

Charger les données utiles

Le logiciel est utilisé dans sa version collège disposant de l'ensemble des collections d'organismes disponibles.

- ☞ **Choisir une collection d'organismes** avec la fonction sélection d'une collection soit ouverte sur l'écran soit par **Fichier/sélectionner** collection.
- Ouvrir la liste et choisir** selon les indications données. **Cliquer sur OK**

Fonctions de phylogène utilisables après le chargement d'une collection

⇒Observer		Exemple d'affichage (fonctions Observer et Comparer)																					
<p>☞ Fonction d'affichage : prise d'information sur les caractères de l'organisme choisi</p> <p>La sélection d'un organisme, en cliquant, affiche à l'écran l'image agrandie et donne accès à ses caractéristiques (générales, biologiques et anatomiques)</p>		<p>Liste des caractères (anatomiques) disponibles</p> <ul style="list-style-type: none"> Tégument Organe locomoteur Annexes embryonnaires Crâne Squelette Crâne et vertèbres Cou Plus de 3 vertèbres cervicales <p>Collection choisie</p> <p>Organisme choisi</p> <p>Mésange</p> <p>Anatomiques</p> <p>Données disponibles</p>																					
<p>☞ Fonction d'affichage : pour 4 organismes (ou moins) pour les comparer sur le plan anatomique ou morphologique</p> <p>Cliquer sur Comparer puis choisir les organismes voulus.</p>																							
⇒Construire		Exemple d'affichage (fonction Construire)																					
<p>☞ Fonction de construction d'un tableau des caractères possédés par chacun des organismes sélectionnés</p> <p>Cliquer sur construire puis :</p> <ul style="list-style-type: none"> • choisir les organismes dans la liste, • choisir les caractères. <p>Le tableau est construit case après case</p> <p>>Pour supprimer un organisme choisi, cliquer à nouveau sur l'imagette.</p> <p>>Pour supprimer un caractère choisi, cliquer à nouveau sur le nom du caractère.</p> <p>>Cliquer ensuite dans chaque case pour inscrire l'attribut du caractère étudié (absent ou présent en général) puis sur Vérifier pour vérifier l'exactitude du remplissage.</p> <p>Le tableau est rempli et vérifié</p> <p>Il est indispensable que le tableau soit fait sans erreurs pour continuer.</p>		<table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>Amnios</th> <th>Bréchet</th> <th>Plumes</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Requin</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Sardine</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Pigeon</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Lézard</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <p>Vérifier</p> <p>Amnios Bréchet Plumes</p> <p>Requin</p> <p>Sardine</p> <p>Pigeon</p> <p>Lézard</p> <p>Lézard Mésange Pigeon</p>			Amnios	Bréchet	Plumes	Requin				Sardine				Pigeon				Lézard			
	Amnios	Bréchet	Plumes																				
Requin																							
Sardine																							
Pigeon																							
Lézard																							
⇒Classifier		<p>Mésange Chat Crapaud Crocodile Lézard</p> <p>On clique sur le caractère qui paraît être partagé par le plus grand nombre ...</p> <p>Pour construire l'arbre</p> <p>Information obtenue en cliquant sur le noeud</p>																					
<p>Remanier le tableau : déplacer lignes ou colonnes</p> <p>Cliquer, en maintenant le bouton Gauche(souris) appuyé, sur une colonne ou sur une ligne pour la déplacer afin de réaliser des regroupements (en jaune dans le tableau). Remise à zéro des remaniements</p>				<p>Icones à utiliser</p>																			
<p>Réaliser des groupes emboîtés</p> <p>On clique sur le caractère qui paraît être partagé par le plus grand nombre ...</p> <p>Pour construire l'arbre</p> <p>Information obtenue en cliquant sur le noeud</p>																							