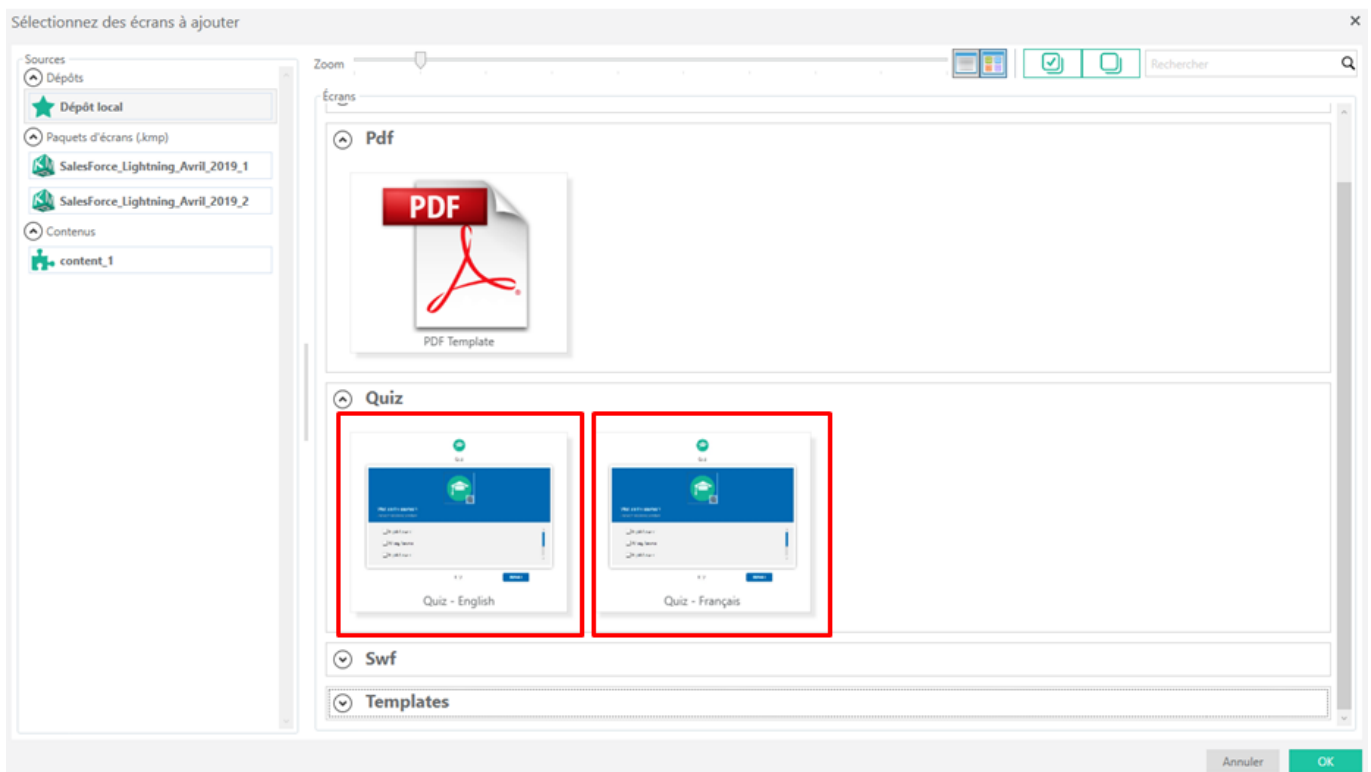


# Réaliser un quiz avec K-Meleon Editor

**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

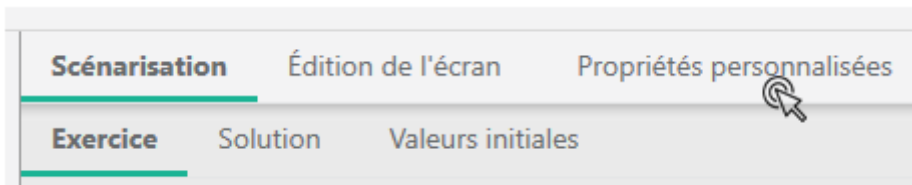
Commencez par accéder à la fenêtre permettant [d'insérer des écrans](#).



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 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 <b>1</b> ...																
Seuil de réussite (%)	80 <b>2</b>																
Feedback final en cas de succès	Bravo! <b>3</b>																
Feedback final en cas d'échec	Oh non! <b>4</b>																
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 <b>5</b>	<div style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px;"><p>▼ Question</p><table border="1"><tr><td>Libellé</td><td></td></tr><tr><td>Fichier image</td><td>image.png ...</td></tr><tr><td>Propositions de réponses</td><td>▼ Proposition [ ]</td></tr><tr><td>Points gagnés si réponse(s) correcte(s)</td><td>1</td></tr><tr><td>Points perdus si réponse(s) fausse(s)</td><td>0</td></tr><tr><td>Feedback</td><td>Information affichée au moment du corrigé</td></tr><tr><td>Type de question</td><td>Choix unique</td></tr><tr><td></td><td>Numéro de la bonne réponse   1</td></tr></table></div>	Libellé		Fichier image	image.png ...	Propositions de réponses	▼ Proposition [ ]	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
Libellé																	
Fichier image	image.png ...																
Propositions de réponses	▼ Proposition [ ]																
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&rev=1575630699](https://doc.kstudio365.com/doku.php?id=guide:kmed_03&rev=1575630699)

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

