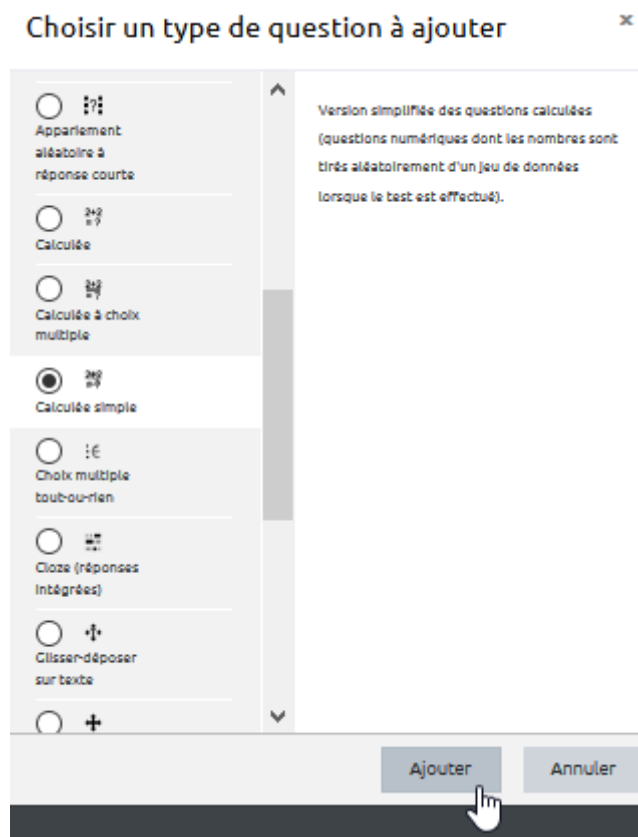


Créer une question calculée simple

La question "Calculée simple" permet de proposer un calcul à réaliser avec des valeurs différentes pour chaque nouvelles tentatives dans la limite du nombre de jeux de valeurs créés. Pour cela, nous indiquerons entre-autres la formule qui permet d'obtenir la réponse attendue, les intervalles des variables utilisées, le nombre de jeu de valeurs à créer et la précision de la réponse attendue. C'est une version simplifiée de la question "calculée" qui possède les principales fonctions et dont l'interface est plus rapide à utiliser.

Étape 1 : choisir le type de question "Calculée simple"

- Aller dans un test et cliquer sur "**Ajouter une question**" ou dans la banque de question et cliquer sur "**Créer une question**".
- Sélectionner le type "**Calculée simple**" puis cliquer sur "**Ajouter**" :



Étape 2 : au besoin, choisir la catégorie

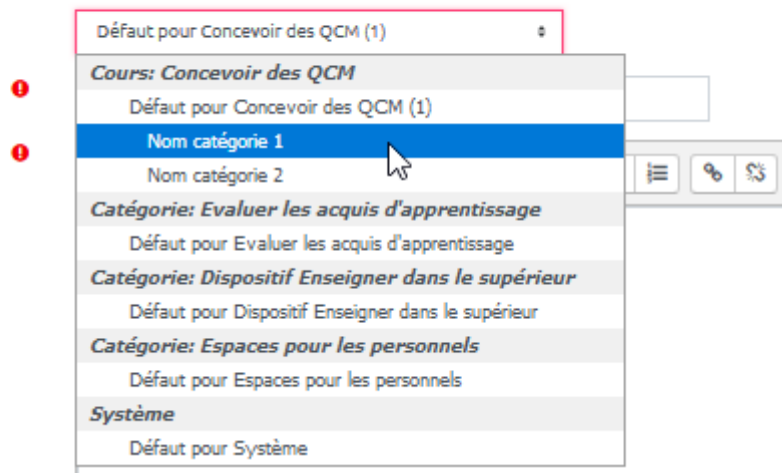
Ajout d'une question calculée simple ?

▼ Généraux

Catégorie

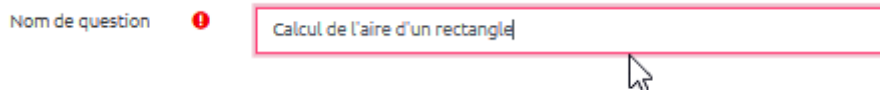
Nom de question

Texte de la question



Si vous n'avez pas créé de catégorie spécifique pour classer vos questions, laisser la catégorie par “**Défaut pour [nom du cours]**”. Si vous souhaitez en savoir plus sur le classement des questions, reportez-vous à la documentation : [Créer et gérer une banque de questions](#).

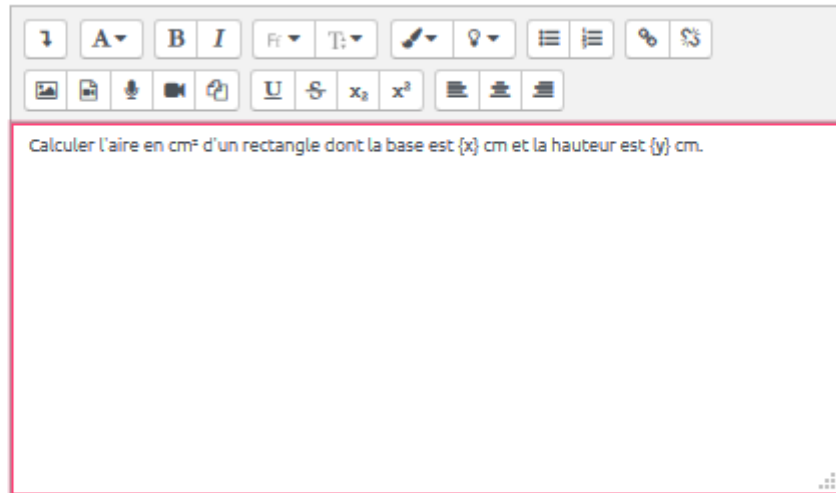
Étape 3 : indiquer le nom de la question



Étape 4 : Indiquer l'énoncé de la question

- Indiquer le texte de la question en mettant entre accolades les variables utilisées, ici **{x}** et **{y}** :

Texte de la question



Étape 5 : indiquer le nombre de points

Note par défaut

1

Étape 6 : renseigner la formule de calcul

- Inscrire la formule de calcul menant au résultat attendu :

Réponses



La syntaxe des formules est assez proche de celle utilisée dans les calculatrices. Les quatre opérations usuelles s'écrivent de la manière suivante :



- Addition : +
- Soustraction : -
- Multiplication : *



- Division : /



Ne pas mettre le symbole “=” dans la formule.

- choisir **100%** pour indiquer que cette formule amène au résultats attendu :

Formule de la réponse 1 =

Note

Tolérance ± Type

Affichage de la réponse Format

Options de tolérance: Aucun, 100%, 90%, 83,33333%

Étape 7 : renseigner la tolérance

Tolérance ± Type

Affichage de la réponse Format

Options de type: Relatif, Nominal

Moodle propose deux systèmes de tolérance : Relatif ou Nominal. Prenons un exemple pour mieux comprendre :



- Une tolérance de 0,01 de type **Relatif** signifie qu'une erreur de 1% est acceptée.
- Une tolérance de 0,01 de type **Nominal** signifie que seront acceptés les réponses comprises dans un intervalle de 0,01 autour de la réponse exacte (+/- 0,01).

Étape 8 : demander la recherche des variables

- Tout en bas de la page, cliquer sur “**Rechercher les jokers {x...} présents dans les formules de réponses correctes**” :

▶ **Traitement de l'unité**

▶ **Unités**

▶ **Tentatives multiples**

Rechercher les jokers {x..} présents dans les formules de réponses correctes

Vous devez fournir au moins un joker {x..} dans les formules de réponse correcte

▶ **Tags**

Étape 9 : indiquer les intervalles des valeurs

- Presque tout en bas de la page, cliquer sur "**Joker utilisés pour générer les valeurs**" :

Rechercher les jokers {x..} présents dans les formules de réponses correctes

▶ **Jokers utilisés pour générer les valeurs**

Générer 1 nouveau(x) jeu(x) de valeur(s) pour le(s) joker(s)

Afficher 1 jeu(x) de valeur(s) pour le(s) joker(s)

Vous devez ajouter au moins un jeu de valeurs pour les jokers avant d'enregistrer cette question.

- indiquer les intervalles pour chaque variable (ici, la base x du rectangle devra varier entre 15 et 25 cm tandis que la hauteur du rectangle devra varier entre 5 et 10 cm) :

▼ **Jokers utilisés pour générer les valeurs**

Paramètre (x)

Plage de valeurs

Minimum 15 -Maximum 25

Nombre de décimales

1

Paramètre (y)

Plage de valeurs

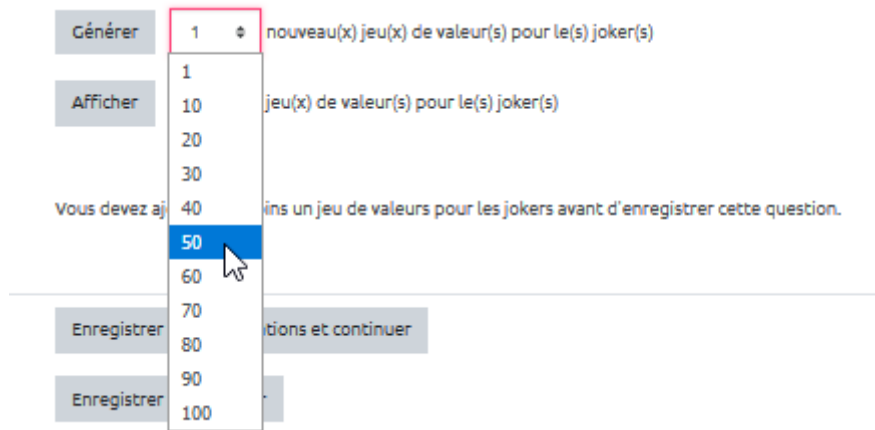
Minimum 5 -Maximum 10

Nombre de décimales

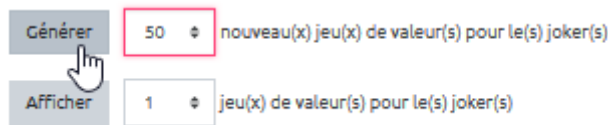
1

Étape 10 : créer un certain nombre de jeux de valeurs

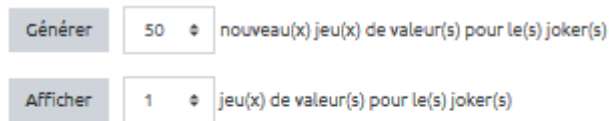
- Sélectionner le nombre de jeu de valeurs qui serviront aux étudiants :



- cliquer sur “**Générer**” :



- cliquer sur “**Valeur du(des) joker(s)**” :



- ▶ [Valeur du\(des\) joker\(s\)](#)
- ▶ [Tags](#)

- vérifier que la valeur proposée aléatoirement correspond à votre attendu :



Étape 11 : prévisualiser la question

- Cliquer sur “**Enregistrer les modifications et continuer**” :



- cliquer sur “**Aperçu**” :




- essayer de marquer un résultat et cliquer sur “**Envoyer et terminer**” :

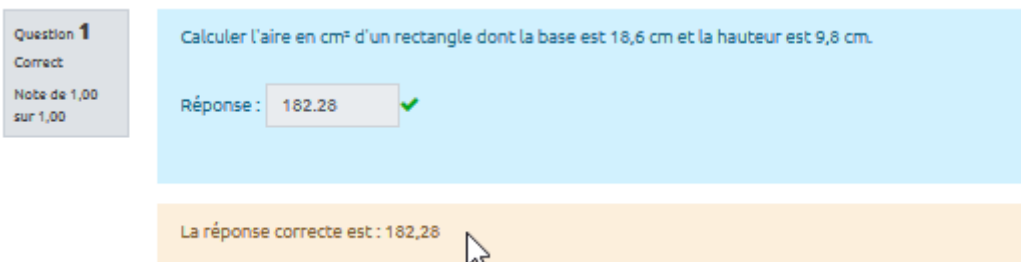


- vérifier que la question renvoie le comportement attendu :

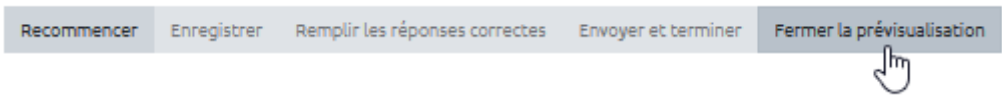


 Moodle accepte tout autant les réponses avec une “**virgule**” ou avec un “**point**”.

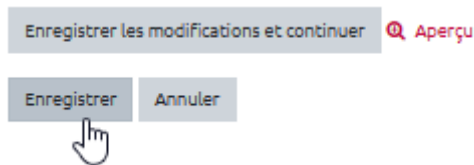
- preuve par l'exemple, le même résultat est accepté mais cette fois-ci en utilisant un “point” :



- cliquer sur “**Fermer la prévisualisation**” :



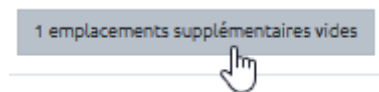
Étape 12 : cliquer sur "Enregistrer"



Option : notation différenciée

Si vous souhaitez accorder un pourcentage différent en fonction de la précision de la réponse (par exemple 100% pour la valeur exacte et 50% pour une valeur approchée à 0,1 près dans la même unité) :

- dans "Réponses", cliquer sur "1 emplacement supplémentaire vide" :



- régler les deux propositions selon vos besoins :

▼ Réponses

Formule de la réponse 1 =	<input type="text" value="{x}*{y}"/>	Note	100%
Tolérance ±	<input type="text" value="0"/>	Type	Nominal
Affichage de la réponse	2	Format	décimales
Feedback			

Formule de la réponse 2 =	<input type="text" value="{x}*{y}"/>	Note	50%
Tolérance ±	<input type="text" value="0,1"/>	Type	Nominal
Affichage de la réponse	2	Format	décimales
Feedback			

En savoir plus sur la syntaxe des formules

Se reporter à la documentation Moodle : [Question simple calculée : syntaxe de la formule de la réponse correcte](#)

From:

<https://webcemu.unicaen.fr/> - CEMU

Permanent link:

https://webcemu.unicaen.fr/doku.php?id=moodle:test:choix_questions:qroc_calculee_simple&rev=1587069218

Last update: **12/03/2026 18:49**

