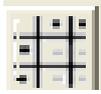


Tutoriel du logiciel Phylogène

Les différentes fonctionnalités du logiciel sont accessibles dans le menu **Activités** une fois qu'une collection est ouverte.

CE QUE JE VEUX FAIRE	COMMENT LE FAIRE									
<p>1 – Choisir une collection</p>	<p>À l'ouverture du logiciel, sélectionner la collection souhaitée en utilisant les noms du menu déroulant ou bien la barre d'icônes, puis cliquer sur OK :</p> 									
<p>2 – Construire une matrice espèces/ caractères</p>	 <p>= CONSTRUIRE</p>	<p>En bas de l'écran : Sélectionner les espèces souhaitées en cliquant sur chacune d'elles. <i>Un nouveau clic sur la figure représentant l'espèce l'enlève de la matrice.</i> Choisir les caractères dans le menu déroulant. <i>Un nouveau clic sur le nom du caractère l'enlève de la matrice.</i></p> <p>Dans la matrice vide : Remplir le tableau en cliquant dans chacune des cases et en utilisant les informations qui apparaissent en bas, à droite de l'écran, puis vérifier le tableau et corriger si nécessaire.</p>								
<p>3 – Construire et manipuler un arbre phylogénétique</p>	 <p>= ÉTABLIR DES PARENTÉS</p> <p><i>Cette fonctionnalité n'est accessible que si une matrice espèces/ caractères est affichée à l'écran et validée</i></p>	<p>Faire apparaître (dans l'espace de travail en haut à droite) les taxons un par un en cliquant sur leur nom dans la matrice.</p> <p>En cliquant sur un caractère dans la matrice, deux couleurs différentes apparaissent selon l'état (primitif ou dérivé) de ce caractère. <i>La couleur jaune correspond à l'état dérivé (= évolué) du caractère, la couleur bleue correspond à l'état primitif (= ancestral) du caractère.</i></p> <p>Il s'agit de construire pas à pas l'arbre et de manipuler les branches de l'arbre afin de rendre compte des relations de parenté. Il est conseillé de commencer par le(s) caractère(s) le(s) plus partagé(s), puis par le suivant et ainsi de suite. Pour chaque caractère, procéder de la manière suivante :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➔ activer l'icône de sélection :  , puis saisir la branche à déplacer avec le bouton gauche de la souris. ➔ sans lâcher cette branche, la déplacer soit pour la greffer sur une branche existante (cette opération va créer un nouveau nœud dans l'arbre) soit pour la greffer sur un nœud existant déjà. Dès qu'un branchement est possible, une croix ou un doigt pointé apparaît. <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;"> <p>Homme</p> <p>Homme</p> <p>Saki</p> <p>Bonobo</p> <p>Homme</p> <p>Saki</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>Bonobo</p> <p>Bonobo</p> <p>Saki</p> <p>Bonobo</p> <p>Homme</p> <p>Saki</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>Saki</p> <p>Bonobo</p> <p>Homme</p> <p>Bonobo</p> <p>Homme</p> <p>Saki</p> </div> </div> <p>➔ Quelques autres opérations utiles :</p> <table border="1" data-bbox="663 1783 1525 2119"> <tbody> <tr> <td data-bbox="663 1783 746 1933"></td> <td data-bbox="746 1783 1106 1933">Annule toutes les opérations. Retour au point de départ (origine commune à tous les taxons).</td> <td data-bbox="1106 1783 1198 1933"></td> <td data-bbox="1198 1783 1525 1933">Annule la dernière opération</td> </tr> <tr> <td data-bbox="663 1933 746 2119"></td> <td data-bbox="746 1933 1106 2119">Affichage des légendes sur chaque branche (état du caractère) sous forme de texte par défaut.</td> <td data-bbox="1106 1933 1198 2119"></td> <td data-bbox="1198 1933 1525 2119">Permutation des branches autour d'un nœud. Cliquer sur cette icône puis se placer au niveau d'un nœud et cliquer à nouveau.</td> </tr> </tbody> </table>		Annule toutes les opérations. Retour au point de départ (origine commune à tous les taxons).		Annule la dernière opération		Affichage des légendes sur chaque branche (état du caractère) sous forme de texte par défaut.		Permutation des branches autour d'un nœud. Cliquer sur cette icône puis se placer au niveau d'un nœud et cliquer à nouveau.
	Annule toutes les opérations. Retour au point de départ (origine commune à tous les taxons).		Annule la dernière opération							
	Affichage des légendes sur chaque branche (état du caractère) sous forme de texte par défaut.		Permutation des branches autour d'un nœud. Cliquer sur cette icône puis se placer au niveau d'un nœud et cliquer à nouveau.							