



## **Manuel d'utilisation**

ENJOY iziMiX 6.18 & quizMAKER 1.20

Suivant les versions, il peut exister des différences entre ce manuel et le logiciel.  
Photos et illustrations non contractuelles.

**FAQ [http://bongcommunication.com/faq\\_izimix/](http://bongcommunication.com/faq_izimix/)  
pw : izimix**

**Enjoy iZiMiX est le 1<sup>er</sup> logiciel dédié à l'animation de blindtest.**

**Avec ses buzzers, ENJOY iZiMiX vous propose une gestion simple et efficace de votre blind-test, de votre quiz...**

**La lecture des musiques est pilotée par le logiciel et les buzzers.  
La gestion des scores est automatique et se fait d'un clic...  
Le déroulement du jeu et l'arbitrage sont donc bien plus faciles.**

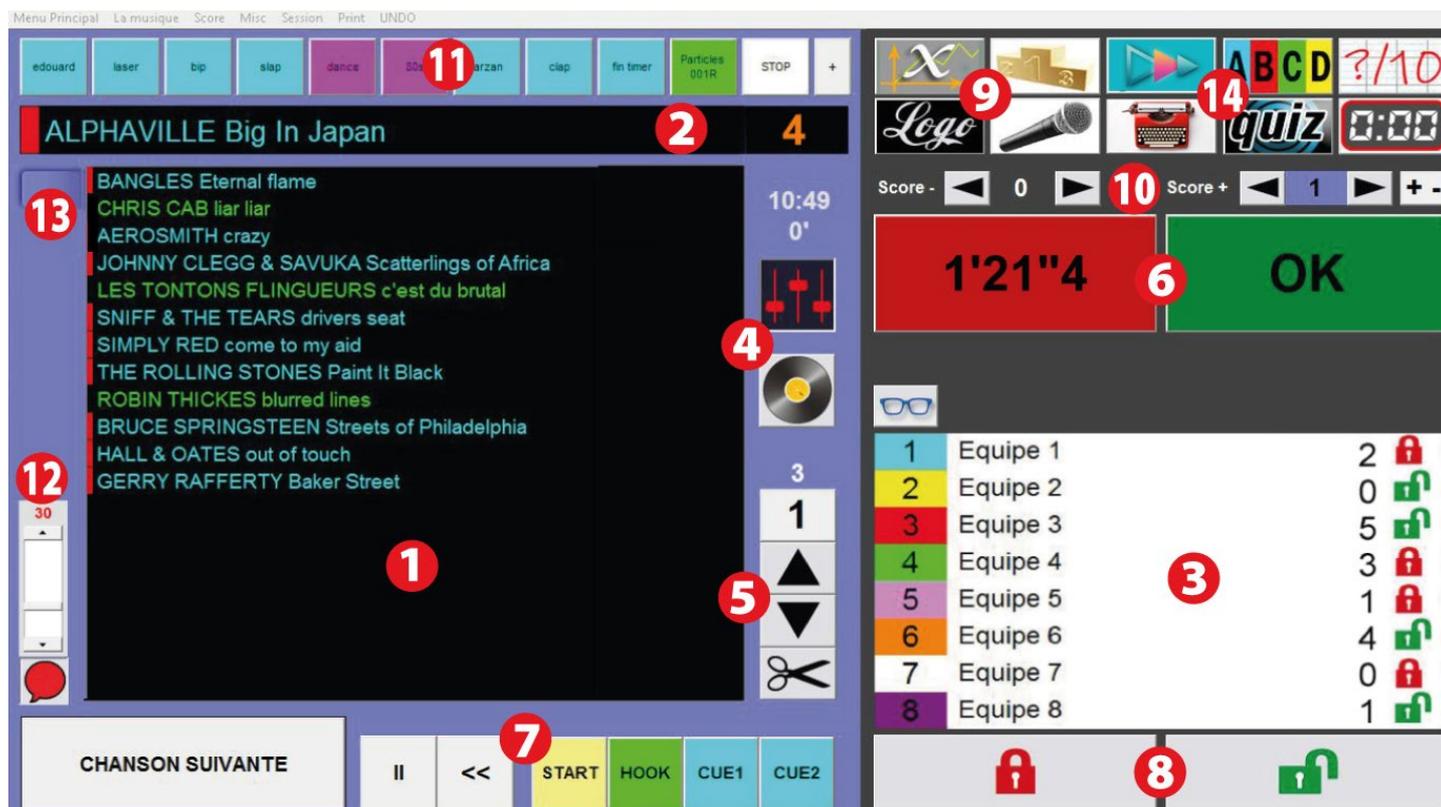
**Enjoy iZiMiX propose 3 modes de jeu principaux :  
Blind-test, QCM, QUIZ...**

Enjoy iZiMiX est compatible avec le matériel B215 "Classic" et B303 "RGB"  
Voir détail en section "LE MATERIEL".  
Les évolutions liées au matériel B303 sont notées en orange.

**Si vous n'avez pas de licence pour l'utilisation du logiciel, cliquez sur le logo. Vous pourrez alors le tester pendant 30 minutes ou 30 chansons... (cf gestion des licences)**

*Hotline téléphonique / SAV par téléphone au 02 51 77 71 59 (les SMS ne sont pas traités)  
du lundi au vendredi de 9h30 à 12h et de 14h30 à 18h.  
En dehors de ces créneaux, merci de laisser un message. Nous vous rappelons au plus vite.*

## ECRAN PRINCIPAL



ECRAN PRINCIPAL		
1	Liste de lecture (playlist)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- liste des morceaux à jouer (1)</li> <li>- LED rouge = présence d'un CUE pour ce titre / jaune = image "pochette"</li> <li>- simple CLIC : sélectionne 1 titre</li> <li>- 2 doubles CLIC : permute les 2 chansons sélectionnées</li> <li>- Affiche le nb de morceaux joués et la durée de la session.</li> </ul>
2	Titre en cours	<ul style="list-style-type: none"> <li>- affiche le nom du morceau en cours</li> <li>- LED rouge = présence d'un CUE pour ce titre / jaune = image "pochette"</li> <li>- compteur du nombre de fichiers joués. (double-clique pour reset).</li> </ul>
3	Buzzers	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Liste des buzzers (équipes) activés</li> <li>- affiche le numéro, la couleur, un nom et le score pour chaque buzzer.</li> <li>- clique sur une équipe l'affiche en avant : double-clique sur la zone permet de modifier nom, couleur et score de l'équipe <b>et couleur du buzzer cf annexe 9. Clique sur le verrou bloque ou débloque l'équipe, cf "Prison"</b></li> <li>- [-OO-] : affichage mode "score" ou mode "réponse" <b>Cf annexe 4</b></li> </ul>
4	Discothèque	<ul style="list-style-type: none"> <li>- [O] affiche l'écran discothèque.</li> <li>- indication de l'heure de début et de la durée de la session. (double-clique pour reset).</li> <li>- [   ] mode DJ <b>Cf annexe 10</b></li> </ul>
5	Sélection	<ul style="list-style-type: none"> <li>- [1] passe le morceau sélectionné en tête</li> <li>- [✂] efface le morceau sélectionné</li> <li>- [^] et [v] descend ou monte le morceau sélectionné dans la liste</li> </ul>

<b>6</b>	Réponse	- <b>[bouton rouge]</b> : réponse FAUSSE ! - <b>[bouton vert]</b> : BONNE réponse !
<b>7</b>	Lecture	- [NEXT SONG] déclenche la lecture du 1 <sup>er</sup> morceau de la playlist OU de celui qui est sélectionné. En mode RANDOM, joue une chanson choisie au hasard dans le répertoire courant. - [PLAY] / [PAUSE] - [<<] rejoue depuis le début - 4 HOT CUE : [START] (=chanson suivante), [HOOK] (= bonne réponse), [CUE1], [CUE2]. <b>Cf annexe 2</b>
<b>8</b>	Blocage/Déblocage	- [Cadenas rouge] = bloque tous les buzzers - [Cadenas vert] = libère tous les buzzers
<b>9</b>	Fonctions annexes	Sur le 2 <sup>ème</sup> écran - [LOGO] : affiche l'image "logo" - [MICRO] : ré-affiche la réponse (affiche la réponse en mode RUSH QUIZ) - [PODIUM] : affiche les scores (re-clic pour changer de page) Sur l'écran principal : - [X] : affiches les stats de chaque buzzer : score, temps réponse moyen, nb de bonne réponse, meilleur temps. Impression des scores. Un clic permet d'afficher le gagnant sur le 2 <sup>ème</sup> écran. <b>Cf annexe 6</b>
<b>10</b>	Scoring	- [<] [>] [+/-] le nombre de point à ajouter ou à soustraire d'un clic sur le bouton "bonne réponse" - [<] [>] le nombre de point à soustraire si "mauvaise réponse"
<b>11</b>	Jingles	- [J1] à [J20] joue un fichier (au clavier F1 à F10 et alt+F1 à alt+F10) - [STOP] arrête la lecture (F11) - [+] affiche les boutons de 11 à 20 (F12) Bleu = audio – Rose = image – Vert = vidéo ! Le nom du fichier s'affiche dans le bouton
<b>12</b>	Audio	Curseur de réglage de volume audio. [v] : coupe le son [^] : augmente le son au maximum Le niveau audio de chaque morceau peut être réglé. <b>Cf annexe 2</b> . Sinon le niveau est par défaut (cf Ecran Config 3) [🔊] DJ : permet de baisser le son global pour prise de parole
<b>13</b>	Mode "SECRET"	Masque ou affiche les fenêtres playlist (1) et réponse (6).
<b>14</b>	Modes de jeu <b>page 11</b>	<b>HIT LIST</b> <b>[option DFTL]</b> <b>[QCM]</b> <b>[QUIZ]</b> <b>[VOTE]</b> <b>[CHRONO]</b>

(1) C'est le nom du fichier tel qu'il est sur votre disque dur qui apparaît dans la liste des titres, indépendamment des ID3 tag. Nous vous conseillons donc lors de l'extraction audio de nommer vos titres sur le modèle suivant : ARTISTE + TITRE DU MORCEAU. Ne pas utiliser de caractères spéciaux tel que point, virgule, point virgule, etc...  
**Cf annexe 8**

## ECRAN DISCOTHEQUE

C'est ici que vous allez pouvoir scanner les dossiers de votre disque dur pour afficher leur contenu !  
Vous pourrez piocher dans les dossiers de votre choix pour créer des playlists...

The screenshot shows the iZiMiX software interface. On the left, there's a sidebar with buttons for 'A', 'Z', 'CUE', 'NEW', 'MP3', 'VIDEO', 'TOUT', and 'SMART'. The main area displays a list of songs with artist names and titles. A green circle '1' highlights a song. Below the list, there are playback controls like 'NEXT SONG', 'PAUSE', and '<<'. On the right, there's a grid of folders or playlists, with a green circle '2' highlighting one. A dialog box is open on the bottom right, showing a folder selection process, with a green circle '5' highlighting a folder. Other numbered callouts (3, 4, 6, 7) point to various UI elements like buttons and search fields.

### ECRAN DISCOTHEQUE

1	Liste des titres	<ul style="list-style-type: none"> <li>- affiche la liste des titres disponibles dans le répertoire sélectionné (1) en bleu : MP3 – en vert : MP4</li> <li>- LED rouge = présence CUE : jaune = image "pochette"</li> <li>- double CLIC : ajoute le morceau sélectionné juste après le morceau sélectionné dans la PLAYLIST</li> <li>- clic DROIT : ajoute TOUT le répertoire à la playlist</li> </ul>
2	Raccourcis <b>Cf annexe 3</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 20 [boutons programmables] pour accéder d'un clic aux répertoires du disque dur ou sont stockés vos fichiers mp3.</li> <li>- affiche le nom du répertoire tel que sur le disque dur ou une image (si présence image jpg dans le répertoire).</li> <li>- [?] signifie un raccourci non défini</li> <li>- le répertoire courant est surligné en orange</li> </ul>
3	Sélection	<ul style="list-style-type: none"> <li>- [SANS doublon] : pour autoriser ou non les doublons exacts</li> <li>- [1] ajoute le morceau sélectionné (en surbrillance) à la 1<sup>ère</sup> place de la liste de lecture</li> <li>- [+] ajoute le morceau sélectionné (en surbrillance) à la suite de la liste de lecture</li> <li>- [?] active/désactive le mode RANDOM (choix aléatoire d'une chanson dans le répertoire courant)</li> </ul>

<b>4</b>	Ferme	[X] retourne à l'écran principal
<b>5</b>	Répertoire <b>Cf annexe 3</b>	- Choix du répertoire.
<b>6</b>	Recherche <b>Cf annexe 1</b>	- en fonction des caractères saisis, recherche des morceaux correspondants dans le répertoire sélectionné. - [<<] efface la chaîne. - [-○] lance la recherche
<b>7</b>	Tri	- [A-Z] : tri alphabétique - [CUE] : affiche en tête les morceaux avec CUE - [NEW] : trie les fichiers par date de création/modification - [MP3] / [VIDEO] / [ALL] : affiche suivant sélection -[SMART]. <b>cf annexe 11</b>

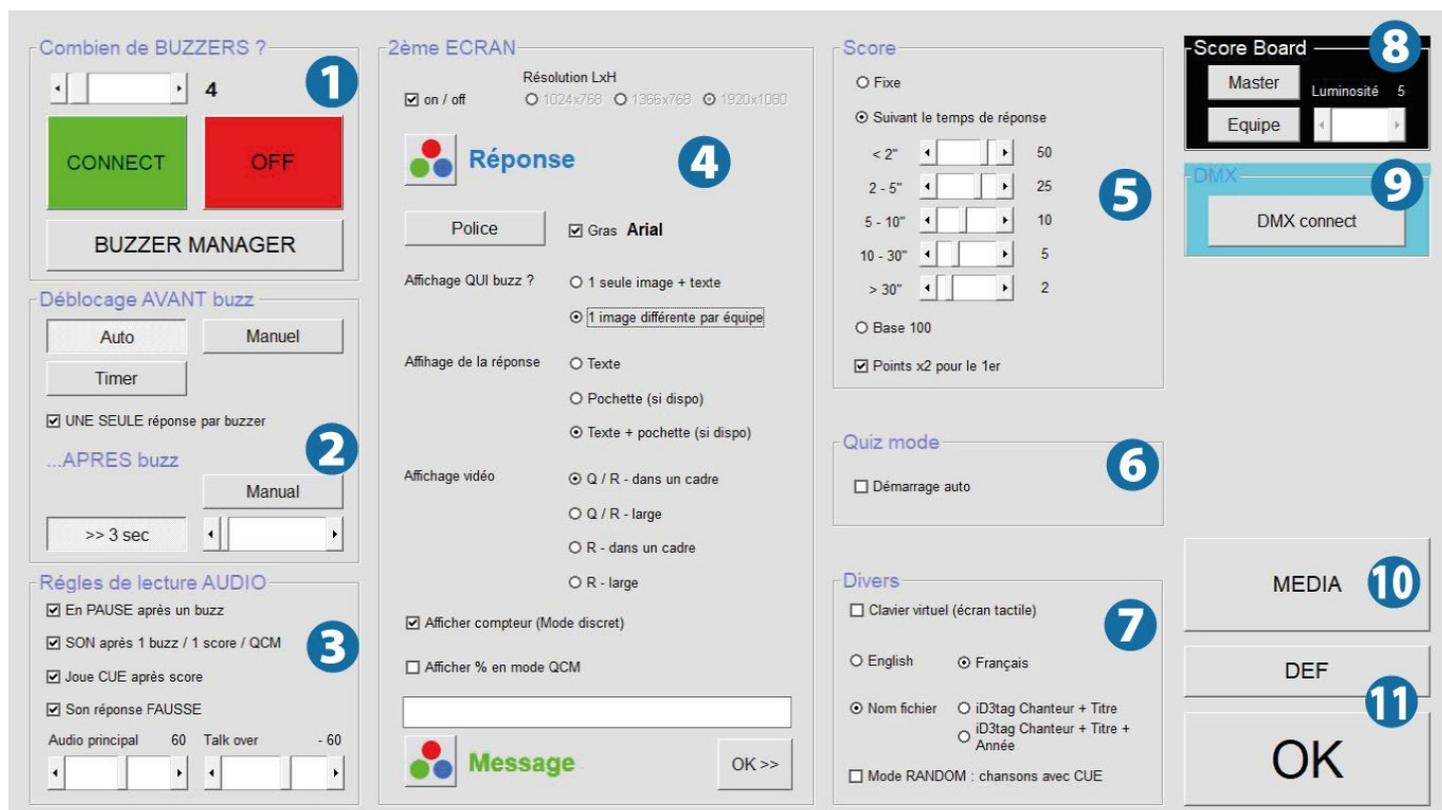
D'autres fonctions dans le menu « MUSIC PATH »

(1) *C'est le nom du fichier tel qu'il est sur votre disque dur qui apparaît dans la liste des titres, indépendamment des ID3 tag. Nous vous conseillons donc lors de l'extraction audio de nommer vos titres sur le modèle suivant : ARTISTE + TITRE DU MORCEAU. Ne pas utiliser de caractères spéciaux tel que point, virgule, point virgule, etc... cf annexe 8*

**iZiMiX ne gère que des raccourcis et ne peut donc pas effacer les fichiers présents sur vos disques durs**

# ECRAN DE CONFIGURATION

Les paramètres sont conservés après l'arrêt du le logiciel. Ils seront rechargés à la prochaine mise ne route. Certains paramètres sont activés après un redémarrage du logiciel.



## ECRAN CONFIGURATION

1	NB de buzzers	<ul style="list-style-type: none"> <li>- détermine le nombre de buzzers activés</li> <li>- [CONNECT] (re)connecte des buzzers</li> <li>- [OFF] éteint les buzzers (pause)</li> <li>- [BUZZER MANAGER] affiche la page de gestion des buzzers. cf page 24</li> </ul>
2	Déblocage des buzzers	<p>AVANT BUZZ</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- [AUTO] : quand la lecture du morceau commence (NEXT SONG)</li> <li>- [Timer] : après un délai paramétrable</li> <li>- [Manuel] : en appuyant sur le bouton cadenas vert</li> <li>- [ ] Une réponse par chanson : si coché, le buzzer reste bloqué en cas de mauvaise réponse. Il sera débloqué à la prochaine chanson.</li> </ul> <p>APRES BUZZ</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- [Timer] : après un délai paramétrable (décompte)</li> <li>- [Manuel] : en appuyant sur le bouton "MAUVAISE REPONSE"</li> </ul>
3	Réglage audio	<ul style="list-style-type: none"> <li>- [ ] La lecture s'arrête automatiquement quand on buzze</li> <li>- [ ] Joue sons après un buzz et un score (en cas de bonne réponse)</li> <li>- [ ] Joue CUE après score : si coché, lecture automatique du CUE lors de l'attribution des points</li> <li>- [ ] Son réponse FAUSSE : jour 1 son en cas de mauvaise réponse</li> <li>- Niveau audio principal : Volume par défaut pour tous les jingles et pour les morceaux sans réglage personnalisé</li> <li>- Talk over : niveau d'efficacité du talkover</li> </ul>

4	2 <sup>ème</sup> écran <b>Cf annexe 4</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- [ON/OFF] &amp; Modification de la résolution 2<sup>ème</sup> écran</li> <li>- [ ] Réponse : choix de la couleur d'affichage de la réponse sur l'écran 2</li> <li>- Choix police d'affichage principale + [ ] style</li> <li>- [ ] qui BUZZ ? : permet d'afficher une image différente par équipe* au lieu d'une image unique + texte. (*Nécessite la présence d'autant d'image que d'équipe)</li> <li>- [ ] Affichage réponse : texte / pochette / texte + pochette</li> <li>- [ ] Choix du mode d'affichage des images des vidéo en mode Blindtest et QCM. Le son est TOUJOURS diffusé.</li> <li>- [ ] Affiche % de réponse sur écran 2</li> <li>- [ ] Compteur (= "Mode Discret") : affiche un compteur (ou autre info si besoin) du nombre de morceaux joués sur l'écran 2 (coin haut gauche)</li> <li>- Message : permet de saisir un message, de changer sa couleur d'affichage et de l'afficher sur l'écran 2</li> </ul>
5	Score	<ul style="list-style-type: none"> <li>- [ ] Fixe : le score attribué dépend du curseur 10 de l'écran principal</li> <li>- [ ] Suivant le temps de réponse. (Dans ce cas, le déblocage des buzzers doit être en mode AUTO)</li> <li>- [ ] « base 100 » : suivant le temps de réponse (0 à 10''), on peut marquer de 100 à 1 point ! 1/10<sup>é</sup> de sec écoulé = - 1 point ! Au delà de 10'', 1 point.</li> <li>- [ ] Points x2 pour le 1<sup>er</sup> (en mode blindtest uniquement)</li> </ul>
6	QUIZ MODE	<ul style="list-style-type: none"> <li>- [ ] Démarrage auto du vote (pas besoin de cliquer START)</li> </ul>
7	Divers	<ul style="list-style-type: none"> <li>- [ ] Clavier Virtuel : si coché, affiche un clavier à l'écran</li> <li>- [ ] Anglais / français : choix de la langue</li> <li>- [ ] File name / id3tag : lors de l'affichage de la réponse sur l'écran 2, on affiche le nom du fichier ou les données ID3 tag</li> <li>- [ ] Mode random : sélectionne les chansons avec CUE ou toutes</li> </ul>
8	SCORE BOARD	Voir page 28
9	DMX	Voir page 27
10	MEDIA Accès à la sélection des images et sons de bases du jeu Voir page 9	<p>[LOAD] recharge les dernières infos. [SAVE] sauvegarde. CLIQUE sur l'étiquette nom affiche ou joue le média. [...] permet une sélection dans un répertoire. [CHOIX COULEUR] : détermine les couleurs des boutons ABCD <i>Un média affiché sur fond jaune est manquant, ok sur fond blanc</i></p>
11		<ul style="list-style-type: none"> <li>- [Défaut] : initialise les paramètres</li> <li>- [OK] : valide les paramètres.</li> </ul>

## GESTION DES MEDIAS

Le module MEDIA permet de sélectionner les **images**, **vidéos**, **sons** et **"expressions"** du logiciel, quels que soient les répertoires où ils se trouvent !

\* signale qu'il est possible de choisir une **image** ou une **vidéo**.

### BLIND-TEST

Main logo*	C:\bong\ENJOY\IZIMIX\media\pic0.jpg	...
Wait ?*	C:\bong\ENJOY\IZIMIX\media\pic1.jpg	...
Who buzz (def pic)	C:\bong\ENJOY\IZIMIX\media\pic2.jpg	...
Team Pic (1st pic)	C:\bong\ENJOY\IZIMIX\media\team1.jpg	...
Answer	C:\bong\ENJOY\IZIMIX\media\pic3.jpg	...
Top	C:\bong\ENJOY\IZIMIX\media\pic4.jpg	...
Logo #2 (if video)	C:\bong\ENJOY\IZIMIX\media\pic6.jpg	...
Wait ? (if video)	C:\bong\ENJOY\IZIMIX\media\pic7.jpg	...
Logo #2 (pause)	C:\bong\ENJOY\IZIMIX\media\pic10.jpg	...
AUDIO Buzz !!!	C:\bong\ENJOY\IZIMIX\media\buzz.wav	...
AUDIO Score	C:\bong\ENJOY\IZIMIX\media\bell.wav	...
AUDIO Wrong	C:\bong\ENJOY\IZIMIX\media\tarzan.wav	...

### ABCD / QUIZ

Main logo*	C:\bong\ENJOY\IZIMIX\media\pic8.jpg	...
Wait ABCD*	C:\bong\ENJOY\IZIMIX\media\qcm0a.jpg	...
A*	C:\bong\ENJOY\IZIMIX\media\qcm1a.jpg	...
B*	C:\bong\ENJOY\IZIMIX\media\qcm2a.jpg	...
C*	C:\bong\ENJOY\IZIMIX\media\qcm3a.jpg	...
D*	C:\bong\ENJOY\IZIMIX\media\qcm4a.jpg	...
End*	C:\bong\ENJOY\IZIMIX\media\qcm5a.jpg	...
Quiz Mode default	F:\BTM_base image 1920x1080\CUBE 1920x1080\pic3.jpg	...
"Start"	Votez !	
"End"	Fin...	
"Bravo"	Bravo !!!	

### THE LIST

Main logo*	C:\bong\ENJOY\IZIMIX\media\pic12a.jpg	...
Play	C:\bong\ENJOY\IZIMIX\media\pic12b.jpg	...
End	C:\bong\ENJOY\IZIMIX\media\pic12c.jpg	...

### STATS

Winner is*	C:\bong\ENJOY\IZIMIX\media\pic9.jpg	...
Podium 1	C:\bong\ENJOY\IZIMIX\media\meda1.jpg	...
Podium 2	C:\bong\ENJOY\IZIMIX\media\meda2.jpg	...
Podium 3	C:\bong\ENJOY\IZIMIX\media\meda3.jpg	...
AUDIO Winner is	C:\bong\ENJOY\IZIMIX\media\clap.wav	...
AUDIO Podium 1	C:\bong\ENJOY\IZIMIX\media\clap.wav	...
AUDIO Podium 2	C:\bong\ENJOY\IZIMIX\media\clap.wav	...
AUDIO Podium 3	C:\bong\ENJOY\IZIMIX\media\clap.wav	...
AUDIO ????	C:\bong\ENJOY\IZIMIX\media\clap.wav	...
AUDIO ??? End	C:\bong\ENJOY\IZIMIX\media\clap.wav	...

### VOTE

Start	C:\bong\ENJOY\IZIMIX\media\qcm0a.jpg	...
End	C:\bong\ENJOY\IZIMIX\media\qcm5a.jpg	...
"Start"	Votez !	
"End"	Fin...	

### CHRONO

Man	C:\bong\ENJOY\IZIMIX\media\pic5.jpg	...
-----	-------------------------------------	-----

### KOTKEYS

Hot Key 1	C:\bong\ENJOY\IZIMIX\media\rock.jpg	...
Hot Key 2	C:\bong\ENJOY\IZIMIX\media\laser.wav	...
Hot Key 3	C:\bong\ENJOY\IZIMIX\media\bp.wav	...
Hot Key 4	C:\bong\ENJOY\IZIMIX\media\slap.wav	...
Hot Key 5	C:\bong\ENJOY\IZIMIX\media\siffet.wav	...
Hot Key 6	C:\bong\ENJOY\IZIMIX\media\mario.wav	...
Hot Key 7	C:\bong\ENJOY\IZIMIX\media\tarzan.wav	...
Hot Key 8	C:\bong\ENJOY\IZIMIX\media\clap.wav	...
Hot Key 9	C:\bong\ENJOY\IZIMIX\media\fn timer.wav	...
Hot Key 10	C:\bong\ENJOY\IZIMIX\media\bell.wav	...
Hot Key 11	C:\bong\ENJOY\IZIMIX\media\70s.jpg	...
Hot Key 12	C:\bong\ENJOY\IZIMIX\media\80s.jpg	...
Hot Key 13	C:\bong\ENJOY\IZIMIX\media\dance.jpg	...
Hot Key 14	C:\bong\ENJOY\IZIMIX\media\disco.jpg	...
Hot Key 15	C:\bong\ENJOY\IZIMIX\media\french.jpg	...
Hot Key 16	C:\bong\ENJOY\IZIMIX\media\rock.jpg	...
Hot Key 17	C:\bong\ENJOY\IZIMIX\media\top50.jpg	...
Hot Key 18	C:\bong\ENJOY\IZIMIX\media\tvshow.jpg	...
Hot Key 19	C:\bong\ENJOY\IZIMIX\media\cinema.jpg	...
Hot Key 20	C:\bong\ENJOY\IZIMIX\media\social.jpg	...

### MISC

AUDIO Clock	C:\bong\ENJOY\IZIMIX\media\clck.wav	...
AUDIO End Timer	C:\bong\ENJOY\IZIMIX\media\fn timer.wav	...
Message	C:\bong\ENJOY\IZIMIX\media\pic5.jpg	...
Buttons Color	1 0 2	...
ABCD Pins	C:\bong\ENJOY\IZIMIX\media\pinsa.gif	...



reLOAD SAVE

- Pour les jingles (HOTKEYS), vous pouvez choisir **image**, **vidéo** ou **audio**.

- L'image MESSAGE est aussi utilisée pour afficher un décompte lorsque vous souhaitez que les buzzers se débloquent automatiquement après un buzz !

- L'image ABCD PINS (affichage des lettres ABCD en mode QUIZ) doit être une image GIF, format 400x100 px, couleur fond RVB 255,0,255

## LES MENUS

### - menu principal

#### - configuration

- sauvegarde la playlist
- charge une playlist
- décharge une playlist

- minimise la fenêtre
- quitte

### - La musique

- inclure sous-répertoires
- change CE répertoire
- efface TOUS répertoires

### - Score **cf annexe 9**

- Statistiques
- Enregister
- RAZ
- Ajouter
- Rétablir

### - Misc

- Paramétrage CUE
- Télécommande virtuelle
- Buzzer Test
- DEMO MODE

### - Play List

- Mélange
- Montrer doublons AZ
- Effacer les doublons

### - Session

- Reset

### - Print \*\*\*

- Ce répertoire
- Cette playlist
- Cette playlist (toutes infos)

### - UNDO

### - Quiz (seulement en mode QUIZ)

- Charge un Quiz
- Décharge le Quiz

#### - affiche le panneau de configuration

- permet de sauvegarder la liste de lecture (tout ou partie)
- charge une liste de lecture (fichier.izi) et permet de re-localiser un titre manquant\*
- efface la liste de lecture en cours

- réduit l'application dans la barre des tâches
- quitte. Confirmation requise

#### - scanne aussi les sous dossiers

- affectation d'un nouveau chemin pour bouton sélectionné **Cf annexe 3**
- efface les 20 raccourcis. Confirmation requise

#### - affiche scores, nb de réponse, temps moyen etc...

- enregistre les scores.
- remet les scores à zéro.
- recharge les scores enregistrés et les additionne aux scores en cours.
- recharge les scores sauvegardés (automatiquement) lors de la fermeture du logiciel !

#### - affiche le module d'enregistrement des points CUE, **Cf annexe 2**

- lance la télécommande virtuelle. **Cf annexe 7**
- permet d'effectuer un test des buzzers
- permet de simuler les buzzers 1 et 2 avec les touches 1 et 2 du clavier.

#### - mélange la playlist

- classe le contenu de la playlist de A à Z pour montrer les doublons exacts et inexacts\*\*
- efface les éventuels doublons exacts de la playlist

#### - initialise les scores, les stats, le compteur de titres et crée une nouvelle liste de lecture qui mémorisera les titres joués pendant la session. Cette liste sera rechargeable par le menu "Load a playlist"

#### - imprime le contenu du répertoire : nom fichier + chemin

- imprime la liste de lecture
- imprime la liste de lecture : nom fichier + chemin

#### - recharge le titre joué (NEXT SONG)

#### - charge un quiz

- décharge le quiz

\* En cas de titre manquant, une boîte de dialogue vous propose de le remplacer :  
NON = pour passer le titre, OUI = pour chercher, ABANDONNER : pour passer TOUS les titres manquants

\*\* doublon exact = 2 lignes identiques VS doublon inexacte = une partie du texte est égale (exemple : MADONNA La sila bonita & MADONNA like a prayer). Pendant ce temps de nombreuses fonctions ("Chanson suivante" par exemple) ne sont pas disponibles.

\*\*\* commande dispo si une imprimante est présente.

## LES MODES DE JEU

### ● **Mode BLIND TEST (BT)**

C'est le mode principal : on joue en appuyant sur le **GROS bouton** du buzzer pour prendre la main !

Chaque buzzer réagit en fonction des phases de jeu.

Il y a plusieurs états :  Débloqué : on peut buzzer ! (cf "Déblocage des buzzers" sur l'écran de configuration)

 Bloqué : on ne peut pas buzzer

 Prison : lorsque la chanson va démarrer, le buzzer "en prison" restera bloqué

Dans l'exemple, un morceau a été diffusé (ALPHAVILLE "Big in Japan"). Les équipes #4, #5 et #7 ont déjà joué.  
Le buzzer BLEU est actionné au bout de 12"4 : la lecture est en pause, le buzzer BLEU clignote.

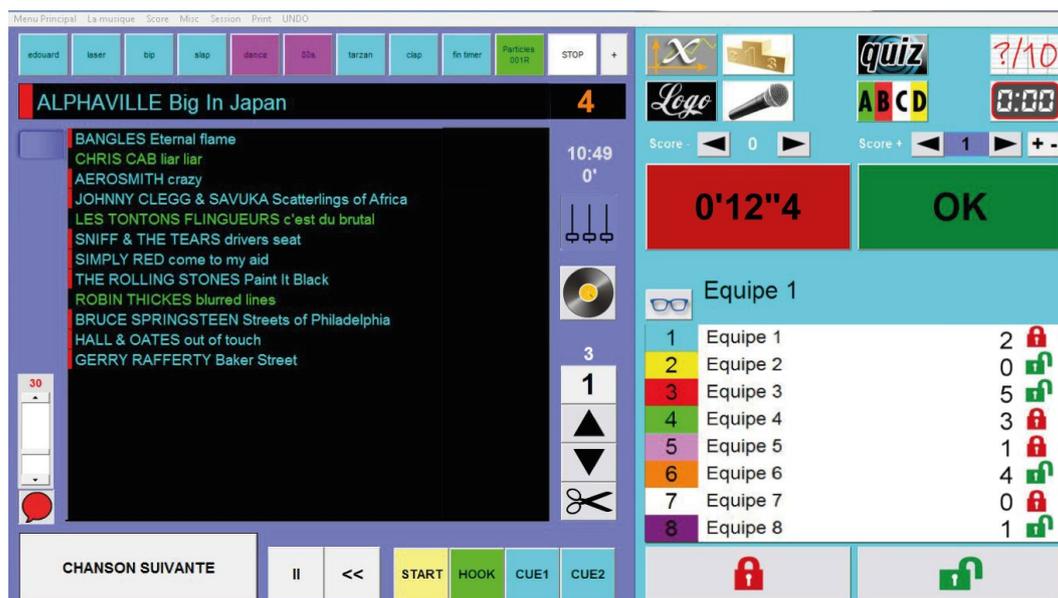
L'équipe BLEUE donne sa réponse :

- la réponse est **BONNE** : on donne des points (SCORE+) à l'équipe BLEUE en cliquant sur **[BOUTON VERT]**. Puis on joue le morceau suivant [CHANSON SUIVANTE] ce qui débloquent automatiquement tous les buzzers (cf menu "unlock buzzer")

! Il est aussi possible de jouer le morceau que l'équipe vient de trouver en cliquant sur **PLAY** (tous les buzzers sont alors bloqués) ou de jouer le **HOOK** automatiquement si l'option "play hook after score" est activée.

- La réponse est **FAUSSE** : clique **[BOUTON ROUGE]** remet le morceau en lecture et permet aux autres équipes (#2, #3, #6 et #8) de continuer à jouer : la jaune, la rouge, etc... (Retire des points SCORE-)

! Si tous les buzzers sont bloqués faute de bonne réponse, le meneur de jeu peut soit donner la solution et jouer le morceau suivant ou alors débloquent les buzzers (UNLOCK) pour un nouveau tour !



Arbitrage :

- En cas d'ex aequo au score, vous pouvez avoir accès aux statistiques de la partie en cours (cf menu score – statistique).

- Vous obtenez alors pour chaque équipe : le score, le nombre de bonnes réponses, le temps moyen de réponse et le meilleur temps de réponse pour savoir qui buzze le plus vite !

Grace à la télécommande bleue (en option), vous pouvez gérer le JEU à distance :

 **||** : chanson suivante

**F1** : bloque / débloquent les buzzers

 : mauvaise réponse

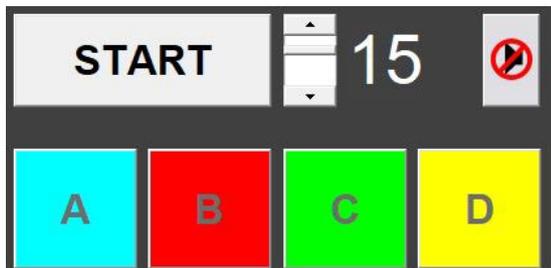
**OK** : valide la bonne réponse (bonus)

 : retour CUE

 : pause / play

**F2** : valeur score + (bonus)

Ce mode permet à tous de choisir une réponse A, B, C ou D. La question ne s'affiche pas et doit être donnée oralement.

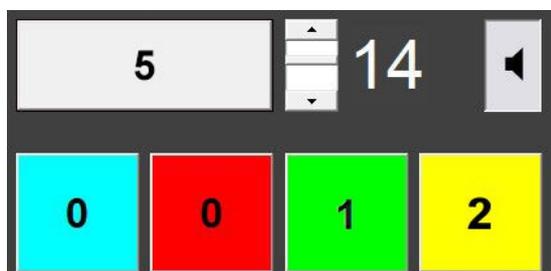


- Le curseur permet de choisir le temps alloué pour répondre : sans limite de temps (0), 10", 15", 20", 30", 45", 60", 90" ou 120". Le son J9 (ou le CUE si le mode audio est activé) est joué en fin de chrono.

- le bouton AUDIO [🔊] permet d'activer la lecture automatique d'un son (ou d'une vidéo en mode fenêtre) de la playlist en même temps que le vote démarre.

- [START] permet de lancer le vote pour tous les buzzers  
les joueurs participent en appuyant sur les boutons [A], [B], [C] ou [D] de leur buzzer.

- 4 boutons "réponse" [A], [B], [C], [D] : ils affichent le nombre de vote pour chaque réponse. Quand tous les joueurs ont participé (ou que le temps est écoulé), il est possible d'affecter des points automatiquement à ceux qui ont la bonne réponse en cliquant sur le bouton correspondant. *Les buzzers concernés s'allument*



*Dans cet exemple, l'audio est activé, sur 8 buzzers, 1 a répondu "C", 2 ont répondu "D". Il reste 14" et 5 buzzers n'ont pas voté...*

*En cliquant sur le bouton [D], on attribue des points aux buzzers qui ont répondu "D". *Les buzzers concernés s'allument en jaune !**

Les expressions "Votez", "Fin", "Bravo !" sont modifiables depuis le module [media]

Grace à la télécommande bleue (en option), vous pouvez gérer le QCM à distance :

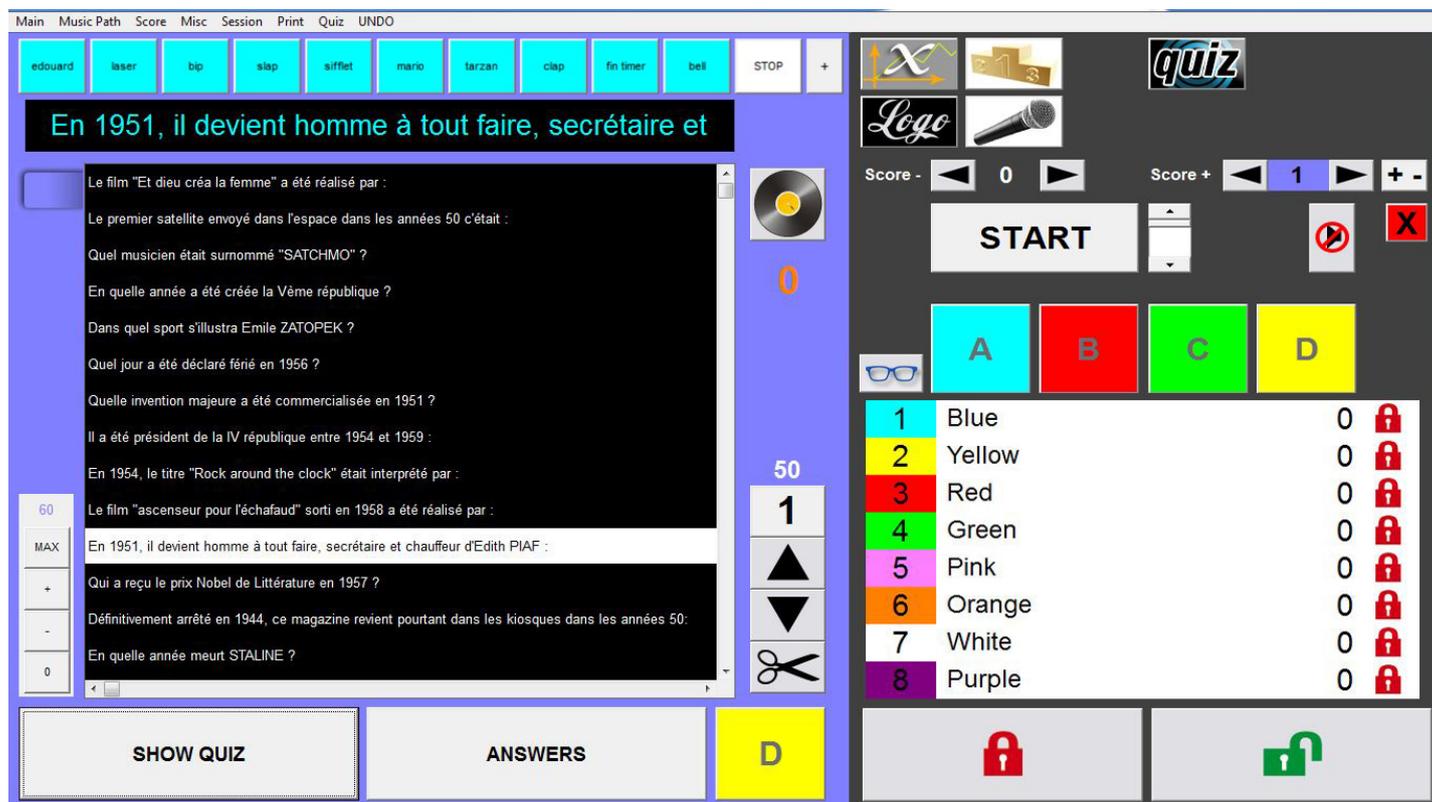
- ▶ || : démarrer le QCM
- ▲ : valider réponse A
- : valider réponse C
- F1 : stoppe le QCM
- OK : valider réponse B
- F2 : choix durée
- ▼ : valider réponse D

*! Astuce, pour jouer un son à chaque fois que le vote commence : nommez un fichier audio "BRAVO" et placez-le tout seul dans un répertoire. Depuis le menu "discothèque", charger ce répertoire (il affiche un seul fichier !) et passez en mode "random"... En mode QCM, activez le son. Désormais, à chaque clic sur "Start", votre fichier "BRAVO" sera joué....*

## ● Mode QUIZ (QZ)



Le mode QUIZ est une version évoluée du mode QCM et s'appuie sur le module quizMAKER pour la fabrication des questionnaires. Vous pouvez rédiger des questions fermées avec 2,3 ou 4 réponses possibles (réponse pour TOUS avec appui sur les boutons A,B,C ou D) OU des questions ouvertes (mode RUSH : réponse via le GROS bouton, le plus rapide prend la main).



Pour lancer un QUIZ suivez ceci :

- 1 – Charger un QUIZ depuis le menu QUIZ – *Charger un QUIZZ* : les questions (et réponses) s'affichent.
- 2 – [VOIR LA QUESTION] affiche la question\* et son média sur l'écran n°2\*\*
- 3 – [LES REPONSES] affiche les 2,3 ou 4 propositions sur l'écran n°2 (non dispo pour les questions ouvertes)
- 4 – [START]\*\*\* lance le vote avec ou sans timer (pas de timer en mode RUSH) !
- 5 – Quand le vote est fini : un seul clic [BOUTON REPONSE] affiche la bonne réponse (+ l'anecdote) et affecte les points !  
Pour les questions ouvertes, le logiciel réagit comme en mode blindtest. Vous retrouvez donc un bouton rouge [MAUVAISE REPONSE] et un vert [BONNE REPONSE]. Les buzzers concernés s'allument

\* l'activation du mode RANDOM permet de lancer une question choisie aléatoirement.

\*\* si la question ne contient pas de média ou que le média est une image JPG et que le bouton AUDIO est activé, un son choisi aléatoirement dans le répertoire en cours sera joué automatiquement.

\*\*\* START peut être activé automatiquement. Cf écran config

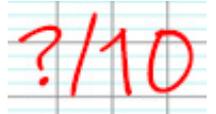
Pour rédiger vos QUIZ, utilisez le module "quizMAKER". Pour chaque question vous pouvez définir :

- la question mode "ABCD" ou "RUSH"
- de 2 à 4 propositions de réponse, la bonne réponse et une anecdote
- le nombre de point attribué
- la police, sa taille, son alignement, la couleur du texte, la couleur du fond pour la question, les réponses et l'anecdote
- le média associé (sans, image, son, vidéo) et la façon dont il s'affiche
- un fond d'écran
- l'affichage des étiquettes ABCD

Grace à la télécommande bleue (en option), vous pouvez gérer le QUIZ à distance :

- ▶▶ : affiche question
- F1 : stoppe le vote
- bloque/débloque les buzzers (mode RUSH)
- ▲ : affiche réponses (ou mauvaise réponse en mode RUSH)
- OK : valide la bonne réponse
- : démarre le vote
- F2 : choix durée

## ● Mode VOTE (VO)



Pour obtenir une note attribuée par un vote du public. Suite à un challenge par exemple...

Dans le temps imparti, tout le monde peut voter ! "A" étant la meilleure note (10/10), ne pas voter étant la pire (0/10), une note moyenne est affichée en conséquence des votes reçus.

5 valeurs de vote sont possibles sur les buzzers. Dans l'ordre décroissant : [A], [B], [C], [D], pas de vote

- le bouton [? / MOY] permet de choisir le résultat qui sera affiché :
  - [MOY] = moyenne des votes (une note sur 10)
  - [?] = le nombre de vote A, B, C et D
- Le curseur permet de choisir le temps alloué (pas de valeur = sans limite de temps)
- [START] permet de lancer le vote
- les boutons [A], [B], [C] ou [D] (au choix) arrêtent le vote et affiche le résultat.

Les expressions "Votez", "Fin" sont modifiables depuis le module [media]

Grace à la télécommande bleue (en option), vous pouvez gérer le VOTE à distance :

▶ || : démarre

OK : arrêt / affichage

■ : Moyenne ou Votes

F2 : choix durée

## ● Mode CHRONO (CH)



Lance un chrono ou un compte à rebours...

- Le curseur permet de choisir le temps alloué (pas de valeur = chrono. Valeur = compte à rebours)
- [START] démarre le chrono
- les boutons [A], [B], [C] ou [D] (au choix) arrêtent le chrono.

Grace à la télécommande bleue (en option), vous pouvez gérer le CHRONO à distance :

▶ || : démarre

OK : arrêt

F21 : choix durée

*! le réglage du temps (durée) peut s'afficher sur l'écran 2 en "Mode discret".*

Ex : T10 = Compte à rebours 10 secondes

T = PAS de limite de temps (ou chrono en Mode CHRONO)

## ● option THE LIST (TL)



Cette ultime épreuve est tirée d'une célèbre émission anglaise. C'est une épreuve individuelle, idéale pour une finale pendant laquelle 2 joueurs s'affronteront tour à tour, qui consiste à identifier le plus de chansons possibles dans le temps imparti !

**Prérequis :**

Charger une playlist (seul l'audio est joué), définissez un temps de réponse, un score par bonne réponse et choisissez une équipe.

**On joue :**

**[START]** : la 1<sup>ère</sup> chanson démarre. L'équipe qui joue a 2 options :

- passer à la chanson suivante en appuyant sur A,B,C ou D (**GROS bouton**) sur son buzzer\* (joue AUDIO WRONG si option cochée)
- donner une réponse :
  - Réponse fausse, vous **[PASSEZ]** à la chanson d'après\* (joue AUDIO WRONG si option cochée)
  - Réponse bonne, vous **[VALIDEZ]**, le chrono s'arrête\*\* (joue AUDIO SCORE si option cochée), la chanson en question est retirée de la liste et l'équipe marque ! Relancer en cliquant sur **[PASSEZ]**\*

En fin de partie, **[VALIDEZ]** pour ajouter le score.

\* En fin de playlist on revient à la 1<sup>ère</sup> chanson...

\*\* Profitez-en pour jouer le CUE (HOOK)

Grace à la télécommande bleue (en option), vous pouvez gérer le JEU à distance :

- ▶|| : démarre
- ▲ : mauvaise réponse (passe)
- OK : valide la bonne réponse
- : pause / play (musique + chrono)
- ▼ : retour CUE
- F2 : choix durée

## ● option DFTL



DFTL comme « Don't Forget The Lyrics...© » le format original du jeu « N'oubliez pas les paroles© » !

Avec cette option, vous jouez une chanson (un clip). Quand la lecture s'arrête au moment prévu, vous posez la question de votre choix : *Complétez ces paroles ? En quelle année est sortie ce tube ? Dans ce duo, qui chante juste après ?*

L'option DFTL fonctionne uniquement en mode BLINDTEST et en mode QUIZ

**Prérequis :**

Nous allons cette fois utiliser les points CUE1 et CUE2. Pour chaque chanson (clip) à utiliser, vous devez donc

- programmer CUE1 : le point à partir duquel la lecture va stopper [STOP]
- programmer CUE2 : le point à partir duquel la lecture reprendra lors de la réponse [>>]

**On joue en mode BLIND TEST :**

[▶|| / CHANSON SUIVANTE] : la chanson démarre et s'arrête à CUE1

[F1 / verrou vert] : pour débloquer les buzzers (seul le déblocage manuel est proposé)

On BUZZ ? Si la réponse est bonne [OK / **BONNE REPONSE**] : la chanson redémarre à CUE2

**[MAUVAISE REPONSE]** relance...

**On joue en mode QUIZ :**

[▶|| / QUESTION] : la chanson démarre et s'arrête à CUE1. La « question » n'apparaît pas !

[▲ / LES REPONSES] : la « question » et les « réponses » s'affichent

[■ / START] : démarre le vote

[OK / **BONNE REPONSE**] : affiche la bonne réponse et relance la lecture à CUE2

Pour l'utilisation de la télécommande bleue (en option), voir dans les modes respectifs BLINDTEST ou QUIZ

**- 1 - Mode recherche :**

Un simple clic sur la zone de recherche (écran Discothèque) permet de saisir au clavier la chaîne de caractère qui servira de filtre. Un avertissement signale qu'aucun fichier n'est disponible.

Si l'option "Virtual Keyboard" est activée, un clavier apparaît à l'écran :



! le clavier disparaît automatiquement s'il n'est pas utilisé

**- 2 - Module de mémorisation HOTCUE, VOLUME et IMAGE "POCHETTE"**

Pour chaque media, vous pouvez mémoriser 4 points cue :

- [START], début du morceau en lecture automatique (utilisé quand on clique [chanson suivante])
- [HOOK], point de refrain en lecture automatique (bonne réponse)
- [CUE 1] et [CUE2], lecture manuelle

Le HOOK, c'est la partie de la chanson que tout le monde retient, chante, etc... En général, le refrain. Vous pouvez, pour chaque morceau marquer un HOTCUE qui permet ensuite (si l'option est sélectionnée) de jouer le HOOK quand un score est marqué. Exemple : une chanson démarre. Une équipe buzze, la lecture s'arrête. L'équipe donne la bonne réponse. Vous lui attribuez le point. Aussitôt la lecture de la chanson reprend au refrain, ce qui permet à tout le monde d'identifier la chanson, de chanter, etc...

**4 BOUTONS HOTCUE :**

Clic : marque le point ou loop / Ctrl+clic = marque le point / Alt+clic = efface le point

- et + déplace le point (+Shift, +Ctrl et +Alt, changent la "taille" du déplacement)



[REC] mémorise les points (alt+clic : efface tout)

Prévisualisation de la vidéo (ou forme d'onde pour les fichiers audio)

Le curseur vertical sert à régler le volume de base de chaque morceau de 0 à 100. Ici 90. (Sinon, c'est le réglage "Niveau audio principal" qui est utilisé)

[FIND] : charge le répertoire d'origine

[RAZ], [Retour], [Lecture], [Pause], [Avance]

[...] : sélection d'une image "pochette" avec preview

**Pour sélectionner et lire un morceau dans ce module, il suffit (si le module est actif) de double-cliquer sur un morceau directement depuis la discothèque ou la playlist !!!**

**!!! pour les possesseurs de versions antérieures à 5.58, il est nécessaire de modifier votre "fichier cue" existant pour l'adapter, nous contacter.**

### - 3 - Music Path : gestion des 20 touches de raccourcis vers les répertoires du disque dur



Ce module s'affiche dans 2 cas :

- vous avez cliqué sur un BOUTON affichant « ? »
  - Dans le menu, vous cliquez MUSICPATH – CHANGE CURRENT
- (1) – choix du disque local. Les disques "réseau" ne sont pas pris en compte  
(2) – choix du répertoire. Le répertoire sélectionné est symbolisé par un dossier "ouvert"  
[SAUVER] enregistre un raccourci vers le répertoire sélectionné pour le BOUTON courant  
[def] mémorise un répertoire par défaut.  
[?] permet d'enregistrer un raccourci en choisissant l'un des 12 autres boutons au choix  
[X] ferme le module

### - 4 - 2<sup>ème</sup> écran (paramètres d'affichage Windows en mode 'bi-écran, bureau étendu') :

Cette fonction permet de proposer un affichage à destination du public avec :

- Les scores : équipe par équipe avec classement automatique. Clic sur une équipe de la liste pour allumer le buzzer. Clic sur le bouton [PODIUM] pour changer de page
- "Qui buzz ?" : rappel en couleur du buzzer actionné
- Réponse : affichage du nom du fichier ou des ID3Tag Artiste, Titre et Année\*
- Réponse : affichage d'une image (pochette du disque, hauteur max 400 pixels)
- Modes QCM, QUIZ, VOTE & CHRONO
- l'affichage de la réponse (pour les musiques en mode Blind test) :
  - 1 – Que le texte (nom de fichier ou tag Id3 suivant votre choix)
  - 2 – Que l'image "pochette" (si dispo, sinon texte)
  - 3 – Texte + image "pochette"
- l'affichage de clip vidéo avec 4 modes au choix :
  - 1 – Question / Réponse, dans une fenêtre (par défaut en en mode QCM)
  - 2 – Question / Réponse, plein écran\*
  - 3 – Réponse seulement, dans une fenêtre (avec le texte)
  - 4 – Réponse seulement, plein écran\*

*Pour régler précisément la position du 2<sup>ème</sup> écran : double clic au centre du 2<sup>ème</sup> écran, des flèches de réglage apparaissent, clic sur Ok pour sauvegarder la position...*

Vous pouvez définir la police principale (Arial par défaut) qui sera utilisée pour les textes (sauf liste des scores et compteurs). La taille reste définie automatiquement. Pour valider un changement de police, il peut être nécessaire de désactiver puis de réactiver l'affichage du 2<sup>nd</sup> écran.

*\* L'affichage d'une vidéo en plein écran (avec un bouton JINGLE programmé ou en live pendant le JEU) dépend du format natif de la vidéo. En mode QUIZ, les vidéos sont affichées telles que positionnées et dimensionnées dans quizMAKER.*



## - 5 - Affichage mode SCORE ou mode REPONSE :

En mode SCORE (par défaut) : liste des équipes avec scores et "qui a buzzé"

En mode REPONSE :

- BLIND-TEST : affiche qui a buzzé et qui a buzzé en 1er
- QCM (ABCD) : affiche qui a buzzé, la réponse de chacun (case colorée en fonction) et signale qui a répondu le 1er
- QUIZZ : affiche qui a buzzé, la réponse de chacun (case colorée en fonction) et signale qui a répondu le 1er

Dans cet exemple en mode QUIZZ avec 10 buzzers activés, la bonne réponse était C

Le buzzer 1 a répondu B

Le buzzer 2 a répondu A

Le buzzer 3 a répondu D

Les buzzer 4 et 6 ont répondu C. Le buzzer 4 est signalé comme étant le 1<sup>er</sup> à avoir donné la bonne réponse.

Les autres sont en attente de réponse.

Si l'option "points x2" est choisie, le buzzer 4 marquera le double de points. Le buzzer 6 les points normaux.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50

Vérifiez et montrez les réponses de chacun en cliquant sur les cases colorées :

- Simple clic : le buzzer correspondant va s'allumer de la même couleur que la case cliquée
- Double-clic : tous les buzzers qui ont donné la même réponse que la case cliquée s'allume !

## - 6 – Ecran STAT

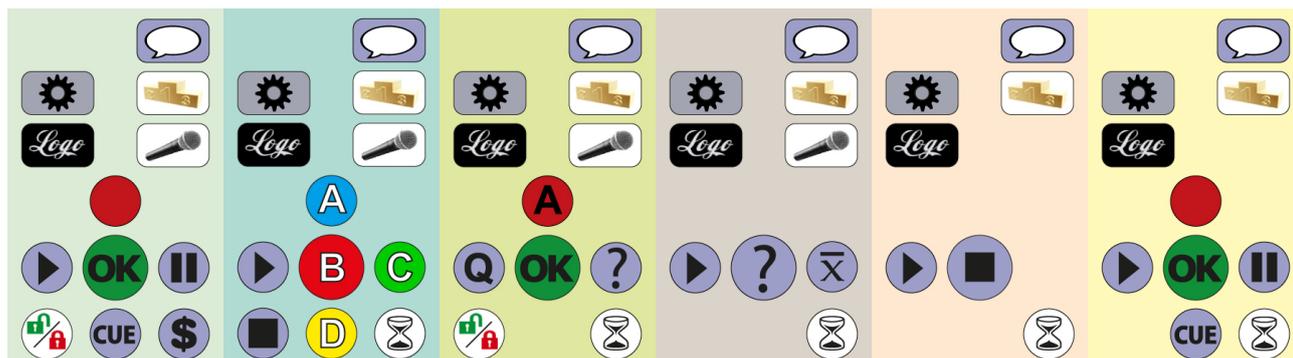


Il permet d'afficher diverses infos sur la partie : score, nb de réponses, temps moyen, meilleur temps de réponse.

- [???] permet de choisir une équipe de façon aléatoire (avec animation lumineuse des buzzers + écran)
- [WIN] permet d'afficher le media "winner". [3], [2], [1] pour afficher le podium avec image + nom d'équipe et score
- Vous pouvez cliquer sur l'un des équipes directement dans la liste pour allumer son buzzer (couleur correspondante) et afficher à l'écran
- [TRACE] affiche l'historique des scores de la session en cours. [session] > [reset] initialise cette liste.
- [PRINT] imprime le tableau

## - 7 - TELECOMMANDE VIRTUELLE :

Elle vous permet de vous entrainer au maniement de la télécommande (dispo en option) ou de lancer les différentes phases de jeu tout en minimisant la fenêtre principale.



iZiMiX est une marque déposée de SARL BONG COMMUNICATION

www.izimix.com/enjoy-izimix-fr OU www.bongcommunication.com/izimix-btm

## - 8 – TAG ID3 :

les ID3Tag sont des champs de données de type texte associés à un fichier mp3.

Pour les paramétrer sous MS Windows : clic droit sur le fichier mp3, puis "propriété", onglet "Résumé. Modifier les champs "Musique – Artiste" puis "Description – Titre".

Pour des modifications en masse, nous vous conseillons l'utilisation d'un éditeur de tag shareware, tel que "Mp3Tag Editor" - <http://www.mp3tag.de/>

Si vous n'utilisez pas les tag ID3, choisissez l'option NOM DE FICHIER (cf ECRAN DE CONFIG > DIVERS).

Nous vous conseillons alors de nommer vos morceaux de la façon suivante :

*ARTISTE (en majuscule) titre (en minuscule).mp3*

*Exemple : AQUA barbie girl.mp3*

Ainsi iZiMiX saura comment découpé l'info pour l'afficher correctement !

Ne pas utiliser de caractères spéciaux tel que point, virgule, point-virgule, etc...

## - 9 – GESTION DES SCORES :

Sauvegarde des scores : les modifications de scores sont automatiquement sauvegardées.

Quand vous relancez le programme, vous pouvez rappeler les scores de la dernière partie [MENU] > [SCORE] > [RESTAURER].

Gestion des manches :

Le menu [SCORE] > [ENREGISTRER] vous permet lui de sauvegarder les scores à tous moments pour remettre à zéro entre plusieurs manches !

Exemple :

- à la fin de la manche 1, vous enregistrez les scores, et vous remettez à 0 [SCORE] > [RAZ] \*

- pour la manche 2. Vous pouvez donc récompenser le gagnant de la manche 1 et celui de la manche 2.

- En fin de partie, vous pouvez ajouter [MENU] > [SCORE] > [AJOUTER] les scores enregistrés à ceux en cours. (Manche 1 enregistrés + Manche 2 en cours) pour déterminer le GRAND vainqueur !

*\*les autres valeurs (nb de bonnes réponses, temps moyen, meilleur temps) sont elles conservées toute la partie !*

Les scores individuels peuvent être modifiés. Double clique sur une équipe de la liste - cf écran principal (3) :



[<<] : recharge le score en cours

SCORE : saisie manuelle d'un score, d'une valeur

[-] : retranche la valeur saisie

[+] : ajoute la valeur saisie

[x2] : double le score

[OK] : confirme les modifications

[X] : ferme la fenêtre

Aussi sur cette fenêtre :

- l'image de l'équipe

- le nom de l'équipe, [ ] efface le nom, [couleur] pour le choix de la couleur

Pour tout remettre à zéro : [SESSION] > [RESET]

iZiMiX est une marque déposée de SARL BONG COMMUNICATION

[www.izimix.com/enjoy-izimix-fr](http://www.izimix.com/enjoy-izimix-fr) OU [www.bongcommunication.com/izimix-btm](http://www.bongcommunication.com/izimix-btm)

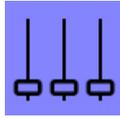
## - 10 – MODE DJ :

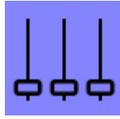
Le mode DJ permet de lire en continu le contenu d'une playlist ou d'un répertoire (avec le mode RANDOM activé).

Les chansons sont simplement jouées à la suite les unes des autres\*.

L'enchaînement se fait automatiquement à quelques secondes de la fin\*

Le mode DJ est dispo seulement depuis le mode de jeu BLINDTEST !



Pour activer, cliquez sur  puis cliquez sur [CHANSON SUIVANTE] pour démarrer la lecture.

Lorsqu'il est activé :

- les buzzers restent bloqués.
- Les fonctions d'édition de playlist sont les mêmes.
- vous ne pouvez pas changer de mode de jeu.
- les boutons HOTCUE, PAUSE, << sont désactivés
- le nombre de chansons jouées n'est pas incrémenté.



Pour revenir en mode normal, cliquez à nouveau sur . Si la playlist est vide (mode RANDOM off), la lecture stoppe en fin de morceau.

\* Les vidéos ne sont pas affichées. Seul l'audio sera joué.

## - 11 – SMART ORDER :

Les SMART ORDER sont des commandes spéciales que vous pouvez "programmer" dans vos play-lists.

SMART ORDER JINGLE :

Imaginons que dans votre session de blindtest, vous passiez d'une série DISCO à une série ROCK et que vous vouliez jouer le JINGLE "ROCK" : une image JPG pour le second écran... Programmez simplement le SMART ORDER correspondant !

Quand vous cliquerez [CHANSON SUIVANTE], le jingle programmé sera diffusé.  
Vous cliquez [CHANSON SUIVANTE] pour continuer...

SMART ORDER MODE :

Quand vous cliquerez [CHANSON SUIVANTE], ils peuvent activer certaines options de jeu

**! Les SMARTS ORDER ne sont pas effectif en mode DJ**

**Ce module optionnel permet la création de QUIZ utilisable depuis le logiciel iZiMiX BTM.  
Vous le trouverez dans ce répertoire C:\bong\ENJOY IZIMIX\**

En partie haute : la liste des questions avec les réponses possibles, la bonne réponse et le média

En partie basse : l'éditeur de question avec les différentes options

Pour chaque question vous pouvez définir :

- *l'intitulé de la question*
- *le type de question :*
  - *QCM : questions avec 2, 3 ou 4 propositions de réponse Tout le monde vote A, B, C ou D*
  - *QO : questions ouvertes (RUSH) avec 1 seule réponse (ou sans réponse) affichée. Le buzzer le plus rapide répond oralement*
- *la bonne réponse (pour les QCM)*
- *l'anecdote "Story" qui sera affichée (si renseignée) au moment de la bonne réponse*
- *le nombre de point attribué pour une bonne réponse et/ou retranché pour une mauvaise*
- *pour chaque élément (question, réponses, anecdote) : la police, sa taille, son alignement, la couleur du texte et du fond*
- *le média associé : sans, image, son, vidéo / utilisé dès la question ou seulement au moment de la réponse*
- *un fond d'écran\* : image*
- *le design complet : position, taille*

*\* si pas d'image de fond choisie, l'image par défaut est utilisée. (dans la page CONFIGURATION>MEDIA à QUIZ MODE DEFAULT)*

Les médias diffusables :

*Audio : mp3  
Vidéo : mp4, mov, wmv  
Image : jpg.*

**Il est possible d'éditer des QUIZ créés sous EXCEL. Reportez-vous à la FAQ pour en savoir plus...**

## Exemples :

**Question ABCD** (bonne réponse A) avec un fond d'écran et un média photo joué dès la diffusion de la question. (si le media est audio et comporte un CUE, la lecture reprendra là lors de la validation de la bonne réponse). Les mauvaises réponses seront affichées en GRIS. Anecdote visible en même temps que la bonne réponse.

46 questions

ID	Question	A	B	C	D	Good
1	Quel est le prénom du père de Marty ?	Emmet	Georges	Biff	Seamus	B
2	Mario est apparu pour la première fois dans Donkey Kong sous le	Charpentier	Plombier	Jardinier	Coiffeur	A
3	En 1983, Yannick Noah remporte le tournoi de Roland Garos en	7 - 6	6 - 3	6 - 4	5 - 7	A
4	Quel poète du XIXe siècle a été surnommé « l'homme aux semelles	Antoine Jofre	Arthur Rimbaud	Édouard Dujardin	Charles Baudelaire	B
5	En 85, Michael Jackson, Lionel Ritchie et d'autres artistes	24	34	44	54	C
6	Pour quel produit Marie-Pierre Casey a-t-elle glissé sur de longues	Carolin	Breeze	O'Cédar	Pliz	D
7	1981 c'est le début du groupe Indochine. Quel chanteur français	Gérard Lenorman	Didier Barbelivien	Laurent Voulzy	Jean-Jacques	A
8	Comment se prénomme le cow-boy héros de la saga Toy Story ?	Woody	Randy	Jessy	Pile-Poil	A
9	Quelle ancienne enseigne d'hypermarchés française écrasait les	Champion	Suma	Radar	Mammoth	D
10	Dans les films d'animation en pâte à modeler, qui est le partenaire	Rouky	Kaa	Coyote	Gromit	D
11	Quel nom porte la première base « zéro-émission » du monde en	Princesse Elisabeth	Neumayer 3	Concordia	Dôme Fuji	A
12	Qui a réussi en 1986 la traversée du Pôle Nord en tirant lui-même	Henri Joutel	Guy Bernardin	Louis Marot	Jean-Louis Étienne	D

With **SELECTED** question... **EDIT** **UP** **DOWN** **CUI** **ABCD mode** **46** **RENUM LIST** **clear**

Question n° **1** Quel est le prénom du père de Marty ?

ANSWER ?

RUSH

A

B

C

D

SHAKE

Text design

Style

Question  Calibri

Size 36 Bold  Align C Color  Back color

Answer(s)  Calibri

Size 36 Bold  Align L Color  Back color

Story  Arial

Size 24 Bold  Align L Color  Back color

DESIGN

Score

Good 2

Bad -1

CLEAR UPDATE this question ADD as new question

Answer A / RUSH Emmet

Answer B Georges

Answer C Biff

Answer D Seamus

Story Le 1er film de la saga Retour vers le futur est sorti en 1985 !

**Question RUSH** avec un fond d'écran et un media (photo) affiché au moment de la réponse. Le texte de réponse (si renseigné) et l'anecdote (si renseignée) seront aussi affichés.

C:\bong\ENJOY IZIMIX\quiz\quiz golf.txt : 19 questions

ID	Question	A	B	C	D	Good
1	Quel est le prénom du père de Marty ?	Emmet	Georges	Biff	Seamus	B
2	Mario est apparu pour la première fois dans Donkey Kong sous le	Charpentier	Plombier	Jardinier	Coiffeur	A
3	En 1983, Yannick Noah remporte le tournoi de Roland Garos en	7 - 6	6 - 3	6 - 4	5 - 7	A
4	Quel poète du XIXe siècle a été surnommé « l'homme aux semelles	Antoine Jofre	Arthur Rimbaud	Édouard Dujardin	Charles Baudelaire	B
5	En 85, Michael Jackson, Lionel Ritchie et d'autres artistes	24	34	44	54	C
6	Pour quel produit Marie-Pierre Casey a-t-elle glissé sur de longues	Carolin	Breeze	O'Cédar	Pliz	D
7	1981 c'est le début du groupe Indochine. Quel chanteur français	Gérard Lenorman	Didier Barbelivien	Laurent Voulzy	Jean-Jacques	A
8	Comment se prénomme le cow-boy héros de la saga Toy Story ?	Woody	Randy	Jessy	Pile-Poil	A
9	Quelle ancienne enseigne d'hypermarchés française écrasait les	Champion	Suma	Radar	Mammoth	D
10	Dans les films d'animation en pâte à modeler, qui est le partenaire	Rouky	Kaa	Coyote	Gromit	D
11	Quel nom porte la première base « zéro-émission » du monde en	Princesse Elisabeth	Neumayer 3	Concordia	Dôme Fuji	A
12	Qui a réussi en 1986 la traversée du Pôle Nord en tirant lui-même	Henri Joutel	Guy Bernardin	Louis Marot	Jean-Louis Étienne	D

With **SELECTED** question... **EDIT** **UP** **DOWN** **CUI** **Rush mode** **19** **RENUM LIST** **clear**

Question n° **5** En 85, Michael Jackson, Lionel Ritchie et d'autres artistes américains s'unissent autour du projet We are the world. Combien étaient-ils en tout ?

ANSWER ?

RUSH

A

B

C

D

SHAKE

Text design

Style

Question  GillSans

Size 28 Bold  Align L Color  Back color

Answer(s)  **Gill Sans Ultra Bold**

Size 48 Bold  Align L Color  Back color

Story  GillSans

Size 28 Bold  Align L Color  Back color

DESIGN

Score

Good 5

Bad -1

CLEAR UPDATE this question ADD as new question

Answer A / RUSH 44

Answer B

Answer C

Answer D

Story We are the world est la chanson la plus vendue de l'histoire !

## Liste des fonctions :

[EDIT]	- permet d'afficher le détail de la question dans la partie éditeur (voir mode AUTO EDIT dans le menu)
[UP, [DOWN]	- navigation dans les questions
[CUT]	- supprime la question sélectionnée
[RENUM]	- renumérote la liste des questions (automatique avant la sauvegarde)
[CLEAR]	- initialise les champs
[UPDATE]	- affecte les modifications
[ADD]	- ajoute une nouvelle question
[SCORE]	- pour modifier le nombre de points à ajouter ou à soustraire
[TEXT DESIGN]	- choix de la police, de la taille, de l'alignement - choix de la couleur du texte et du fond
[LOAD BG] / [MEDIA]	- charge une image de fond / un média (image, son ou video)
[ ] Q/A	- le media est lu dès la question
[ ] A only	- le media est lu avec la bonne réponse
[ ] Q sound / A video	- pour les vidéo : le son est lu avec la question, la vidéo avec la bonne réponse
[CLEAR]	- efface le lien vers les médias
[R] [A] [B] [C] [D]	- pour choisir la bonne réponse QCM (affichage en vert) ou LA réponse en mode QO (en rouge)
[SHAKE]	- mélange les réponses QCM de la question en cours
[DESIGN]	- pour dessiner la présentation de chaque question du quiz / voir les modifs

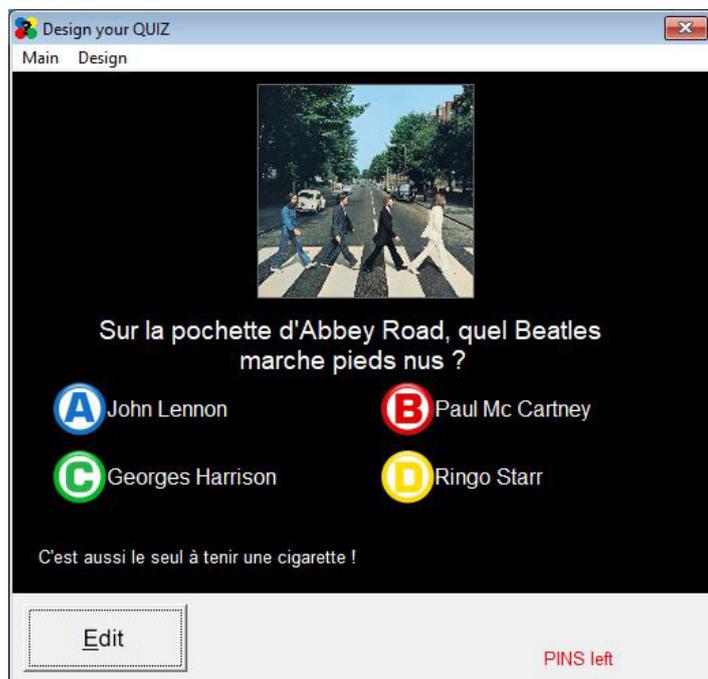
## Le menu :

- MAIN
  - CHARGER un quiz
  - SAUVEGARDER un quiz
  - COMMENCER un nouveau quiz
  - IMPORTER un quiz rédigé sous EXCEL (consultez la FAQ pour en savoir plus)
  - IMPORTER un quiz [OpenQuizDB.org](http://OpenQuizDB.org) (consultez la FAQ pour en savoir plus)
- MISC
  - AUTO EDIT : affichage automatique du détail de la question dans l'éditeur.
  - SET questions : pour dupliquer les réglages en cours sur toutes les questions.
  - SHAKE questions : pour "mélanger" les bonnes réponses ABCD sur toutes les questions.
  - print : imprime le quiz chargé
- 2<sup>nd</sup> SCREEN SIZE : - en fonction de la résolution de l'écran 2 et donc du réglage dans Enjoy iZiMiX (CONFIG >RESOLUTION 2<sup>nd</sup> ECRAN)

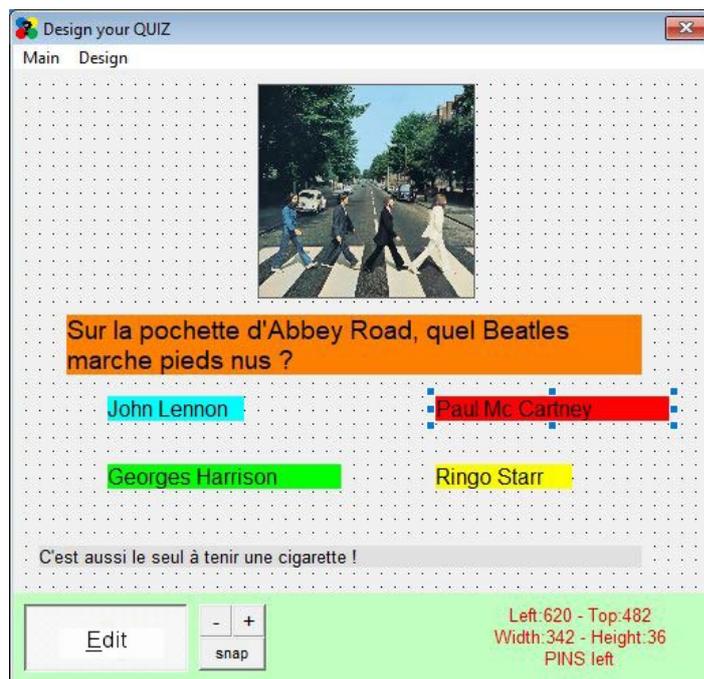
## Le mode DESIGN

Il permet de modifier la taille, l'emplacement des questions, réponses et média et la position des étiquettes ABCD. Il est possible d'enregistrer et de réutiliser des modèles de présentation.

### *Ecran design*



### *En mode édition*



### Liste des fonctions :

[Edit]	- autorise le mode édition qui permet les modifications (alt +E)
[-] [+]	- change la taille de la grille
[snap]	- grille magnétique

### Le menu :

- main
  - /save : sauve le design en cours (template)
  - /load : charge un design
- design
  - /default all : applique le design par défaut
  - /default media : position par défaut du media
  - /PINS left : étiquettes ABCD à gauche
  - /PINS above center : étiquettes ABCD au-dessus au centre
  - /PINS above left : étiquettes ABCD au-dessus à gauche
  - /NO pins, COLORED words : pas d'étiquettes ABCD, réponses 4 couleurs
  - /NO pins, COLORED boxes : pas d'étiquettes ABCD, réponses en noir + fond 4 couleurs
  - /NO pins, BLACK words : pas d'étiquettes ABCD, réponses en noir

## LE MATERIEL

### ● Contenu du pack HF :

- 1 récepteur HF USB modèle B215 "classic" ou B303 "RGB"
- 4 ou + buzzers lumineux QCM (jusqu'à 50 buzzers) modèle B215 "classic" ou B303 "RGB"
- 1 télécommande en option, modèle B215 "classic" ou B303 "RGB"

La matériel B303 "RGB" offre d'avantage de possibilités d'éclairage pour buzzers (64 nuances) en fonction des phases de jeu ! Les 2 types de matériel ne sont pas compatibles ni mélangeables.



#### Buzzer HF 2.4 GHz

- 1 GROS bouton lumineux pour jeu de rapidité (RUSH)
- 4 boutons ABCD pour QCM / QUIZ
- S'allume en vert (prêt à jouer), rouge (stand-by)
- Clignote blanc (en cas de buzz)
- 64 couleurs RGB suivant les phases de jeu
- Alimentation : 2 piles LR20 1,5v pour 200h, rechargeable



#### Récepteur HF 2.4GHz / USB

- Porté 50m
- Réception à 360°
- Jusqu'à 50 buzzers
- Alimentation via USB (ne brancher aucune autre alimentation sur le récepteur)
- Temps de réaction < 10 ms

#### Télécommande HF 2.4Ghz (en option)

- Permet d'accéder aux principales fonctions du logiciel à distance.
- Pointeur laser inclus
- Alimentation : 2 piles LR03 1,5v pour 1 an

#### LES FONCTIONS DE LA TELECOMMANDE

##### A - fonctions globales (dispo pour tous les jeux) :

- 1 - **MODE JEU\*** : change le mode de jeu : BT>AB>QU>VO>CH>TL
- 2 - **LOGO** : affiche le logo (écran 2)
- 3 - **TALKOVER** : baisse (ou remet) le niveau sonore
- 4 - **PODIUM** : affiche les scores
- 5 - **REPONSE** : re-affiche la réponse à la dernière question\*\*

\*cliquez pour changer le mode (visible sur écran 2 "mode discret"). Au bout de 2 sec le jeu bascule sur le mode choisi

\*\* en mode QUIZ RUSH : affiche la réponse ! à utiliser si personne ne répond par ex.

##### B - fonctions suivant jeu :

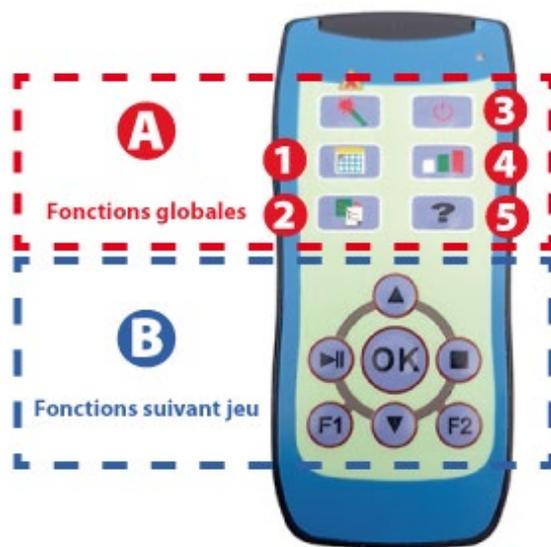
Elles changent suivant mode de jeu !

[Cf chaque mode de jeu pour détails](#)

! une télécommande virtuelle est disponible (ctrl + v)

#### Mise en route

- Connecter le récepteur sur un port USB
- Lancer le logiciel
- Appuyez sur le GROS bouton de chaque buzzer pour les allumer
- Depuis le panneau de paramétrage, adaptez le nombre de buzzer nécessaire
- Cliquez sur CONNECT puis OK



## ● Configuration HF



- **[CONNECT]** : permet d'activer le récepteur en fonction du nombre de buzzers (cf fonction 1 de l'écran configuration)

- **[ ] Beep\*** : active un bip sonore au niveau de chaque buzzer

- **[Test Batteries]\*** : affiche le niveau de batterie des buzzers

- **[POWER OFF]** : éteint les buzzers

- **[SET BUZZER ID]**: affectation des canaux pour chaque buzzer (*voir ci-dessous*)

\* *Non dispo avec le matériel B303*

**Après chaque modification, il convient de cliquer sur connect !**

### Procédure d'apprentissage ou de modification du canal physique des buzzers HF :

- Ouvrir le panneau de configuration
- Choisir ou saisir un numéro de canal (de 1 à 50) puis cliquez sur [Set Buzzer ID]
- Buzzer B215 "Classic" : Tout en appuyant sur le **GROS** bouton du buzzer, appuyez sur le bouton B. Il va clignoter en vert !
- Buzzer B303 RGB : appuyez sur le bouton C et, sans le relâcher, sur le **GROS** bouton...

*Pour les anciens buzzers B215 : Retirez les piles, appuyez sur le **GROS** bouton du buzzer en replaçant les piles.*

La télécommande B215 (en option) a le canal 0. Pour l'affecter, appuyez sur ▲ et 🔄

La télécommande B303 (en option) n'a pas de canal. Pour l'affecter, appuyez sur ▲ et 🔄

**D'origine, vos buzzers sont associés au récepteur livré.**

**! si vous changez de récepteur, il faudra réaffecter chaque buzzer !**

**! si vous ajoutez des buzzers, vous devrez affecter un numéro libre à chaque nouveau buzzer !**

**En mode TEST** (menu "BUZZER test"), appuyez sur l'un des boutons A, B, C ou D pour vérifier le numéro et le bon fonctionnement de chacun.

**Assurez-vous de n'avoir qu'un seul buzzer par canal et de paramétrer le nombre de buzzers en fonction !**

## ● MANAGER with software :

Indépendamment du paramétrage physique des buzzers (pour qu'ils "parlent" avec votre récepteur), vous pouvez ici modifier l'équipe associée à chaque buzzer (de base, équipe 1 = buzzer 1, etc...) !

*Par exemple : vous pouvez affecter le buzzer 3 sur l'équipe 6 ou alors affecter 2 buzzers sur la même équipe...*

iZiMiX est une marque déposée de SARL BONG COMMUNICATION

www.izimix.com/enjoy-izimix-fr OU www.bongcommunication.com/izimix-btm

## LES RACCOURCIS CLAVIER

<b>ctrl + C</b>	<i>ouvre la panneau de config</i>	<b>shift + P</b>	<i>pause</i>
<b>ctrl + S</b>	<i>sauvegarde la playlist</i>	<b>shift + R</b>	<i>&lt;&lt;</i>
<b>ctrl + L</b>	<i>charge la playlist</i>	<b>shift + 1</b>	<i>start</i>
<b>ctrl + E</b>	<i>efface la playlist</i>	<b>shift + 2</b>	<i>hook</i>
<b>ctrl + F1</b>	<i>minimise la fenêtre</i>	<b>shift + 3</b>	<i>cue 1</i>
<b>ctrl + P</b>	<i>change le répertoire courant</i>	<b>shift + 4</b>	<i>cue 2</i>
<b>ctrl + H</b>	<i>montre Hook recorder</i>		
<b>ctrl + V</b>	<i>montre la télécommande virtuelle</i>	<b>P</b>	<i>Podium</i>
<b>ctrl + R</b>	<i>reset de session</i>	<b>B</b>	<i>Logo</i>
<b>ctrl + X</b>	<i>affiche page stats</i>	<b>R</b>	<i>Réponse</i>
<b>ctrl + M</b>	<i>mélange la playlist</i>	<b>E</b>	<i>changement vue</i>
<b>ctrl + Z</b>	<i>tri la playlist A-Z</i>	<b>X</b>	<i>mode "discret"</i>
<b>ctrl + K</b>	<i>efface les doublons</i>	<b>D</b>	<i>DJ talkover</i>
<b>ctrl + U</b>	<i>Scanne les sous-dossiers</i>		
<b>ctrl + 1 (pavé num)</b>	<i>place le titre sélectionné en 1</i>		
<b>ctrl + 0 (pavé num)</b>	<i>supprime le titre sélectionné</i>	<b>shift + X</b>	<i>retour au mode blindtest</i>
<b>ctrl + - (pavé num)</b>	<i>remonte le titre sélectionné</i>	<b>shift + A</b>	<i>ABCD mode</i>
<b>ctrl + + (pavé num)</b>	<i>descend le titre sélectionné</i>	<b>shift + Q</b>	<i>QUIZZ mode</i>
		<b>shift + V</b>	<i>VOTE mode</i>
<b>F1 à F10</b>	<i>joue les jingles 1 à 10</i>	<b>shift + C</b>	<i>CHRONO mode</i>
<b>shift + F1 à F10</b>	<i>joue les jingles 11 à 20</i>	<b>shift + L</b>	<i>THE LIST mode</i>
<b>F11</b>	<i>stop</i>	<b>shift + F</b>	<i>Option NOPLP</i>
<b>F12</b>	<i>montre les 2 lignes de boutons</i>	<b>shift + D</b>	<i>Mode DJ</i>
		<b>shift + M</b>	<i>affiche/ferme mode discothèque</i>

	<b>BLIND TEST MODE</b>	<b>QCM MODE</b>	<b>QUIZ MODE</b>	<b>VOTE MODE</b>	<b>CHRONO</b>	<b>HIT LIST</b>
<b>N</b>	<i>Chanson suivante (next)</i>					
<b>L</b>	<i>Bloque buzzer (lock)</i>					
<b>U</b>	<i>Débloque buzzer (unlock)</i>					
<b>F</b>	<i>Mauvaise réponse (false)</i>		<i>False (Rush)</i>			<i>Chanson suivante</i>
<b>G</b>	<i>Bonne réponse (good)</i>		<i>Good (Rush)</i>			<i>Bonne réponse</i>
<b>S</b>		<i>Start</i>	<i>Start</i>	<i>Start</i>	<i>Start</i>	<i>Start</i>
<b>1</b>		<i>Réponse A</i>		<i>Stop</i>	<i>Stop</i>	
<b>2</b>		<i>Réponse B</i>				
<b>3</b>		<i>Réponse C</i>				
<b>4</b>		<i>Réponse D</i>				
<b>J</b>		<i>Audio mode</i>	<i>Audio mode</i>			
<b>Q</b>			<i>Voir question</i>			
<b>A</b>			<i>Voir réponses</i>			
<b>C</b>			<i>Voir bonne réponse</i>			
<b>M</b>				<i>Moyenne / Votes</i>		
<b>T (shift + T)</b>		<i>Temps +</i>	<i>Temps +</i>	<i>Temps +</i>	<i>Temps +</i>	<i>Temps +</i>
<b>+ (pavé num)</b>	<i>Score + (bonne réponse)</i>	<i>Score +</i>				<i>Score +</i>
<b>- (pavé num)</b>	<i>Score - (mauvaise rép.)</i>	<i>Score -</i>				<i>Score -</i>
<b>?</b>	<i>Random mode (pour la musique &amp; pour les questions quiz)</i>					

<b>En mode Discothèque</b>			
<b>shift + S</b>	<i>accès zone saisie recherche</i>		
<b>ENTER</b>	<i>lance recherche</i>	<b>shift + ENTER</b>	<i>efface recherche</i>
<b>+ (pavé num)</b>	<i>ajoute titre sélectionné à la playlist</i>	<b>1 (pavé num)</b>	<i>ajoute titre sélectionné à la playlist en 1<sup>er</sup></i>

## OPTION DMX

ENJOY iZiMiX permet de piloter des projecteurs à la norme DMX en fonction de différents événements.

Plusieurs choix de protocoles s'offrent à vous :

- directement via une interface ENTTEC OpenDmxUSB
- via le logiciel SweetLight
- via le protocole MIDI pour des logiciels type Daslight

**Le paramétrage et la création des SHOWS se font avec iZiDMX.exe** (disponible dans le répertoire C:\bong\ENJOY IZIMIX\).

Vous pouvez définir :

**TEAM FX :**

- 1 show pour "buzzer appuyé"
- 1 show pour "bonne réponse"

**GAME FX**

- 1 show par action de jeu

**STATS FX**

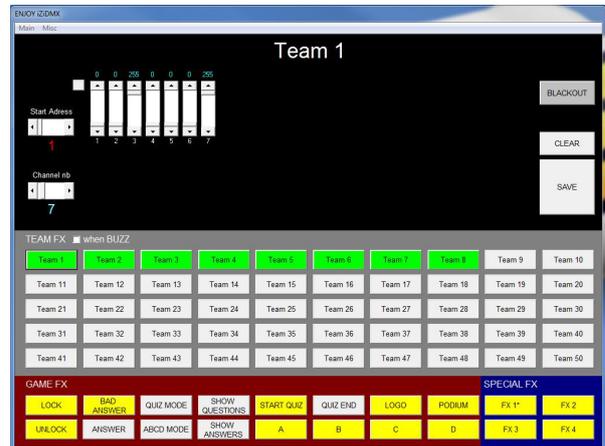
- 5 shows pour les résultats

**SPECIAL FX**

- 4 shows accessibles d'un clic

**JINGLE FX**

- 20 shows



Lisez la FAQ pour la configuration à faire suivant le protocole choisi !

**Activation DMX depuis ENJOY iZiMiX :**



- Pour activer les fonctions DMX, connectez votre interface (ou lancer le logiciel, cf FAQ) et cliquez sur le bouton [DMX connect] (depuis l'écran de configuration). Enjoy iZiMiX se connecte avec les mêmes paramètres que ceux utilisés dans iZiDMX

**5 types de show DMX :**

- Pour chaque équipe : 1 show quand le buzzer est appuyé, 1 show pour bonne réponse
- des shows en fonction des actions du jeu : mauvaise réponse, quiz, etc...
- des shows pour afficher les résultats (depuis la page [STATS])
- des FX, accessible directement.
- 1 show pour chaque bouton JINGLE

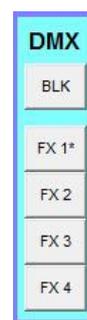
*! si un SHOW est manquant, c'est le show FX1\* qui est joué à la place*

**Interface et logiciels compatibles :**

ENTTEC OpenDmxUSB. Plus d'info à [www.enttec.com](http://www.enttec.com)



OU  Plus d'info à <https://sweetlight-controller.com/fr/>



OU Logiciel DMX midi : Daslight, etc...

iZiMiX est une marque déposée de SARL BONG COMMUNICATION

[www.izimix.com/enjoy-izimix-fr](http://www.izimix.com/enjoy-izimix-fr) OU [www.bongcommunication.com/izimix-btm](http://www.bongcommunication.com/izimix-btm)

## OPTION SCORE BOARD

Deux utilisations pour ces tableaux lumineux :

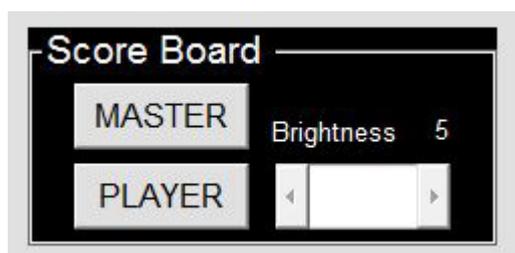
**MASTER** : 1 seul tableau (id = 1) destiné au meneur de jeu et permet de savoir "qui a buzzé" et d'autres infos de jeu. Il peut être placé n'importe où. Plusieurs tableaux (avec le même ID) peuvent être connectés pour diffuser à plusieurs endroits.

**PLAYER** : 1 tableau par équipe pour afficher les scores de chacune !

Mise en route : - une fois que le logiciel et les buzzers sont OK, ouvrez la fenêtre [MENU]>[CONFIGURATION]

- connectez le récepteur ESB

- cliquez sur [MASTER] pour utiliser 1 seul tableau, ou sur [PLAYER] pour activer un tableau par équipe.



- allumez le (les) tableau(x) : ils indiquent leur numéro ID qui doit être identique à celui de l'équipe et donc du buzzer !!!



- vous pouvez régler la luminosité de 1 à 9



*Cette option nécessite un ou des tableaux ENJOY SCORER & un récepteur ESB. En option*

*Au démarrage du logiciel, le récepteur ESB ne doit pas être connecté. Seul le récepteur des buzzers doit être connecté.*

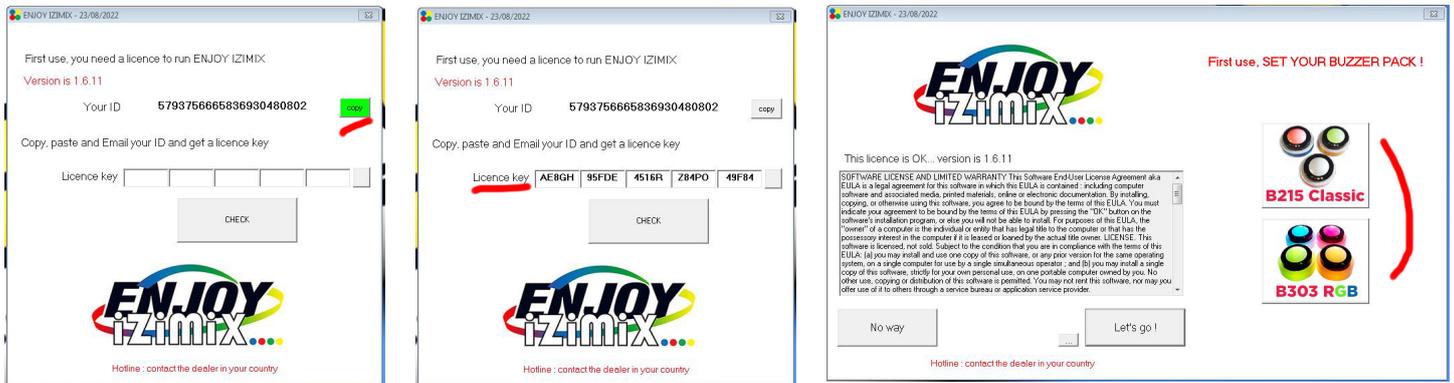
Alimentation des tableaux : 3 piles LR20.

## GESTION DES LICENCES

Lors de la 1ère utilisation, vous serez invité à entrer votre clé de licence !

Pour l'obtenir :

1. Faites un copié/collé de votre ID via le bouton [copy] et envoyez-le-nous par mail
2. Nous vous retournerons votre clé en échange, à saisir dans les 5 cases.
3. Vous devrez sélectionner un type de matériel

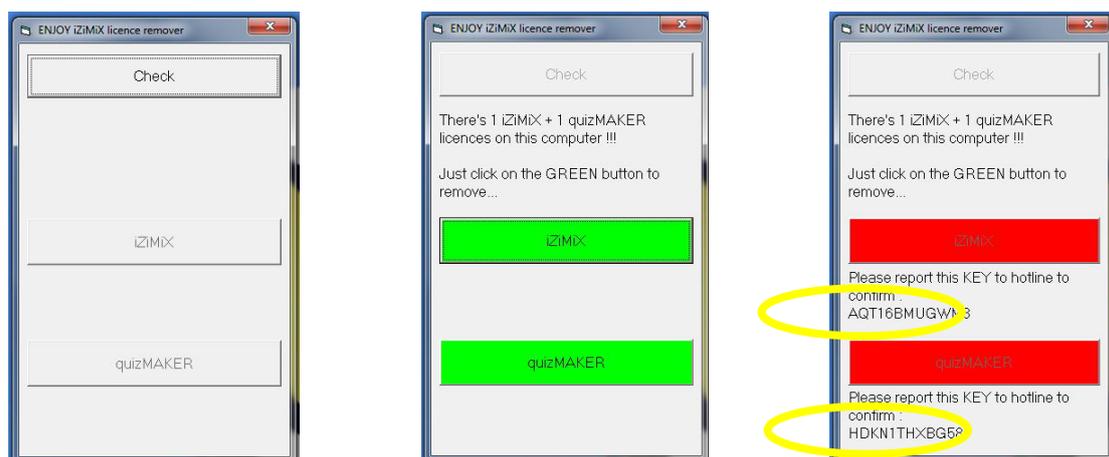


**Attention, il existe 1 licence pour Enjoy iZiMiX et 1 pour QUIZmaker !**

Les licences sont valables pour 2 ordinateurs, pour une durée indéterminée. Les mises à jour sont gratuites.

### Transfert de licence

Vous pouvez à tout moment transférer les licences : il suffit de lancer l'exécutable **IZIMIX LICENCE remover.exe** (dans le repertoire C:\bong\ENJOY IZIMIX) pour obtenir des **codes de désactivation** à nous communiquer par mail.



Après nous avoir vérifié les codes, preuves que vous avez bien désactivé vos licences, nous vous en donnerons des nouvelles.

Pour les MAJ, vous êtes en principe informé par mail de leur disponibilité.

*Si vous n'avez pas de licence, vous pouvez cliquer sur le logo pour démarrer en mode DEMO.*

## SPECIFICATIONS TECHNIQUES

### Matériel requis :

- ordinateur type PC avec port USB 2.0
- carte son interne ou externe
- MS Windows XP PRO – Service Pack 3 ou MS W7, W8, W10
- écran tactile (en option)
- résolution d'affichage de l'écran principal : 1366x768
- 2ème écran pour affichage des scores et diffusion des vidéos : résolutions au choix (1024x768 ou 1366x768 ou 1920x1080)

### Fichiers audio :

- mp3 192 kb/s
- mp3 256 kb/s
- mp3 320 kb/s

### Fichiers vidéo :

- mp4
- mov
- wmv

*iZiMiX recommande l'utilisation de fichiers acquis légalement.*

### Installation :

- 1 - Copiez **setup BTM ?. ?. ?.exe** sur votre disque dur
- 2 - double cliquez pour installer les fichiers.

**Lors de la 1<sup>ère</sup> utilisation, Enjoy iZiMiX vous proposera de choisir quel type de matériel vous souhaitez utiliser.**  
Ce choix est mémorisé. Vous pouvez modifier en cliquant sur [...] avant [let's go] au lancement du logiciel.

En cas d'inutilisation prolongée des équipements à piles, retirez les piles !

***Respect des droits d'auteurs et de reproductions des œuvres :  
à l'exception des images et des jingles du jeu,  
Enjoy iZiMiX est fourni avec aucun fichier musical, vidéo, image ou quiz.***

## Contenu de c:\bong\enjoy izimix\

- **AUTODJ.INI** (pour les utilisateurs avertis!!!)

Ce fichier est indispensable au bon fonctionnement de votre logiciel. Faites-en une copie avant toute modification.

Il contient :

- les adresses des raccourcis de musique
- une adresse par défaut
- les scores à tout moment (utile en cas de crash, pour reprendre la partie en cours...)
- des paramètres
- les adresses vers les images (Jingles, Fonds, QCM & QUIZ) et sons par défaut.

- **playlistMAKER.exe** : un utilitaire pour concevoir vos playlists

- **quizMAKER.exe** : lance le logiciel optionnel pour rédiger les quiz

- **iZiDMX.exe** : pour créer des shows DMX

- **Répertoire CUE** :

- un fichier CUE.INI qui contient les valeurs des points CUE mémorisés

- **Répertoire MEDIA** :

- les jingles audio
- les images "jingles", pour le 2<sup>ème</sup> écran\* :
- les images de fond pour le 2<sup>ème</sup> écran\* :

pic0.jpg : logo  
pic1.jpg : en attente de buzz  
pic2.jpg : qui a buzzé ? (image d'équipe par défaut )  
pic3.jpg : réponse  
pic4.jpg : classement  
pic5.jpg : message / chrono  
pic6.jpg : logo avec video  
pic7.jpg : en attente de buzz avec vidéo  
pic8.jpg : quiz  
pic9.jpg : winner  
pic10.jpg : pause / fond pour video en plein écran  
qcm0.jpg : QCM en cours / début VOTE  
qcm1.jpg à qcm4.jpg : validation réponse A,B,C ou D  
qcm5.jpg : fin QCM / fin VOTE  
qcm6.jpg : fond écran par défaut en mode QUIZ

*\*Toutes les images doivent avoir la même résolution.*

- Les images pour chaque équipe nommées en séquence. Par exemple team1.jpg , team2.jpg, etc...
- BTM5 CUE CONVERTER.exe : pour convertir votre ancien fichier cue (avant version 5.58)

**iZiMiX Blind Test Machine rtfm.pdf** : mode d'emploi.

## Sommaire :

	Page	Annexe
Ecran principal	3	
Ecran discothèque	5	
Ecran configuration	7	
Gestion des médias	9	
Les menus	10	
Mode de jeu Blindtest	11	
Mode de jeu QCM	12	
Mode de jeu QUIZ	13	
Mode de jeu VOTE	14	
Mode de jeu CHRONO	14	
Mode de jeu THE LIST	15	
Option DFTL	15	
Recherche	16	1
Gestion des cue et images "pochettes"	16	2
Gestion des répertoires audio / video	17	3
Second écran	17	4
Mode affichage SCORE vs REPONSE	18	5
Ecran STAT	18	6
Télécommande virtuelle	18	7
Gestion TAG id3	19	8
Gestion avancée des SCORES	19	9
Mode DJ	20	10
Smart Order	20	11
Module quizMAKER	21	
Mode design quizMAKER	24	
Descriptif matériel	25	
Configuration HF des buzzers	26	
Raccourcis clavier	27	
Option DMX	28	
Option Score Board	29	
Gestion licences	30	
Specs techniques	31	

### Plus d'infos sur la FAQ

[http://bongcommunication.com/faq\\_izimix/](http://bongcommunication.com/faq_izimix/)

pw : izimix