

WOMBAT-FC

Version 1.3

Manual du candidat

Édition électronique

À propos de cette édition électronique du Manuel du candidat.

Nous avons limité l'emploi des caractères (fontes) particuliers et des couleurs afin que l'aspect visuel de ce document, lorsque visionné sur écran cathodique, ne diffère pas de la version imprimée sur papier ou reçue par télécopie. Pour les besoins de votre préparation personnelle uniquement, vous êtes invité(e)s à reproduire ce document en utilisant une imprimante conventionnelle noir et blanc. Pour tout autre type de reproduction, veuillez vous référer à l'avis de la page suivante.

This manual is also available in English.

Familiarisation au test

WOMBAT-FC

Manuel du candidat

Ce manuel de familiarisation s'adresse aux candidat(e)s en préparation au test WOMBAT-FC. Il est recommandé de lire attentivement ce livret avant d'entreprendre la période d'instruction qui précède le test.

Logiciel version FC 1.3 seulement

AVIS IMPORTANT

L'usage de ce livret ou de toute autre publication de la compagnie Aéro Innovation Inc. doit faire l'objet d'une autorisation écrite du siège social d'Aéro Innovation Inc. Toute reproduction pour publicité, articles scientifiques, journaux, brochures, revues, magazines, documents internes ou manuels de compagnie ou autres, sous forme électronique, imprimée, photographiée ou autres, que les sources soient mentionnées ou non, sera considérée comme un vol de propriété intellectuelle au sens de la loi internationale des copyright et poursuivie en justice. Si vous n'acceptez pas ces conditions, détruisez immédiatement ce document.

Edition 3D, 15 Juin 1999

© Copyright Aero Innovation Inc. 1991-1999

Tous droits réservés, dans tous les pays.

Avant-propos 4

Identification du candidat 5

Période d'instruction 6

La console WOMBAT 7

 Détente de droite, bouton de gauche 8

Un aperçu du test WOMBAT-FC 9

La traque des cibles mobiles 10

 Les cibles 11

 Sélection d'une cible 12

 Activation d'une cible 13

 Comportement des cibles 14

 Visionner un plan de route 15

 Utilisation de la manette de droite 16

 Collision de deux cibles 17

 Cible manquante 18

 Recherche d'une cible manquante 19

 Votre performance de traque 20

 Valeur de la traque 17

Les tâches Bonus 18

 Rotation de figures 19

 Annulation quadrantale 20

 Annulation du deuxième avant-dernier 21

 Menu des tâches Bonus 22

Valeur-Performance, une combinaison magique 23

Prêt(e) pour les instructions? 24

WOMBAT-FC est un test informatisé qui mesure votre habileté à gérer un environnement complexe en vous présentant des situations et en évaluant vos réactions face à ces situations.

Avant de passer le test, vous vous installerez à l'ordinateur WOMBAT et y apprendrez comment chacune des composantes de l'ordinateur s'intègre au test. Pendant cet apprentissage, votre performance ne sera nullement enregistrée.



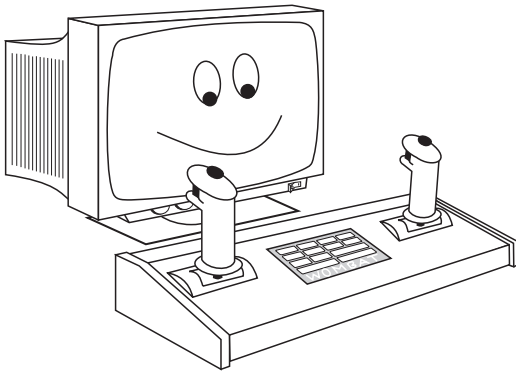
Ce manuel se veut une familiarisation aux instructions qui précèdent le test WOMBAT. Il ne remplace pas les instructions à l'écran. Son seul but est d'introduire les termes utilisés dans le test, la structure du test et les manipulations des commandes de l'appareil avant que ne commence la session d'entraînement.

Si vous désirez une information particulière ou additionnelle sur les règles du jeu, veuillez consulter votre superviseur **avant le commencement du test**.

À noter:
La forme masculine utilisée dans ce manuel désigne également le féminin, sans aucune forme de discrimination.

Le premier renseignement que WOMBAT vous demandera sera votre numéro d'identification.

Votre superviseur sera présent pour vous guider, notamment en vous donnant le numéro d'identification correspondant à votre candidature et toute autre information nécessaire. WOMBAT a besoin de ces renseignements parce qu'il garde en mémoire les numéros d'identification de tous ceux et celles qui ont reçu le test auparavant. Votre superviseur pourra également consulter les données compilées par WOMBAT concernant votre performance au test.



La console et l'écran de WOMBAT

La période d'identification terminée, vous pourrez passer à l'apprentissage des différentes tâches de WOMBAT. Vous alternerez entre des pages d'instructions et des sessions de pratique. Au début, une seule fonction du test WOMBAT sera pratiquée à la fois. Par la suite, WOMBAT comblera deux ou plusieurs fonctions dans une même session de pratique.

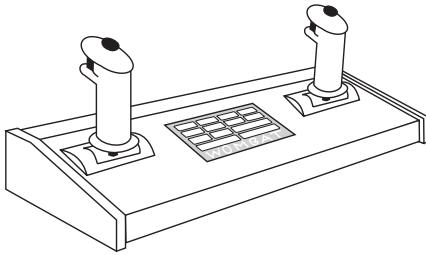
Pendant la période d'instruction, votre performance ne sera nullement enregistrée. Ce n'est que pendant le test que toutes les composantes seront présentes simultanément et votre performance enregistrée.



La période d'instruction est limitée en temps. Cette limite vous sera communiquée par votre administrateur de test. Le temps restant est affiché tout au long de la période d'instruction. La dernière page d'instructions à l'écran affiche également une horloge indiquant le compte à rebours avant le commencement du test. Tant qu'il vous restera du temps d'instruction, vous pourrez revenir en arrière pour revoir les pages d'instructions. Lorsque le temps d'instruction sera écoulé, vous serez tenu(e) de vous consacrer au test jusqu'au bout. Pendant le test, vous ne pourrez pas consulter les instructions, utilisez donc à bon escient le temps alloué aux instructions et aux pratiques.

Si vous devez utiliser les toilettes ou fumer, faites-le pendant les instructions **avant** la fin du compte à rebours, sinon le test commencera sans vous. Une fois débuté, le test ne peut pas être interrompu.

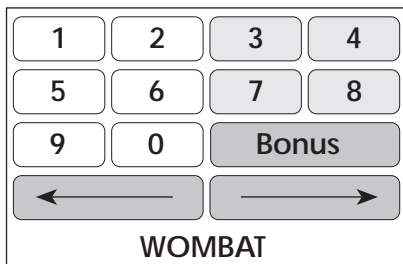
Pour communiquer avec WOMBAT, vous utiliserez deux manettes de commande (bras multi-directionnels, ou *joystick*) et un clavier numérique.



La console WOMBAT

Le clavier numérique est très sensible. Pour indiquer qu'il a reçu un signal en provenance du clavier numérique, l'ordinateur de WOMBAT émettra un petit «click» chaque fois qu'une touche sera pressée, et un autre «click» lorsque la touche sera relâchée.

À l'écran de WOMBAT, toutes les touches **fonctionnelles** seront encadrées par un rectangle de couleur.



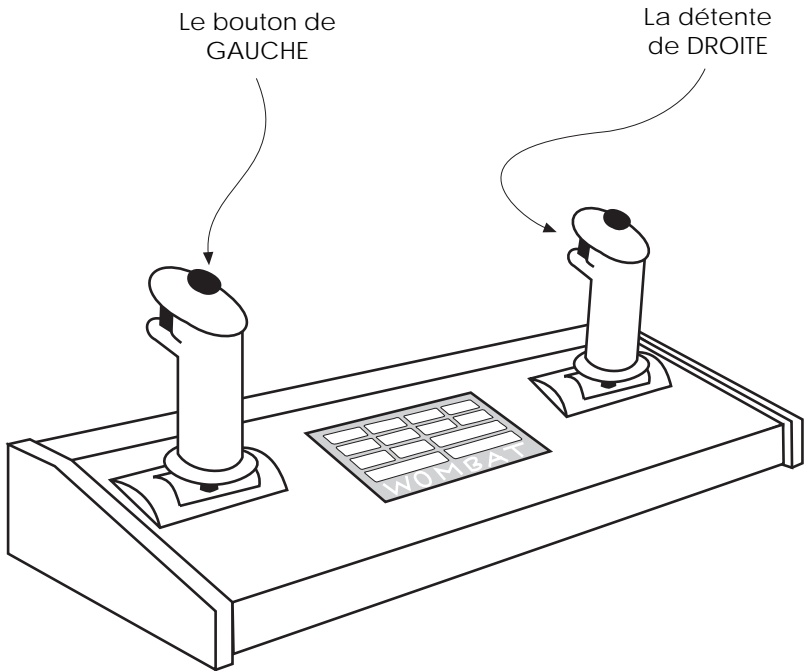
Le clavier numérique WOMBAT

Détente de droite, bouton de gauche

Chaque manette de commande de la console WOMBAT possède sous l'index de la main une détente à ressort de couleur rouge, ainsi que sous le pouce un petit bouton rouge. **Seuls la détente de la manette de droite et le bouton de la manette de gauche sont utilisés avec WOMBAT** (voir l'illustration ci-dessous). Toutes les autres sont inutiles.

Détente

Le statut de la détente est indiqué à l'écran par le mot **Détente**, à l'intérieur d'un rectangle vert. Nous verrons bientôt les rôles que jouent la détente et le bouton.



Le test WOMBAT mesure votre habileté à reconnaître des situations et à y réagir (votre connaissance de la situation, ou *situational awareness*) pendant que vous gérez un système complexe. Mieux vous possédez de cette habileté et en ferez bon usage, plus vous marquerez de points pendant le test.

Le système complexe que vous aurez à gérer sera composé de quatre tâches différentes (la traque des cibles mobiles et trois tâches Bonus : la rotation de figures, l'annulation quadrantale et l'annulation du deuxième avant-dernier) qui contribueront toutes à la marque finale. Votre performance sera évaluée pour chacune de ces tâches : meilleure sera-t-telle, plus de points vous marquerez. De plus, chaque tâche possédera une valeur qui fluctuera constamment pendant le test. Meilleure sera cette valeur pendant l'exécution de la tâche, plus vous marquerez de points pour votre performance. À vous de remarquer les indicateurs à l'écran qui vous diront la valeur de chacune des tâches à tout instant.

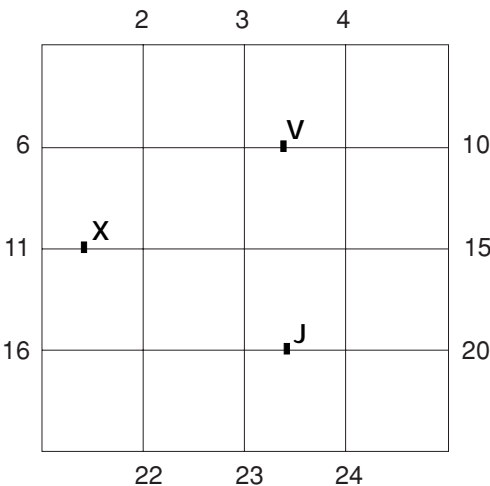
Pour marquer beaucoup de points, il vous faudra miser non seulement sur une bonne performance à l'exécution des tâches mais aussi sur un choix judicieux des tâches à exécuter à chaque instant. Vos choix auront des conséquences (bonnes ou mauvaises) sur la valeur des tâches à venir. **C'est le secret de la réussite au test WOMBAT.**

La première tâche que vous apprendrez à maîtriser est la **Traque des cibles mobiles**. Plus tard, vous apprendrez les trois autres tâches : les **Bonus**.

Pendant la traque des cibles, un nombre variable de cibles mobiles se déplaceront sur une grille de 5 lignes sur 5 lignes, telle qu'illustrée ci-dessous. Normalement, les cibles seront surveillées par l'ordinateur selon un mode appelé "AUTOTRACK". Cela vous permettra de choisir et d'effectuer l'une ou l'autre des trois tâches "Bonus", et, par conséquent, de mériter davantage de points pendant qu'AUTOTRACK fait son travail.

Néanmoins, AUTOTRACK n'est pas parfait : il flanche parfois et perd la trace d'une cible mobile. Lorsque cela survient, la cible continue son chemin comme prévu mais n'est plus visible à l'écran. Votre but est de détecter qu'une cible est manquante, de vous souvenir de sa position probable, et, de l'*illuminer* au moyen d'un curseur avant de la retourner sous la surveillance d'AUTOTRACK.

Cette procédure vous sera expliquée dans les pages qui suivent. Vous aurez le temps voulu pour vous pratiquer avant le test. Souvenez-vous cependant : la traque sera votre responsabilité première dans le sens que vous devrez la surveiller tout au long du test et y revenir fréquemment. Le nombre de cibles que vous verrez à l'écran dépendra, en partie, de votre habileté à garder la trace de toutes les cibles sur la grille sans passer de longues périodes à rechercher une cible manquante.

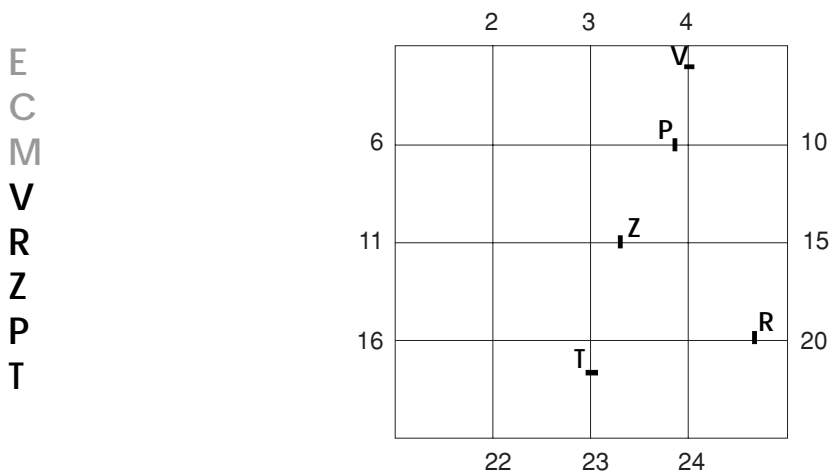


Ci-contre, la grille 5 sur 5 sur laquelle des cibles mobiles et leur identificateur se déplacent, chacune en suivant une route assignée. Les cibles entrent et sortent à partir d'une intersection numérotée.

Pendant la traque des cibles, chaque cible est identifiée par une lettre de l'alphabet. Il existe des cibles dites "actives", et d'autres dites "inactives". Les cibles inactives sont celles qui n'ont pas encore entré sur la grille. Chacune deviendra active à tour de rôle.

Les cibles actives se déplacent sur la grille accompagnées de leur lettre d'identification. Elles affichent l'une de trois couleurs vives. Chaque cible (et sa lettre) suit une route prédéterminée par l'ordinateur. Une fois assignée, une route ne peut être changée. Les cibles entrent sur la grille à partir d'une des 12 intersections numérotées et quitte la grille à une autre intersection numérotée.

En fin de parcours, lorsque qu'une cible quitte la grille, elle est remplacée par une autre cible qui entre sur la grille à une intersection différente. Le nombre de cibles visibles sur la grille dépend de votre habileté à garder la trace des cibles et de votre rapidité à retrouver les cibles manquantes. Le nombre de cibles actives sur la grille augmentera jusqu'au moment où vous ne pourrez plus toutes les surveiller efficacement, et diminuera si vous ne pouvez retrouver les manquantes assez rapidement, ou si vous n'accomplissez pas suffisamment de tâches "Bonus".



L'écran de WOMBAT affiche la grille de 5 lignes sur 5, et, sur la gauche, la colonne de lettres représentant les cibles. Dans l'exemple ci-haut, les lettres E, C et M représentent les cibles INACTIVES et sont affichées en gris. Les lettres V, Z, P, R et T représentent les cibles ACTIVES affichées au moyen de l'une de trois couleurs vives, autant dans la liste que sur la grille.

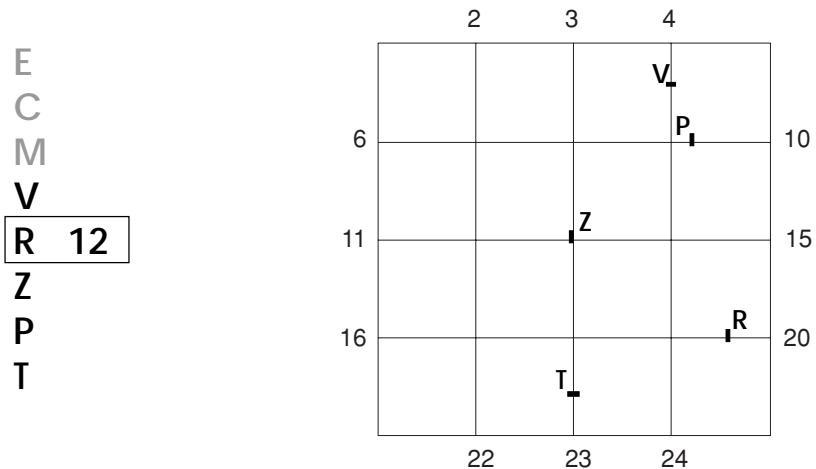
La traque des cibles mobiles

Sélection d'une cible

Les cibles actives comme les cibles inactives sont toutes énumérées dans la colonne à la gauche de l'écran. Les trois premières lettres, au haut de la colonne, représentent les cibles inactives en attente d'activation. Ces trois lettres sont grises. Juste en-dessous, il y a un nombre variable de lettres de couleur vive qui correspondent aux cibles mobiles sur la grille.

Un rectangle blanc encadre une des lettres dans la colonne. Sur la console WOMBAT, lorsque vous poussez la manette de commande de gauche vers l'avant, avec votre main gauche, le rectangle bouge graduellement vers le haut de la colonne, une lettre à la fois. Par contre, si vous tirez la manette vers vous, le rectangle descend jusqu'au bas de la liste. Cette action sert à **sélectionner une cible**.

Pendant le test WOMBAT, il y aura deux raisons pour lesquelles vous voudrez sélectionner une cible plutôt qu'une autre : pour consulter un plan de route en particulier et pour retrouver une cible manquante. Pour l'instant, souvenez-vous que la manette de gauche fait monter et descendre le rectangle, vous permettant ainsi de sélectionner la cible désirée.

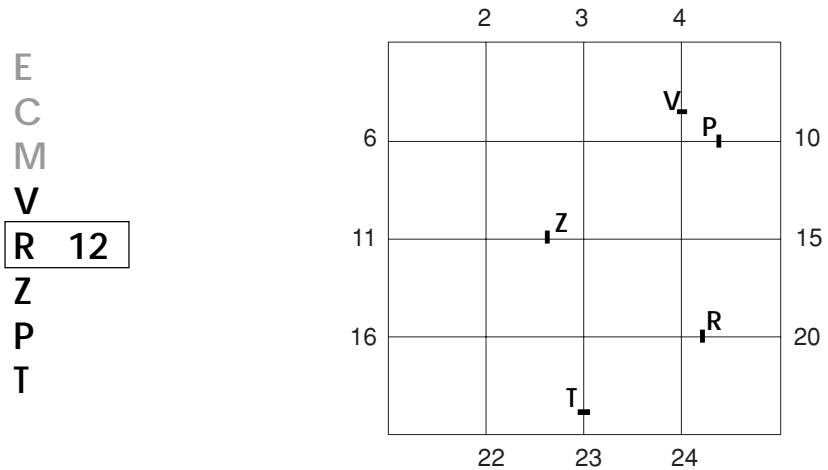


Pour sélectionner une cible, un rectangle blanc est placé de façon à encadrer la lettre correspondant à la cible désirée. Le rectangle de sélection est déplacé avec l'aide de la manette de commande à gauche de la console WOMBAT. L'illustration ci-dessus montre la lettre "R" sélectionnée, qui correspond à la cible active "R" sur la grille.

Chacun des 25 endroits où les lignes de la grille se croisent est appelé "intersection".

"Activation d'une cible" survient quand la troisième lettre grise de la colonne reçoit une couleur. Au même moment, une cible de cette couleur débute un parcours sur la grille en y entrant à l'une des 12 intersections numérotées situées en périphérie.

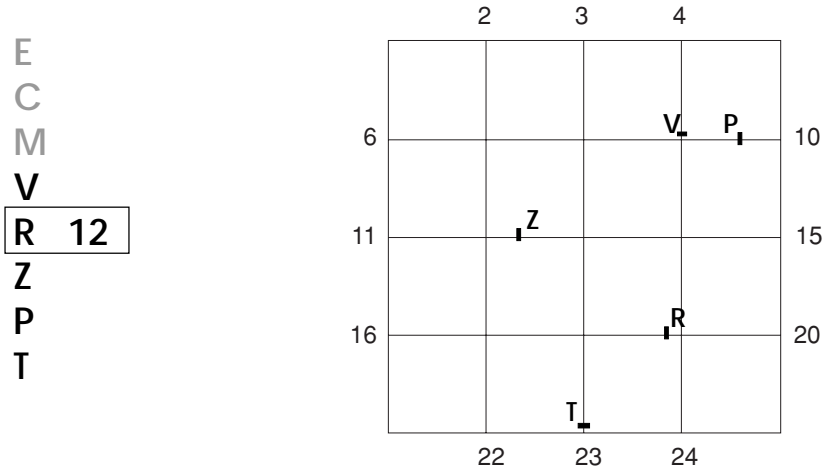
Seul l'ordinateur peut activer une cible. Lorsqu'une activation survient, l'ordinateur ajoute une nouvelle lettre grise au haut de la colonne, et pousse toutes les autres lettres vers le bas.



Ici, la cible "V" est la dernière cible à avoir été activée par l'ordinateur. La lettre "V", dans la colonne, a reçu une assignation de couleur alors qu'une cible correspondante entrait sur la grille à l'intersection 4. La lettre grise "E" a été ajoutée au sommet de la colonne en attente d'être activée à son tour. Dans cet exemple, la prochaine cible à être activée sera "M".

Les 25 intersections sur la grille de 5 lignes sur 5 définissent les routes empruntées par les cibles pendant leur parcours. Toutes les cibles se déplacent à la même vitesse.

Lorsqu'une cible rejoint une intersection, elle peut soit changer de direction en effectuant un virage, soit continuer dans la même direction, droit devant elle. Une cible ne recule jamais. À la fin de son parcours au-dessus d'une intersection numérotée, la cible et sa lettre d'identification disparaissent de la grille et de la colonne de gauche.



L'illustration ci-dessus montre la cible "T" sur le point de terminer sa course à l'intersection 23. La cible et sa lettre d'identification disparaîtront alors de la grille, et la lettre "T" disparaîtra de la liste à gauche. L'ordinateur remplacera la cible perdue par une autre.

La traque des cibles mobiles

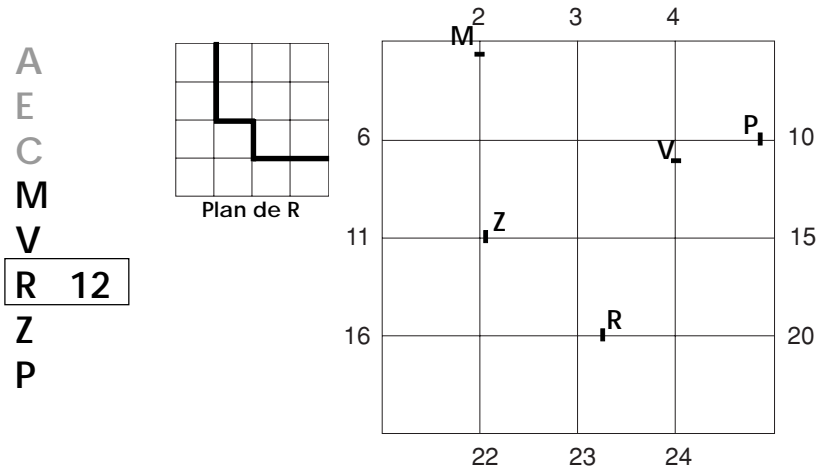
Visionner un plan de route

Chaque cible suit un plan de route établi par l'ordinateur. Vous pouvez consulter le plan de chacune des cibles sur une grille de format réduit, située juste à droite de la colonne de lettres. Cette action s'appelle "**visionner un plan de route**".

Il n'y a pas de limite de visionnement de plans de route de cibles **inactives**. Ce visionnement est limité, cependant, une fois que la cible devient **active**. La période de temps allouée dépend de la longueur de chaque route et est affichée juste à côté de la lettre, dans la colonne, à l'intérieur du rectangle de sélection (tel qu'illustré).

La période de visionnement décroît pour chaque seconde qu'un plan de route est visible. Lorsque la limite atteint zéro (0), le plan de route disparaît et ne peut s'afficher à nouveau. Afin d'économiser le visionnement, mémorisez les plans de route dès que possible.

Pour visionner un plan de route, vous devrez d'abord sélectionner la cible désirée, tel que décrit à la page 12. Ensuite, appuyez sur le bouton sous le pouce de la main gauche. Si la période de visionnement restante est supérieure à zéro, le plan s'affichera. Pour effacer le plan de route, appuyez sur le bouton une seconde fois.

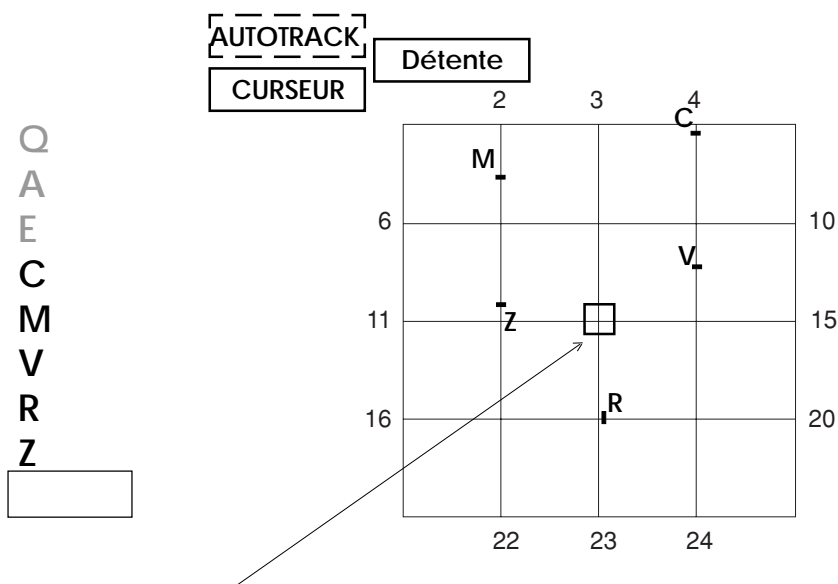


Ci-dessus, la cible "R" est sélectionnée dans la colonne à gauche. Le bouton sous le pouce gauche a été utilisé pour afficher le plan de route de "R". Le temps alloué au visionnement de ce plan de route décroîtra maintenant à chaque seconde jusqu'au moment où vous effacerez le plan de route au moyen du même bouton. Présentement, le temps restant est de 12 secondes. Observez le plan. Voyez que "R" a débuté sa course à l'intersection 20 pour quitter à l'intersection 2. Retournez en arrière de quelques pages et voyez la progression de la cible "R" sur la grille.

La manette de commande de droite contrôle la position d'un curseur carré sur la grille. Ce curseur est utilisé pour la prédiction de collisions entre cibles et pour retrouver les cibles portées disparues, comme nous l'expliquerons dans les pages qui suivent. En appuyant sur la détente sous l'index de la main droite (voir l'illustration, page 8), un curseur carré s'affiche au centre de la grille. Il disparaît en appuyant à nouveau sur la détente (voir l'illustration ci-dessous).

Bouger la manette vers la gauche ou vers la droite déplace le curseur carré respectivement vers la gauche ou vers la droite. Bouger la manette vers l'avant ou vers l'arrière déplace le curseur vers le bas ou le haut de la grille, respectivement.

Deux encadrés au haut de l'écran indiquent si le système est en mode CURSEUR ou en mode AUTOTRACK. La bordure pleine indique le mode actuel, la bordure pointillée la mode en attente.



Ci-dessus, le curseur carré au centre de la grille a été actionné en appuyant sur la détente sous l'index de la main droite. Une fois affiché, le curseur peut être déplacé à volonté au moyen de la manette de commande de droite sur la console WOMBAT. Observez la bordure pleine autour du mot CURSEUR au haut de l'écran, signifiant que le curseur est visible. La cible "P" vient de quitter la grille à l'intersection 10. La cible "C" débute sa course à l'intersection 4.

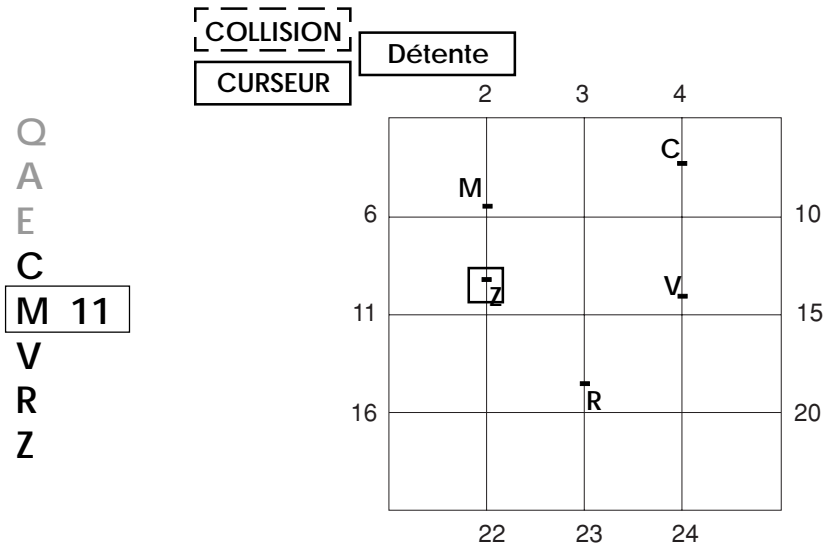
La traque des cibles mobiles

Collision de deux cibles

Tel que décrit à la page 11, chaque cible possède une couleur vive : bleu, jaune ou rose (toutes remplacées par la couleur rouge, dans la colonne uniquement, lorsqu'une cible est portée disparue). Deux cibles de **même couleur** entreren en collision si elles se rencontrent sur la grille. Les deux symboles disparaissent alors de la grille, et un symbole de feux d'artifices marque l'emplacement de la collision pendant 10 secondes. Les lettres correspondantes dans la colonne de gauche disparaissent également.

Lorsqu'une collision survient, l'unique pénalité est la réduction du nombre de cibles mobiles sur la grille, ce qui réduit légèrement votre pointage de traque. Vous pouvez cependant prédire une collision et demander à l'ordinateur d'enregistrer votre prédiction en plaçant le curseur sur l'une des deux cibles sur le point d'entrer en collision avant d'appuyer à nouveau sur la détente.

Si votre prédiction est juste, l'ordinateur changera la couleur de la cible identifiée et vous serez récompensé(e) pour votre excellente connaissance de la situation. Si votre prédiction est fausse, des points vous seront soustraits et la couleur de la cible demeurera inchangée.

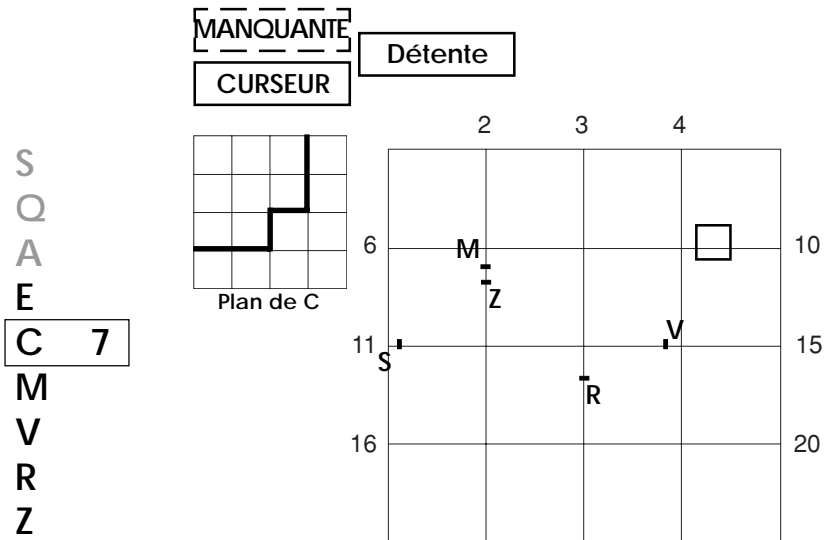


Parce vous anticipez une collision entre "Z" et "M" (les deux de la même couleur), vous avez actionné le curseur carré avant de le déplacer au-dessus de la cible "Z". Maintenant, pour enregistrer votre prédiction, appuyez à nouveau sur la détente comme pour effacer le curseur. "Z" changera de couleur si votre prédiction est juste. De plus, l'ordinateur enregistrera une prédiction de collision en vous récompensant, et, conservera les deux cibles sur la grille.

AUTOTRACK surveille toutes les cibles actives pendant leur parcours sur la grille. AUTOTRACK, cependant, n'est pas parfait et flanchera à l'occasion. Lorsque cela survient, une cible disparaît de l'écran mais continue quand même sa progression normale. Le mot AUTOTRACK change alors pour MANQUANTE. Votre responsabilité est de :

1. **Percevoir** qu'une cible est portée disparue.
2. **Sélectionner** la lettre correspondante dans la colonne à gauche.
3. **Estimer** la position probable de la cible manquante (et invisible) avec l'aide du plan de route si requis et disponible.
4. **Illuminer** la cible manquante au moyen du curseur carré (à l'instar d'une loupe). La cible manquante réapparaîtra après un délai suffisamment long passé à l'intérieur du curseur.
5. **Appuyez** à nouveau sur la détente. Cette action retournera la cible manquante à AUTOTRACK et effacera le curseur.

Malgré qu'une cible manquante soit invisible sur la grille, est peut toujours entrer en collision avec une autre cible de même couleur.



Bien que "C" soit montrée dans la colonne à gauche (peinte en rouge), la cible "C" est manquante sur la grille. Elle se déplace toujours cependant et doit être retrouvée et retournée à AUTOTRACK le plus rapidement possible. Activez le curseur carré puis sélectionnez "C" dans la colonne (et si requis visionnez son plan de route). Déplacez le curseur à volonté jusqu'à l'illumination de "C" le long de sa route assignée. Une fois "C" visible à nouveau, complétez la procédure en appuyant sur la détente. Notez les mots MANQUANTE et CURSEUR encadrés au haut de l'écran.

La traque des cibles mobiles

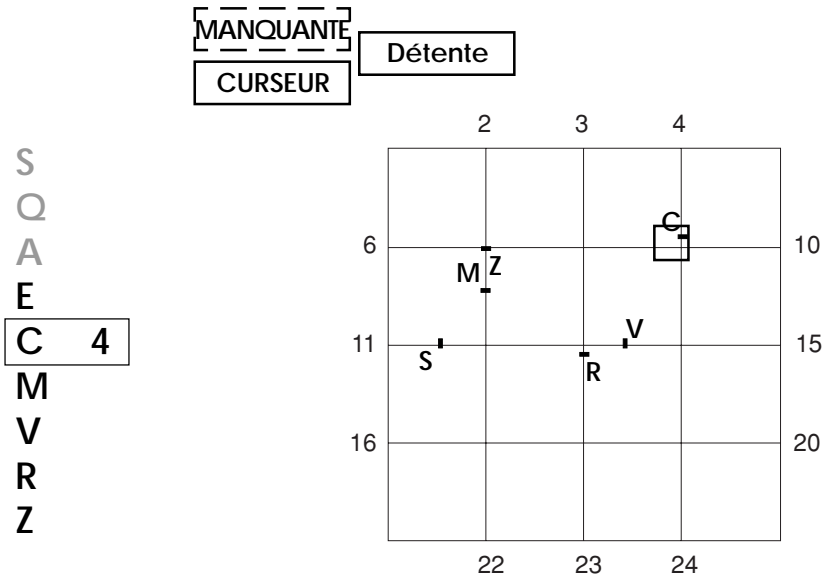
Recherche d'une cible manquante

Lorsqu'une cible est portée disparue, **nous nous attendons à ce que vous la retrouviez aussi rapidement que possible.**

Après avoir sélectionné la lettre correspondante dans la colonne à gauche (la lettre est peinte en rouge), et après avoir actionné le curseur au moyen de la détente, débutez votre recherche en déplaçant le curseur le long de la route préassignée à la cible manquante, là où vous pensez que la cible devrait se trouver.

Vous pouvez déplacer le curseur rapidement jusqu'à l'endroit désiré, mais une fois rendu, attendez brièvement que la cible s'illumine à l'intérieur, ou, tout près du curseur. Si la cible ne s'illumine pas là où vous vous estimez qu'elle devrait être, déplacez le curseur le long de son parcours jusqu'à illumination de la cible. Une fois la cible visible à nouveau, appuyez sur la détente pour retourner la cible à AUTOTRACK.

Le délai d'illumination exige que vous déplaciez le curseur **lentement**, sans quoi la cible passera à l'intérieur du curseur sans s'illuminer. Pendant la période d'instruction qui précèdera le test WOMBAT, vous pourrez découvrir la vitesse optimale de déplacement du curseur.



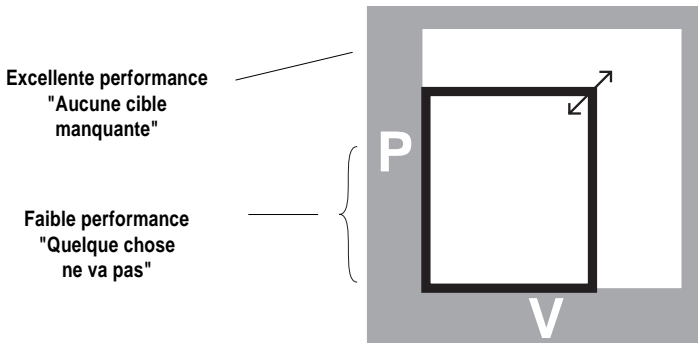
Ci-dessus, "C" a été sélectionnée dans la colonne. Le plan de route a été brièvement étudié et le curseur actionné. Une fois la cible "C" retrouvée sur la grille, elle doit être retrouvée à AUTOTRACK au moyen de la détente. Plus votre portrait global de la situation sera précis, plus vous retrouverez les cibles manquantes rapidement, et plus vous vous mériterez de points à la traque des cibles.

Votre Performance de traque, **P**, est constamment enregistrée pendant le test WOMBAT. L'indicateur de performance est toujours visible dans le coin supérieur gauche de l'écran. Il est gradué de "Faible performance" au bas à "Excellente performance" au haut.

Lorsqu'aucune cible n'est portée disparue, la performance de traque est à son maximum. Lorsqu'une cible est manquante, la performance de traque se dégrade jusqu'au moment où vous retourniez la cible à AUTOTRACK, ce qui fait rebondir la performance à sa valeur maximale.

De plus, votre performance de traque se dégrade très rapidement jusqu'à zéro lorsque vous visionnez le plan de route d'une cible active (le prix à payer pour consulter un plan de route), mais rebondit aussitôt que vous effacez le plan de route.

Souvenez-vous que plus votre performance de traque est élevée, plus vous accumulez de points. La capture rapide des cibles manquantes et l'utilisation restreinte des plans de route vous assureront une marque élevée de traque des cibles mobiles.



Observez cet indicateur Valeur-Performance de la traque des cibles, situé dans le coin supérieur gauche de l'écran. La lettre "P" signifie "Performance." La lettre "V" signifie "Valeur." Lorsqu'aucune cible n'est manquante, la performance est à son meilleur. Lorsqu'une cible manque à l'appel, votre performance commence à se dégrader et pour perdez ainsi d'importants points. Dans l'exemple ci-dessus, l'indicateur Valeur-Performance indique une performance affectée par la perte d'une cible non retrouvée.

Comme nous avons vu à la page 9, chaque tâche de WOMBAT possède sa valeur propre qui fluctue constamment pendant le test. Le secret de la réussite au test WOMBAT est de faire des choix de tâches qui mènent aux plus hautes valeurs pour chacune des tâches et de marquer beaucoup de points en exécutant avec succès les tâches choisies.

Trois facteurs influencent la valeur de la traque :

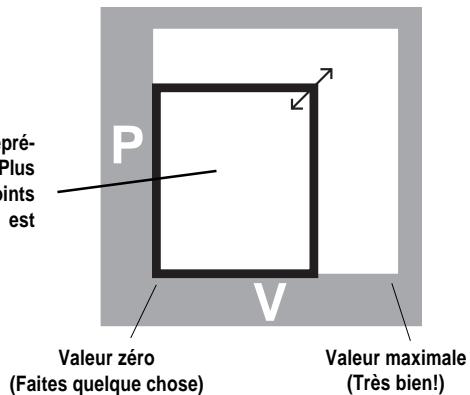
Premièrement, la valeur de la traque est influencée par le **nombre de cibles mobiles sur la grille**. Par exemple, une traque de 4 cibles mobiles crée une valeur de traque plus faible qu'une traque de 12 cibles.

Deuxièmement, la valeur de la traque est influencée par le dernier moment où vous avez complété une tâche Bonus (les tâches Bonus sont expliquées un peu plus loin dans ce manuel). **Si vous ne faites jamais de tâches Bonus, et traquez constamment les cibles, la valeur de la traque diminuera lentement jusqu'à ce qu'elle atteigne la valeur zéro**. Chaque fois que vous finirez une tâche Bonus, la valeur de la traque reviendra à sa valeur optimale.

Finalement, le valeur de la traque est influencée par votre **efficacité à retrouver les cibles manquantes**.

NOTEZ BIEN CECI :

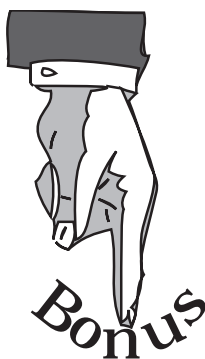
La surface de ce quadrilatère représente votre pointage à l'instant. Plus grande est la surface plus de points vous accumulez et meilleure est votre performance.



Cette figure représente l'indicateur Valeur-Performance situé dans le coin supérieur gauche de l'écran. La lettre «P» indique la Performance, alors que la lettre «V» indique la Valeur. Vous pouvez influencer la valeur de la traque en exécutant des tâches Bonus et en répondant efficacement aux cibles manquantes. Plus vous serez efficace à retrouver les cibles manquantes, plus vous aurez de cibles sur la grille et ainsi plus la valeur de la traque sera élevée. Gardez un œil sur cet indicateur.

Les concepteurs de WOMBAT pensent qu'une majorité de candidats devraient cumuler une grande quantité de points lors des exercices de traque et devraient maîtriser Autotrack de façon telle qu'il y aurait peu de différence pour départager les candidats entre eux.

En conséquence, une autre méthode pour gagner des points et démontrer votre connaissance de la situation est mise à votre disposition. Il s'agit des tâches **Bonus**, trois tâches nommées **Rotation de figures**, **Annulation quadrantale**, et, **Annulation du deuxième avant-dernier**, trois tâches de 60 secondes chacune.

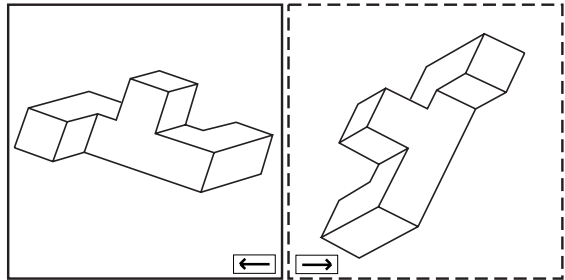


Lorsque l'Autotrack est engagé et que vous désirez exécuter une tâche Bonus, appuyez sur la touche «**Bonus**» de clavier de la console WOMBAT. L'action se déplacera au niveau des tâches Bonus et s'effacera de l'écran la traque des cibles. Seul l'indicateur de Valeur-Performance de la traque restera visible pour vous indiquer le niveau de performance d'Autotrack. Appuyez à nouveau sur la touche «**Bonus**» et vous suspendrez la tâche Bonus en cours et reviendrez à la traque des cibles.

Vous aurez des sessions de pratique qui débiteront avec la traque des cibles mobiles. Vous pourrez alors appuyer sur la touche **Bonus** pour vous déplacer au niveau des trois tâches Bonus à pratiquer.

Cette tâche Bonus affiche deux figures 3D côte-à-côte à l'écran. Une figure sera à l'intérieur d'un cadre solide, l'autre à l'intérieur d'un cadre pointillé. Le cadre solide indique que cette figure est active et que vous pouvez la faire pivoter avec les deux manettes de contrôle de WOMBAT. Le cadre pointillé indique que cette figure est en **attente**, et qu'elle peut être **rendue active en pressant la flèche correspondante sur la console**.

En utilisant les deux manettes de contrôle, vous pivoterez la figure active afin d'en étudier les détails. Pressez sur les flèches du clavier de la console WOMBAT pour changer à volonté de figure. Le but de cet exercice est de déterminer le plus rapidement possible si les deux figures sont :



Cette tâche BONUS affiche deux figures 3D. Faites pivoter les figures, une à la fois, avec les deux manettes.

- identiques
- symétriques (image miroir l'une de l'autre) ou,
- autrement différentes de façon évidente

Vous mériterez des points si vous répondez correctement à la question. Aussitôt votre réponse donnée, la performance et la valeur seront enregistrées et commenceront à générer des points pour le restant des 60 secondes. Si vous tardez à répondre, la valeur commencera à décroître après les 15 premières secondes. Ne perdez pas de temps!

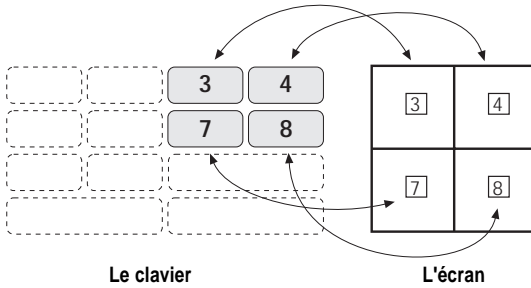
Si votre réponse est correcte, vous pourrez appuyer sur la touche **4** de la console et poursuivre la tâche avec un nouveau problème 3D pendant qu'il vous reste du temps. Essayez de résoudre le plus de problèmes possible. Par contre, si votre réponse est incorrecte, vous pourrez prendre le restant des 60 secondes pour trouver la cause de votre erreur.

Annulation quadrantale

Cette tâche Bonus affiche quatre quadrants à l'écran. Comme l'indique l'illustration ci-dessous, chacun de ces quadrants est identifié au moyen d'un numéro qui correspond à une touche du clavier numérique. La touche «3» du clavier correspond au quadrant supérieur gauche, la touche «4» au quadrant supérieur droit, la touche «7» au quadrant inférieur gauche, et enfin, la touche «8» au quadrant inférieur droit.

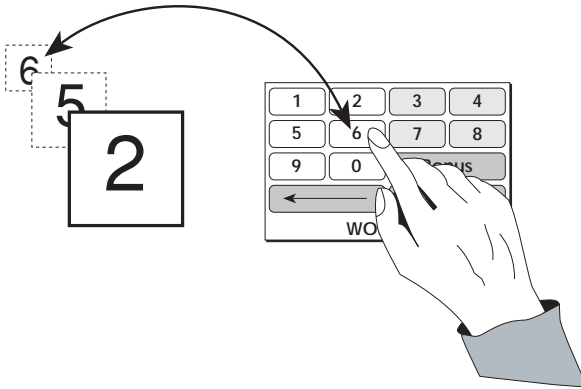
Des nombres consécutifs de 1 à 32 sont répartis par groupes de huit et visibles à l'intérieur des quatre quadrants à l'écran. Le but de cette tâche est de retrouver chacun des nombres en **ordre croissant** en commençant par 1. À chaque nombre retrouvé, vous devrez appuyer sur la touche jaune du clavier numérique de la console qui correspond au quadrant dans lequel se trouve ce nombre. En pressant la bonne touche, le nombre retrouvé disparaît de l'écran (vous *annulez* ce nombre) et vous passez au suivant, jusqu'au nombre 32.

Vos points augmenteront à chaque bonne réponse et diminueront à chaque mauvaise réponse. Vous devrez répondre dans l'ordre croissant, sans sauter de nombre.



Lorsque tous les nombres seront annulés, le pointage continuera pour le restant des 60 secondes. Si vous n'avez commis que quelques erreurs et qu'il vous reste du temps, WOMBAT vous offrira d'appuyer sur la touche 4 et d'exécuter un nouveau problème afin de gagner encore plus de points.

Annulation du deuxième avant-dernier



Cette tâche affiche **brèvement** au centre de l'écran des chiffres à intervalle prédéterminé. À partir du troisième chiffre, et ce pour tous les autres par la suite, vous devrez rapidement appuyer sur la touche du clavier qui correspond au deuxième avant-dernier chiffre dans la séquence.

L'illustration ci-dessus montre un exemple à cet effet. Ici, WOMBAT vient tout juste d'afficher le «2» après avoir affiché le «6» et le «5» dans l'ordre. Le candidat doit répondre le [6], qui correspond au deuxième avant-dernier chiffre dans la séquence. Aussitôt la réponse inscrite au clavier, un autre chiffre apparaît. Dans l'exemple ci-haut, le candidat devrait alors annuler le chiffre «5» puisque c'est le prochain en séquence. **Vous devez absolument répondre, et le plus vite possible. WOMBAT ne continuera la séquence que lorsque vous lui aurez donné une réponse, bonne ou mauvaise.**

L'intervalle entre les chiffres est constant pour toute la période de 60 secondes. Chaque fois que vous débuterez une nouvelle tâche d'annulation du deuxième avant-dernier, l'intervalle s'ajustera selon la vitesse et la justesse de vos réponses de l'essai précédent. Meilleur vous étiez, plus court sera l'intervalle et plus importante sera la valeur de la tâche.

Vous mériterez des points pour chaque bonne réponse et vous perdrez des points pour chaque réponse incorrecte ou délai de réponse.










Menu des tâches Bonus

Pendant la traque des cibles mobiles alors qu'il n'y a pas de tâche Bonus en cours, appuyer sur la touche **Bonus** aura pour effet de faire apparaître à l'écran le menu des tâches Bonus (illustration ci-dessous). Le même menu apparaît également à chaque fois qu'une tâche Bonus se termine.

Dans ce menu, chaque valeur de tâche Bonus est affichée au moyen d'un indicateur horizontal similaire à l'indicateur de la page 17 de ce manuel. Plus l'indicateur horizontal est grand, plus importante est la valeur de la tâche correspondante.

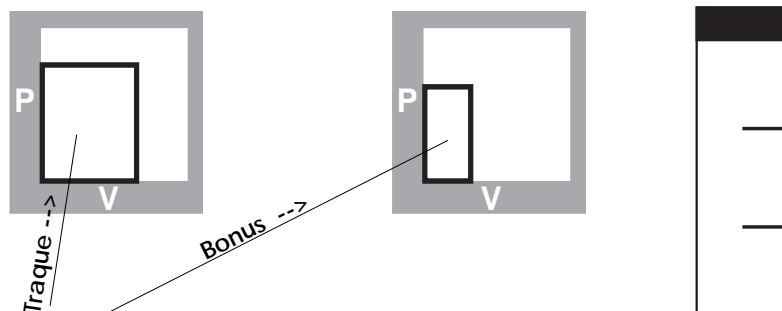
Vous pourrez choisir n'importe quelle des trois tâches Bonus indifféremment de sa valeur en appuyant sur la touche [1], [5] ou [9], selon la tâche désirée. Souvenez-vous cependant que plus la valeur est élevée, plus la tâche comporte de points à marquer. Une fois une tâche Bonus choisie, sa valeur décroîtra légèrement et les valeurs des deux autres tâches augmenteront. Les valeurs des trois tâches Bonus diminueront lorsque l'Autotrack flanchera et remonteront lorsque vous réengagerez l'Autotrack.

Menu des tâches Bonus

			Rotation de figures
			Annulation Quadrantale
			Deuxième avant-dernier

Cette illustration représente le menu des tâches Bonus. Dans cet exemple, la tâche «Rotation de figures» vaut moins de points que les deux autres tâches. Si le candidat choisit la tâche «Annulation du deuxième avant-dernier» en appuyant sur la touche 9, la valeur de cette tâche sera légèrement diminuée la prochaine fois que le menu des tâches Bonus apparaîtra, alors que la valeur des deux autres tâches sera accrue proportionnellement.

Les valeurs de la traque des cibles et celle des Bonus sont affichées au moyen d'indicateurs au haut de l'écran. Chaque indicateur a un «V» à la base pour indiquer «Valeur», et un «P» pour «Performance».



La **surface** créée par les rectangles dans les indicateurs représente votre taux de marquage. **Essayez tout le temps de garder ces rectangles les plus grands possible.**

La surface des deux rectangles est additionnée et la somme détermine la vitesse avec laquelle la base du triangle (ci-contre) gravite sur l'échelle des points marqués. Cela représente la somme de vos points marqués à tout moment.

Le taux (ou vitesse) de marquage est indiqué par la **hauteur du triangle**. Un triangle allongé signifie que vous faites très bien. Un triangle plutôt plat signifie au contraire que vous pourriez faire mieux, qu'il faudrait changer de stratégie.

La marque finale prévue est constamment extrapolée à partir du pointage présent, de votre efficacité à marquer des points et du temps qui reste à faire dans le test. Cette prédiction est affichée sur l'échelle ci-contre au moyen du symbole «E» (pour **Extrapolation**).

Maximisez votre marque en exécutant avec brio toutes les tâches de WOMBAT. Gardez le «E» le plus haut possible.

Vous devriez maintenant être prêt(e) pour entreprendre la lecture des instructions prétest à l'ordinateur WOMBAT. Vous devriez aussi avoir une bonne idée des différentes composantes de la console de WOMBAT et de leurs effets sur le test WOMBAT-FC. Enfin, vous devriez connaître le vocabulaire utilisé dans les pages d'instructions qui précéderont le test. Le contenu de ce livret y sera presque entièrement répété ou reformulé et les sessions de pratique vous donneront la chance d'expérimenter avec les différentes actions qui ne peuvent être expliquées ici qu'au moyen de mots et d'illustrations statiques.

Souvenez-vous de votre but ultime : vous devrez compléter le test avec le plus de points marqués possible. Pour cela, vous devrez demeurer vigilant(e) et alerte aux conditions changeantes, apprendre à reconnaître les situations à mesure qu'elles se développeront et faire preuve d'un bon jugement. Bonne chance!