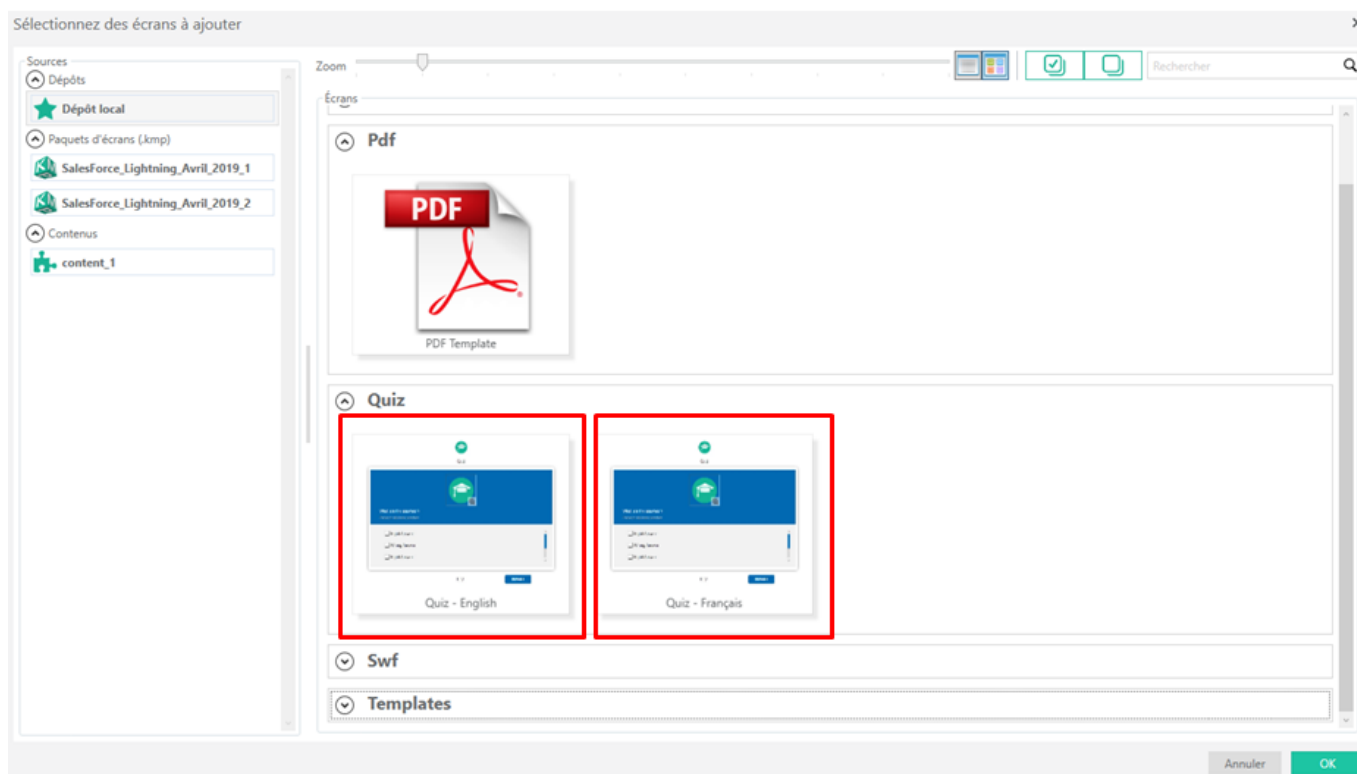


# Réaliser un quiz avec K-Meleon Editor

**K-Meleon Editor** permet de réaliser des **quiz** compatibles par défaut avec la norme **SCORM 2004**. Dans cette section retrouvez toutes les informations nécessaires pour réaliser un quiz.

## Insérer l'écran de quiz

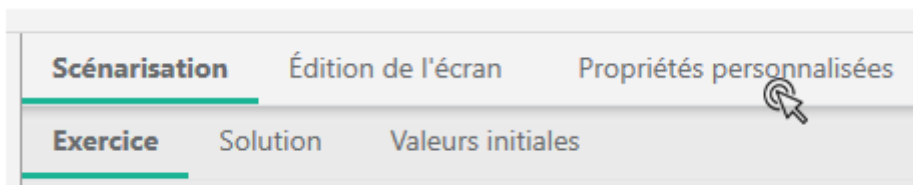
Commencez par accéder à la fenêtre permettant [d'insérer des écrans](#).



Sélectionnez l'écran de quiz correspondant à la langue souhaité (anglais ou français). Puis cliquez sur **OK**.

## Editer les propriétés personnalisées de l'écran de quiz

Une fois l'écran de quiz inséré, il vous faudra éditer ses **propriétés personnalisées**.



1. Indiquer le seuil à partir duquel la réussite au quiz est atteinte
2. Indiquer le feedback lorsque le score de l'apprenant > seuil indiqué en (1)
3. Indiquer le feedback lorsque le score de l'apprenant < seuil indiqué en (1)
4. Indiquer le feedback lorsque le score de l'apprenant 100%
5. Paramétrer les questions du quiz dans la section dédiée. Vous pouvez au choix écrire des **QCU** ou **QCM**. Pour les QCM, séparer d'une virgule les positions des différentes bonnes réponses (par exemple : **1,4** signifie que les propositions n°1 et n°4 sont les bonnes réponses).

Scénarisation    Édition de l'écran    **Propriétés personnalisées**

Propriétés du Quiz

Titre	Titre
Logo	image.png
Seuil de réussite (%)	80
Feedback final en cas de succès	Bravo!
Feedback final en cas d'échec	Oh non!
Feedback final en cas de score parfait	Excellent!
Alerte en cas de questions sans réponse	Vous n'avez pas répondu à toutes les questions!!
Voir les solutions à la fin	<input type="checkbox"/>
Couleur du thème	green

Questions

▼ Question

Libellé	
Fichier image	image.png
Propositions de réponses	▼ Proposition <input type="text"/>
Points gagnés si réponse(s) correcte(s)	1
Points perdus si réponse(s) fausse(s)	0
Feedback	Information affichée au moment du corrigé
Type de question	Choix unique
	Numéro de la bonne réponse   1

Astuce : Vous pouvez en complément des solutions (il faudra cocher l'option **Voir les solutions à la fin**), donner des **feedbacks** aux apprenants lors du corrigé et cela pour chaque question du quiz.

## Quitter le quiz

Pour rendre fonctionnel le bouton **Quitter** du quiz il vous faudra ajouter le script [exitSimulation](#) dans

un [chemin de scénarisation](#) sur le bouton Quitter.

---

From:

<https://doc.kstudio365.com/> - **Guide d'utilisation de KStudio**

Permanent link:

[https://doc.kstudio365.com/doku.php?id=guide:kmed\\_03](https://doc.kstudio365.com/doku.php?id=guide:kmed_03)

Last update: **2019/12/06 11:12**

