérent	Nom de l'adhérent	Type Règlement	Crédits	Débits	Payé par	Comptes	Controlé	Date contrôle	Commentaire
25/09/14	P51	CERDIER	Cotisation associations	12,00 €		Chq		☐		A encaisser dans 2 jours
05/11/14	39	AUDIARD	Cotisation associations	12,00 €		Chq		☐		
05/11/14	19	LACOSTA	Animation	30,00 €		Chq		☐		
05/11/14	41	DIDEROT	Forfait 2	25,00 €		Chq		☐		
05/11/14	P236	FADISTE	Jeu sans forfait	7,00 €		Chq		☐		

N'apparaîtront que les règlements adhérents non contrôlés

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



- Cochez la case « Contrôlé »

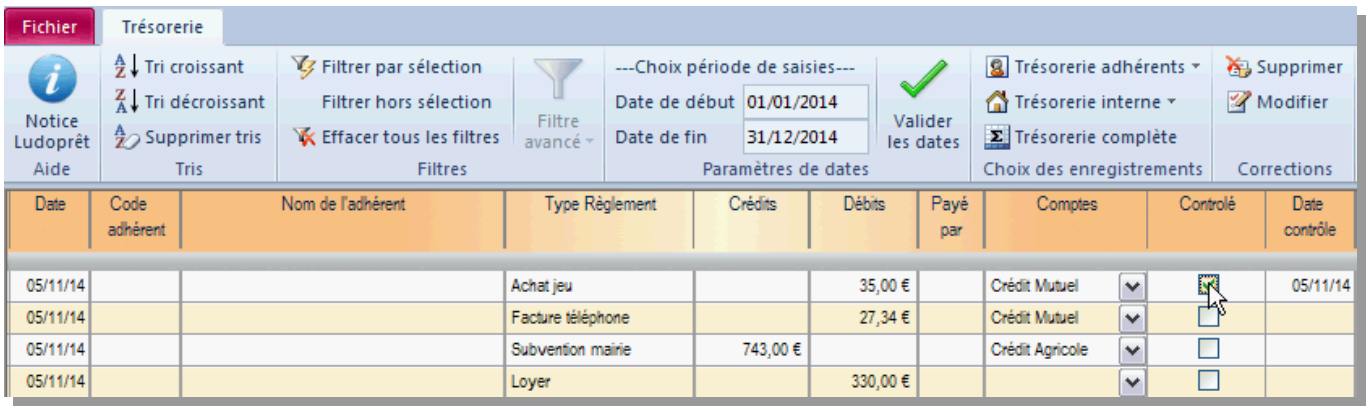


La date de contrôle va se mettre automatiquement à la date du jour.

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



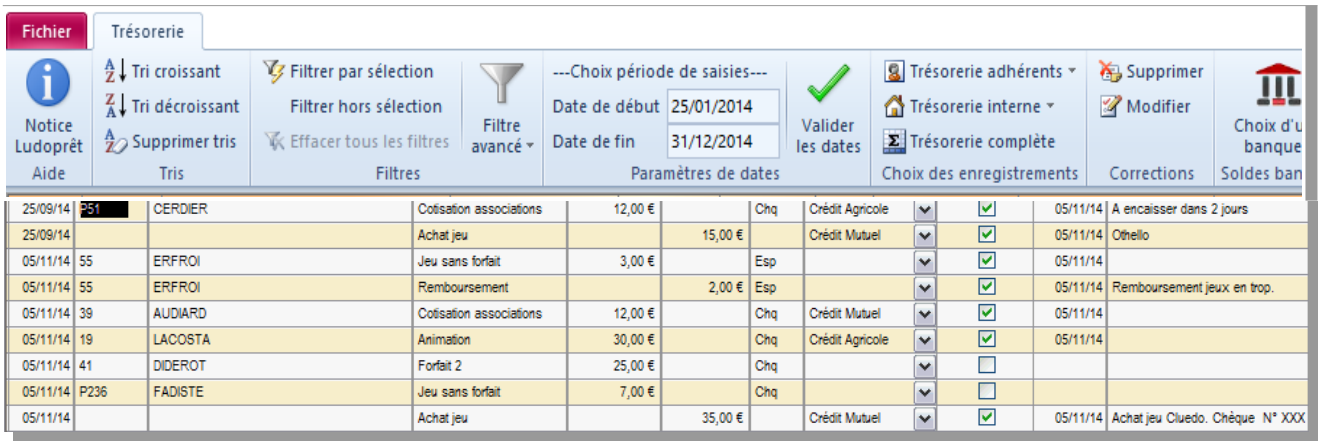
- Se rendre sur l'enregistrement concerné et cochez la case « contrôlé »



Solde bancaire

Si maintenant vous voulez vérifier la concordance du solde bancaire:

- Cliquez sur «Trésorerie complète»



25/09/14	P51	CERDIER	Cotisation associations	12,00 €		Chq	Crédit Agricole	☑	05/11/14	A encaisser dans 2 jours
25/09/14			Achat jeu		15,00 €		Crédit Mutuel	☑	05/11/14	Othello
05/11/14	55	ERFROI	Jeu sans forfait	3,00 €		Esp		☑	05/11/14	
05/11/14	55	ERFROI	Remboursement		2,00 €	Esp		☑	05/11/14	Remboursement jeux en trop.
05/11/14	39	AUDIARD	Cotisation associations	12,00 €		Chq	Crédit Mutuel	☑	05/11/14	
05/11/14	19	LACOSTA	Animation	30,00 €		Chq	Crédit Agricole	☑	05/11/14	
05/11/14	41	DIDEROT	Forfait 2	25,00 €		Chq		☐		
05/11/14	P236	FADISTE	Jeu sans forfait	7,00 €		Chq		☐		
05/11/14			Achat jeu		35,00 €		Crédit Mutuel	☑	05/11/14	Achat jeu Cluedo. Chèque N° XXX

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



Date	Code adhérent	Nom de l'adhérent	Type Règlement	Crédits	Débits	Payé par	Comptes	Controlé	Date contrôle	
25/09/14			Achat jeu		15,00 €		Crédit Mutuel	☑	05/11/14	Othello
05/11/14	39	AUDIARD	Cotisation associations	12,00 €		Chq	Crédit Mutuel	☑	05/11/14	
05/11/14			Achat jeu		35,00 €		Crédit Mutuel	☑	05/11/14	Achat jeu Cluedo. Ch
05/11/14			Facture téléphone		27,34 €		Crédit Mutuel	☐		Facture mois Septem

- Filtrer sur la zone « Contrôlé »



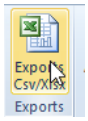
Date	Code adhérent	Nom de l'adhérent	Type Règlement	Crédits	Débits	Payé par	Comptes	Controlé	Date contrôle	Commen
25/09/14			Achat jeu		15,00 €		Crédit Mutuel	☑	05/11/14	Othello
05/11/14	39	AUDIARD	Cotisation associations	12,00 €		Chq	Crédit Mutuel	☑	05/11/14	
05/11/14			Achat jeu		35,00 €		Crédit Mutuel	☑	05/11/14	Achat jeu Cluedo. C

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

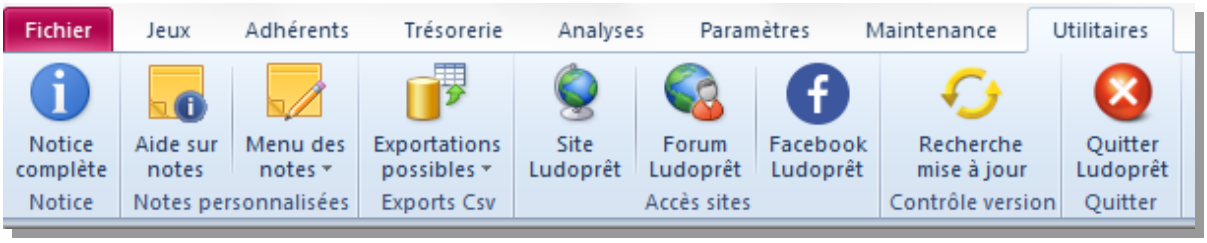
Tous les enregistrements du: 01/01/14 au 31/12/14	**Total Crédits - Débits: -65,34 €**	Somme Crédits: 12,00 €	Somme Débits: 77,34 €
Solde initial Crédit Mutuel: -500,16 €	**Solde total: -565,50 €**		

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».

Vous avez la possibilité d'exporter un récapitulatif des données filtrées et triées en Csv ou Xlsx à l'aide du bouton dans le ruban.



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.

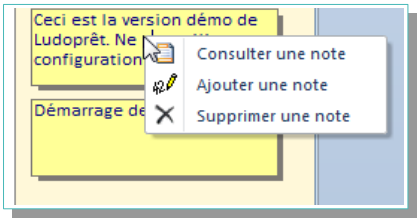
Notes

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:

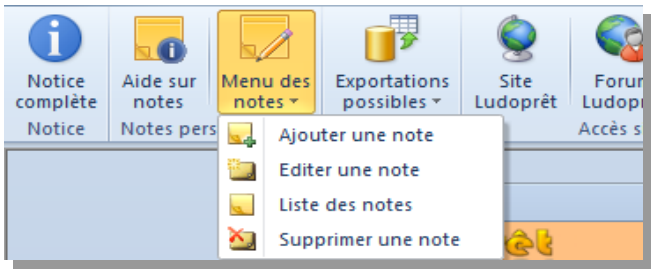


Vous pouvez bien sûr, en modifier le contenu, en supprimer, ou en rajouter.

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 apparaîtra dans la zone réservée à la date d'affichage souhaitée.



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.

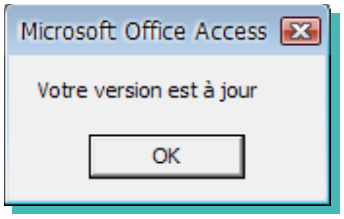
Lien Facebook

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

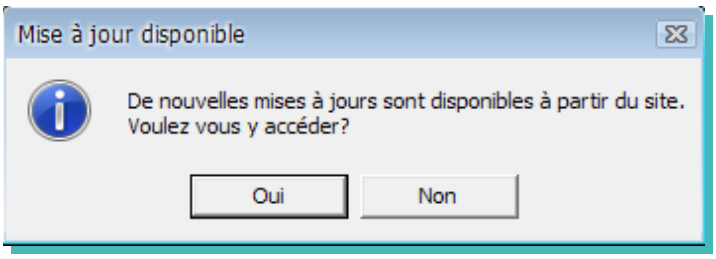
Recherche de mise à jour

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:

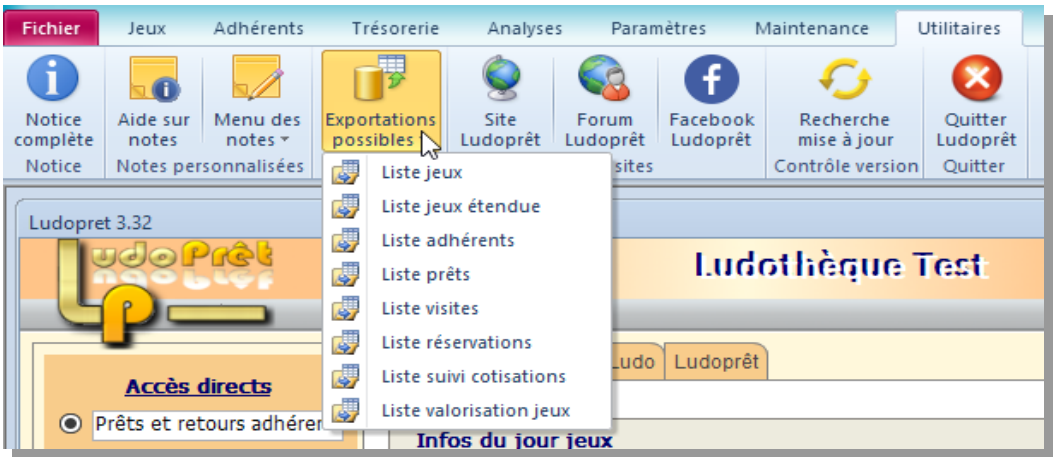


Dans le cas contraire c'est ce message que vous verrez :



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

Exportations possibles



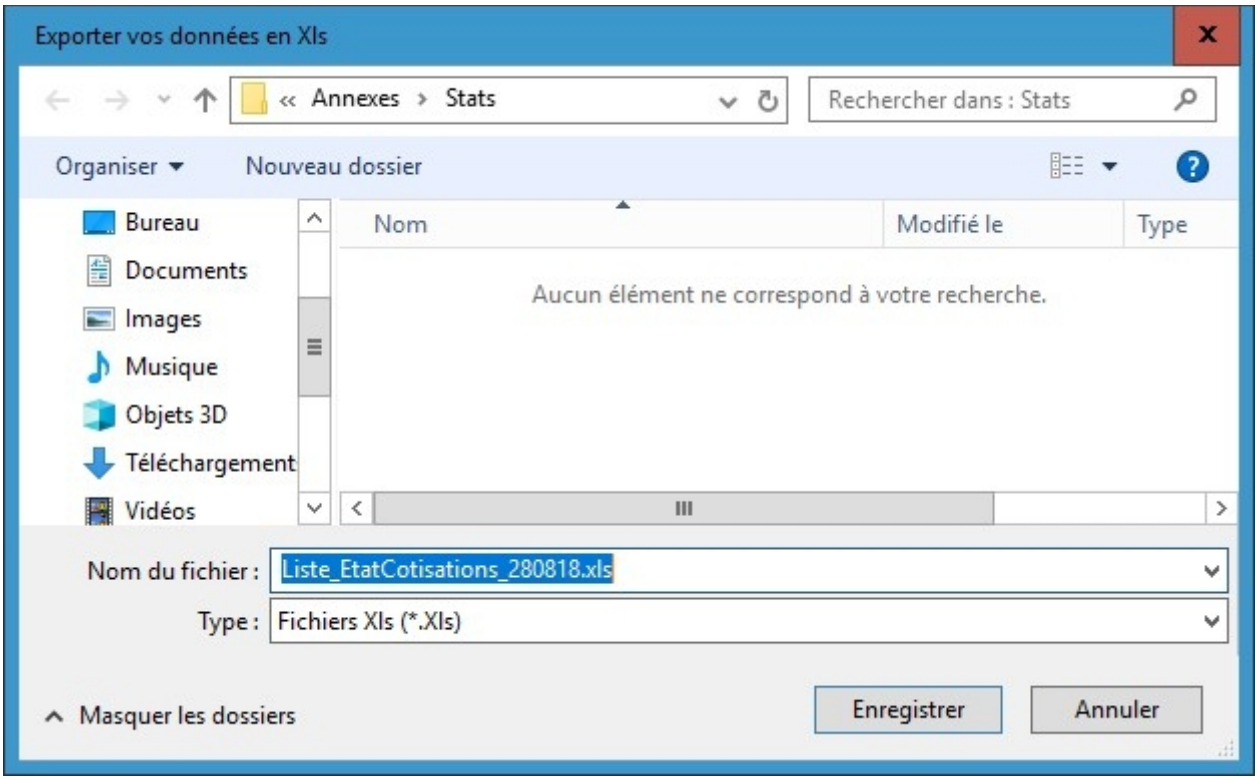
Vous avez la possibilité de générer des fichiers .csv qui pourront vous servir à faire vos propres analyses, listes ou catalogues avec OpenOffice, LibreOffice ou Office..

Ces fichiers pourront également vous servir à alimenter des bases de données sur des serveurs permettant d'alimenter des pages web.

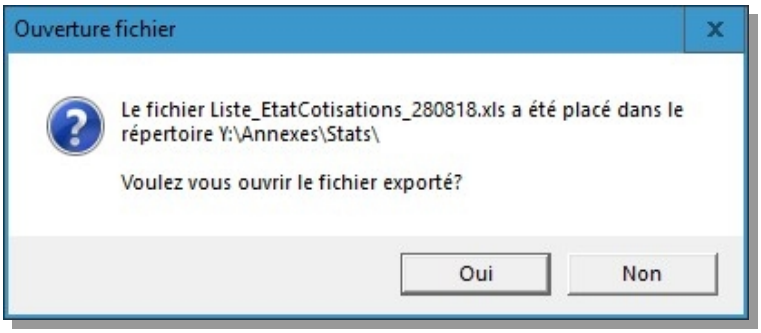
En fonction du format que vous avez sélectionné dans les paramètres généraux votre fichier sera exporté en Csv ou Xlsx dans le dossier Annexes\Exports

Sélectionnez l'exportation que vous désirez effectuer.
Le nom du fichier comportera la date du jour à laquelle est effectuée cette exportation.
Cela vous permettra de conserver des historiques.

Modifiez s'il y a lieu le nom ou l'emplacement de votre fichier.



En fin d'opération un message de confirmation s'affichera :



Vous pouvez ouvrir directement le fichier exporté :

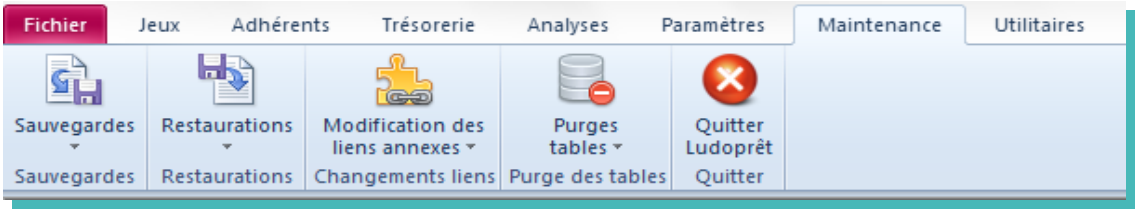
Liste_EtatCotisations_280818.xls - LibreOffice Calc

Fichier Édition Affichage Insertion Format Styles Feuille Données Outils Fenêtre Aide

A1:AMJ1 | DateInscription

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1	DateInscription	CodeInscrit	CiviliteInscrit	Nom	Type_Inscrit	Suspendu	Date_Suspension	Réglée	Date_Cotisation	Date_Echéance
2	04/04/09	11	Mme	SEFARI Natacha	Adhérent	Non		Non	05/08/16	04-août-17
3	09/01/13	128	Mme	MERTIL Aline	Adhérent	Non		Oui	01/09/17	31-août-18
4	08/04/09	19	Mme	LACOSTA Denis	Adhérent	Non		Oui	28/11/17	27-nov.-18
5	11/04/09	24	Mme	PASQIER Martine	Adhérent	Non		Non	11/04/16	11-avr.-17
6	31/10/06	32	Mr	MARSARI Jean-Philippe	Ludo	Oui	01-avr.-10	Non		
7	21/03/09	39	Mr	AUDIARD Gérard	Adhérent	Non		Oui	19/03/18	19-mars-19
8	30/03/09	4	Mlle	PAILLE Irène	Adhérent	Non		Oui	28/05/18	27-mai-19
9	25/03/09	41	Mme	DIDEROT Sandrine	Adhérent + Ludo	Non		Oui	25/03/18	24-mars-19
10	11/03/09	44	Mlle	LORRAINE Marie-Christine	Adhérent	Non		Oui	09/12/17	08-déc.-18
11	14/03/09	50	Mme	MARCULUS Catherine	Adhérent	Non		Non	13/06/17	13-juin-18
12	15/04/09	52	Mr	COURTOIRE Nicole	Adhérent	Non		Oui	21/10/17	21-oct.-18
13	18/04/09	54	Mlle	LAUREST Mireille	Adhérent	Non		Oui	17/04/18	18-avr.-19

Maintenance

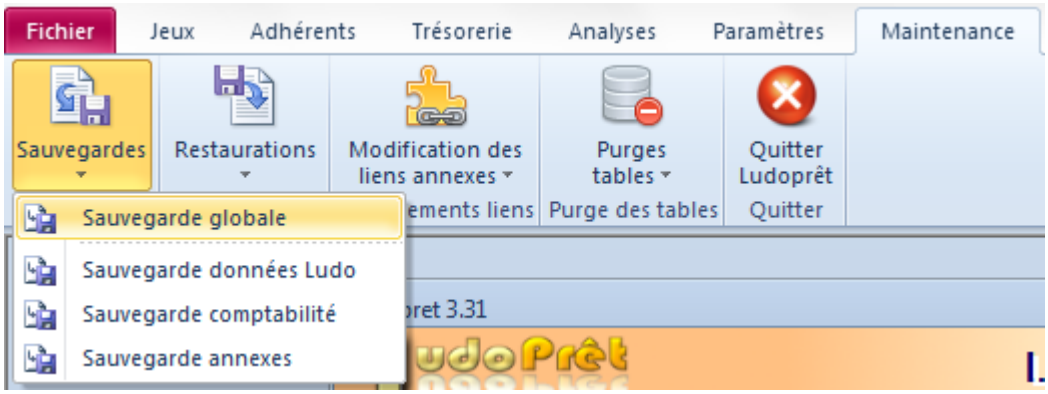


Sauvegardes

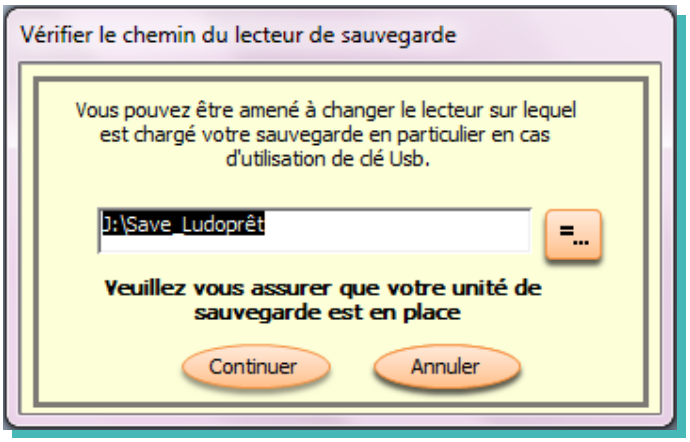
Il est conseillé bien sûr de sauvegarder en fin de journée ou avant la mise en place d'une nouvelle version ou mise à jour. L'idéal est de tourner sur deux supports afin d'en avoir toujours un en cas de défaillance de l'un d'eux.
Conservez les sauvegardes en lieu sûr.

La partie sauvegarde est scindée en quatre parties :

- une concernant la gestion des prêts, jeux et adhérents « Sauvegarde données Ludo »
- une autre la gestion financière « Sauvegarde comptabilité »
- une les annexes ou fichiers externes (images, règles, listes, stats etc.) « Sauvegarde annexes »
- une regroupant les trois premières « Sauvegarde globale »

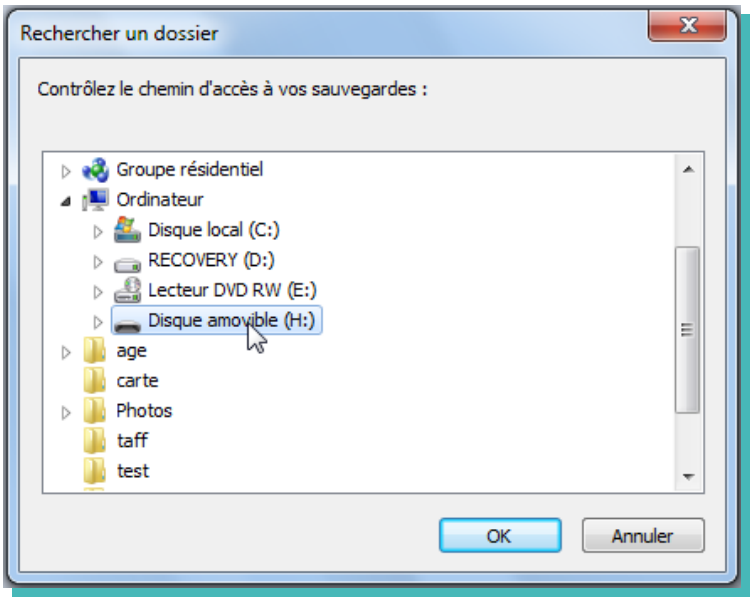


Le chemin par défaut qui s'inscrit est le chemin inscrit dans la fiche d'identité de la Ludothèque.

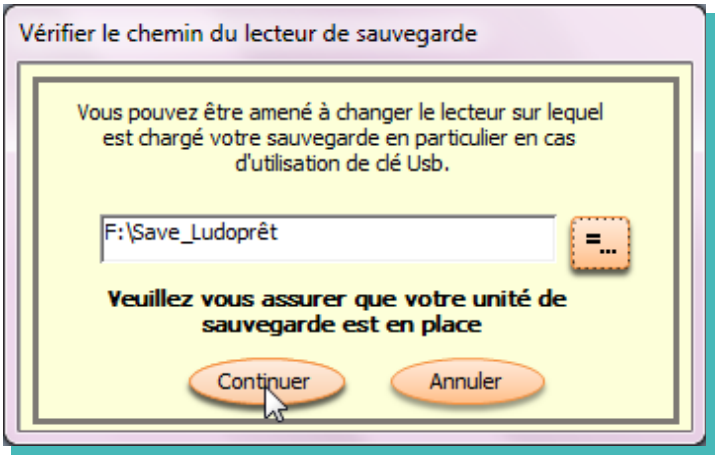




Si occasionnellement vous avez besoin d'aller sur une autre clé Usb par exemple, cliquer sur

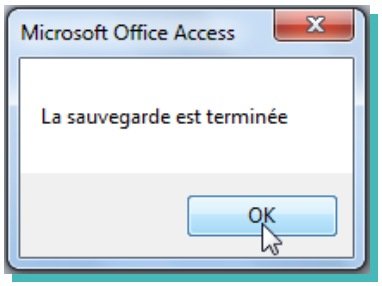


Cliquez sur le lecteur souhaité puis sur «OK» et le chemin d'accès se mettra automatiquement à jour.



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 les restaurations.

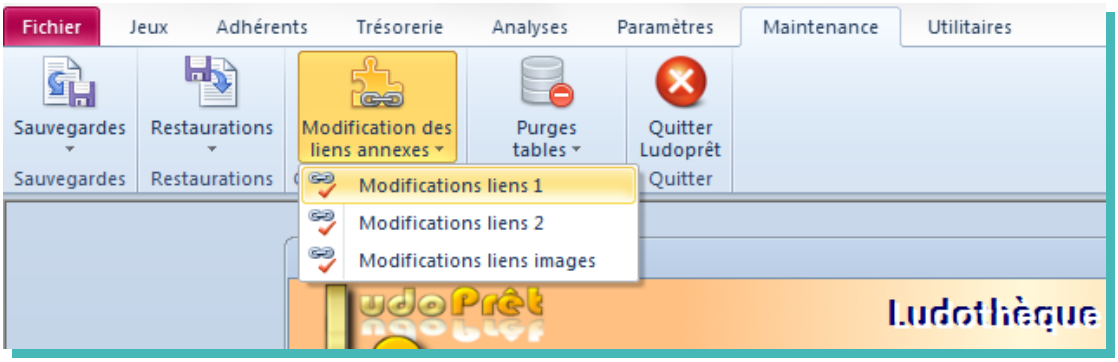
Changement des liens vers les annexes

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 vers les fichiers du dossier Annexes seront faux.

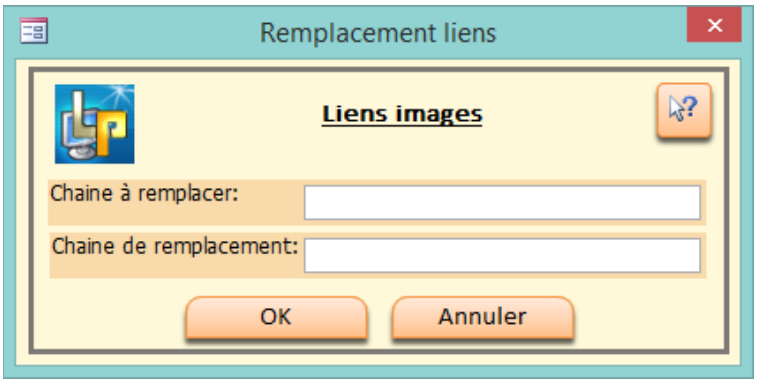
Vous avez donc pour corriger cela deux possibilités :

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

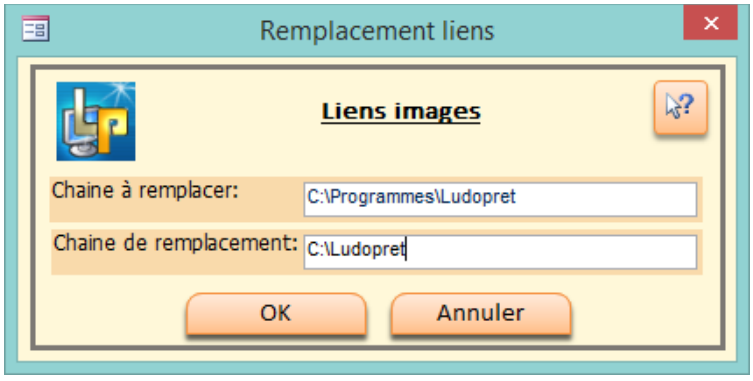
Pour cette dernière solution :



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



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

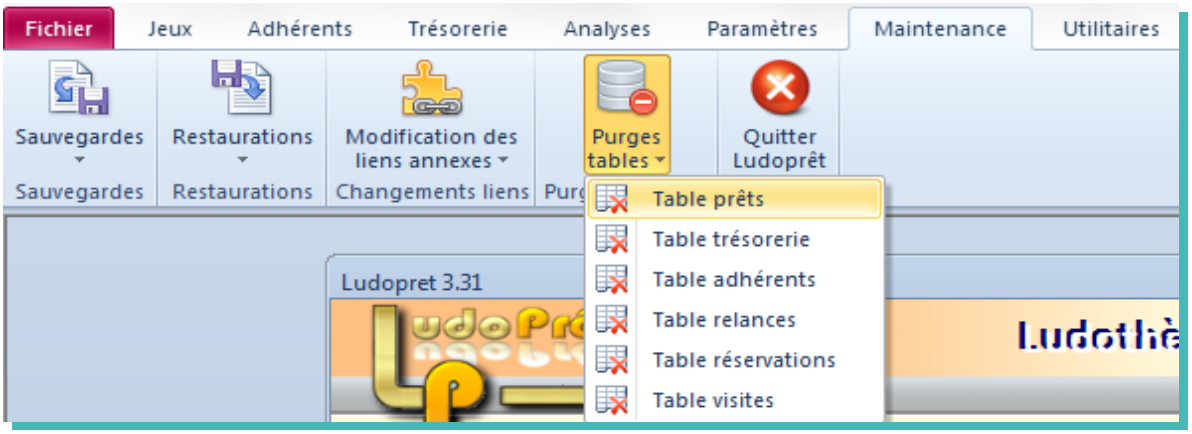


Après confirmation, tous les liens images correspondants seront modifiés directement.

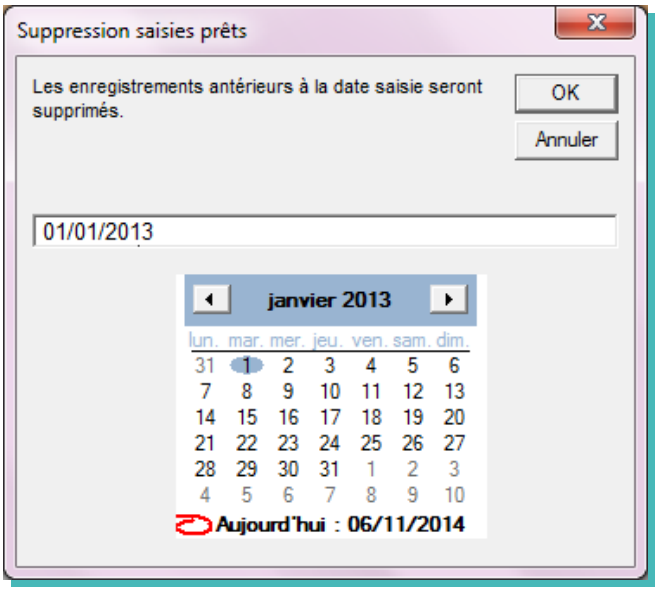
Purges table prêts, relances et réservations

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.

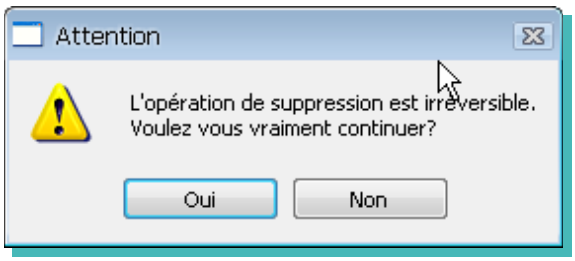


Si vous voulez purger la table des mouvements de prêts, cliquer sur le bouton du ruban «Table prêts»

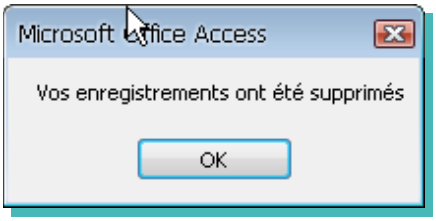


Modifiez la date de référence dans le formulaire.

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

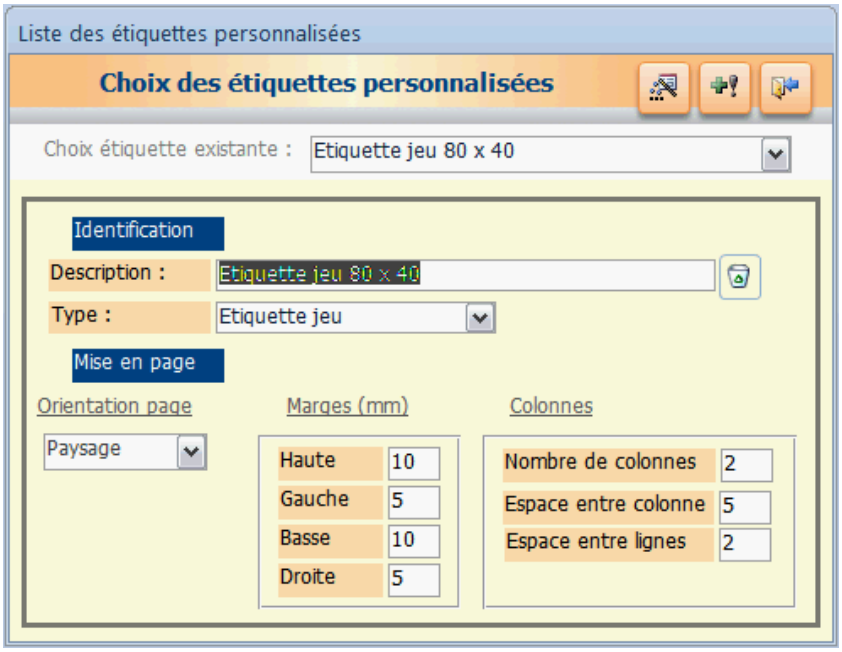
Il est déconseillé de supprimer un adhérent. Si vous le supprimez, tous les prêts, retours, réservations et membres affiliés seront supprimés. Vos statistiques peuvent donc être faussées. Il vaut mieux dans un premier temps passer par la phase de suspension.
Si cependant vous souhaitez le faire:



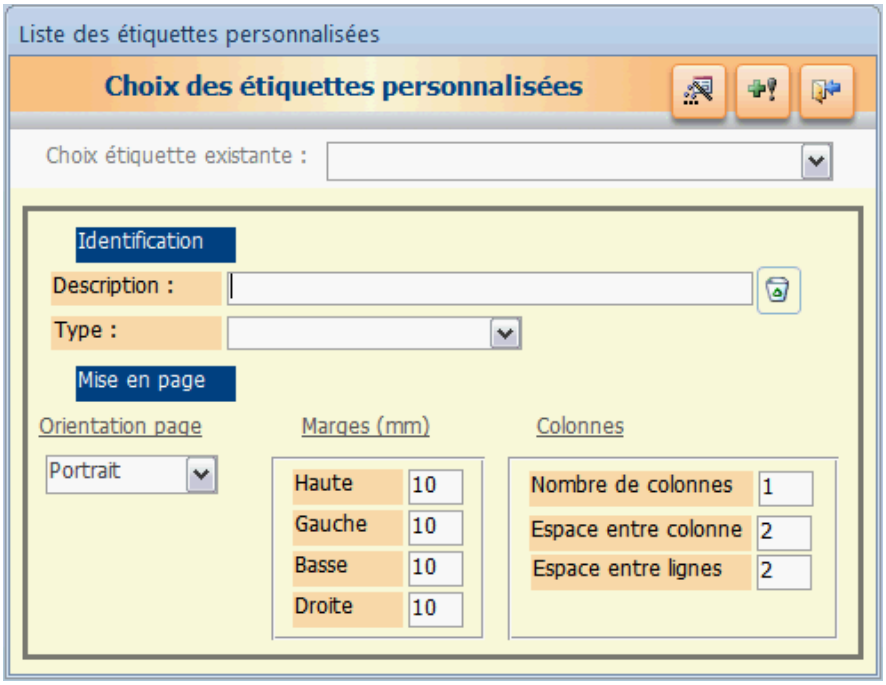
Trois options permettent d'affiner la liste de choix. Sélectionnez un adhérent, puis cliquez sur «Supprimer».

Etiquettes 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.

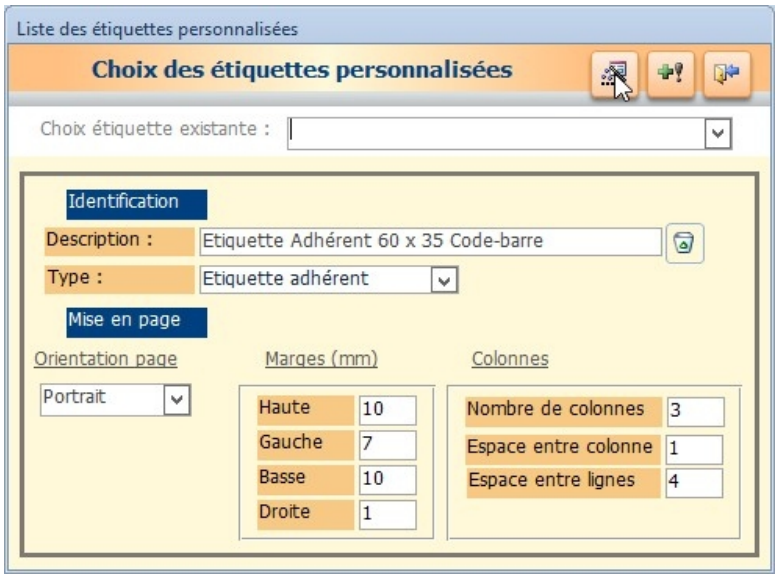


Vous pouvez à partir de ce formulaire choisir et modifier une étiquette existante ou en créer de nouvelles.
Pour ceci cliquez sur le bouton 

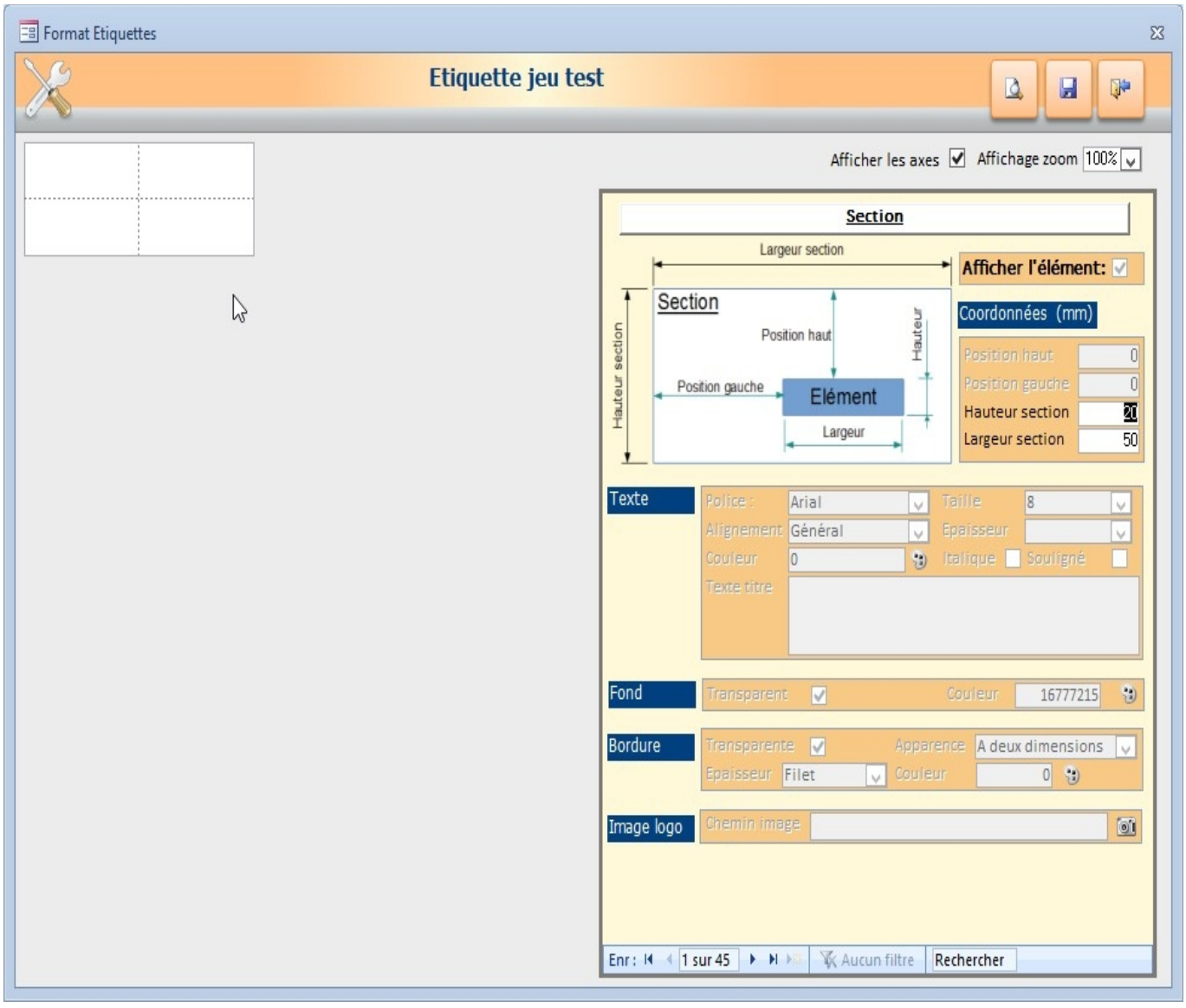


Dans la zone description donnez un nom à votre étiquette et choisissez le type d'étiquette à créer (jeu ou adhérent)

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



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



Le principe est de faire défiler les 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 :

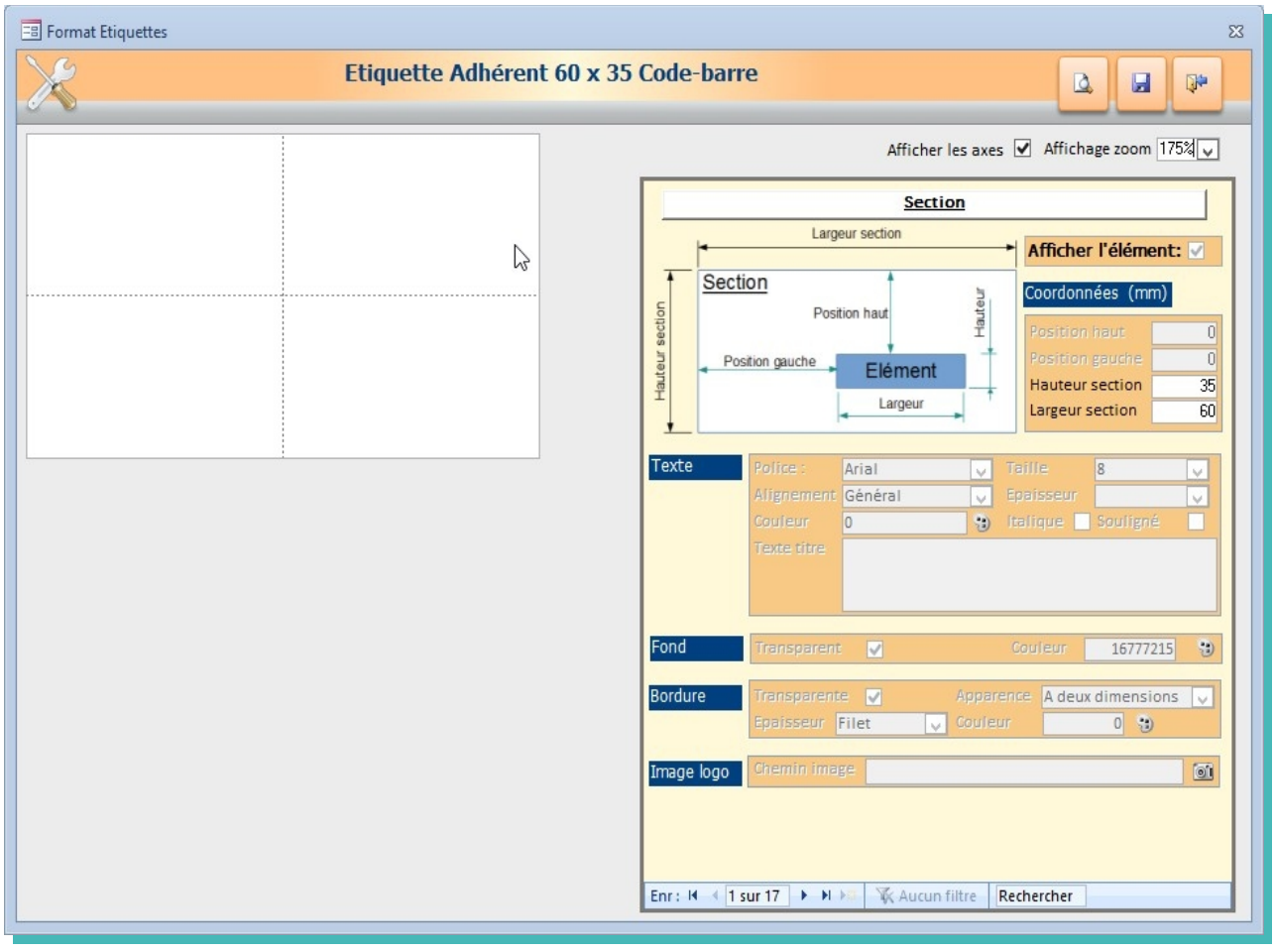
- 1 élément « Section » (qui correspond en fait au dimensions finales de l'étiquette)
- 1 élément Cadre que vous pouvez positionner n'importe où dans l'étiquette. Le fond peut en être transparent ou non et vous pouvez changer les couleurs de fond ainsi qu l'aspect et la couleur des bordures
- 5 éléments Titre pour les adhérents et 15 pour les jeux. Ce sont des zones dans lesquelles vous pouvez saisir un texte de votre choix
- 9 zones pour les adhérents et 27 pour les jeux correspondant à des données précises :

  - Pour les jeux : Code jeu, Code jeu avec code barre, Nom jeu, Nombre points, Emplacement, Ages joueurs, Nombre joueurs, Temps jeu, Type jeu, Sur place, Niveau jeu, Description, Commentaire, Année diffusion, Editeur, Auteur, Illustrateur, Nombre de pièces, Contenu, Manque, Fournisseur, Classification, Thématique, Mécanisme, Image du jeu, Date achat, Prix achat.

  - 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.

A chaque type d'élément seront accessibles les différents paramètres de personnalisation.

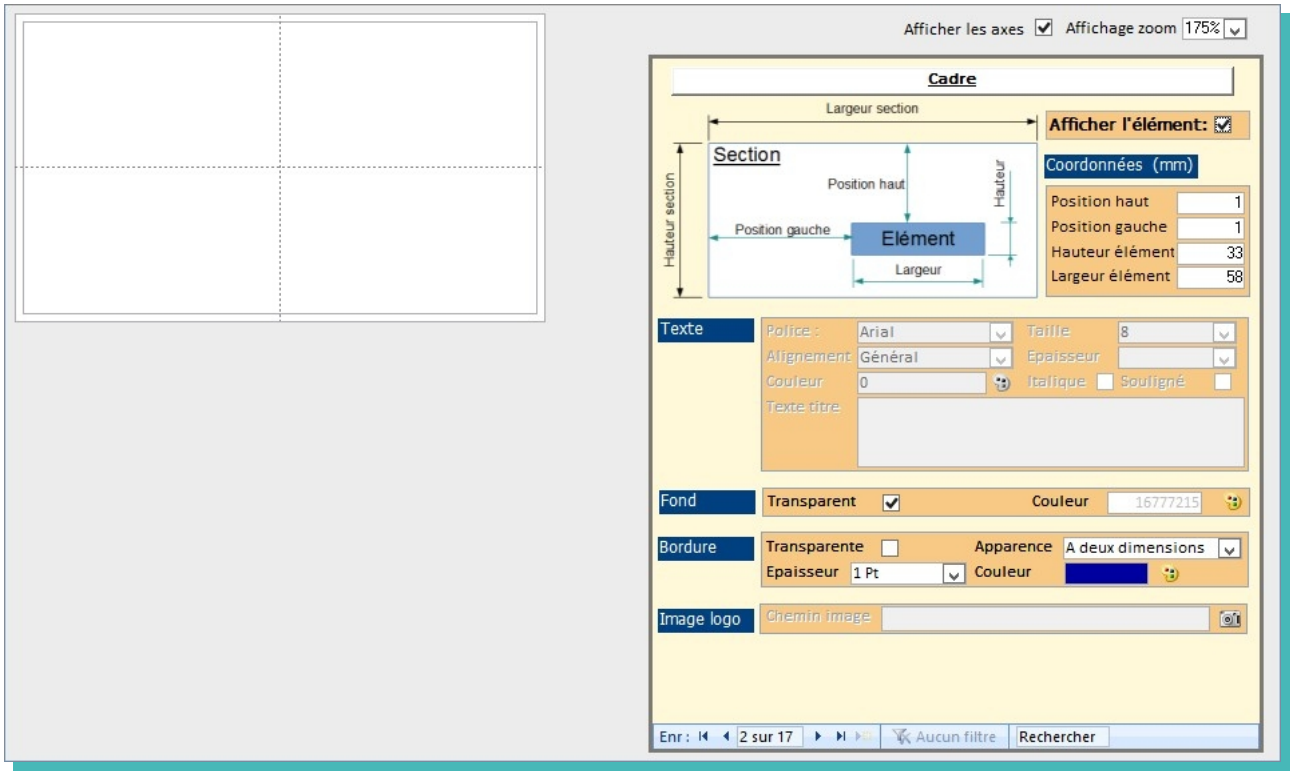
Elément 1 «Section» :



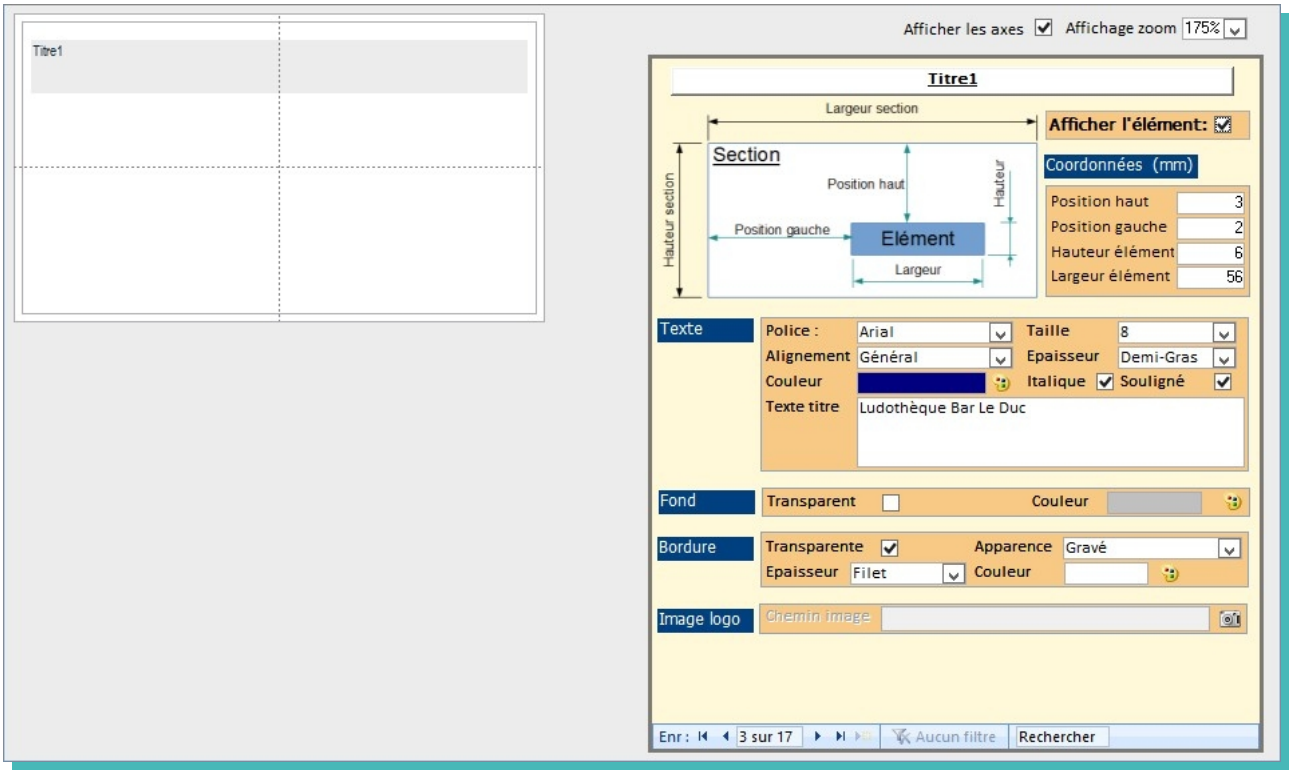
Vous pouvez grossir ou rétrécir l'affichage de l'étiquette avec la liste déroulante « Affichage zoom »

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

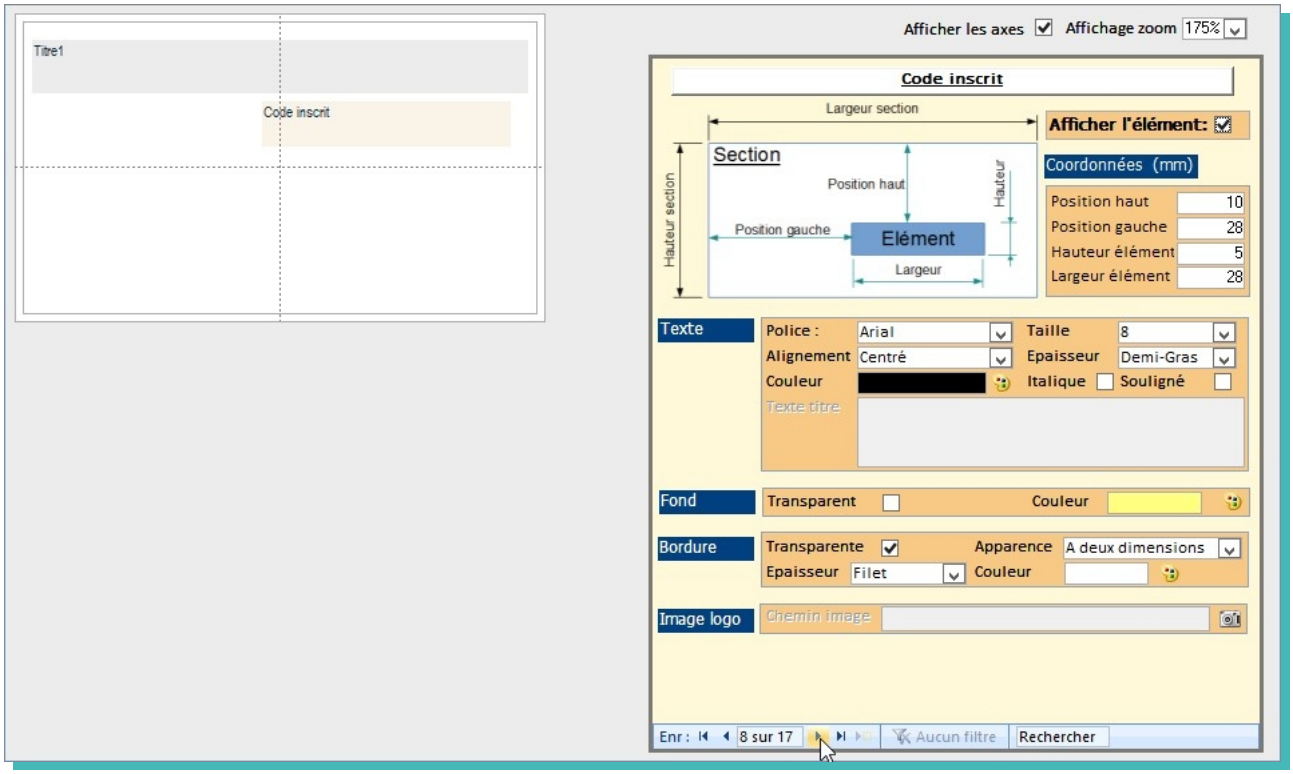
Elément 2 «Cadre» :



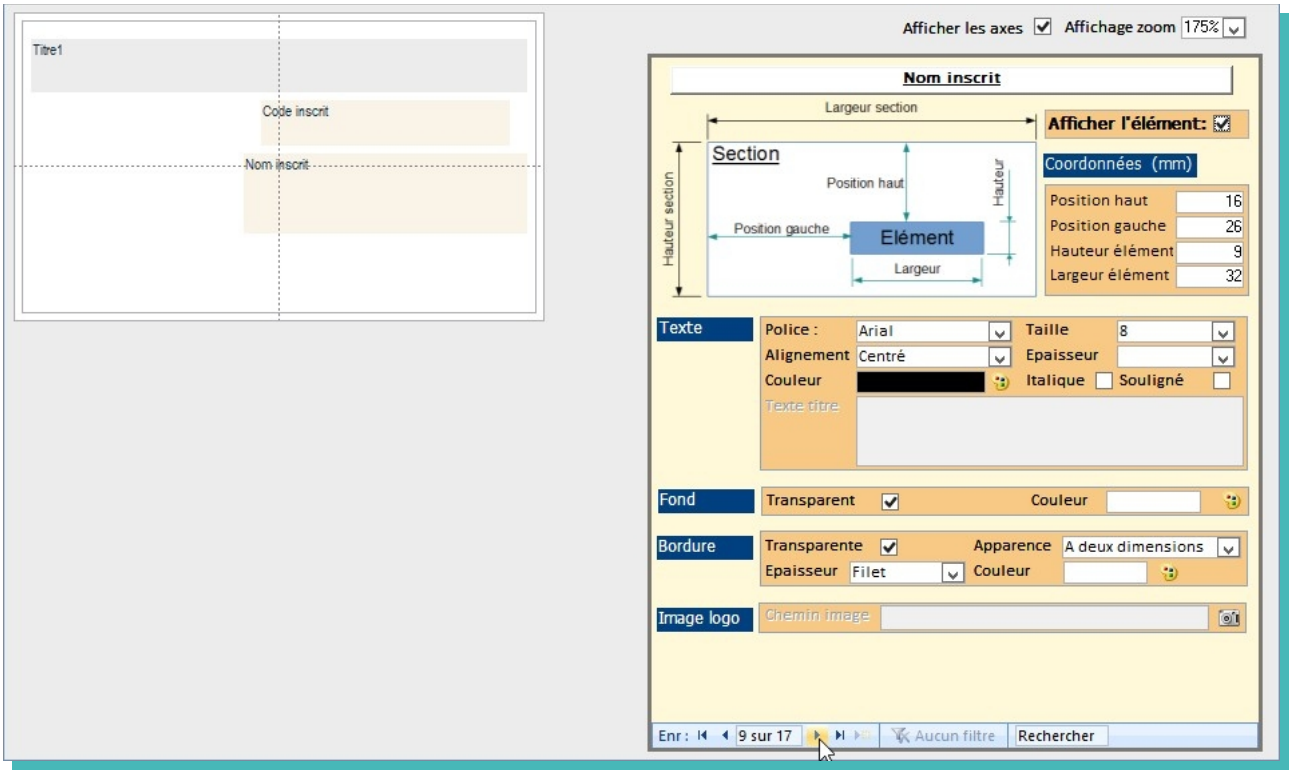
Elément 3 «Titre1» :



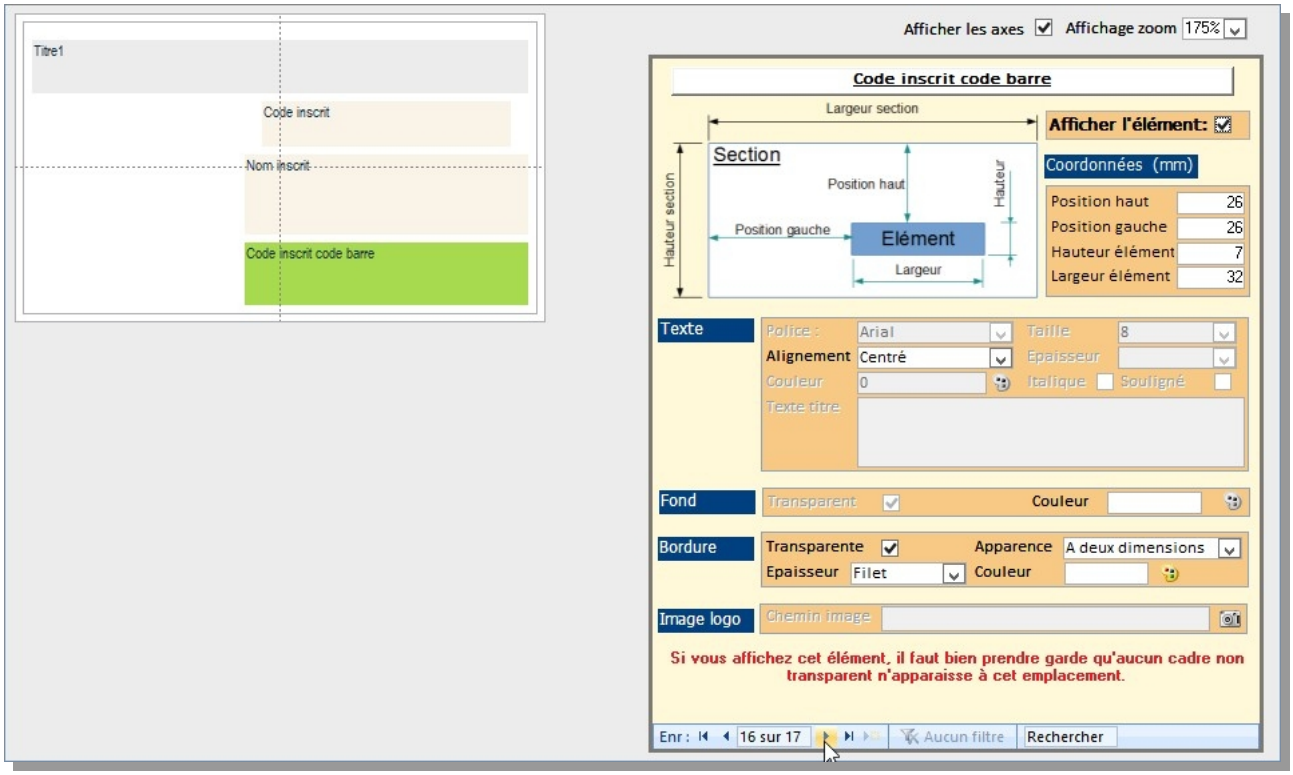
Elément 8 «Code inscrit» :



Elément 9 «Nom inscrit» :

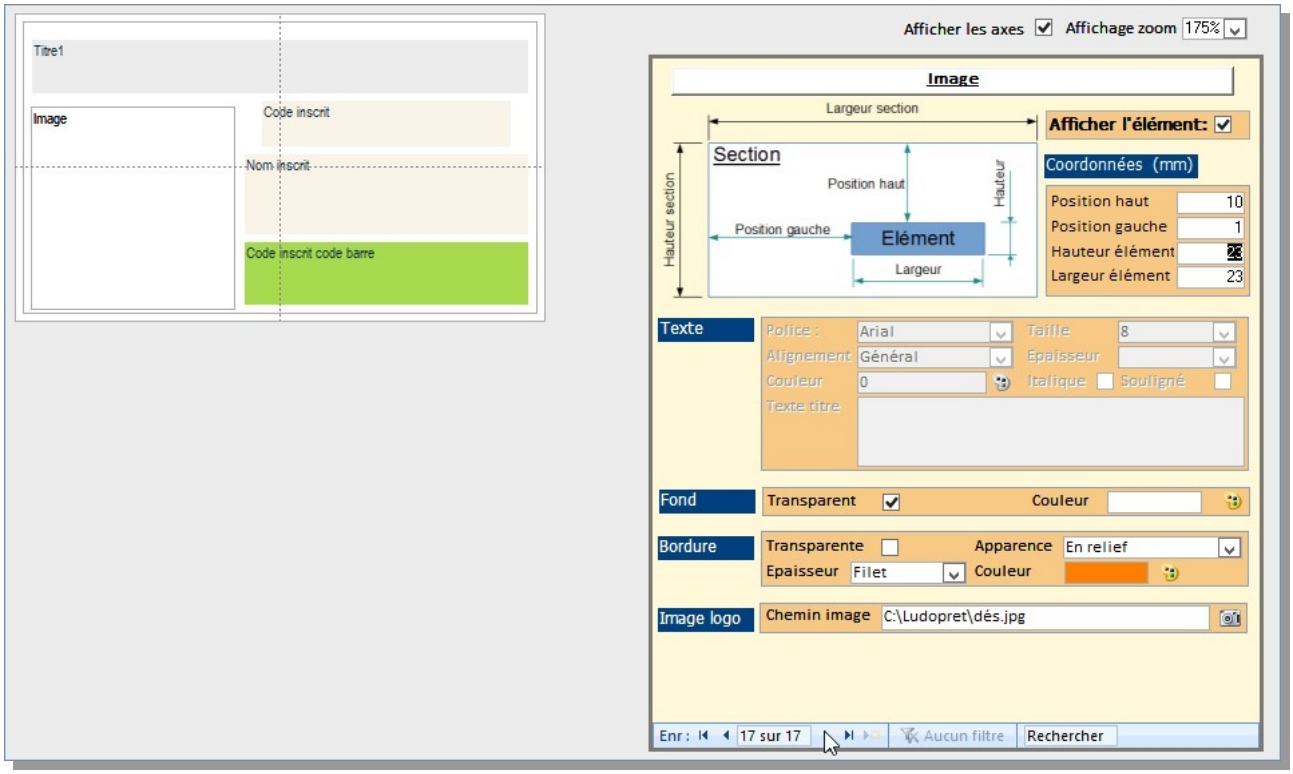


Elément 16 «Code inscrit code barre» :



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.

Elément 17 «Image» :



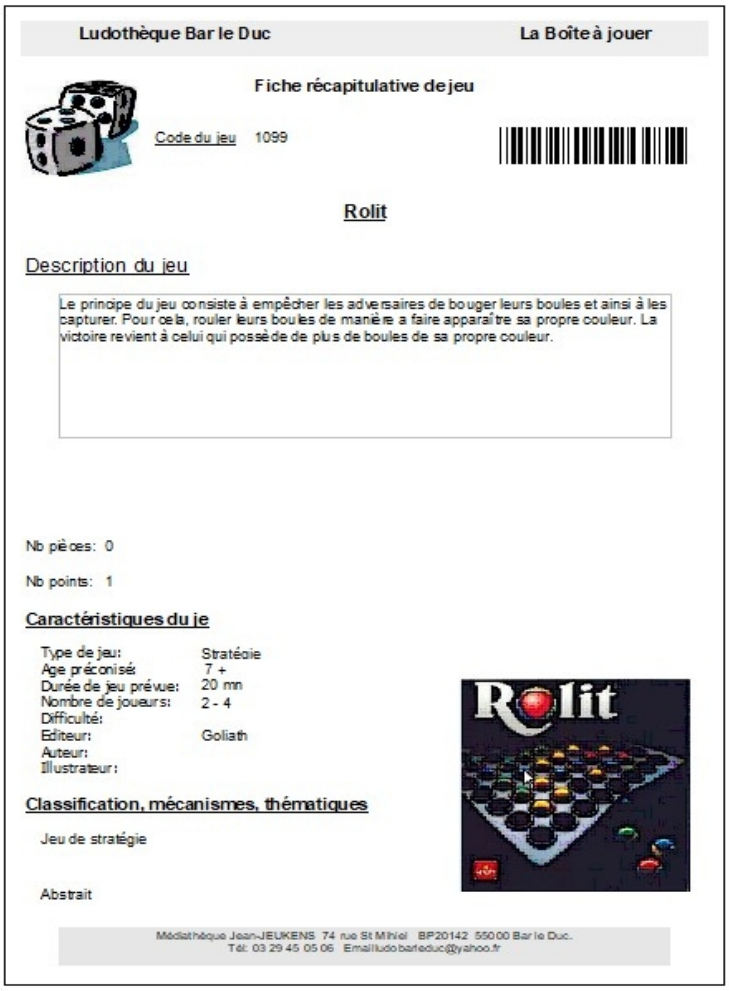
Une fois terminé le paramétrage des 17 éléments, sauvegardez par le bouton 

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



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

Pour les jeux, 45 éléments de personnalisation vous permettront de faire par exemple ceci en A4:



Ludothèque Bar le Duc — La Boîte à jouer

Fiche récapitulative de jeu

Code du jeu 1099

Rolit

Description du jeu

Le principe du jeu consiste à empêcher les adversaires de bouger leurs boules et ainsi à les capturer. Pour cela, rouler leurs boules de manière a faire apparaître sa propre couleur. La victoire revient à celui qui possède de plus de boules de sa propre couleur.

Nb pièces: 0

Nb points: 1

Caractéristiques du je

Type de jeu: Stratégie
Age préconisé: 7 +
Durée de jeu prévue: 20 mn
Nombre de joueurs: 2 - 4
Difficulté:
Editeur: Goliath
Auteur:
Illustrateur:

Classification, mécanismes, thématiques

Jeu de stratégie

Abstrait

Médiathèque Jean-JEUKENS 74 rue St Mihiel BP20142 55000 Bar le Duc.
Tél: 03 29 45 05 06 Email:ludobarleduc@yahoo.fr

Paramétrage réseau

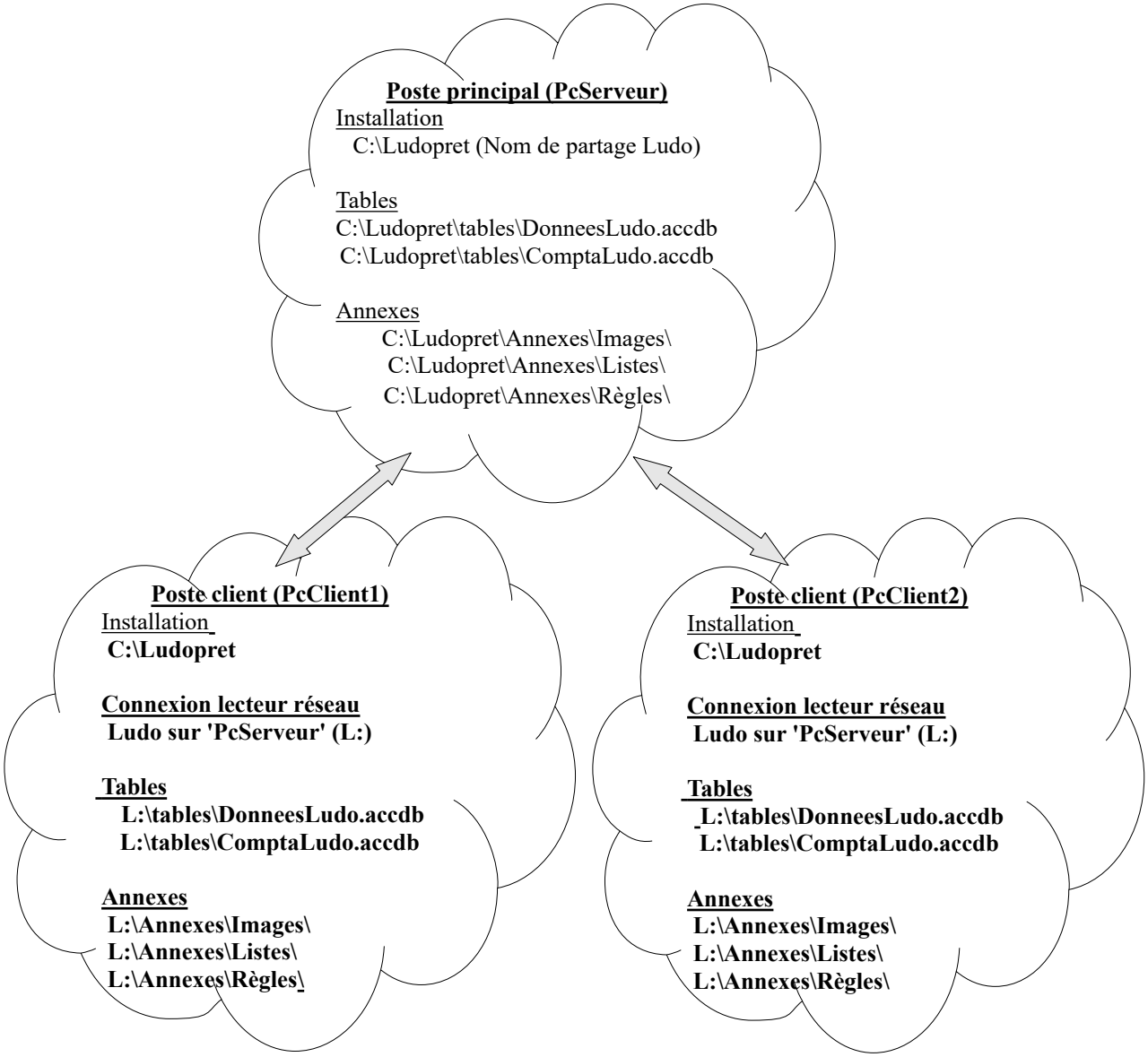
Ludoprêt permet une utilisation en multi-utilisateurs.
Vous avez donc trois possibilités:

- Travailler sur un poste seul (le plus courant et en paramétrage par défaut).
- Travailler sur un Pc principal avec 1ou 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.

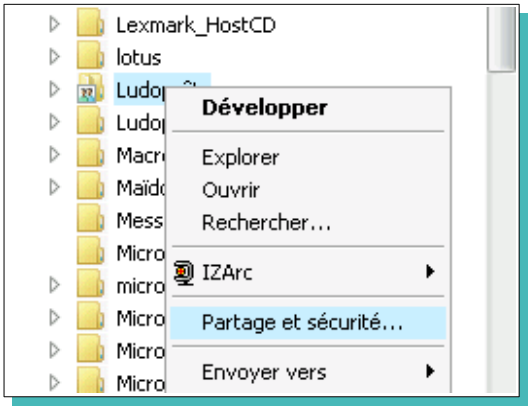
Dans un deuxième temps il faut constituer le groupe de travail afin que les deux Pc puissent communiquer.
Pour cela : Démarrer, Panneau de configuration, Système

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

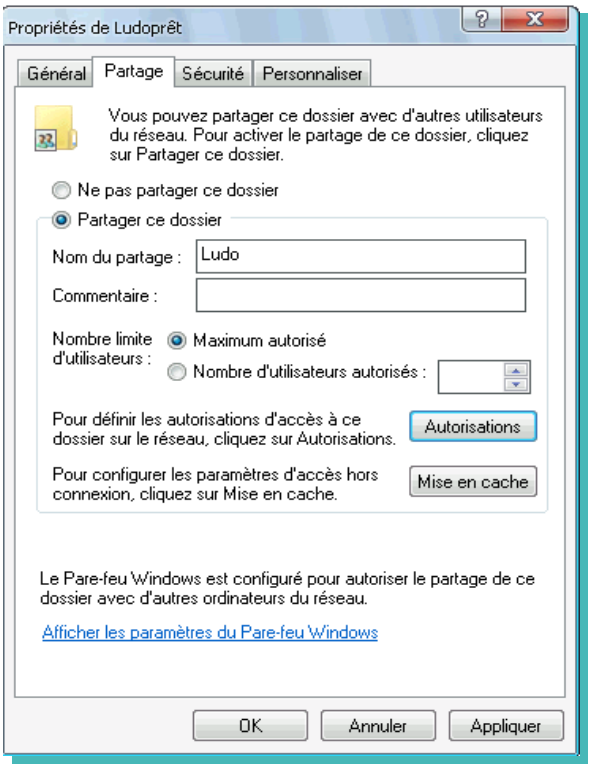
- Faites un clic droit sur Ludoprêt

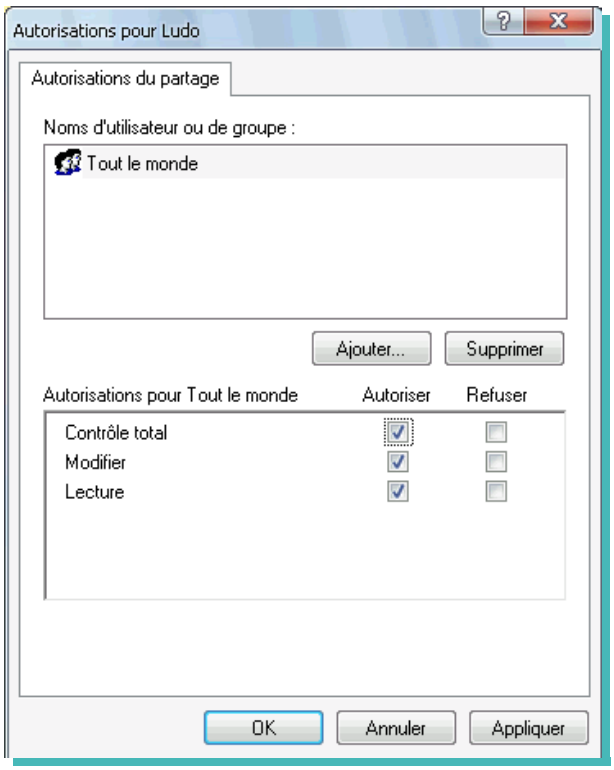


- Cliquez sur «Partage et sécurité»

- 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»

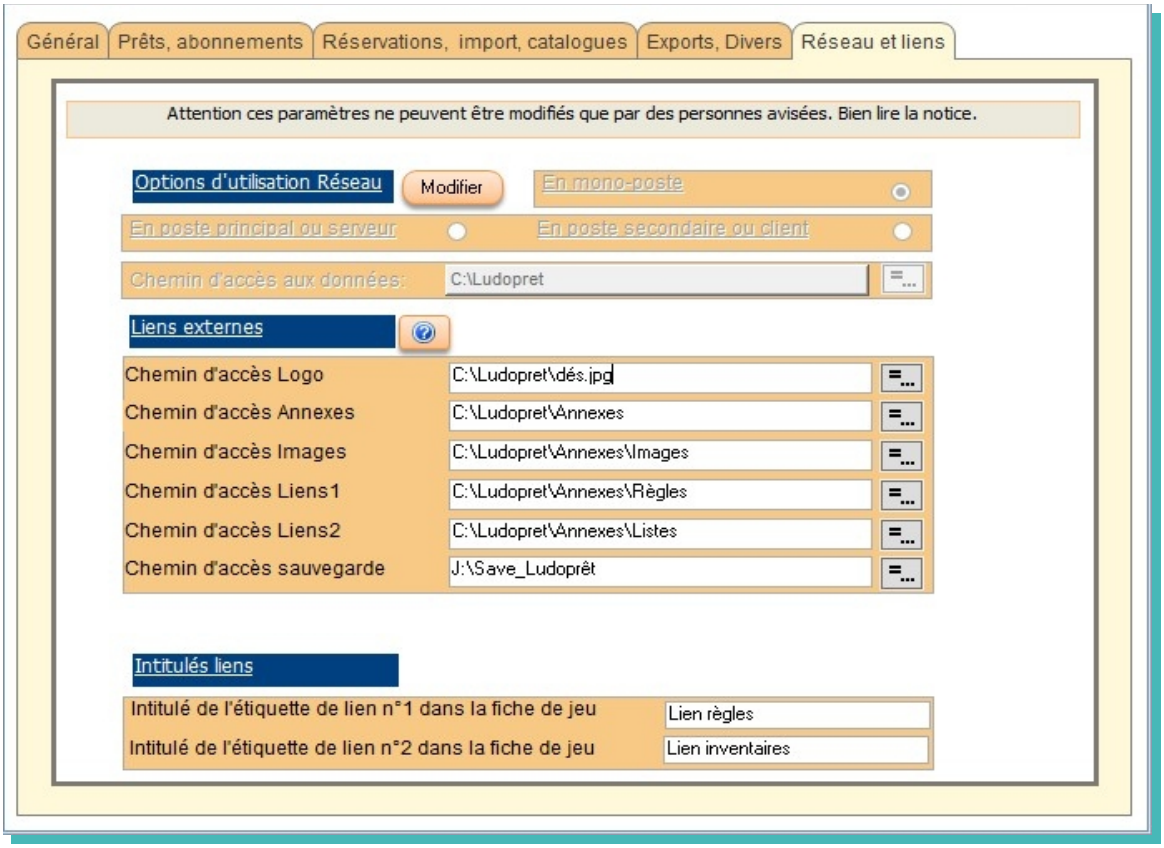




- Cliquez sur «Appliquer»; si vous retournez sur le répertoire Ludoprêt se visualise comme ceci.

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 »

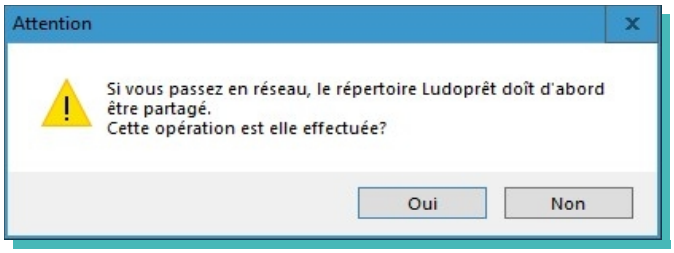


- Cliquez sur «Modifier».

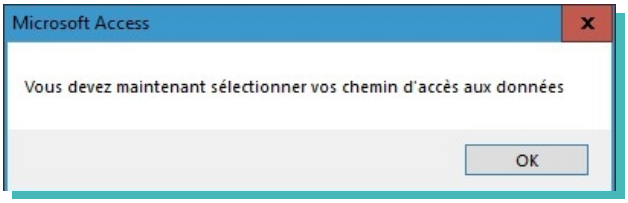
Un message vous demande si vous voulez modifier la configuration du poste.
Répondez «Oui»

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

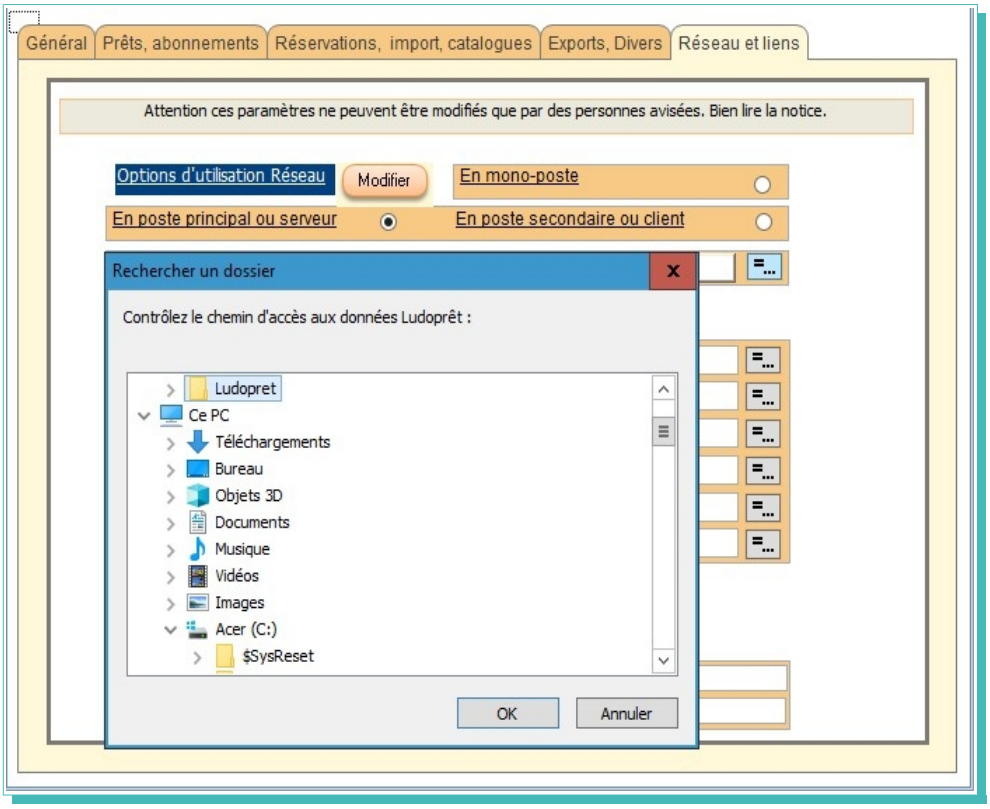
Deuxième message :



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



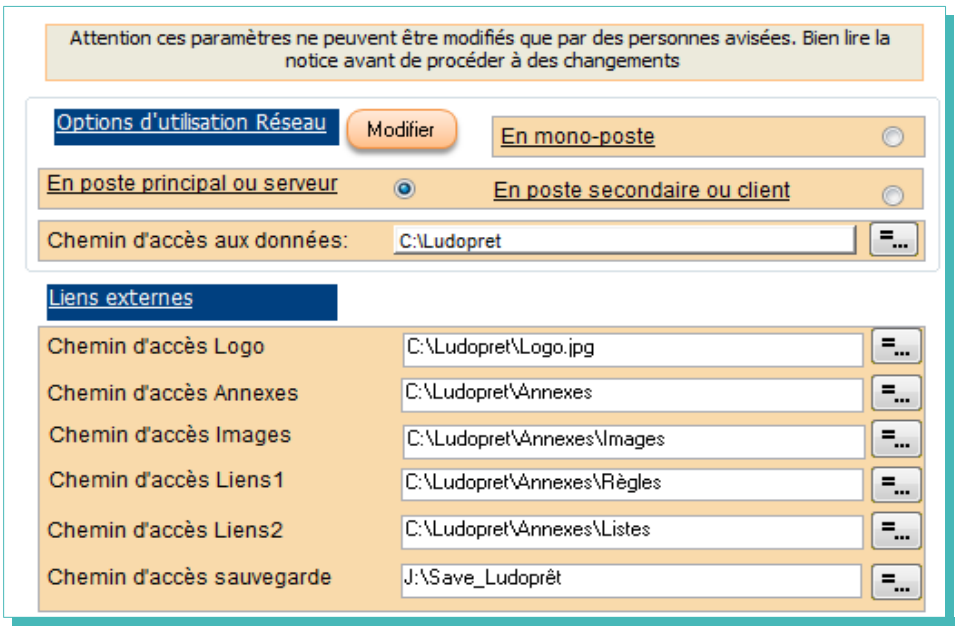
Il faut maintenant sélectionner le dossier dans lequel se trouve les tables Ludoprêt.



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.

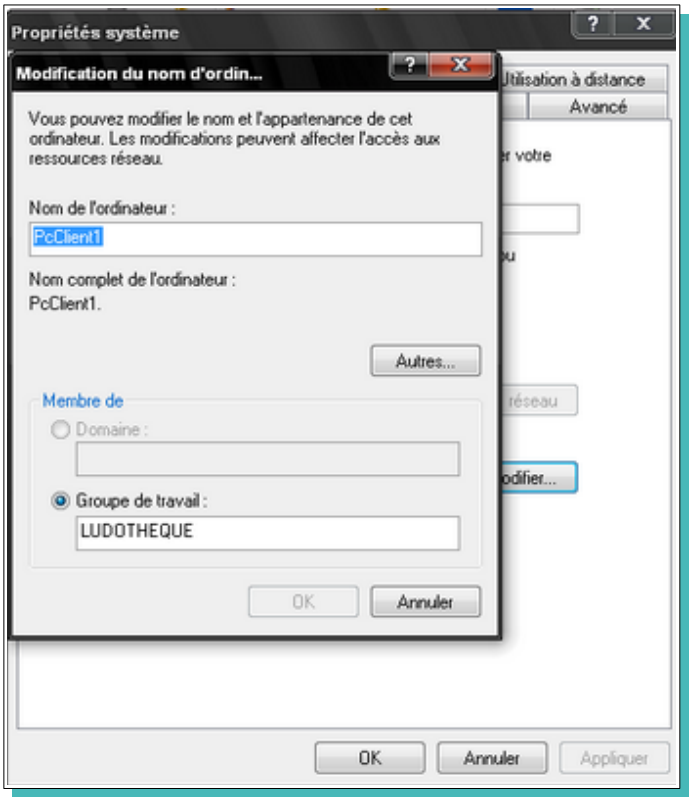
Il est impératif que les pièces jointes soient stockées à l'intérieur du répertoire « Annexes »



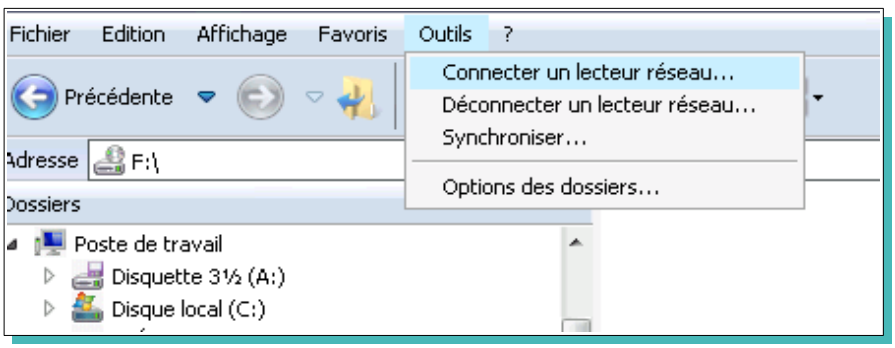
Configuration Poste Client

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

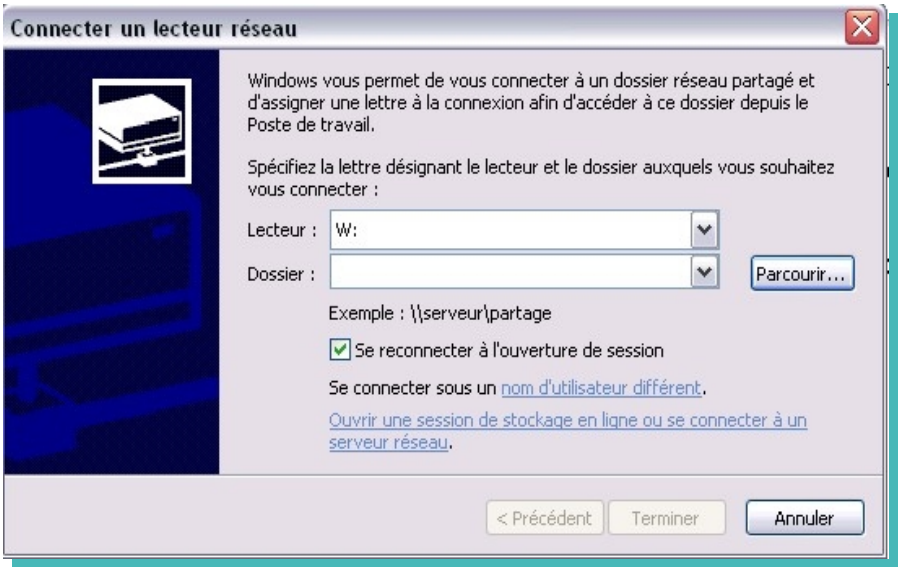
- Installez Ludoprêt.
- Assurez vous que l'utilisateur a bien le contrôle total sur le dossier Ludopret.
- Ensuite configurez le Pc pour qu'il se retrouve dans le même groupe de travail que le poste principal :
  - Panneau de configuration
  - Système
  - Nom de l'ordinateur
  - Modifier
  - Inscrivez « 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.



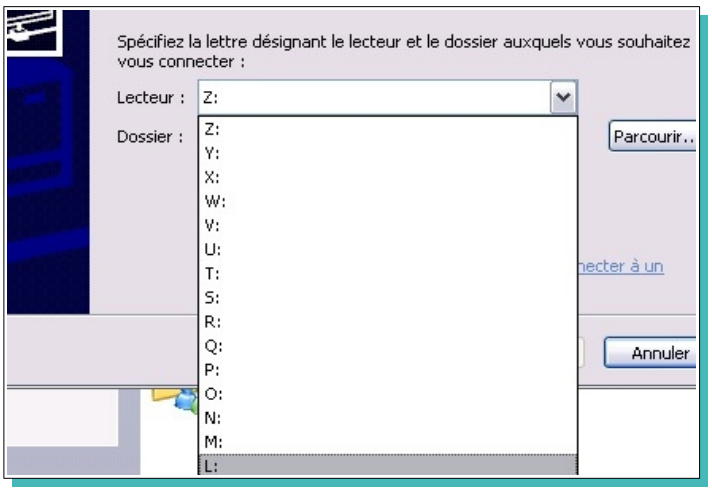
- Maintenant il va falloir retrouver le partage Ludoprêt du poste principal.
  - Allez dans l'explorateur Windows ;
  - Outils
  - Connecter un lecteur réseau



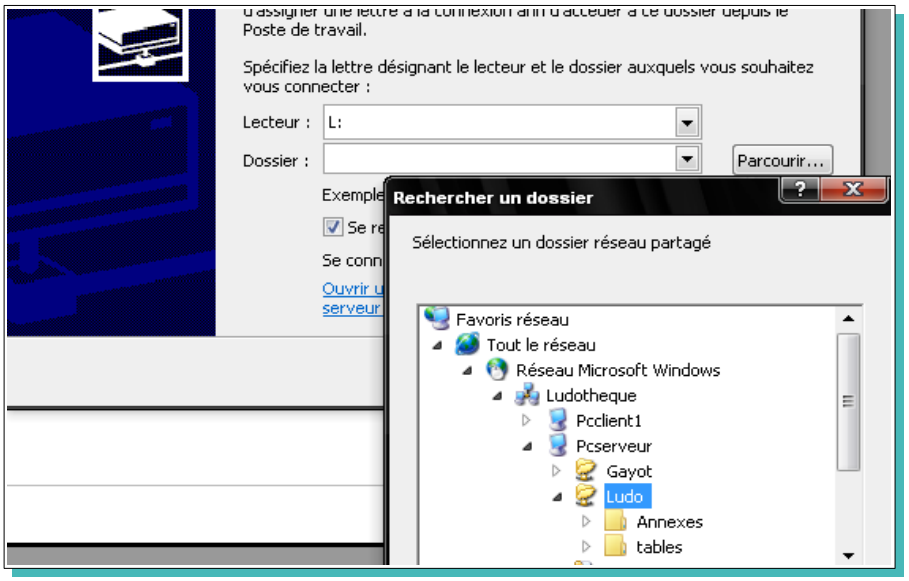
Dans la fenêtre qui apparaît



- Choisissez un lecteur vide par exemple L



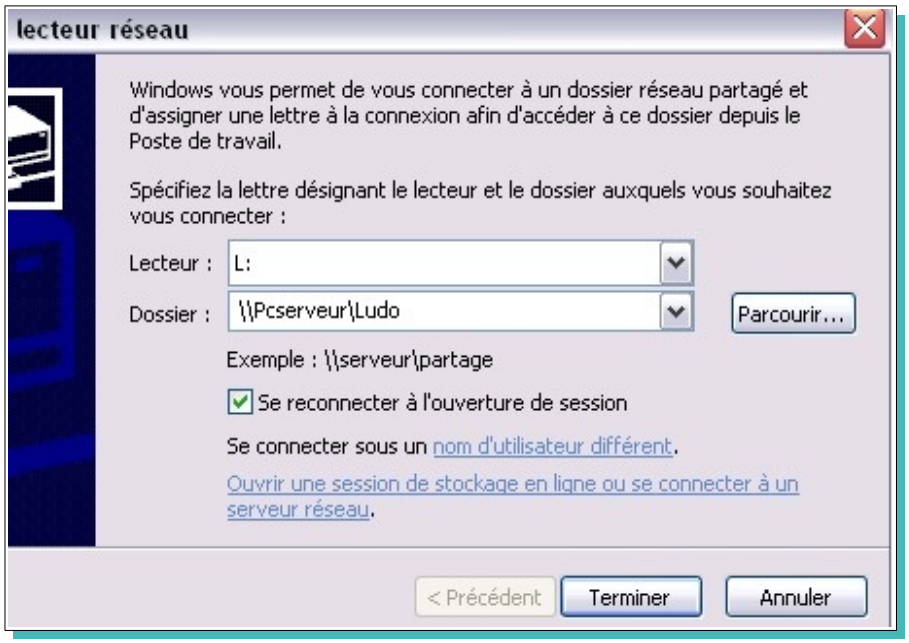
- Parcourir



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»

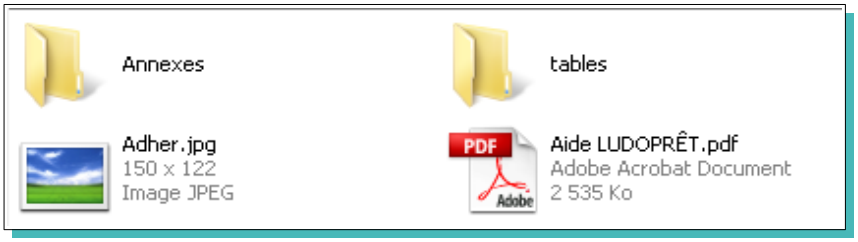
Vous avez maintenant



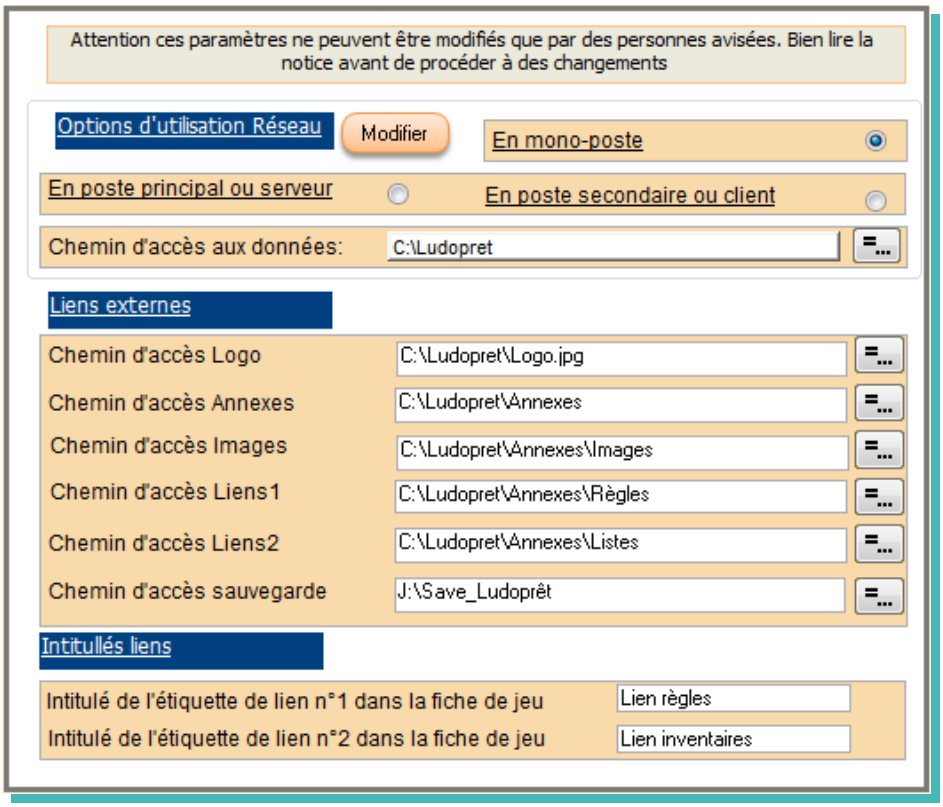
- «Terminer»

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.



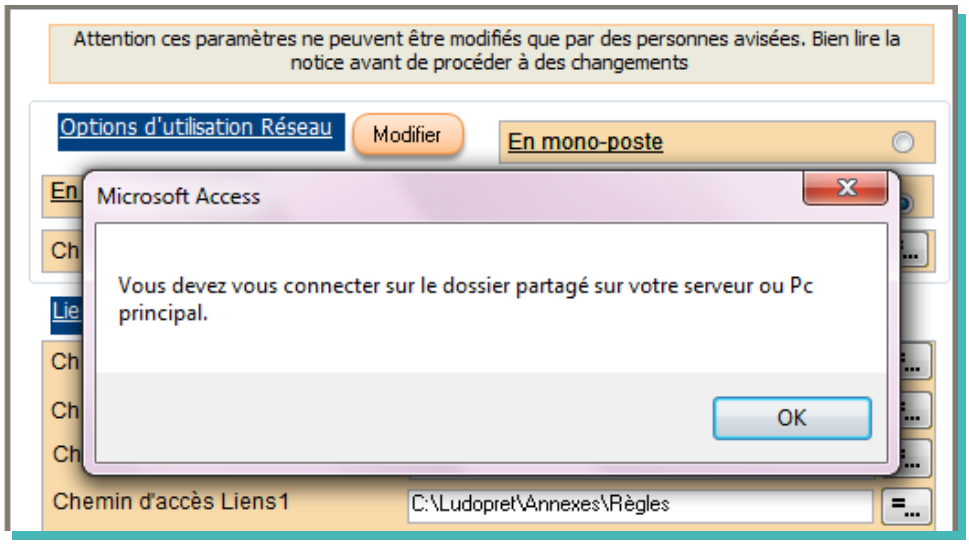
- Allez dans l'onglet « paramètres liens et réseau » des paramètres Ludoprêt



- Cliquez sur «Modifier».

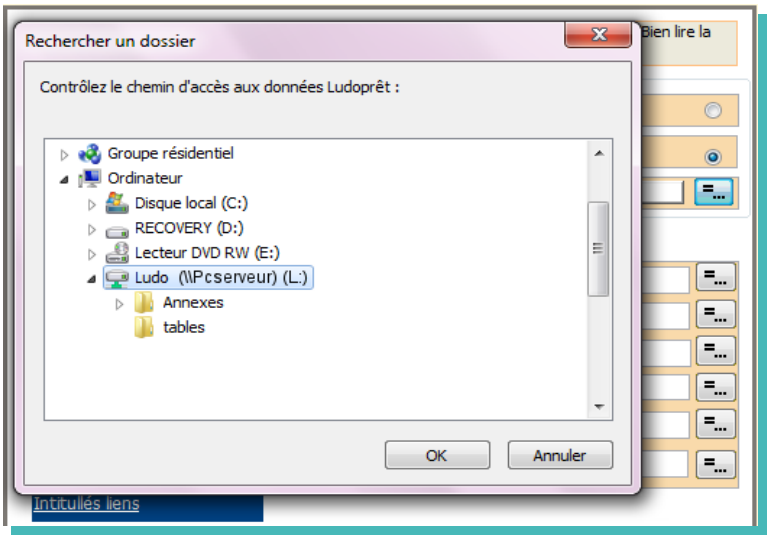
Un message vous demande si vous voulez modifier la configuration du poste. Répondez Oui

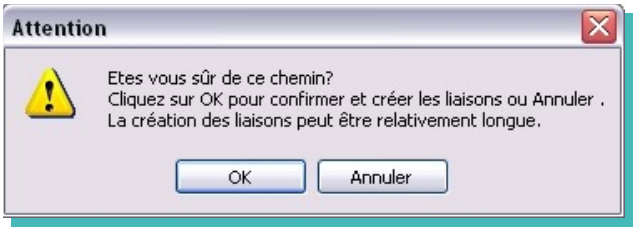
- Cochez la case « Utilisation en poste secondaire ou client»
  Deuxième message



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

- Sélectionnez Ludo puis Ok

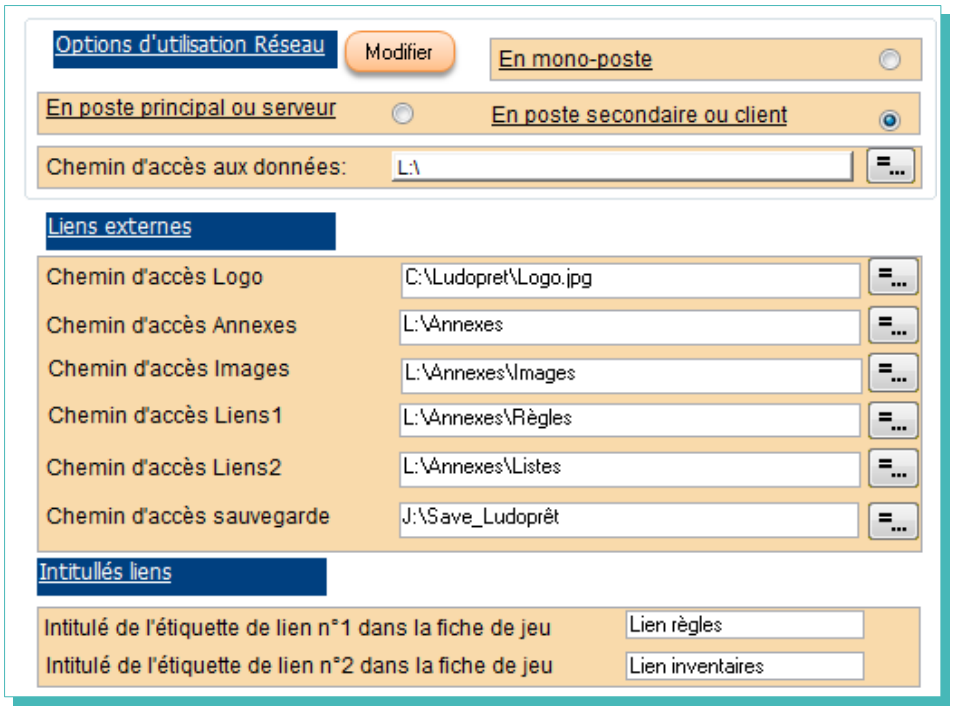




- Faites «Ok».. Le logiciel va mettre vos liens à jour et vous avertira quand ce sera fini.



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.accde» 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.

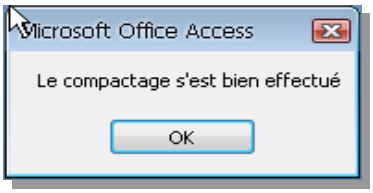
- Ouvrir Maintenance:



- Vérifier les chemins d'accès mentionnés. Corrigez les éventuellement

- Cliquer sur «Compacter».

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

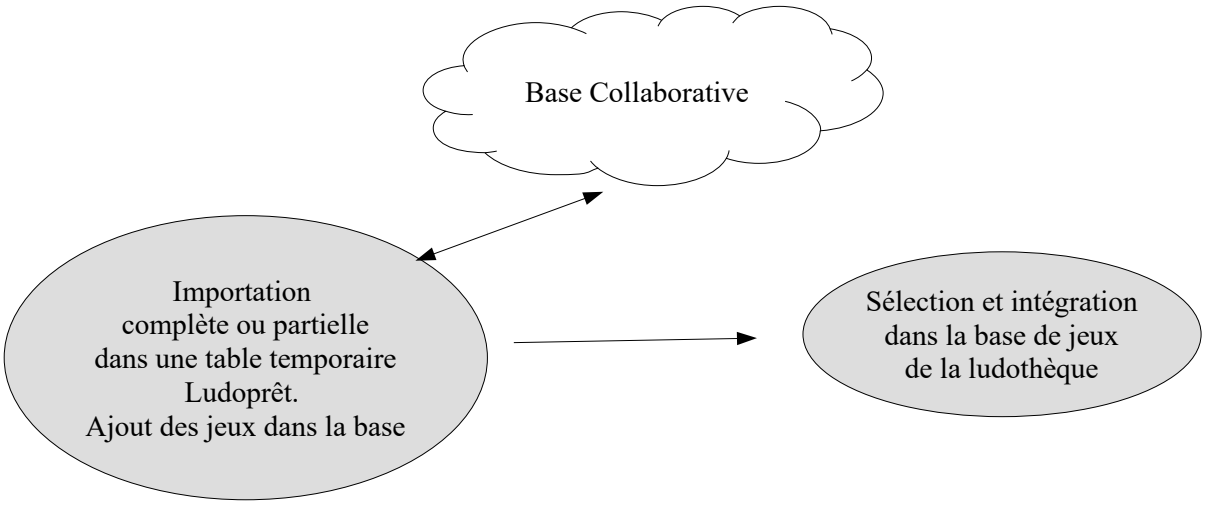


Base web collaborative

Importation à partir de la base 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..

Le principe est le suivant : Une base de données stocke tous les jeux sur un serveur Web.
Une fois connecté, vous ramenez l'ensemble ou une partie des jeux dans une table dédiée sur le programme Ludoprêt. Il vous suffit alors de sélectionner un par un les jeux que vous voulez incorporer à votre propre base de jeux, en lui donnant le code que vous souhaitez.



A chaque importation, la date sera stockée, ce qui vous permettra de faire des importations correspondant aux jeux créés ou modifiés sur la base après cette date...

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.

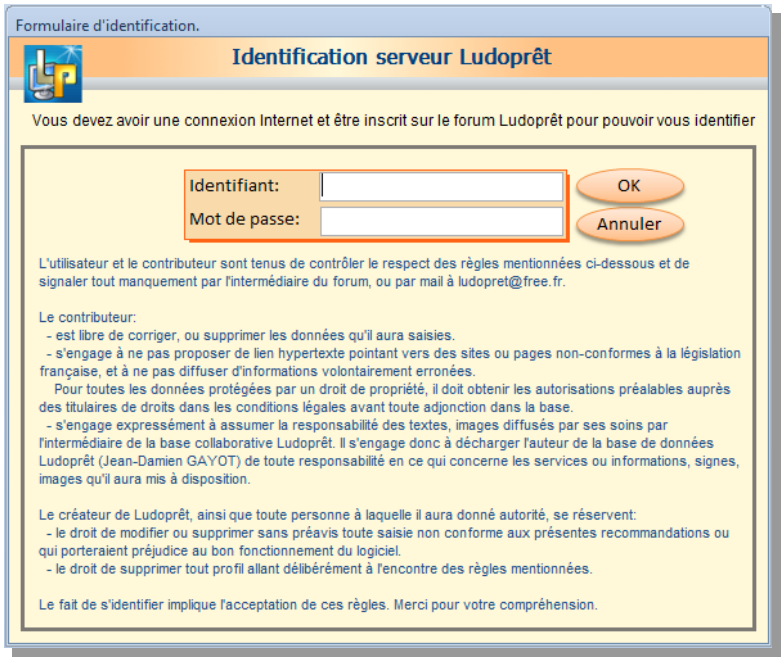
Gestion des droits.

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.

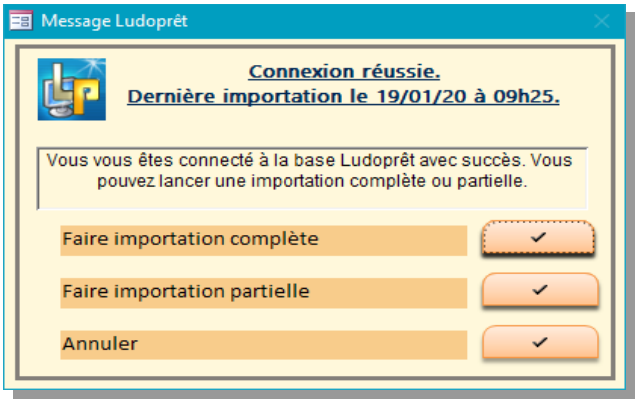
Vous avez accès à cette base par le menu Jeu de Ludoprêt



- Identifiez vous avec vos identifiants et mots de passe du Forum. Si vous les aviez enregistrés dans les paramètres généraux, ils seront automatiquement saisis.
  S' ils ne sont pas corrects vous aurez un message d'erreur de ce type :

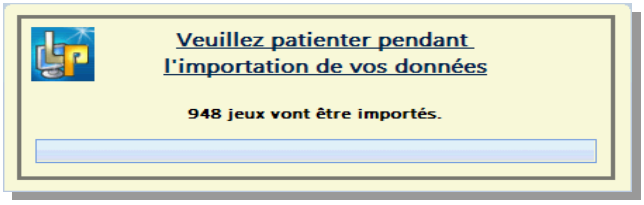


Si votre identification est réussie vous serez prévenu de cette façon.



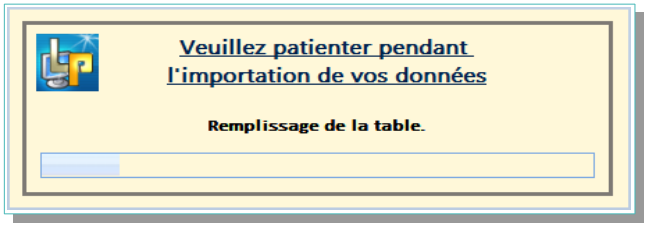
- Choisissez une importation complète ou partielle. S'il n'y a pas de nouveaux jeux créés ou modifiés depuis la date enregistrée, la possibilité d'importation partielle ne sera pas affichée.

Le nombre de jeux qui vont être importés est indiqué

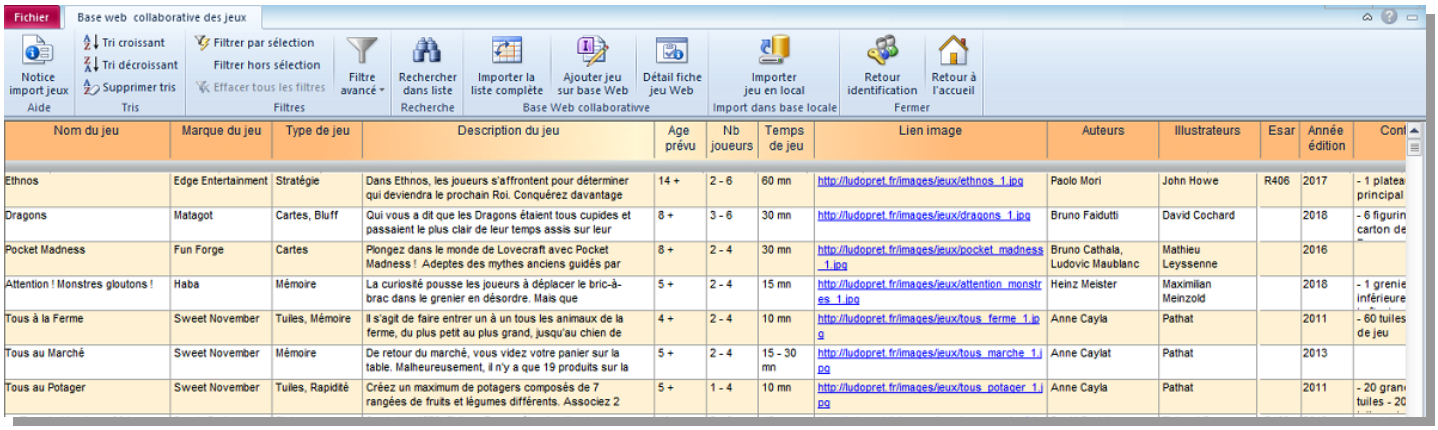


- Patientez quelques instants. Le traitement sera plus ou moins long suivant la qualité de votre

connexion, la rapidité de votre ordinateur, et le nombre de jeux.



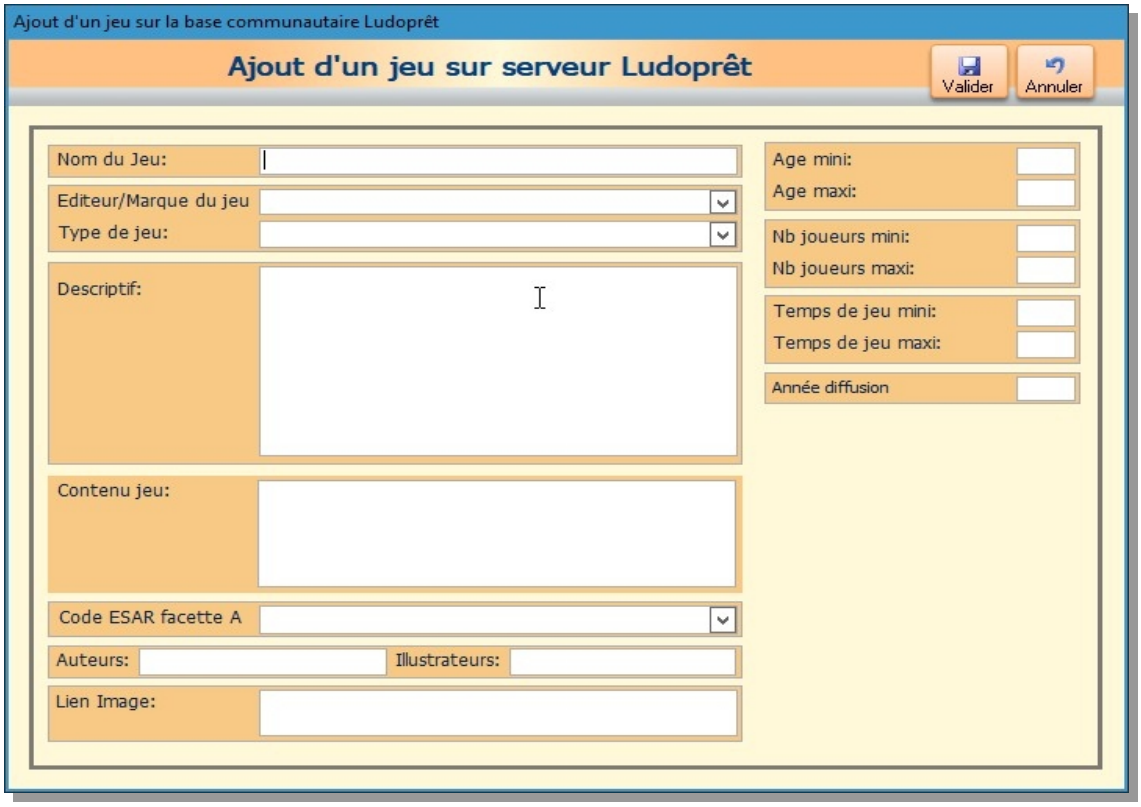
C'est dans cette liste que vous pourrez choisir un jeu pour alimenter la base de votre ludothèque



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.

- « Editeur/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.
- « Contenu jeu » Cette zone est optionnelle.
- « Année diffusion » 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:



- «Valider».

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



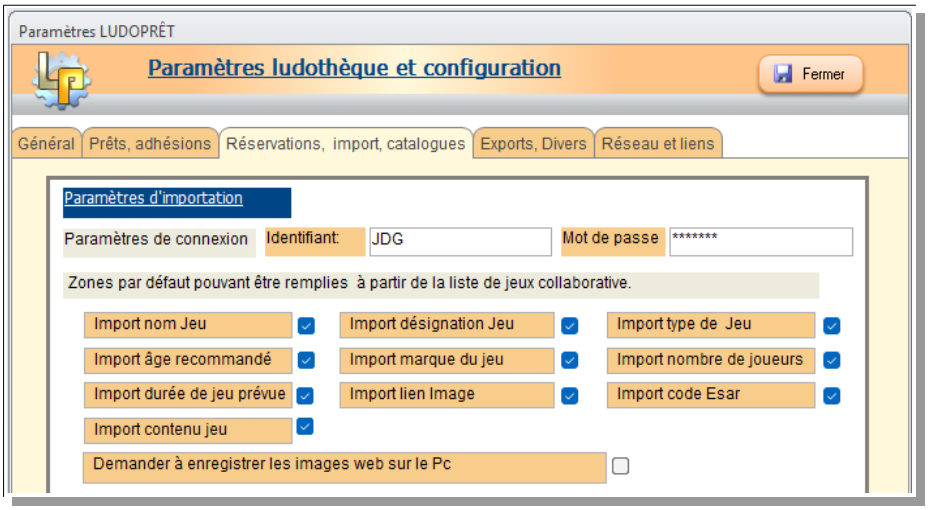
Si vous avez fait une erreur sur une des lignes, positionnez vous sur la ligne concernée, puis cliquez sur le bouton «Détail fiche jeu Web»:

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

A noter que vous ne pouvez modifier ou supprimer que les lignes que vous avez vous même créées.

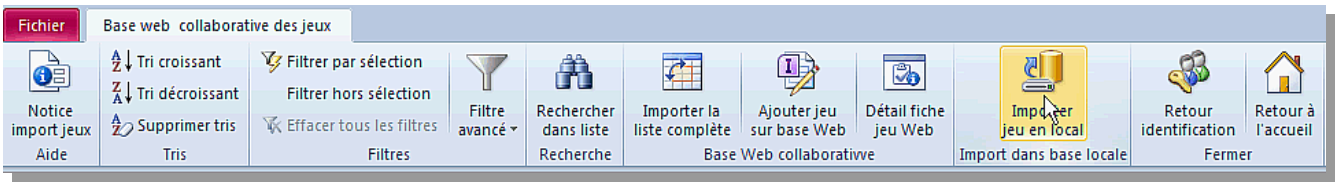
Importer un jeu de la liste dans votre base de jeux

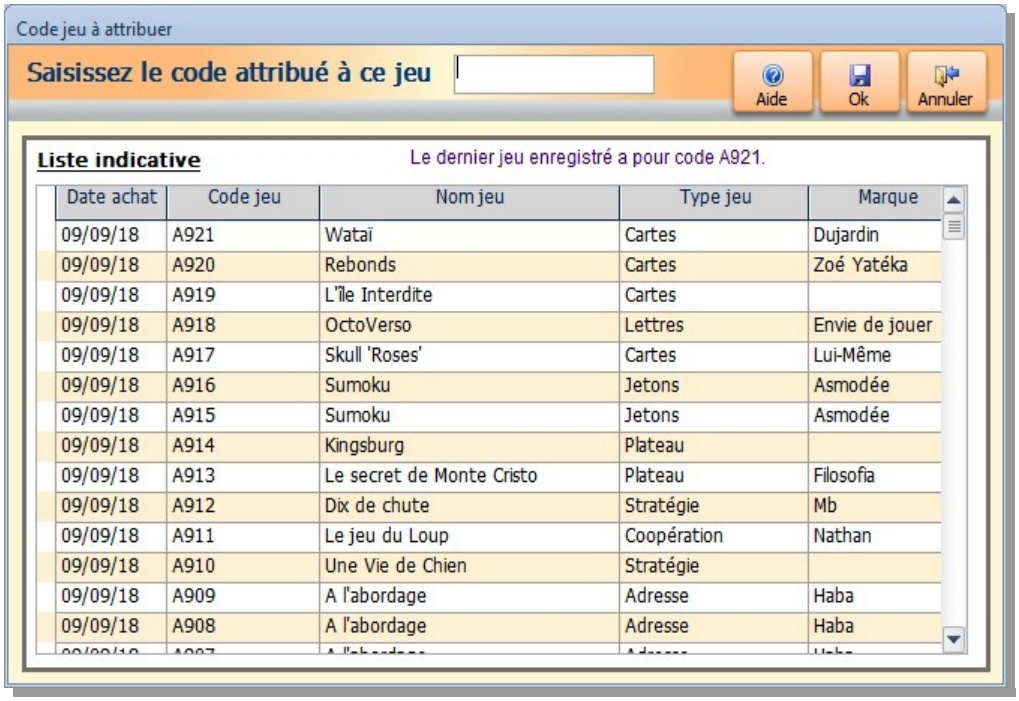
Au préalable vous devez avoir choisi les données que vous voulez importer à partir du menu paramètres de Ludoprêt:
En effet la façon de classer certaines rubriques telles que les âges ou durée de jeu ne sont peut être pas comparables entre votre ludothèque et la base importée.



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

Attribution d'un code

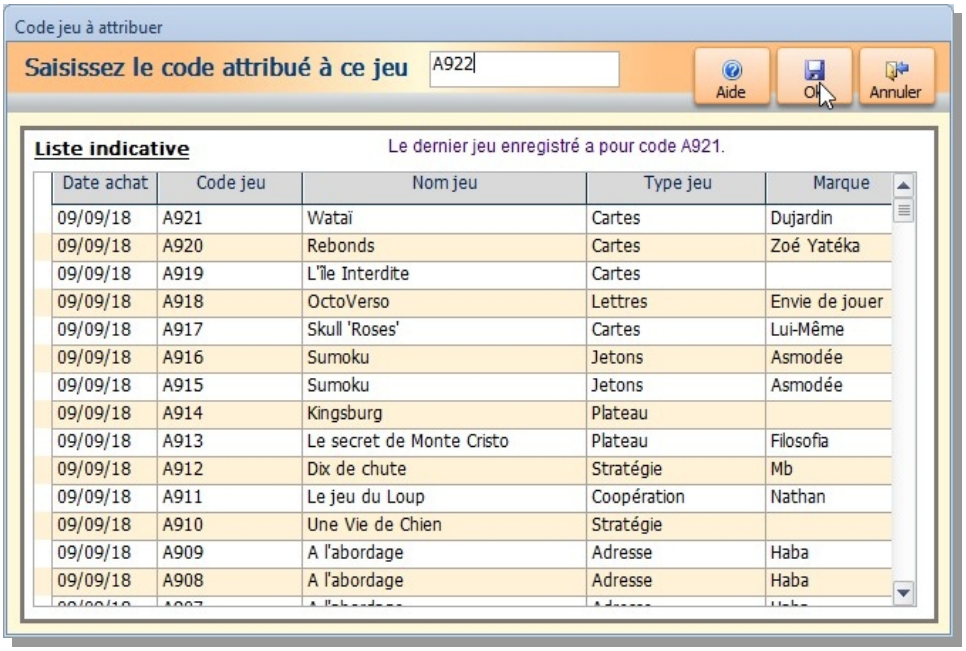




Date achat	Code jeu	Nom jeu	Type jeu	Marque
09/09/18	A921	Wataï	Cartes	Dujardin
09/09/18	A920	Rebonds	Cartes	Zoé Yatéka
09/09/18	A919	L'île Interdite	Cartes	
09/09/18	A918	OctoVerso	Lettres	Envie de jouer
09/09/18	A917	Skull 'Roses'	Cartes	Lui-Même
09/09/18	A916	Sumoku	Jetons	Asmodée
09/09/18	A915	Sumoku	Jetons	Asmodée
09/09/18	A914	Kingsburg	Plateau	
09/09/18	A913	Le secret de Monte Cristo	Plateau	Filosofia
09/09/18	A912	Dix de chute	Stratégie	Mb
09/09/18	A911	Le jeu du Loup	Coopération	Nathan
09/09/18	A910	Une Vie de Chien	Stratégie	
09/09/18	A909	A l'abordage	Adresse	Haba
09/09/18	A908	A l'abordage	Adresse	Haba

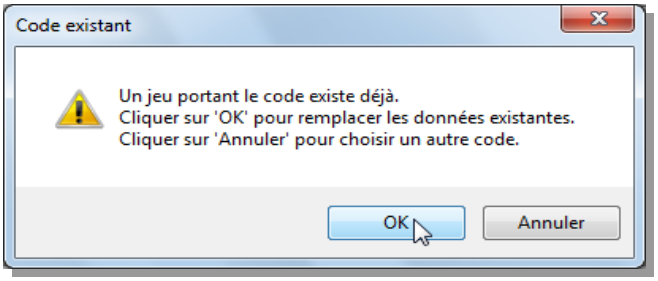
Cette importation permet soit de créer un nouveau jeu dans votre base, soit de modifier les données d'un jeu existant. Dans la majorité des cas ce sera pour en créer un nouveau.

La liste indicative ne sert qu'à vous aider à rechercher les codes déjà saisis afin de pouvoir en saisir un nouveau 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.



Date achat	Code jeu	Nom jeu	Type jeu	Marque
09/09/18	A921	Wataï	Cartes	Dujardin
09/09/18	A920	Rebonds	Cartes	Zoé Yatéka
09/09/18	A919	L'île Interdite	Cartes	
09/09/18	A918	OctoVerso	Lettres	Envie de jouer
09/09/18	A917	Skull 'Roses'	Cartes	Lui-Même
09/09/18	A916	Sumoku	Jetons	Asmodée
09/09/18	A915	Sumoku	Jetons	Asmodée
09/09/18	A914	Kingsburg	Plateau	
09/09/18	A913	Le secret de Monte Cristo	Plateau	Filosofia
09/09/18	A912	Dix de chute	Stratégie	Mb
09/09/18	A911	Le jeu du Loup	Coopération	Nathan
09/09/18	A910	Une Vie de Chien	Stratégie	
09/09/18	A909	A l'abordage	Adresse	Haba
09/09/18	A908	A l'abordage	Adresse	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.

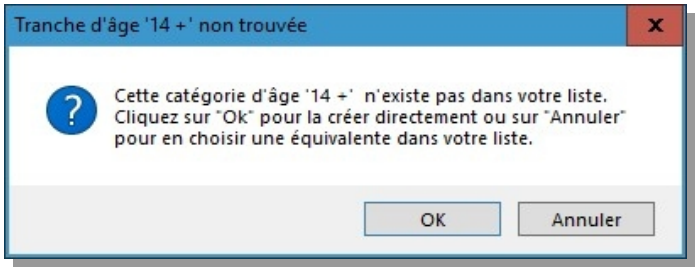
Les champs « Code jeu »,« Nom du jeu », « Commentaire1 », « Marque », « Auteur », « Illustrateur » vont être automatiquement alimentées. Les autres le seront en fonction de vos paramètres.

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.

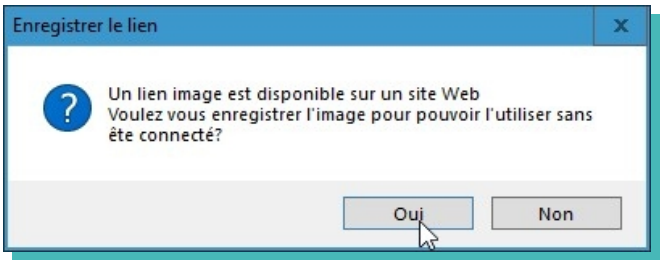
Dans le cas contraire il va également comparer les données par rapport aux tables de paramètres déjà enregistrées.
Si l'une d'elle n'existe pas il va vous demander si vous voulez la créer automatiquement.



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.





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.

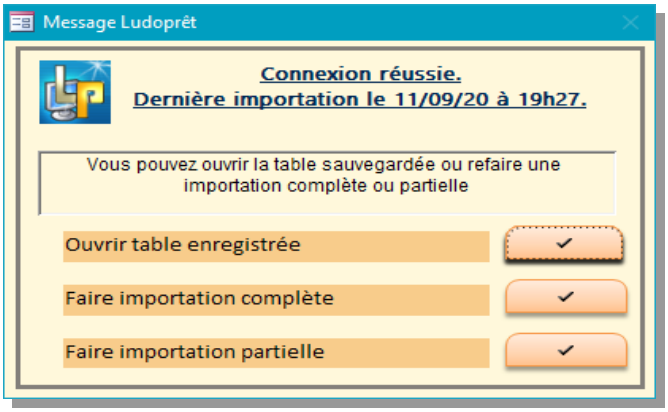
Sauvegarde de la table importée

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



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.



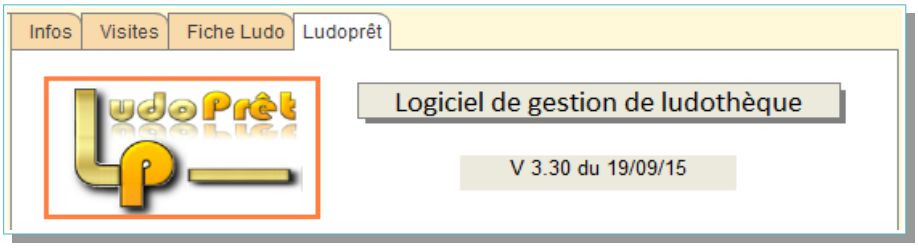
Attention : Si vous vous êtes connectés depuis longtemps, il est préférable de refaire une importation, afin de profiter des dernières modifications ou ajouts effectués par les autres membres du forum.

Si vous relevez des anomalies 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

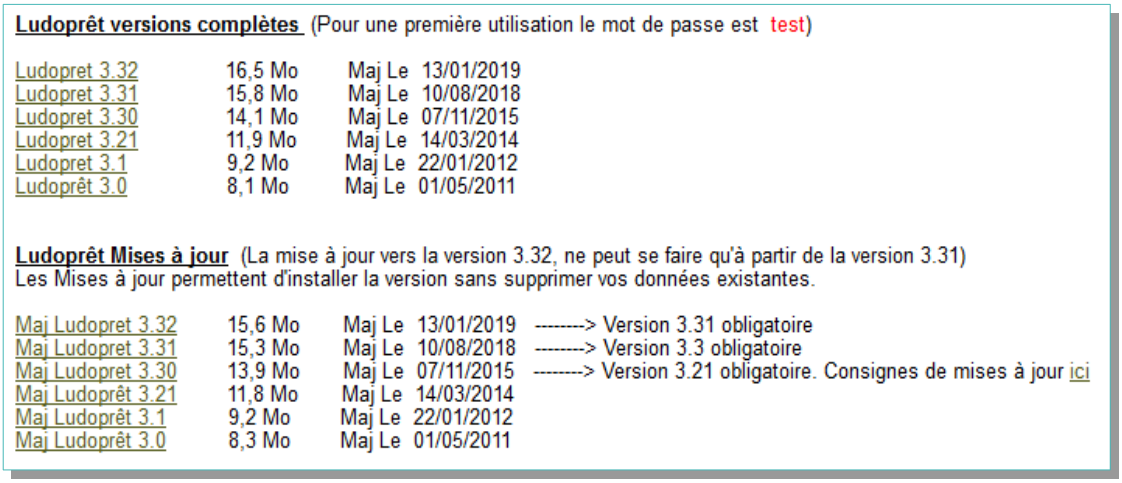
Mises à jour Ludoprêt

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.

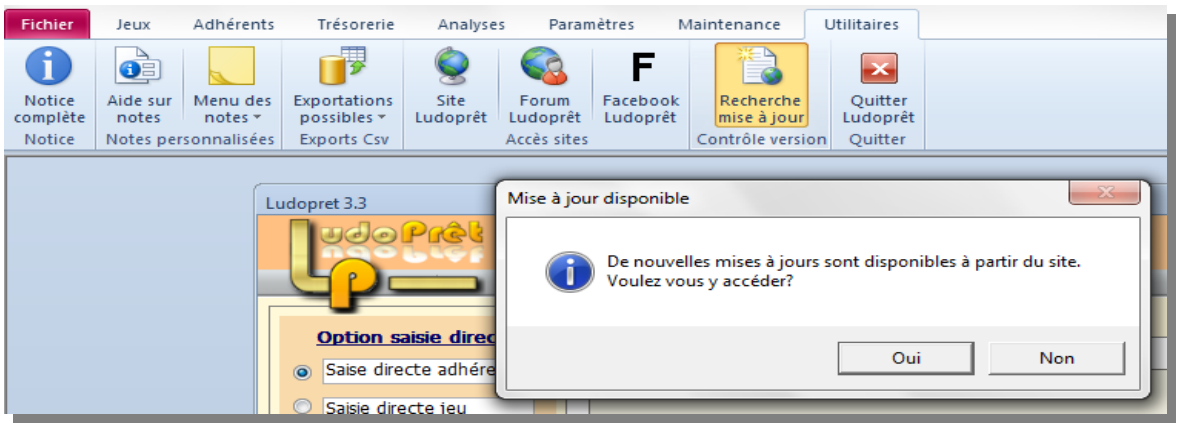


Par exemple ici il s'agit de la version 3.30 Mise à jour du 19/09/15
Pour vérifier que vous avez la dernière version, allez sur le site de Ludoprêt à la page téléchargements.
http://www.ludopret.fr/Telechargements.htm



Ludoprêt est bien en version 3,32 avec la date de mise à jour au 13/01/2019. La version n'est donc pas à jour. Dans ce cas vous devrez faite successivement la mise à jour vers la version 3,31 puis la version 3,32.

Si vous êtes connecté à Internet vous pouvez faire la vérification par le menu « Utilitaires »



En cliquant sur « Oui », vous arriverez directement à la page « téléchargements » du site.
N'oubliez pas de faire une sauvegarde complète avant chaque Mise à jour… C'est impératif.

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.

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. Ils se reconnaîtront..

Enfin Merci à tous les contributeurs de la base collaborative. Cette base maintenant riche de plus de 5000 jeux est un atout important et un outil appréciable pour les ludothèques qui démarrent.

Jean-Damien GAYOT