

Pour commencer à utiliser Tapiscine la tâche il faut déterminer un certain nombre de paramètres :

1) Général

Baseline (Ligne de Base) :

Il s'agit de la première partie du jeu où l'on détermine la capacité maximale d'effort c'est à dire le nombre de tapes maximal durant une période (baseline). C'est à partir de ce nombre que le % d'effort (le nombre de tapes nécessaire pour remplir une piscine) est calculé.

- Durée d'une partie (sec) : nous choisissons en général 10 secondes. Elle détermine le temps alloué à remplir une piscine que ce soit dans la Baseline ou dans la Tâche même.
- Répétitions de la baseline : c'est le nombre de fois où le participant réalise la baseline. La baseline est déterminée par la dernière répétition. (donc si on choisit 3 répétitions, ce n'est que la 3^e qui est prise en compte).
- Durée du temps de repos : la durée entre les répétitions (nous choisissons en général 3 secondes).

Tâche

Paramètres généraux de la tâche principale.

- Durée du menu de choix (sec) : Durée du panneau
- Répétitions des combinaisons : c'est le nombre de répétitions de chacune des combinaisons d'effort/récompense (déterminées dans le panneau Piscine).
- Durée du temps de repos : la durée lorsque le patient choisit de se reposer plutôt que de jouer. (Nous choisissons en général la même période que pour réaliser la tâche soit 10 secondes).

Puzzle Size (Taille des puzzle)

La taille du puzzle nous permet d'avoir le nombre de pièces de puzzles souhaitées. Ce nombre doit être égal ou supérieur au nombre total de pièces de puzzle à gagner (déterminée par le nombre de récompenses et leur valeur dans le panneau Piscine).

- Nombre de lignes : nombre de pièces de puzzle par colonne
- Nombre de colonnes : nombre de pièces de puzzle par ligne

2) Piscine

Ce panneau détermine les conditions de l'expérimentation. C'est à dire le nombre de piscine et leurs tailles correspondant au % d'effort souhaité calculé en fonction de la baseline. On détermine ensuite le nombre de pièces de puzzle à gagner. Les paramètres dépendent des hypothèses de la recherche.

Nombre de Piscine : c'est le nombre de piscine différente que le participant verra. On choisit donne expérimentation 4 piscines de 4 tailles différentes : 25 %, 50%, 75% et 100 % de l'effort maximal calculé par la baseline.

Nombre de récompenses : le nombre de type de récompense différentes que le participant verra. On choisit 3 tailles de récompense : 3 pièces, 6 pièces et 9 pièces de puzzle.

3) Puzzle

Sélection des images que le participant doit découvrir au fur et à mesure. Pour découvrir une image, il faudra obtenir le nombre de pièces de puzzle déterminé par le panneau Général – Puzzle Size. Nous choisissons en général une dizaine d'images composée de 25 pièces (5 lignes et 5 colonnes)

4) Au Total récapitulatif des paramètres choisis.

Le nombre de récompenses (crédit) disponibles : ce nombre est calculé par le type de récompense en jeu et le nombre de répétitions de la tâche.

Le nombre de pièces nécessaires pour remplir tous les puzzles : ce nombre est calculé par le nombre d'images sélectionnées (panneau Puzzle) et leur taille (panneau Général – Puzzle size)