# Bienvenue dans l'aide de Duplicata.

Comme vous pouvez le constater, il s'agit d'une aide en HTML.

C'est simple, intuitif, convivial, permettant une recherche facile, compatible avec tous les navigateurs

Consultez le menu ci-dessous pour accéder à la rubrique souhaitée, ou effectuez une recherche à l'aide de la fonction <u>Rechercher</u> de votre navigateur HTML (Ctrl+F).

- Ou'est-ce Duplicata
- Présentation du matériel de jeu
- . Commencer une nouvelle partie .
  - Enregistrer une partie et reprendre une partie sauvegardée Laisser l'ordinateur jouer tout seul
- Préparer et jouer son coup
  - <u>Arrangement des jetons sur le chevalet en vue de leur placement sur le plateau de jeu</u>
     <u>Sélection des jetons du chevalet qui sont à placer sur le plateau de jeu</u>

    - Choix de la case et de la direction du mot principal 0 • Choix de la lettre d'un joker à placer
    - Validation de la proposition 0
    - Test d'une proposition
- Fin de partie
   Echerche des solutions et solution retenue
  - Proposition d'une solution autre qu'un top
- Paramétrer le jeu
  - Journal de recherche des solutions 0
  - Génération automatique de la feuille de match détaillée
  - Génération et affichage de la liste de toutes les solution
    Enregistrement automatique de la partie
  - Qualité des solutions pour le choix de la pose
  - Placement automatique de la proposition
  - Types de partie 0
  - Limitation du temps • Propositions invalides sanctionnées
  - Enregistrement des paramètres 0
  - Rétablissement des derniers paramètres enregistrés
  - Restauration des paramètres par défaut
  - Enregistrement automatique des paramètres en quittant 0
  - Vidage de la liste des parties jouées Réinitialisation de tous les records
- Autres actions en cours de jeu
- Passer votre tour

  - <u>Changer le tirage</u>
    <u>Proposer un tirage</u>
  - Rechercher des mots
  - Lister des mots à lettres chères
  - Rechercher la définition d'un mot
- <u>Statistiques</u>
  - Options d'affichage Feuille de match 0
  - Graphe d'évolution

  - <u>Situation des jetons</u>
    <u>Feuille de match détaillée (HTML)</u>
  - Records
- Parties jouées • Défis
- Former un mot de quinze lettres avec le moins de jetons possible
- · Informations de versions
- Annexes • Raccourcis clavier

  - Terminologie
    Fréquence des lettres

# **Qu'est-ce** Duplicata ?

Duplicata permet de jouer seul au célèbre jeu de mots en mode Duplicate. Il permet également :

- de suivre une partie.
- de jouer le rôle d'arbitre dans une partie *Duplicate*,
- de donner des outils de recherche de mots.

D'autre part, lorsque vous jouez seul, il vous donne des informations concernant la qualité de votre jeu (rang de votre coup, rapport score/meilleur coup, évolution de votre partie solo, évaluation du niveau de difficulté à chaque tour...).

# Présentation du matériel de jeu

Lorsque vous débutez une partie, le jeu se compose de trois fenêtres à l'écran :

- le plateau de jeu (en haut à gauche),
- le <u>chevalet</u> où sont présentés les jetons tirés mais pas encore placés (en haut à droite),
  la <u>feuille de match</u> avec les coups joués et les scores (à droite du plateau de jeu).



Le plateau de jeu, le chevalet et la feuille de match peuvent être redimensionnés...

🄯 du	plicata	- Wa	les.d	цр											X	Tirage	3
Partie	Options	Acti	ions	Afficha	ige ?												
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15			
A									C	R.	Y.	P.	T.	E.	A	Fauille de match	2
							C			1	10	3		•		Tour Tirage Pos Proposition Pos Solution Score/Joué/Top	
						<u> </u>	U.3		п,				0		"		
с	100					K.	0	T.	0		1.15		R.		с	2. UDC <u>BORE</u> 8B <u>ECROUE</u> S 8B <u>CORDEUSE</u> 10 <u>62</u> 62	2
				+	+	-		-		+-		-	5	-		3. HMEVTUL D5 HEURT G5 VELUM 8 31 31	
D	J。						IR,		U,	Ι,		2	B <sup>3</sup>		D	4. HTUIMDK 91 HUIT C7 KUT 20 23 23 5 HUIMDLO 15 ODB 10B HOU 24 27 23	7
	Δ		1.00		1										-	6. IMDL <u>GIB</u> 7I LAME 5I VALIDE 12 20 20	5
	$\square$			1			$D_2$			1			1		5	7. MGI <u>TINS</u> L2 MISENT 11D TIMINGS 14 70 70	
F				N			F			M			N		F	8. <u>EZNDORG J2 CENILZ</u> L2 <u>DEGENEZ</u> 22 56 56 9 OMOLGAN 27 MALES 27 MALES 7 49 49 49	
	<u> </u>									1 1 2						10. QHOOAUA J12 SAQUA 8M ZOOM 14 42 42	ź
G	U.		•	IV.	IE.	IL.	U.	IM.					A.		G	11. YREPT?R J2 RAYIFz AlO CRYPTE 24 84 84	1
		•			V			-			11			A		12. RIUAANN 14B TRAIN 5E INVALIDERA 10 28 28	
HB	, E,	Α,		Α,	X,	A,	S		IE,	IN,	V,	A,	S	A,	н	14. ASINUBR 4A BRUINA 14B TURBINAS 26 74 74	
		11/		1			C			C						15. AVIAEBI 4B BAVAI H10 ENVASA 24 39 39	
		V V <sub>10</sub>		L - 1						<b>U</b> <sub>2</sub>						16. IBI <u>JAAE</u> 4E <u>BI</u> H1 <u>BEA</u> 10 30 30	
J		A		IE						S					J	17. IIJA <u>QOU</u> 2D <u>JAQU</u> E 2D <u>JAQU</u> E * <b>35</b> 35 35	
		. 1		-	-	-	<u> </u>		v	- 1	_			-			
к		L	1	$\left[ D_{2} \right]$											K.		
L	D	E	G.	E.	N.	E.	Z.	•							L		
	-	C	-				0		-	┢──			-				
	1.5	5		R,			0,								M		
N	1			A,			0								Ν		
o N	F		F	S			N/			I		T			0		
I V		0	1 4				1112		Tester	Horizo	ntalem	nent			Ĩ		
1	2	3	4	5	6	7	8	1	Tester	Vertic	alemer	nt	4	15			
Taille 48	2x482							1	_	_	_	1	6:23	09		Cumuls Score/Joué/Top : 332 746 746	6

# **Commencer une nouvelle partie**

Pour commencer une nouvelle partie, il suffit de choisir la rubrique <u>Partie | Nouvelle</u> ou d'utiliser la combinaison de touches Ctrl+N.

Si une partie était en cours, une confirmation vous est demandée

Si vous confirmez, une deuxième boîte de dialogue vous signifiera que le mélange de jetons est en cours. Appuyez alors sur le bouton OK pour enfin commencer dès que vous le souhaitez.

# Enregistrer une partie et reprendre une partie sauvegardée

Il y a trois rubriques concernant l'enregistrement d'une partie et la reprise d'une partie sauvegardée :

- Pour enregistrer une partie en cours, choisissez la rubrique <u>Fichier | Enregistrer</u> ou appuyez sur la combinaison de touches Ctrl+E : un nom et un emplacement vous seront alors demandés si c'est la première fois que la partie en cours est sauvegardée :
- Pour enregistrer une partie sous un autre nom, choisissez la rubrique *Eichier | Enregistrer sous...* ou appuyez sur la combinaison de touches Maj+Ctrl+E : un nom et un emplacement vous seront alors demandés
- Pour reprendre une partie sauvegardée, choisissez la rubrique Eichier / Quvrir ou appuyez sur la combinaison de touches Ctrl+O : un nom et un emplacement vous seront alors demandés ;

Plusieurs signes indicateurs concernent la gestion des parties sauvegardées :

• si une partie a été enregistrée, son nom apparaît dans le titre de la fenêtre du plateau de jeu,

• si une partie a changé depuis la dernière sauvegarde, un astérisque (\*) apparaît dans le titre de la fenêtre du plateau de jeu.

Remarque : lorsqu'une partie est terminée, on vous demande si vous souhaitez enregistrer la fin de partie mais il n'est plus possible de l'enregistrer par la suite.

# Laisser l'ordinateur jouer tout seul

Vous pouvez lancer une démonstration dans laquelle le meilleur coup est joué. Pour ce faire, choisissez la rubrique <u>Eichier | Démonstration</u> ou appuyez sur la touche F12. Pour interrompre la démonstration, appuyez à nouveau sur la touche F12. Vous ne pouvez pas jouer un coup sur une partie de démonstration interrompue. Vous pouvez néanmoins le faire si vous la sauvegardez puis la rouvrez. N'importe quelle partie peut être poursuivie en mode démonstration en appuyant sur la touche F12.

# Préparer et jouer son coup

Si une partie est en cours et qu'aucune jauge n'est affichée, c'est à vous de jouer ! Votre tour se résume en trois phases :

- arrangement des jetons sur le chevalet en vue de leur placement sur le plateau de jeu,
- sélection des jetons du chevalet qui sont à placer sur le plateau de jeu,
- choix de la case et de la direction du mot principal,
  test d'une proposition,
- <u>fin de partie</u>.

# Arrangement des jetons sur le chevalet en vue de leur placement sur le plateau de jeu

Lorsqu'un coup vient d'être joué, le chevalet présente le nouveau tirage en deux parties :



à gauche sont rangés les jetons du <u>reliquat</u> (jetons non joués lors du tour précédent),
à droite sont rangés les jetons qui viennent d'être tirés.

Les lettres chères sont affichées en couleur sur les jetons : violet pour les lettres à huit points et rouge foncé pour les lettres à dix points.

### À la souris

Deux actions sont proposées, avec la souris, pour changer la disposition des jetons sur le chevalet :

- déplacer un jeton (glisser-déplacer gauche),
- isoler un jeton (double cliquer gauche pour déplacer un jeton en tête et double cliquer droit pour déplacer un jeton en queue),

#### Au clavier

Vous pouvez manipuler le contenu du chevalet, au clavier, de deux façons.

• Soit en permutant deux jetons. Pour ce faire, il suffit de taper le rang des deux jetons à permuter. Dans l'exemple ci-dessous, on souhaite former le mot EVASE alors on permute les premier (A) et cinquième (o) jetons en appuyant sur les touches 1 puis 5...



Soit en sélectionnant un jeton puis en utilisant les touches fléchées pour le déplacer à gauche ou à droite tout en laissant la sélection sur le jeton (un jeton sélectionné au clavier apparaît en bleu).
 Dans le même exemple de tirage que ci-dessus, pour former le mot VERTIGE, on sélectionne le I en appuyant sur 1 (un) puis on utilise la touche fléchée droite quatre fois de suite afin de placer le I après le T. Attention, le jeton I est toujours sélectionné.



Pour retirer la sélection clavier sur un jeton (qui apparaît en bleu), il suffit soit d'appuyer sur la touche 0 (zéro), soit de taper le chiffre correspondant à son rang. Dans la fin de l'exemple ci-dessus, la sélection sur le 1 est retirée soit en appuyant sur 0 (zéro), soit en appuyant sur 5.

Afin de préparer le placement des jetons sur le plateau de jeu, vous devez les rassembler dans l'ordre de placement (pas nécessairement contigus ou au début du chevalet).

# Sélection des jetons du chevalet qui sont à placer sur le plateau de jeu

# À la souris

Une fois que vous avez regroupé les jetons à placer, vous devez les sélectionner en utilisant le glisser-déplacer droit. Pour ce faire :

- regroupez ensemble tous les jetons à placer (voir paragraphe précédent) ;
- cliquez avec le bouton droit de la souris sur le premier jeton à placer, puis
  en maintenant enfoncé le bouton droit, déplacez le pointeur jusqu'au dernier jeton à placer et enfin,
- en maintenant enfonce le bouton droit, deplacez le pointeur jusqu'au
   relâchez le bouton : les lettres sélectionnées apparaissent en rouge.

Dans notre exemple, on souhaite placer les lettres MOQUE sur le plateau de jeu afin de former le mot MOQUER :



### Au clavier

La sélection des jetons à placer sur le plateau de jeu à l'aide du clavier est simple. Il suffit d'appuyer sur la touche \* puis le rang des premier et dernier jetons de la sélection sur le <u>chevalet</u>. Dans notre exemple, il faut donc taper sur le pavé numérique \***37** car le jeton M est le troisième jeton et le E, le septième. Pour retirer la sélection (en rouge) des jetons à placer, il suffit de taper \*\* ou \***0** (étoile zéro). Si vous avez commencé à taper \* puis un chiffre, la sélection peut être annulée en tapant \* ou **0** (zéro).

# Choix de la case et de la direction du mot principal

Si au moins un jeton est sélectionné sur le chevalet (les jetons sélectionnés pour la pose apparaissent en rouge), le choix du placement s'effectue en plusieurs étapes. Dans notre exemple, on souhaite former le mot MOQUER en plaçant les jetons M, o, Q, joker et E horizontalement à partir de la case M8 indiquée par le cadre blanc :



#### À la souris

- Cliquez gauche sur la case où sera placé le premier jeton sélectionné (le jeton rouge le plus à gauche sur le chevalet); Si la case est occupée, le premier jeton sera posé sur la prochaine case vide dans la direction choisie (dans notre exemple, il s'agit de placer le M sur la case M8).
- Choisissez dans le menu déroulant qui apparaît la direction du mot : horizontalement ou verticalement (dans notre exemple, il faut choisir Placer Horizontalement).
- Si un ou plusieurs jokers sont placés, on vous demandera la lettre qui sera associée au joker jusqu'à la fin de la partie : voir <u>Choix de la lettre d'un joker à placer</u> (dans notre exemple, il faut utiliser un u pour former le mot MOQUER).

#### Au clavier

- Appuyez sur la touche +.
- Appuyez sur le ou les chiffres correspondant à la colonne de la case où sera placé le premier jeton (de 1 à 15); Dans l'exemple, il faut appuyer sur la touche 8 car s'agit de placer le M sur la case M8.
- Appuyez sur la lettre correspondant à la ligne de la case où sera placé le premier jeton (de A à O); Dans l'exemple, il faut donc appuyer sur la touche M.
  Appuyez enfin sur la touche H pour choisir la direction horizontale ou V pour choisir la direction verticale; Dans l'exemple, il faut appuyer sur la touche H.
- Si un ou plusieurs jokers sont placet, on vous demandera la lettre qui sera associée au joker jusqu'à la fin de la partie ; Dans l'exemple (voir <u>Choix de la lettre d'un joker à placer</u>), il faut utiliser un u pour former le mot MoqueR.

La séquence complète de touches pour définir la pose dans notre exemple est donc +8MH ou +8mh. Vous pouvez annuler à tout moment une saisie en cours en appuyant sur la touche +.

# Choix de la lettre d'un joker à placer

Une boîte de dialogue demande, le cas échéant, la valeur du joker posé. Dans l'exemple précédent, il s'agit d'un u :



#### Validation de la proposition

Si votre proposition est valide (pose valide et mots formés valides selon le dictionnaire de référence), alors elle apparaît en jaune accompagnée du score obtenu. Les jokers sont en gris. Voici ce que cela donne dans notre exemple :



Si votre proposition n'est pas valide un message vous en donne la cause et le remède si les sanctions ne sont pas appliquées (voir le paramétrage des propositions invalides sanctionnées) :

Placem	ent impossible	Pla	acement impossible	X P	lacement impossible
⚠	Au premier tour, vous devez placer au moins un jeton sur la case central Cliquez sur une autre case départ ou changez la sélection des jetons,	•	Les jetons posés ne sont contigus à aucun autre jeton déjà placé. Cliquez sur une autre case départ ou changez la sélection des jetor	ns.	Les mots IB, AR ne sont pas valables selon l'ODS5.
	()		()		OK I
Placem	ent impossible	Temps	imparti écoulé		
1	Il n'y a pas assez de place sur le jeu à l'endroit et direction indiqués. Cliquez sur une autre case départ ou changez la sélection des jetons.		Le temps de réflexion est écoulé et vous n'avez rien proposé !		
	OK		ОК		

De plus, si le temps est écoulé ou l'option Propositions invalides sanctionnées est activée (voir les paramètres de jeu), vous ne pouvez pas rejouer et votre tour ne rapporte aucun point.

Si vous souhaitez passer votre tour, choisissez la rubrique Actions | Passer son tour ou utilisez la combinaison de touches Ctrl+P.

# Test d'une proposition

Il est possible de tester un coup sans qu'il soit joué. Dans ce cas, seuls la pose sur le plateau de jeu et le score sont montrés. La possibilité de pose est vérifiée, mais pas les mots formés.

Lorsque vous choisissez la case cible sur le plateau de jeu :

- à la souris, il faut utiliser le clic droit à la place du clic gauche quand vous pointez le curseur de la souris sur la case cible ;
- au clavier, il faut utiliser la touche # à la place de la touche + au début de la séquence de saisie des coordonnées et de la direction. Comme pour la touche +, la touche # permet d'interrompre une séquence de saisie à tout moment.

Lors du choix de la direction, la case cible est entourée d'un cadre blanc clignotant et ce menu déroulant apparaît à côté :



Il faut choisir la direction en cliquant sur la ligne correspondante au choix ou en appuyant sur la touche H pour la direction horizontale ou la touche V pour la direction verticale. Une fois le choix de la direction effectué, le coup est posé sur le plateau de jeu et le score obtenu est affiché sous réserve que le(s) mot(s) formé(s) soi(en)t validé(s) :



#### Fin de partie

Il y a trois cas de fin de partie :

- il n'y a plus de jeton : ni dans le sac, ni sur le chevalet ;
- le tirage est insuffisant (pas assez de consonnes ou de regenil n'y a aucune solution possible à placer sur le plateau de jeu. le tirage est insuffisant (pas assez de consonnes ou de voyelles) et il y a moins de sept jetons dans le sac ;

Dans les trois cas, un message s'affiche et vous propose d'enregistrer la fin de partie. Attention, répondre Non rend impossible l'enregistrement de la partie par la suite (manuel ou automatique).



# Recherche des solutions et solution retenue

Lorsque vous avez donné votre proposition ou passé votre tour, l'ordinateur cherche les solutions rapportant le plus de points (ou d'une qualité moindre selon le paramétrage). Dès qu'il a terminé, trois cas peuvent se présenter :

• Soit il y a plusieurs solutions\* : dans ce cas elles sont affichées selon un ordre de préférence\*\* et vous devez choisir celle qui sera retenue soit en double cliquant sur la solution, soit en appuyant sur la touche Entrée si la solution souhaitée est sélectionnée... (sauf si l'option Placer la proposition auto atiquement est activée)



• Soit il n'y a qu'une solution : dans ce cas cette solution est retenue.



• Soit il n'y a aucune solution et le jeu prend fin avec possibilité d'enregistrer la fin de partie :



#### Remarques :

- lors de l'affichage de la solution ou des solutions trouvées, les statistiques concernant votre proposition sont affichées (score relatif et rang). Si vous avez passé votre tour, le rang de votre proposition est alors le nombre de solutions possibles plus un ;
- la qualité et le type de qualité des solutions recherchées pour la pose, sont affichés juste après leur score (dans les exemples, il s'agit de 100 % du top). La qualité est paramétrable (par défaut, les solutions recherchées sont les tops).

#### Notes :

- (\*) Lorsqu'un ou plusieurs jokers sont à placer et que le joker est remplacé par une lettre présente au moins une deuxième fois dans le mot principal du top, alors une seule possibilité est proposée. Dans l'exemple précédent où il faut choisir parmi 10 solutions, la liste propose comme tops alaTERNE ALERTENE ALERTENE ALERTENE ELATERNE et RELATENT. Il y a d'autres possibilités pour ces mots où le joker peut être placé sur la même lettre, mais pas à la même position : ALATERNE ALERTENT ARANTELE LANTERNE et RELATENT. Elles ne sont pas présentées, car non pertinentes. Vous pouvez néanmoins les proposer (voir Proposition d'une solution autre qu'un top ci-dessous).
- (\*\*) Les solutions sont triées par ordre de préférence (voir ci-après) puis par ordre alphabétique du tirage. Le rang affiché avant la solution dans la liste, est déterminé suivant la règle de choix en mode Duplicate suivante :
  - D'abord, les solutions utilisant le moins de jokers sont prioritaires ;
  - Ensuite, si le nombre de jetons sur le chevalet est inférieur à sept alors...
     les solutions utilisant tous les jetons du chevalet sont prioritaires ;
    - sinon
  - les solutions utilisant le moins de jetons du chevalet sont prioritaires
    Enfin, les solutions ayant la valeur placée la plus faible (total de la valeur des jetons à placer) sont prioritaires.

	1	2	З	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
A		•		K,	U,	R,	$D_2$	E,	•						F.	A
в		G,					Ι,			J	-				1,	в
с		R,	W,	A,	N,	D,	A,	Ι,	S	E,					Ε,	с
D		Α,					Β,			T,	A,	Q,	U,	E,	Ζ,	D
E		U,					0			A,			23 - 18 31 - 19	-		E
F		Х,	-				L,			Τ,	-					F
G				-			0									G
н				D,	A,	N,	S	E,	U,	R,						Н
i.	0	S PI	usie	urs s	oluti	ions	pos	ible	s							
J					Clia	4 solu iez (u	tion(s	) rap s) sur	portei une	nt le s soluti	core	de 48 ur la v	point /isuali	s (10 ser o	0% d	u top) sez les flèches.
к					u an	ouvez	- Do	uble o	liquez the [E	sur o ntrée	elle q	ue vo solut	us so ion so	uhaite	ez jou ée es	jer t sélectionnée.
Ľ	E	1. FI	EZ : V	ertica	leme	nt en	15A									
м		2. PI	EZE :	Vertic	alem	ent er	15A									
N	3. PIEZEs : Verticalement en 15A 3. ZIPPEE : Verticalement en 15E															
0	38	322 so	olution	ns en	1,75	s (21	34 sol	(s). V	otre d	oup o	de 48	pts su	ur un l	top de	e 48 (	soit 20,0/20) est classé 1er. 🏑
~						1				1						
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	

# Proposition d'une solution autre qu'un top

Si vous ne souhaitez pas jouer un top (vous suivez une partie par exemple), alors vous pouvez annuler le choix de la meilleure solution :

• s'il y a plusieurs solutions ayant le meilleur score alors cliquez sur le bouton de fermeture 🛛 ou utilisez la touche Echap ou la combinaison de touches Alt+F4, • s'il n'y a qu'une seule solution avant le meilleur score alors cliquez sur le bouton Annuler ou appuyez sur la touche Echap

Dans les deux cas apparaît une boîte de dialogue vous permettant de spécifier n'importe quelle solution valide à poser sur le plateau de jeu :



Le bouton Afficher ma proposition (ou touche Entrée) permet d'afficher les jetons, coordonnées de la case et direction de la proposition que vient de faire le joueur. Il reste alors juste à valider en appuyant sur le bouton Placer.

Si vous ne souhaitez pas poser la proposition du joueur, il faut alors choisir les jetons à placer puis les coordonnées et la direction de la pose sur le plateau de jeu. La première phase consiste à choisir les jetons à placer :

- Le haut de la boîte de dialogue montre les jetons à placer à gauche en noir sur fond blanc (aucun au départ) et le reliquat correspondant à droite en blanc sur fond noir (tout le tirage au départ). Sous les jetons affichés, apparaissent les boutons permettant de choisir les jetons :

   le bouton <u>2</u> (ou combinaison de touches Ctrl+J) permet de sélectionner un joker (espace dans la partie des jetons);

  - le bouton Effacer (ou touche Retour Arrière) permet de retirer le dernier jeton choisi ;
  - le bouton Ok (ou touche **Entrée**) permet de valider le choix des jetons et de passer à la phase suivante (positionnement).

La deuxième phase consiste à choisir la position de la solution sur le plateau de jeu. Pour passer à cette phase, il faut avoir choisi les jetons puis appuyé sur le bouton Ok ou la touche Entrée. La première partie est alors inaccessible et la deuxième partie devient accessible :



La direction de la proposition et les coordonnées du premier jeton à placer sont à définir. Si vous spécifiez les coordonnées d'une case déjà occupée, les jetons se placeront à la suite et dans l'ordre choisi dans la première phase. Une fois les informations entrées, appuyez sur le bouton Placer ou sur la touche Entrée.

Proposition de p	059							
Pose	Reliquat							
DX	NLR							
Afficher ma pro	position							
A B C D E E G H I J K L M N O P O R S T U V W X Y Z Z Effacer Ok								
Horizontaleme	nt							
C Verticalement								
<u>C</u> olonne Départ :	1 💌							
Ligne Départ :	L 💌							
Disco	Annuler							
Fiacer								

Lorsque vous validez la position et la direction, la proposition est vérifiée comme pour la proposition du joueur :

- si un joker fait partie des jetons à placer alors on vous demande le choix de la lettre,
- si la solution n'est pas valide alors un message vous en indique la raison.

Si vous ne pouvez pas poser votre proposition, appuyez sur le bouton Annuler ou la touche Echap pour revenir au choix d'une des meilleures solutions. De là vous pourrez à nouveau revenir au choix d'une proposition.

# Paramétrer le jeu

Tous les paramètres de jeu sont rassemblés dans le menu <u>Options</u> du menu principal. Voici le menu dans son état par défaut :

•	Journal de recherche des solutions Générer automatiquement la Feuille de Match HTML Générer et afficher la liste de toutes les solutions	Ctrl+J		
~	Enregistrer automatiquement la partie	Ctrl+A		
	Qualité des solutions pour le choix de la pose	Ctrl+Q		
	Placer automatiquement la proposition			
	Type de partie	Ņ	Blitz (1 minute)	Ctrl+1
~	Temps Limité	Ctrl+L	Semi-rapide (2 minutes)	Ctrl+2
~	Propositions invalides sanctionnées	Ctrl+S	<ul> <li>Normale (3 minutes)</li> </ul>	Ctrl+3
	Enregistrer les paramètres	Ctrl+Y	<ul> <li>Standard</li> </ul>	Ctrl+0
	Rétablir les paramètres enregistrés	Maj+Ctrl+Y	Joker	Ctrl+K
	Rétablir les paramètres par défaut	Ctrl+Z		
~	Enregistrer les paramètres en quittant	Maj+Ctrl+A		
	Vider la liste des parties jouées	Ctrl+V		
	Réinitialiser les records	Maj+Ctrl+Z		

Voici les paramètres qui sont modifiables selon l'ordre du menu <u>Options</u> avec entre parenthèses l'état de l'option qui correspond :

- activation (si coché) ou désactivation (décoché) de la trace de recherche des solutions.
- génération automatique (si coché) de la feuille de match détaillée (HTML),
   génération et affichage (si coché) de la liste de toutes les solutions du dernier coup (HTML),
- . enregistrement automatique de la partie (si coché),
- qualité des solutions pour le choix de la pose,
- placement automatique de la proposition (si coché),
- types de partie, .
- <u>protector prime</u> <u>temps limité (si coché) ou illimité (si décoché) dans les parties en dehors des démonstrations,</u> <u>propositions invalides sanctionnées (si coché) ou rejouées (si décoché)</u> •
- enregistrement des paramètres
- rétablissement des derniers paramètres enregistrés
- restauration des paramètres par défaut .
- enregistrement automatique des paramètres en quittant (si coché)
- vidage de la liste des parties jouées réinitialisation de tous les records

# Journal de recherche des solutions

Lorsque cette option est activée (cochée), un fichier de trace est alimenté permettant de suivre les différentes étapes de recherche des solutions. Il faut être vigilant car le fichier peut vite grossir en volume. En effet, pour vous donner une idée, une partie entière peut générer un fichier de douze mégaoctets et plus de six cents mille lignes. Lorsque vous désactivez l'option (décochez), le fichier de trace est affiché. Il ressemble à ceci :

1.5.6. COD=COD 1.5.7. COU=COU COU:OK => POSE VALIDE rapportant 6 points ! 2.3.4. EMM=SHM 2.3.5. EMM=SHM 2.3.7. EMM=SHM 2.3.7. EMM=SHM 2.3.7. EMM=SHM 2.3.7. EMM=SHM 2.3.7. EMM=SHM 2.5.6. EDO=SHO 2.5.7. EDO=SHO 3.5.7. EDO=SHO 3.5.7. EDO=SHO 3.5.7. EDO=SHO 2.5.7. EDO(SH=SHO 2.5.7. EDO(SHO 2.5.7

#### Décodage du journal

Avant la recherche, une ligne de pointillés est tracée. Ensuite le tirage est affiché dans l'ordre courant puis trié. Attention, un espace indique la présence d'un joker. Exemple (il y a un joker) : KALOU S=> AKLOSU Chaque case est évaluée Les coordonnées sont affichées en tête de ligne (Ligne+Colonne) puis le résultat sur la recherche. Si la case est vide alors Libre est écrit à droite des coordonnées de la case Ensuite si un placement de jetons est possible (contiguïté avec jetons présents sur le plateau), sont alors indiqués sur la ligne suivante la direction puis le nombre de jetons que l'on peut poser (min/max). Exemple : H1: Libre Horizontalement: Pose possible (6~7 jetons) Ensuite on recherche toutes les possibilités de jetons à placer. Sont alors affichées la liste des numéros d'ordre des jetons selon le tirage trié en tête de recherche (affiché après les pointillés) Un astérisque précède le rang du jeton joker. Exemple (\*1,2,3,4,5,6 = ?,A,K,L,O,S) : H1: Libre Horizontalement: Pose possible (6~7 jetons) \*1,2,3,4,5,6 Ensuite sont affichées les lettres des jetons choisis. Si un joker est présent, il y aura 26 lignes. S'il y en a deux, 676 lignes ! A droite du tirage en lettres, le tirage est retrié si des jokers sont présents. Exemple : H1: Libre Horizontalement: Pose possible (6~7 jetons) \*1,2,3,4,5,6, [...] IAKLOS=>AIKLOS JAKLOS=>AJKLOS KAKLOS=>AKKLOS LAKLOS=>AKLLOS MAKLOS=>AKLMOS NAKLOS=>AKLNOS OAKLOS=>AKLOOS PAKLOS=>AKLOPS Si des lettres sont présentes sur le plateau de jeu, elles sont indiquées après le symbole < (après la pose) ou > (avant la pose). Exemples (on raccroche des jetons respectivement après la lettre N et avant la lettre V du mot VAIN) : \*1,2,4,5,6, AALOS>VAIN=>AAAILNOSV \*1,4,5, ALO<V=>ALOV Dès qu'un mot est trouvé avec le tirage obtenu il est affiché. Si le mot peut être placé (c'est-à-dire que les lettres déjà placées concordent avec les lettres du mot trouvé) alors le mot or est affiché. Exemple : H1: Libre Horizontalement: Pose possible (6~7 jetons) \*1,2,3,4,5,6, AAKLOS=>AAKLOS KOALAS: OK Si un ou plusieurs jokers sont présents, on évalue toutes les possibilités et on indique à droite le résultat. Si les autres mots formés ne sont pas corrects, c'est indiqué. Sinon, c'est indiqué POSE VALIDE et le nombre de points obtenus. Exemple : \*1,2,5, LAO<V=>ALOV LOVA -LOVA: VOLA: OK VOLA => POSE VALIDE rapportant 9 points ! VOlA => Autres mots formés non valables. Génération automatique de la feuille de match détaillée

Lorsque cette option est activée (cochée) dans le menu <u>Options</u>, la <u>feuille de match détaillée sous format HTML</u> est générée automatiquement à la fin de chaque tour si la partie a été sauvegardée au moins une fois (partie enregistrée ou ouverte).

**.** 

Pour éviter d'ouvrir le navigateur à chaque tour afin de visualiser la feuille de match détaillée, procédez comme suit :

• activez l'option Générer automatiquement la Feuille de Match HTML

• affichez la Feuille de match détaillée (Ctrl+D)

à la fin de chaque tour, rafraîchissez la page HTML de la feuille de match détaillée (Touche F5 ou Ctrl+R).

## Génération et affichage de la liste de toutes les solutions

Lorsque cette option est activée (cochée), une page HTML est générée et affichée après chaque coup joué. Elle est toujours générée dans le même dossier que celui de l'application Duplicata.exe et se nomme toujours Solutions.html. Par conséquent, chaque nouvelle page écrase la précédente. Si vous voulez la sauvegarder, utilisez la commande Enregistrer sous... depuis le navigateur avec lequel elle est affichée, puis donnez un autre nom.

Cette option n'est pas activée par défaut

Les solutions sont triées par ordre de qualité décroissante, c'est-à-dire, selon les critères suivants :

- ordre décroissant du score de la solution, puis
- ordre croissant du nombre de jetons placés, puis

ordre croissant de la valeur placée (somme des points des jetons placés hors bonus).

Remarque : sur les mots posés, les jokers sont indiqués par des minuscules

Voici un exemple de page générée (sur la page HTML, le tableau est sous la grille) :



## Enregistrement automatique de la partie

Cette option permet d'enregistrer automatiquement la partie en cours après chaque coup joué. L'option n'est effective qu'après avoir enregistré une première fois manuellement la partie.

Attention : si l'option est activée et qu'une partie se termine, celle-ci n'est pas enregistrée après le dernier coup. L'enregistrement de fin de partie est demandé explicitement. Si vous répondez Non, il n'est alors plus possible d'enregistrer la fin de partie

# Qualité des solutions pour le choix de la pose

Lorsque l'on choisit la rubrique Qualité des solutions pour le choix de la pose dans le menu Options ou lorsque l'on utilise la combinaison de touches Ctrl+Q, la boîte de dialogue suivante apparaît :

Qualité des solutions de la	liste pour le choix de l	a pose	-
Type de qualité de la pose Top (100%)	0%		
C Rang (1er=100%)	Qualité : 100%	ОК	Annuler

Par défaut (comme ci-dessus), la ou les solutions proposées pour la pose sont des tops. Il est donc possible de demander d'afficher des solutions de moindre qualité en fonction de deux types de qualité possibles :

- Le rapport entre le score et le top. Par exemple, si le top est de 50 points et que l'on a choisi une qualité de 75 % du top alors on affichera la liste des solutions dont le score sera supérieur ou égal et le plus proche de 38 points (75 % de 50 points arrondis au point près).
- Le rang de la solution suivant l'ordre décroissant du score sachant que 100 % correspond à premier. Par exemple, si le nombre de solutions est de 234 et que l'on a choisi une qualité de 90 % du rang alors on affichera la solution qui est au douzième rang (1+234\*5/100 en retirant la partie décimale).

Lorsque vous changez le type de qualité, la valeur de la qualité est changée et définie par défaut :

- pour le type <u>Top</u>, la qualité est fixée à 100 % (non modifiable),
- pour le type Rapport Score/Top, la qualité est fixée à 50 % (modifiable avec un minimum de 10 %),
- pour le type <u>Rang</u>, la qualité est fixée à 90 % (modifiable avec un minimum de 50 %).

#### Remarques

- la qualité et le type de qualité sont pris en compte dans l'enregistrement, la réinitialisation et le chargement des paramètres ;
- la qualité et le type de qualité sont affichés sur la liste des solutions ou le message de la solution unique à côté du score de ou des solutions proposées.

#### Placement automatique de la proposition

Cette option (décochée par défaut) permet de placer automatiquement et sans confirmation la proposition à la place d'un des tops proposés. Si l'option est cochée, le choix d'un top de la liste des solutions entraîne automatiquement le placement de la proposition sauf dans les cas suivants

- Si la proposition à placer contient des jokers, les lettres qui doivent figurer sur les jokers sont demandées une nouvelle fois. Si le choix des lettres entraîne une proposition incorrecte, la boîte de dialogue de proposition de pose s'affiche alors.
  Si le joueur passe son tour, la boîte de dialogue de proposition de pose s'affiche

# Types de partie

Il est possible de choisir un type spécifique de partie au niveau du temps de réflexion et au niveau du tirage.

#### Attention :

· Les paramètres de type de partie ne concernent que les nouvelles parties et non une partie en cours.

• Une fois qu'une partie est commencée, ces paramètres ne peuvent plus être changés au niveau de la partie.

Pour modifier les paramètres de type de partie, il faut aller dans le menu Options | Type de partie :

Blitz (1 minute)	Ctrl+1
Semi-rapide (2 minutes)	Ctrl+2
Normale (3 minutes)	Ctrl+3
<ul> <li>Standard</li> <li>Joker</li> </ul>	Ctrl+0 Ctrl+K

#### Temps de réflexion

Il est possible de jouer une partie avec un temps de réflexion normal ou réduit :

- soit une partie normale (par défaut) avec un temps de réflexion classique de 3 minutes, en choisissant la rubrique Normale (3 minutes) ou en utilisant le raccourci clavier Ctrl+3,
- soit une partie semi-rapide (2 minutes) ou en utilisant le raccourci clavier Ctrl+2,
  soit une partie blitz avec un temps de réflexion classique de 2 minutes, en choisissant la rubrique *Semi-rapide (2 minutes)* ou en utilisant le raccourci clavier Ctrl+2,
  soit une partie blitz avec un temps de réflexion classique d'1 minute, en choisissant la rubrique *Blitz (1 minute)* ou en utilisant le raccourci clavier Ctrl+1,

#### Tirage

Il est possible de jouer une partie avec un tirage standard ou avec une règle particulière :

- soit une partie standard (par défaut) avec un tirage classique, en choisissant la rubrique Standard ou en utilisant le raccourci clavier Ctrl+0 (zéro),
- soit une partie joker avec un tirage comportant au moins un joker, en choisissant la rubrique Joker ou en utilisant le raccourci clavier Ctrl+K.

#### Parties joker

Dans une partie joker, lorsque l'on complète un tirage qui n'a pas de joker dans le reliquat et qu'il reste au moins un joker dans le sac, un joker est systématiquement tiré. Lorsqu'un jeton joker est joué, il est échangé avec un jeton portant la lettre correspondante au joker si ce dernier est disponible dans le sac, sinon le joker est laissé sur le plateau et n'est pas échangé.

opositio

SOLANTE

EPAYSAT ECAMPER

SUANTE

QUE1EA CHIOUrME Obstina

SUNTE

DrAYATES decampee

KILIM DEFICEA

481

142 221

H4

H4 5D L3 10H

N3 8A F2 A9 4A

<u>a</u> 1

#### Remarques

- Les lettres placées qui ont été échangées avec un joker sont colorées en vert sur le plateau de jeu.
- Les jokers qui sont restés sur le plateau faute de pouvoir être échangés apparaissent en vert dans les feuilles de match.
- Les records de partie joker apparaissent en vert dans le tableau des records
- Dans la liste des parti es jouées, les noms de parties joker apparaissent en vert et une ligne de moyennes, réservée aux parties joker, a été ajoutée.



		P	roposition	So	lution jouée	Sc	ore To	our	Sec	re Pa	rfie	Tps r	éflexion					Stat	istiques					
T.	Tirage	P	Mot	p	Mot	<b>D</b>	<b>7</b> 4	<b>.</b>	<b>n</b>	<b>7</b> 6	<b>.</b>	<b>T</b>	D		9-2-4	Dont	Niveau de	e Moyennes Scor					es%	
		FOS.	principal	FOS.	principal	Frp	Joue	lop	Frp	Joue	10p	lour	Farne	каng	solunons	B.50	B.50 difficulté	Temps	Rang	Solutions	B.50	Niv.de diff.	Т.	<i>P</i> .
1.	AUQE?OE	нз	1AQUEE	H4	<u>QUEIEA</u>	26	40	/40	26	40	/40	0:24	0:24	15ème	sur 4844		*****	0:24	15ème	sur 4844		***	65,0	65,0
2.	OEMIH?C	9B	CHOME <sub>r</sub> AI	5D	CHIOUrME	<u>68</u>	<u>102</u>	/102	94	142	/142	0:39	1:04	18ème	sur 5111	28	*****	0:32	16ème	sur 4977	14,0	*****	66,7	66,2
3	SIO?ATN	8A	<mark>ISO1ANT</mark> E	F3	<u>ObSTINA</u>	71	<u>79</u>	/79	165	221	/221	0:48	1:52	100ème	sur 24334	428	*****	0:37	40 ème	sur 11429	152,0	*****	89,9	74,7
4	ANUE?ST	10H	SUANTEs	10H	<u>suantes</u>	<u>82</u>	<u>83</u>	/83	247	304	/304	1:19	3:10	2ème	sur 28961	336	****	0:48	41 ème	sur 15812	198,0	<b>tokokotok</b>	98,8	81,3
5	Y?DATEA	N5	<u>DEpAY</u> S <u>AT</u>	NB	DrAYATES	<u>69</u>	<u>87</u>	/87	316	391	/391	1:40	4:50	3ème	sur 5773	3	*****	0:58	30ème	sur 13804	159,0	*****	79,3	80,8
б.	?EAPMEC	SA	decampee	8A	decampee	* <u>89</u>	<u>89</u>	/89	405	480	/480	1:32	6:23	1 er	sur 5728	7	*****	1:04	23ème	sur 12458	133,7	*****	100,0	84,4
7	K?GMIEE	в5	<u>sKI</u> E	F2	<u>KIIIM</u>	32	38	/38	437	518	/518	1:21	7:43	18ème	sur 3894		****	1:06	25ème	sur 11235	114,6	*****	84,2	84,4
8.	GEEFII?	зJ	<u>GENET</u> s	A9	DEFIGEaL	18	<u>92</u>	/92	455	610	/610	2:22	10:05	77ème	sur 2879	6	*****	1:16	54ème	sur 10190	101,0	*****	19,6	74,6
9	0?JZOWU	K11	N <u>OUeZ</u>	4A	<u>ZO20</u>	26	52	/52	481	662	/662	2:45	12:50	62ème	sur 1241		*****	1:26	94ème	sur 9196	89,8	*****	50,0	72,7
10.	JWUEN?E	13B	E <u>WE</u>	Al	<u>WENZE</u>	24	69	/69	505	731	/731	1:42	14:32	71ème	sur 2935		*****	1:27	99ème	sur 8570	80,8	*****	34,8	69,1
11.	JU?LFNL	зк	<u>F</u> O <u>N</u> D	01	<mark>J</mark> eU	16	30	/30	521	761	/761	1:04	15:36	47 ème	sur 1929		****	1:25	102ème	sur 7966	73,5	****	53,3	68,5

## Limitation du temps

Le temps de réflexion et de pose des jetons sur le plateau de jeu est de trois minutes par défaut (voir Types de partie | Temps de réflexion). Le temps restant est indiqué en bas à droite du plateau de jeu.



Suivant l'état de l'option :

- si le temps est illimité (décoché), le signe devant le temps et la couleur indiquent s'il s'agit du temps restant sur trois minutes (signe + et couleur verte) ou du temps écoulé depuis trois minutes (signe - et couleur rouge);
- si le temps est limité (coché) et qu'il est écoulé, votre proposition est considérée comme inexistante et ne rapporte aucun point pour le tour courant.

#### **Propositions invalides sanctionnées**

Votre proposition est considérée comme invalide si :

· la case centrale n'est pas recouverte au premier tour,

- les jetons sélectionnés sur le chevalet (en rouge) ne peuvent être tous posés sur le plateau de jeu.
- aucun des jetons posés n'est contigu (horizontalement ou verticalement) à un jeton déjà présent sur le plateau de jeu,
- un des mots formés par les jetons joués n'existe pas dans le dictionnaire de référence.

Lorsque votre proposition est invalide alors :

- si l'option est activée (cochée), votre proposition ne rapporte aucun point et on passe au tour suivant,
  si l'option n'est pas activée (décochée), vous devez chercher et proposer une autre solution dans le reste du temps imparti le cas échéant.

#### Enregistrement des paramètres

Le changement des options précédentes, n'est pas pris en compte lorsque l'on quitte et on relance le jeu.

Pour être certain de toujours avoir les options courantes au démarrage, il faut choisir la rubrique Options / Enregistrer les paramètres ou utiliser la combinaison de touches Ctrl+Y.

Remarques

- les deux options suivantes du menu <u>Affichage</u> sont également sauvegardées :
  - l'option de format d'affichage des rapports affichés dans les pages de statistiques en HTML (Pourcentage ou note sur 20),
- l'option d'affichage des nouveaux records ;
- Les dimensions du plateau de jeu et du chevalet sont sauvegardées La source courante de la rech che de définition des mots est sauvegardée.

# Rétablissement des derniers paramètres enregistrés

Pour rétablir les derniers paramètres enregistrés, choisissez la rubrique Rétablir les paramètres enregistrés ou utilisez la combinaison de touches Maj+Ctrl+Y.

#### Restauration des paramètres par défaut

Lorsque les paramètres ont été modifiés et enregistrés, il est possible de revenir aux paramètres par défaut (Paramétrage au moment de l'installation). Pour ce faire, il faut choisir la rubrique <u>Options | <u>Restaurer les paramètres par défaut</u> ou utiliser la combinaison de touches Ctrl+Z. Les options par défaut sont montrées sur la figure <u>ici</u>.</u>

Attention : les options par défaut restaurées ne sont pas enregistrées. Pour avoir les options par défaut au démarrage, il faut également choisir la rubrique Options / Enregistrer les paramètres.

### Enregistrement automatique des paramètres en quittant

Pour automatiquement enregistrer les paramètres dès que vous quittez Duplicata (option par défaut), cochez la rubrique Enregistrer les paramètres en quittant ou utilisez la combinaison de touches Maj+Ctrl+A si l'option est décochée.

#### Vidage de la liste des parties jouées

La liste des parties jouées peut être vidée en choisissant cette option (ou en appuyant sur Ctrl+V).

#### Réinitialisation de tous les records

Les records peuvent être tous réinitialisés en choisissant cette option (ou en appuyant sur Maj+Ctrl+Z).

# Autres actions en cours de jeu

Au cours d'une partie, vous pouvez :

- passer votre tour,
- changer le tirage,
- proposer un tirage rechercher des mots.
- lister des mots à lettres chères.
- rechercher la définition d'un mot

Toutes ces actions correspondent à une rubrique du menu Actions :

Passer son tour	Ctrl+P
Changer le tirage	Ctrl+H
Proposer un tirage	Ctrl+R
Rechercher des mots	Ctrl+M
Lister des mots à lettres chères	Maj+Ctrl+L
Rechercher la définition d'un mot	Maj+Ctrl+D

# Passer votre tour

Lorsque vous avez la main lors d'une partie et que vous ne souhaitez pas donner de proposition, vous passez la main en choisissant la rubrique de menu Actions / Passer son tour ou en utilisant la combinaison de touches Ctrl+P. C'est alors au tour de l'ordinateur de chercher la meilleure solution.

# Changer le tirage

Lorsque vous avez la main lors d'une partie et que le tirage ne vous convient pas, vous pouvez le changer rapidement en laissant le hasard choisir à votre place en choisissant la rubrique de menu <u>Actions / Changer le tirage</u> ou en utilisant la combinaison de touches **Ctrl+H**.

Cette action n'est possible que s'il reste au moins sept jetons dans le sac. Dans ce cas, tous jetons du chevalet sont changés.

#### **Proposer un tirage**

Lorsque vous avez la main lors d'une partie et que vous souhaitez avoir un tirage donné, vous pouvez en proposer un en choisissant la rubrique de menu <u>Actions / Proposer un tirage</u> ou en utilisant la combinaison de touches Ctrl+R



La proposition du tirage est soumise à deux conditions :

Les jetons du reliquat (en fond gris sombre) ne peuvent pas être changés. Cependant, vous pouvez changer d'abord tout le tirage (Ctrl+H) puis proposer un nouveau tirage complet (Ctrl+R). • Les jetons proposés (en fond gris clair) doivent être présents dans le sac. Vous devez donc, au cours d'une partie, toujours respecter le nombre limité d'exemplaires de chaque lettre ou joker.

Attention : si un tirage est proposé lors d'un tour, aucun record pour ce tour et pour cette partie n'est enregistré.

# **Rechercher des mots**

Si vous avez du mal à trouver des mots au cours d'une partie, vous pouvez demander de l'aide en cherchant les mots correspondant à un titrage ou les mots correspondant à un filtre, avec ou sans jokers.

Pour ce faire, choisissez la rubrique de menu Actions | Rechercher des mots... ou en utilisant la combinaison de touches Ctrl+M. Cette boîte de dialogue apparaît :

Recherche de mots	
C Mot ou filtre de mots	<u>R</u> echercher
	Joker : « ? » remplace n'importe quelle lettre.

Vous avez deux possibilités :

• soit vous cherchez un mot qui utilise certaines lettres (par exemple, un mot de six lettres utilisant un K, un R, un S et un T).

• soit vous cherchez un mot dont vous avez certaines lettres déjà placées (par exemple un mot de huit lettres qui commence par ROM et qui finit par CER).

- Pour exprimer le souhait d'avoir n'importe quelle lettre, il faut utiliser le point d'interrogation (?). Ainsi, les deux exemples précédents doivent être demandés de cette manière :
- pour le premier exemple, il y a plusieurs façons de demander :



• pour le deuxième exemple, il n'y a qu'une seule façon de demander :

Recherche de mots		×				
Le critère ci-contre est un	ROM??CER	Rechercher				
C <u>T</u> irage (avec ou sans jokers)	Joker : « ? » remplace n'importe quelle lettre.					

Une fois que vous avez formulé votre demande, appuyez sur le bouton <u>Rechercher</u> : le résultat s'affiche en dessous.

👯 Recherche de mots							
C Mot ou filtre de mots	KRST?? <u>R</u> echercher						
Tirage (avec ou sans jokers)	Joker : «? » remplace n'im	porte quelle lettre.					
*SKaTeR KRafTS KaRSTs TRicKS		2					
TRucKS STRiKe SToKeR		<u></u>					
7 mots trouvé(s)							

Il est possible alors de copier la liste dans le presse-papiers :

- · faites un clic droit sur la liste de mots affichée,
- choisissez Sélectionner tout (Ctrl+A),
  choisissez enfin Copier (Ctrl+C).

Remarques :

- · La recherche de mots peut être utilisée en dehors d'une partie.
- Si des jokers sont utilisés lors de la recherche, les lettres correspondantes apparaissent en minuscules.
- Les mots ajoutés dans la dernière version du dictionnaire ODS sont précédés d'un astérisque (exemple avec SKaTER).

### Lister des mots à lettres chères

Afin de connaître la plupart des mots comportant des <u>lettres chères</u>, cette rubrique vous permet de créer des listes de mots à votre guise. Lorsque vous choisissez la rubrique *Lister des mots à lettres chères*... du menu <u>Actions</u> (Maj+Ctrl+L), cette boîte de dialogue s'affiche :

Un nombre exact de lettres :		~~
Cuan I	C Auron K	G Aurain W
C U seul J	C Un seul K	C Un seul W
C Deur J (nécessitant 1 joker)	C Deux K (secessitant 1 joker)	C Deux W (nécessitant 1 joker)
	C Trois K nécessitant 2 jokers)	
🧭 Aucun	-7	Aucun X
C Un seul	G Auro 7	C He seul X
C Deux Q (necessitant 1 joker)	C Unseul Z	Deux X (nécessitant 1 joker)
	C Teux Z (nécessitant 1 joker)	
. Choix du type de critères	C Trois Z (nécessitant 2 jokers)	G Aucun Y
	1	C Uniseul Y
3. Choix de	s lettres ou valeurs chères	C Deux Y (nécessitant 1 joker)
$\checkmark$	$\langle \rangle$	
Un nombre exact de valeurs :	Lettres à 8 points (J, Q)	Lettres à 10 points (K, W, X, Y, Z)
	Aucun Vettre à 8 points	Concure lettre à 10 points
	C Une seule lettre à 8 points	C Une set lettre à 10 pts
. Générer et afficher la liste	C Deux lettres à 8 points	C Deux lettres à 10 pts
	C Trois lettres à 8 points	C Trois lettres à 10 pts
		C Quatre lettres à 10 pts

Comme il est indiqué sur la figure ci-dessus, il y a quatre étapes pour générer une liste de mots :

- 1. Choisissez d'abord la taille des mots de la liste en définissant la taille minimale et maximale en haut de la fenêtre ;
- 2. Choisissez ensuite le type de critères :
   o soit en choisissant un nombre exact d'exemplaires pour chacune des lettres chères (J, Q, W, X, Y et Z) en cliquant sur le bouton radio Un nombre exact de lettres ou en utilisant le raccourci
  - clavier Alt+L, • soit en choisissant un nombre exact d'exemplaires pour chacune des <u>valeurs chères</u> (8 et 10 points) en cliquant sur le bouton radio Un nombre exact de <u>valeurs</u> ou en utilisant le raccourci clavier Alt+V;
- 3. Choisissez enfin le nombre exact d'exemplaires souhaité pour chaque lettre ou chaque valeur ;
- 4. Pour terminer, appuyez sur le bouton <u>Générer</u> ou utilisez le raccourci Alt+G : la liste est créée dans un fichier nommé listemots.txt puis est affiché\* dans votre éditeur de texte par défaut. 5. Si vous souhaitez refaire une liste de mots, utilisez le bouton <u>Réinitialiser</u> (ou le raccourci Alt+R) pour remettre tous les critères à zéro ;
- 6. Pour fermer la boîte de dialogue, utilisez le bouton Annuler ou la touche Echap.

(\*) Dans l'éditeur de texte, utilisez la propriété *Retour à la ligne automatique* (*Word Wrap* en anglais) car chaque liste de mots par taille est sur une seule ligne. Voici un exemple avec le bloc-notes de Windows (mots de 2 à 5 lettres contenant un et un seul w) :



# Rechercher la définition d'un mot

Lorsque vous ne connaissez pas un mot, vous pouvez chercher sa définition sur internet si vous êtes connecté. Pour ce faire, choisissez la rubrique *Rechercher la définition d'un mot...* dans le menu <u>Actions ou utilisez la combinaison de touches **Maj+Ctrl+D** même si le menu n'est pas accessible.</u>

Une boîte de dialogue s'affiche alors. Le champ Source est le nom du site où sera recherché la définition du mot saisi dans le deuxième champ. Vous avez le choix entre plusieurs sources :

Mot : Wikidomaire Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales Larousse Reverso	Source i			1000								
Mot : Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales Larousse Reverso	Donuce :	wiktionnaire										
Mot : Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales Larousse Reverso		Wiktionnaire										
	<u>M</u> ot :	Centre Nation Larousse Reverso	al de Ressources Textuelle	s et Lexicales								

Lorsque vous avez saisi un mot dans le deuxième champ, appuyez sur le bouton <u>Rechercher</u> ou Alt+R ou Entrée pour afficher la définition dans votre navigateur par défaut sur le site choisi :

	echerche de la définition :	i'un mot						
DUPLICATA : De	Source : Centre National de Re	ssources Textuelles et I	Lexicales -	3				IT IT
chier Édition Al	Mot: duplicat	a						
kes plus visités 📑	Bechercher	rsomalser	Annular			습 - 8	* Google	
DUPLICATA : Défin	ition de DUPLICATA 🔶							
	the state of the s	states of a state of a	a fair and the local state	STOCK MARRIED AND A	MARCHINE CONTRACTOR	100 C		aug
Anortes et	Accuell Portail lexis	al Corpus	Lexiques Synonymie	Dictionna     Antonymie	res <b>O</b> u Proxémie	its Contact Concordance	Aide	Lug
Morph	Accuel Pertaillexi Pertaillexi pologie Lexicographie Entrez une forme	el Corpus Etymologie	Lexiques	Dictionna     Antonymie	res Ou Proxémie Ch	its Contact Concordance archer	Aide A'A'	= <u></u>

La recherche de définition est contextuelle en cours de jeu. Vous pouvez utiliser la combinaison de touches Maj+Ctrl+D dans trois situations :

- lorsque l'ordinateur propose plusieurs solutions : dans ce cas, sélectionnez la ligne de la solution souhaitée (avec les touches Haut/Bas ou le clic mais pas avec la touche Entrée ou le double clic) puis appuyez sur Maj+Ctrl+D ;
- Insque vous proposez un mot à poser : dans ce cas, appuyez sur le bouton OK de la boîte de dialogue qui affiche la solution unique puis appuyez sur Maj+Ctrl+D;
   Iorsque vous proposez un mot à poser : dans ce cas, appuyez sur le bouton Placer de la boîte de dialogue de proposition de la pose puis OK à l'affichage du score puis sur Maj+Ctrl+D.

Dans ces trois cas, le mot est automatiquement proposé dans la boîte de dialogue de recherche de définition et il suffit alors d'appuyer sur la touche Entrée pour afficher la définition dans le navigateur internet.

#### Remarques :

- Au moment de la sauvegarde des paramètres, la source de définitions utilisée en dernier est sauvegardée,
- Au moment du rétablissement des paramètres par défaut, la première source de la liste est chargée.

#### Personnaliser les sources de définitions

Il est possible d'ajouter des sources de données. Pour ce faire, appuyez sur le bouton <u>Personnaliser</u> sur la boîte de dialogue de recherche de définition. Une fenêtre apparaît dans laquelle sont affichés les noms et adresses des sources de définitions actuellement utilisées :

Pour remplacer le mot à rechercher dans l'	adresse, utilisez %s.	Mot pour teste
Nom de la source des définitions	Adresse de la page de définition (http://)	duplicat
Wiktionnaire	http://fr.wiktionary.org/wiki/%s	Tester
Centre National de Ressources Textuelle	http://www.cnrtl.fr/definition/%s	Tester
Larousse	http://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/%s	Tester
Reverso	http://dictionnaire.reverso.net/francais-definition/%s	Tester
Alexandria	http://dictionnaire.sensagent.com/%s/fr-fr/	Tester
Le Dictionnaire.com	http://www.le-dictionnaire.com/definition.php?mot=%s	Tester
Les Verbes.com	http://www.les-verbes.com/conjuguer.php?verbe=%s	Tester
		Tester

- · Les quatre premières lignes concernent les sources prédéfinies et ne sont pas modifiables.
- · Les quatre dernières lignes sont réservées à l'ajout de sources personnalisées
- L'adresse doit être valide et commencer par http:// afin qu'elle soit prise en compte par le navigteur par défaut.
  L'adresse du site doit obligatoirement contenir le mot à rechercher et doit supporter le mot écrit en minuscule. Pour ce faire, il faut insérer les deux caractères %s dans l'adresse : ils remplaceront le mot lors de la recherche
- Utilisez les boutons Tester sur la droite pour vérifier que les adresses fonctionnent bien. Le champ situé au dessus des boutons permet de tester un mot. Entrez un mot puis appuvez sur le bouton en face de l'adresse que vous voulez tester.

# **Statistiques**

Graphe d'évolution	Ctrl+G
Situation des jetons	Ctrl+I
Nouveau <u>x</u> records	Ctrl+X
Feuille de match <u>D</u> étaillée (HTML)	Ctrl+D
Records (HTML)	Ctrl+C
Parties jouées (HTML)	Ctrl+U

Il y a cinq sources d'informations sur une partie en cours accessibles depuis le menu Affichage (voir ci-dessus) :

- La feuille de match qui est située à droite du plateau de jeu et qui peut être masquée ou affichée en choisissant la rubrique Affichage | Eeuille de match ou en utilisant la combinaison de touches Ctrl+F,
- Le graphe d'évolution qui s'affiche en lieu et place de la feuille de match lorsque vous choisissez la rubrique Affichage / Graphe d'évolution ou en utilisant la combinaison de touches Ctrl+G.
  La situation des jetons lorsque vous choisissez la rubrique Affichage / Situation des jetons ou en utilisant la combinaison de touches Ctrl+I,
- La feuille de match détaillée (HTML) qui s'affiche en plein écran lorsque vous choisissez la rubrique Affichage | Feuille de match Détaillée (HTML) ou en utilisant la combinaison de touches
- Ctrl+D. • La liste des records (HTML) qui s'affiche en plein écran lorsque vous choisissez la rubrique Affichage | Records (HTML) ou en utilisant la combinaison de touches Ctrl+C.

La seule statistique hors partie est la liste des parties jouées.

# **Options d'affichage**

Il y a deux options d'affichage (sauvegardées avec les paramètres) qui concernent les records et les pages HTML :

- le format d'affichage des rapports Score proposition sur Score Top, qui concerne toutes les pages HTML générées (voir le menu Affichage ci-dessus), propose deux choix :
  - soit en pourcentage (option par défaut), soit en note sur 20 ;
- · l'affichage des nouveaux rec ords en temps réels (activée par défaut). Le raccourci clavier est Ctrl+X.

# Feuille de match

Tour	Tirage	Pos	Proposition	Pos	Solution		lcore,	/Joué,	/Top	Cumul	L/Joué	/Top
1.	BEUGTR?	H4	GUETtER	H4	GUETtER	*	68	68	68	68	68	68
2.	DRLPTUA	11E	DUPAT	6F	PRELUDAT		24	69	69	92	137	137
з.	XEEERAT	11E	RETAXEE	11E	RETAXEE		122	122	122	214	259	259
4.	KIEANSU	L11	SKIA	M2	KNAUTIES		43	88	88	257	847	347
5.	NHEREYT	12A	HYENE	BK	HYENE		44	81	81	301	428	428
6.	RETNRLU	E7	PLEURENT	9C	LEURRENT		12	61	61	313	489	489
7.	ECMEBIS	L11	SCIE	8A	SMIC		33	39	89	346	528	528
8.	EEBRDOA	10A	EWE	2N	KWA		35	42	42	381	570	570
9.	EEBDOBE	01	DAB	C7	BILOBEE		18	28	28	399	598	598
10.	DEUAZSI	14B	USIEZ	14B	USHEZ		80	80	80	479	678	678
11.	DARANOF	A12	FORA	A12	FARD		48	51	51	527	729	729
12.	ANOTVCA	01	VACANT	01	VACANT		36	36	36	563	765	765
13.	OALEVID	A1	DEVOILAS	A1	OLIVADES		89	98	98	652	863	863
14.	IAHUSSA	12K	HAIS	L9	YASSAI		19	49	49	671	912	912
15.	HUEM?IO	2B	LOUCHE	13G	HUMILIE		20	32	32	691	944	944
16.	OFIOIEP	N10	FOIE	14I	IF		26	29	29	717	973	973
17.	OOIEPOM	3B	IMPIE	2B	LIPOME		16	22	22	733	995	995
18.	<b>OOLLNSO</b>	N13	SOL	4B	VOLONS		17	18	18	750	1013	1013
19.	LOQTNEE	N1.0	LOGENT	N10	LOGENT		29	29	29	779	1042	1042

La feuille de match affichée par défaut à droite du plateau de jeu, est succincte. Elle donne les informations essentielles de la partie pour chaque tour :

- le tirage,
- le mot principal formé avec les jetons posés (de votre proposition et de la solution retenue),
- la position du premier jeton posé (de votre proposition et de la solution retenue) commençant par une lettre si le mot est horizontal ou un chiffre si le mot est vertical,
- le score obtenu de votre proposition (l'astérisque indique qu'il s'agit d'un top), de la solution retenue et du top,
- le cumul des scores correspondants.

Remarque : si le texte est blanc sur fond noir, celui du fichier RTF associé lors de l'enregistrement de la partie, est noir sur fond blanc.

#### Evolutions :

- Depuis la version 1.6.5 de Duplicata, la feuille de match est plus étroite. Les trois dernières colonnes de cumul ont été supprimées. Cependant les cumuls du dernier tour sont affichées dans la
- barre de statut. Les parties créées avec une version antérieure gardent la feuille de match d'origine.
- Depuis la version 1.6.6 de Duplicata, les nouveaux jetons du tirage apparaissent sont soulignés et non plus en italique (ainsi que sur la feuille de match détaillée en HTML).

Tour	Tirage	Pos	Proposition	Pos	Solution	s	core	/Joué	/Top
1.	ASUDXCA	H7	AUX	H5	AXAS		24	26	26
2.	UDCEORE	8B	ECROUES	8B	CORDEUSE		10	62	62
з.	HMEVTUL	D5	HEURT	G5	VELUM		8	31	31
4.	HTUIMDK	91	HUIT	C7	KOT		20	23	23
5.	HUIMDLO	16	ODE	10B	HOU		24	27	27
6.	IMDLGIE	71	LAME	51	VALIDE		12	20	20
	MGITINS	L2	MISENT	11D	TIMINGS		14	70	70
8.	EZNDQEG	J2	GENIEZ	L2	DEGENEZ		22	56	56
9.	QMOLSAW	31	WALES	31	WALES		48	48	48
10.	QMOOAUA	J12	SAQUA	8M	200M		14	42	42
11.	YREPT?R	J2	PAYIEz	A10	CRYPTE		24	84	84
12.	RIUAANN	14B	TRAIN	5 E	INVALIDERA		10	28	28
13.	UANSHFE	E3	FUIE	01	NEUFS		7	51	51
14.	ASINUBR	4.A	BRUINA	14B	TURBINAS		26	74	74
15.	AVIABBI	4B	BAVAI	H10	ENVASA		24	39	39
16.	IBIJAAE	4 E	BI	HI	BEA		10	30	30
17.	IIJAQOU	2D	JAQUE	2D	JAQUE		35	35	35
Ciamia	ls Score	(Jou	é/Ton :				332	746	746

Voici la légende utilisée dans la feuille de match :

Nature et style	Description
SCORE	Vos scores (en gras) : score par tour et cumul de points.
<u>SCORE</u>	Score (souligné) incluant un bonus de 50 points pour avoir placé les sept jetons sur le plateau de jeu.
<u>LETTRE</u>	Lettre (soulignée) correspondant à un jeton posé sur le plateau de jeu (pour une solution ou une proposition) ou à un nouveau jeton (pour un tirage et à partir de la version 1.6.6).
lettre	Lettre (en minuscule) attribuée à un jeton joker posé sur le plateau de jeu.
LETTRE	Lettre (colorée) correspondant à un jeton posé sur une case bonus de la même couleur.
LETTRE	Lettre ou joker ? (en italique) correspondant à un nouveau jeton du tirage (jusqu'à la version 1.6.5).
LETTRE	Lettre ou joker ? (en majuscule, ni souligné, ni en italique) correspondant au reliquat (pour un tirage) ou existant déjà sur le plateau de jeu (pour une solution ou une proposition).
LETTRE	Lettre substituée à un joker ( <u>parties joker</u> uniquement).
?	Jeton du tirage correspondant à un joker.

# Feuille de match détaillée en HTML

La feuille de match détaillée est une version enrichie d'informations complémentaires comme :

- le temps de réflexion ainsi que le cumul de la partie,
- le rang de votre proposition par rapport au nombre de solutions trouvées ainsi que le rang moyen et le nombre moyen de solutions dans la partie,

la proportion Score/<u>Top</u> ainsi que la proportion Cumul Score/<u>Top</u> Partie,
le <u>niveau de difficulté</u> calculé à partir du nombre de solutions dépassant la moitié du score du <u>top</u> (voir bulle d'aide dans l'exemple ci-dessous) ainsi que le <u>niveau de difficulté</u> moyen de la partie, Ie nombre de solutions ayant un bonus de 50 points (ainsi que le nombre moyen par tour). Au premier tour, ce nombre est divisé par 14 ce qui correspond au nombre de placements différents pour un mot de sept lettres. Cette particularité est signalée par un astérisque (\*) comme dans l'exemple ci-dessous.

Exemple de feuille de match détaillée :

		Pro	oposition	S	olution jouée	Sc	ore	Tour	Sec	ore Pa	rfie	Tps r	éflexion							Sti	atistique	:5						
Т.	Tirage	Por	Mot	Por	Mot	Dur	In	á Tor	Dun	Touá	Tom	Tour	Portio	Powa	Solution	Dont	Niveau de	Rech.	WB Sol /				Moye	nnes			Score	es/20
		FOS.	principal	FOS.	principal	FTp	300	le 10p	FTP	Joue	100	Tour	ranie	nung	solutions	B.50	difficulté	sol.(s)	10 201.75	Temps	Rang	Solutions	B.50	Niv.de diff.	R sol. (s)	Nb Sol./s	Т.	<i>P</i> .
1.	ASUDXCA	H7	<u>AUX</u>	HS	AXAS	24	2	26 /26	24	26	/26	0:24	0:24	9ème	sur 448		*****	0,64	700	0:24	9ème	sur 448		****	0,64	700	18,5	18,5
2.	UDC <u>EORE</u>	8B	ECROUES	8B	CORDEUSE	10	É	<u>52</u> /62	34	88	/88	1:00	1:24	245ème	sur 530	1	*****	0,80	666	0:42	117ème	sur 489	0,5	****	0,72	681	3,2	7,7
3.	HMEVTUL	D5	<u>HEU</u> R <u>T</u>	G5	<u>VEL</u> U <u>M</u>	8	2	31 /31	42	119	/119	0:35	1:59	284ème	sur 526		*****	0,83	635	0:40	170ème	sur 501	0,3	*****	0,75	664	5,2	7,1
4.	htu <u>imdk</u>	91	HUIT	C7	<u>Kot</u>	20	2	23 /23	62	142	/142	0:28	2:27	3ème	sur 100		*****	0,78	128	0:37	105ème	sur 401	0,3	****	0,76	527	17,4	8,7
5.	HUIMD <u>LO</u>	16	<u>od</u> e	10B	HOU	24	2	27 /27	86	169	/169	1:40	4:06	3ème	sur 91		****	0,80	114	0:49	73ème	sur 339	0,2	****	0,77	441	17,8	10,2
6.	IMDL <u>GIE</u>	71	LA <u>ME</u>	51	VALIDE	12	2	20 /20	98	189	/189	1:00	5:07	20ème	sur 53		****	0,82	65	0:51	70ème	sur 291	0,2	*****	0,78	375	12,0	10,4
7.	MGI <u>TINS</u>	L2	MISENT	11D	TIMINGS	14	1	<u>70</u> /70	112	259	/259	0:41	5:48	40ème	sur 229	2	*****	0,91	252	0:50	65ème	sur 282	0,4	****	0,80	355	4,0	8,6
8.	<u>EZNDQEG</u>	J2	<u>GENIEZ</u>	L2	<u>degenez</u>	22	1	56 /56	134	315	/315	0:41	6:29	33ème	sur 156		*****	0,80	195	0:49	61ème	sur 266	0,4	****	0,80	335	7,9	8,5
9.	Q <u>MOLSAW</u>	зI	<u>Wal</u> e <u>s</u>	31	<u>Wal</u> e <u>s</u>	*48	4	48 /48	182	363	/363	0:39	7:08	1e:	sur 327		*****	0,92	354	0:48	55ème	sur 273	0,3	****	0,81	337	20,0	10,0
10.	QMO <u>OAUA</u>	J12	S <u>AQUA</u>	8M	Z <u>OO</u> M	14	2	42 /42	196	405	/405	2:52	10:00	14ème	sur 134		*****	0,78	172	1:00	50ème	sur 259	0,3	*****	0,81	321	6,7	9,7
11.	<u>YREPT?R</u>	J2	<u>P</u> A <u>Y</u> I <u>Ez</u>	A10	<u>cRYPT</u> E	24	8	34 /84	220	489	/489	1:15	11:15	103ème	sur 2672		****	3,56	750	1:01	86ème	sur 478	0,3	****	1,06	453	5,7	9,0
12.	R <u>IUAANN</u>	14B	T <u>RAIN</u>	5 E	INVALIDERA	10	2	28 /28	230	517	/517	1:36	12:51	83ème	sur 491		*****	0,86	571	1:04	85ème	sur 479	0,3	****	1,04	461	7,1	8,9
13.	UAN <u>SHFE</u>	E3	<u>FUIE</u>	01	<u>NEUFS</u>	7	:	51 /51	237	568	/568	1:52	14:43	447 ème	sur 842		*****	1,11	759	1:08	104ème	sur 507	0,2	*****	1,05	485	2,7	8,3
14.	ASINUBR	4Å	BRUINA	14B	TURBINAS	26	2	14 174	263	642	/642	0:42	15:25	2ème	sur 1176	1	****	1,45	809	1:06	106ème	sur 555	0,3	*****	1,08	516	7,0	8,2
15.	<u>AVIAEBI</u>	4B	<u>bavai</u>	H10	<u>enva</u> s <u>a</u>	24	2	39 /39	287	681	/681	0:40	16:04	18ème	sur 311		*****	0,83	376	1:04	98ème	sur 539	0,3	****	1,06	509	12,3	8,4
16.	IBI <u>JAAE</u>	4E	BI	H1	BEA	10	2	30 /30	297	711	/711	1:45	17:49	44ème	sur 205		*****	0,81	252	1:07	95ème	sur 518	0,3	****	1,04	497	6,7	8,4
17.	IIJA <u>QOU</u>	2D	<u>JAQU</u> E	2D	<u>JAOU</u> E	*35	2	35 /35	332	746	1746	0:16	18:05	1e:	sur 189		*****	0,95	198	1:04	86ème	sur 498	0,2	*****	1,04	480	20,0	8,9

#### Remarques :

- Reportez-vous aux remarques en bas de la feuille de match détaillée pour plus d'informations et pour le rappel de la légende de la mise en forme donnée précédemment.
- Le format des colones Score Tour et Score Partie peut se paramètrer dans le menu <u>Affichage</u> permettant de choisir entre des pourcentages et des notes sur 20.
   Une option permet d'enregistrer automatiquement ou non cette feuille de match après chaque coup (sans l'afficher).
- La page porte le même nom que celui de la partie en cours si celle-ci a été enregistrée ou chargée (avec l'extension.html à la place de .dup).
  Si la partie en cours n'a pas été enregistrée, la page HTML est générée sous le nom Duplicata.html et se situe dans le dossier du programme Duplicata.
  Attention : Tant que la partie n'est pas enregistrée, la <u>génération automatique de la feuille de match à chaque tour</u> n'est pas effectuée.
- Les informations de <u>miveau de difficulté</u> et le nombre de noutroin automation de <u>miveau de difficulté</u> et le nombre de solutions avant un bonus de 50 points (*B.50*) ne sont pas disponibles pour les parties démarrées avec une version antérieure à la version 1.5 de Duplicata même si la partie est poursuivie avec une version supérieure ou égale à la version 1.5.
- Les informations de temps de calcul des solutions (Rech. sol et Nb Sol/s) ne sont pas affichées si la partie a été commencée avec une version antérieure à la version 1.6 même si la partie est poursuivie avec une version 1.6 ou ultérieure.

Pour éviter d'ouvrir le navigateur à chaque tour afin de visualiser la feuille de match détaillée, procédez comme suit :

- activez l'option <u>Générer automatiquement la Feuille de Match HTML</u>,
  affichez la <u>feuille de match détaillée</u> (Ctrl+D),
- à la fin de chaque tour, rafraîchissez la page HTML de la feuille de match détaillée (F5 ou Ctrl+R).

# Graphe d'évolution



Le graphe d'évolution donne un aperçu de l'évolution de votre partie par rapport aux solutions retenues (rang et score).

Utilisez les paramètres (clic-droit sur le graphe) pour régler l'affichage du graphe :

- le quadrillage sous forme de points (un point verticalement tous les 10 % et horizontalement à chaque tour),
- l'affichage relatif (vos résultats par rapport au top) ou absolu (l'affichage du top est alors en couleur sombre),
- la diminution ou augmentation du trait,
- · l'affichage ou masquage des lignes.

## Situation des jetons

.égei	nde				3-4-		1	unter.	. 7		1-6						0
C	onso	inne	ac o IS	)	Jeit	Voye	elles	rale	ι/		Jeton	Joke	r «	- *	e je	u o	э
Ordre	e de	tira	ige	des	s jeto	ns											
USZ	ADI	REC	NA	ΤV	AOLE	VIDIA	AS	101	EY.	I	IFPE		LLN	ISO	QΠ	NG	C J
litua	tion	par	ty	be c	se jet	on											
situa	tion Pts	par Rép	Dar	be d	n jet	on	Pts	Ré	par	titic	n		Pts	Ré	par	titic	n
situa I	tion Pts 0	par Rép 2	oart 0	be d	n 2	I	Pts 1	Ré 8	par 0	titic	n 8	R	Pts 1	Ré 6	par 0	titic	on e
A	tion Pts 0 1	par Rép 2 9	o o	be d bitio	n 2 9	I	Pts 1 8	Ré 8 1	par 0 1	titic O	8 0	R	Pts 1 1	Ré 6	par 0 0	titic 0	on e
A	Pts 0 1 3	par Rép 2 9	o o o	itio 0 0	n 2 9 2	I J K	Pts 1 8 10	Rế 8 1	0 1 0	titic O O	8 0	R S T	Pts 1 1	Ré 6 6	par 0 0	titic 0 1	on
A B C	Pts 0 1 3	par Rép 9 2 2	0 0 0 0	oe o	n 2 9 2 2	I J K	Pts 1 8 10	Ré 8 1 1 5	0 1 0 0	0 0 0 2	8 0 1 3	R S T U	Pts 1 1 1	Ré 6 6 6	par 0 0 1	titic 0 1 0	on (
A B C D	tion Pts 0 1 3 3 2	par Rép 2 2 2 3	0 0 0 0	oe o titio 0 0 0	n 2 9 2 2 3	I J K L	Pts 1 8 10 1 2	Rế 1 1 5 3	0 1 0 0 0	0 0 2 0	8 0 1 3 3	R S T U	Pts 1 1 1 4	Ré 6 6 6 2	par 0 0 1 0 0	0 1 0 0	on (
A B C D	tion Pts 0 1 3 3 2 1	par Rép 9 2 3 15	0 0 0 0 0		n 2 9 2 2 3 14	I J K M N	Pts 1 8 10 1 2 1	Ré 8 1 5 3	0 1 0 0 1	0 0 2 0	8 0 1 3 4	R 0 7 2 2 2	Pts 1 1 1 4 10	Ré 6 6 2	par 0 1 0 0 0	0 1 0 0 0	on (
A B C D F	tion Pts 0 1 3 3 2 1 4	par Rép 2 2 3 15 2	ty/ 0 0 0 0 0 0 1 0		n 2 9 2 3 14 2	N N	Pts 1 8 10 1 2 1	Ré 8 1 1 5 3 6 6	0 1 0 0 0 1	0 0 2 0 1 3	8013343	R S V V V	Pts 1 1 1 4 10 10	Ré 6 6 6 2 1	par 0 0 1 0 0 0 0	0 1 0 0 0	
A B C D E G	tion Pts 0 1 3 2 1 4 2	par Réf 9 2 3 15 2 2	ty) 0 0 0 0 0 1 0		n 2 9 2 2 3 14 2 1	I J K M N Q	Pts 1 10 1 2 1 3	Ré 8 1 5 3 6 2	par 0 1 0 0 1 0 1 0	0 0 0 2 0 1 3	8 0 1 3 4 3 2	R 5 7 8 8 8 8 8 8 8 8 8 8 8 8 8 8 8 8 8 8	Pts 1 1 1 4 10 10	Ré 6 6 2 1 1	par 0 1 0 0 0 0 0		

La situation des jetons permet de visualiser l'ordre de tirage des jetons depuis le début de partie ainsi que la situation de chaque lettre et des jokers.

Pour chaque lettre et joker, on donne le nombre déjà placés sur le plateau de jeu (en rouge), le nombre sur le chevalet (en orange) et le nombre encore dans le sac (en vert). Le nombre affiché à droite de la légende des couleurs de jetons (vert, orange, rouge) est le nombre total de jetons correspondant.

#### Records

En cours de partie, il arrive qu'une fenêtre surgisse dans le coin supérieur gauche du plateau de jeu. Elle apparaît lorsque des records sont battus :

(* 1 × 1	Not	iveau(x)	record(s)		
Taille de mot fo Niveau de diffi Nombre de solo	ormé (Proposi culté de tour utions de tour	tion) : 8 let min : 4,76/ min : 285	tres (avec 10 (10,189 solution(s)	le mot PAG 6 des sol.	SAYERA) >= 50% Top)

Voici tous les records pris en compte :

Natura	Source	Gér	iérale	Prop	osition	1	<u>`op</u>
Nature	Niveau	Tour	Partie	Tour	Partie	Tour	Partie
Score		-	-	Max	Max	Max	Max
Nb Bonus 5	60	-	-	-	Max	-	Max
Taille de me	ot formé	-	-	Max	-	Max	-
<u>Niv.de diff.</u>		Min Max	Min Max	-	-	-	-
Rapport Nb	Sol./Rang	-	-	Max	Max	-	-
Nb solution	s	Min Max	Min Max	-	-	-	-
Nb sol. ave	c bonus	Max	Max	-	-	-	-
Rapport Sco	ore/ <u>Top</u>	-	-	-	Max	-	-
Nombre de	<u>tops</u> trouvés	-	-	-	Max	-	-
Tps de calc	. des sol.	Min Max	Min Max	-	-	-	-
Nb sol. trou	Nb sol. trouvées / s.			-	-	-	-

Les scores au niveau de la partie sont des moyennes. Vous pouvez consulter tous les records en allant au menu Affichage et en choisissant la rubrique Records (HTML) ou en utilisant le raccourci clavier Ctrl+C. Une page HTML s'affiche avec les informations sur tous les records. Pour chaque record, les informations suivantes sont affichées :

• en gras, la valeur du record (et éventuellement l'unité associée),

- une information supplémentaire entre parenthèses le cas échéant, *en italique*, le nom de la partie enregistrée (si la partie n'est pas encore enregistrée, [Sans Nom] est affiché), *en italique*, le tour de jeu (sauf pour les records de parties, les moyennes),
  enfin, la date et l'heure auxquelles le record a été battu.

Exemple de tableau des records :

	Source		Générale			Proposition			Тор	
Nature	Niveau	Tour	Partie Standard	Partie Joker	Tour	Partie Standard	Partie Joker	Tour	Partie Standard	Partie Joker
Score		-	-	-	137 peinds (wec <u>PuVANTES</u> en 15B) Idaniras? : Tour 5 18/08/2010 21:44:40	<b>768 poinds</b> Bilodees / 05/05/2010 09:18:35	876 points (soit 48.7 pts partour) Fouiner / 26/09/2010 17:21:49	176 points (wec <u>TELEV</u> ISe en 08) <i>Télévise! : Tour 11</i> 08/05/2010 09:59:00	1187 points Achetes / 06/05/2010 20:30:16	1205 points (soit 63,4 pts partour) Danseur? 25/09/2010 10:28:56
Nh Bonus 50		-	-	-		6 (sur 9, avec 435 pts sur 784) <i>Acketes  </i> 06/05/2010 20:30:16	8 (sur 11, avec 636 pts sur 885) Fouiner / 26/09/2010 17:16:40	-	9 (wec 784 pts) <i>Acketes /</i> 06/05/2010 20:30:16	11 (wec 885 pts) Fouiner / 26/09/2010 17:16:40
Taille demotform	é	-	-	-	10 leitres (avec le mot DETALERAIT) <i>Redorées / : Tour 14</i> 29/08/2010 21:21:09	-	-	10 lettres (wec le not REMAILLAIT) Bmaillai / : Tour 19 13/05/2010 19:08:42	-	-
Niv de diff.	lin*	0,52/10 (***** (77.78%des sol.>= 50%Top) Enfermés / : Tour 20 04/05/2010 13:23:46	4,74/10 ***** (10,28%-des sol.>= 50% Top) Jupons 01/10/2010 21:54:27	7,12/10 ###### (2,77%des sol.>= 50%Top) Cabrera/ 09/08/2010 20:35:01	-	-	-	-	-	-
	Max	9,97/10 **** (0.02%des sol.>= 50%Top) VIAGeRSI 56 : Tour 7 08/08/2010 11:50:59	8,23/10 ☆☆☆☆☆ (1,26%des sol.>= 50%Top) <i>Bufermes /</i> 04/05/2010 13:24:00	8,63/10 ☆#☆☆☆ (0,88%des sol.>= 50%Top) Fouiner/ 26/09/2010 17:16:40	-	-	-	-	-	-
Rapport Nb Sol /Rang		-	-		258258,00 (ler sur 258258) <i>Tour 1</i> 07/05/2010 11:41:41	101,09 (20ème sur 2021) IVaduite/ 18/05/2010 12:42:14	39,96 (195ème sur 7793) Fouiner/ 26/09/2010 17:21:49		-	
	}tin*	1 solution(s) Byilera! : Tour 21 06/05/2010 17:25:57	401 solutions (8830 solutions sur 22 tours) Juyons 01/10/2010 21:54:27	2788 solutions (52971 solutions sur 19 tours) Jouerons? 30/08/2010 22:07:11	-	-	-	-	-	-
ND SOLUTIONS	Max	258258 solutions <i>Tour 1</i> 07/05/2010 11:41:41	3251 solutions (65012 solutions sur 20 tours) Exfermes / 04/05/2010 13:24:00	11584 solutions (243265 solutions sur 21 tours) Viewnes/ 10/08/2010 21:36:56	-	-		-	-	
Nb sol. avec borous		<b>637 berras</b> Gérerai! : Tour 4 19/09/2010 21:01:12	<b>13,85 homus</b> Achetes / 06/05/2010 20:30:16	20,05 horus (421 horus sur 21 tours) Viewnes / 10/08/2010 21:36:56	-	-	-	-	-	-
Rapport Score/Top		-	-	-	-	<b>15,39/20</b> (531 pts surun top de 690) <i>Jupons</i> 01/10/2010 21:54:27	14,86/20 (876 pts suruntop de 1179) Fouiner/ 26/09/2010 17:21:49	-	-	-
Nh tops trouvés		-	-		-	<b>39,13</b> % (soit 9 top [s] sur 23 tours) <i>hddekouis</i> / 18/05/2010 22:01:04	27,78 % (soit 5 top[s] sur 18 tours) Fourner/ 26/09/2010 17:16:40		-	
	16n*	0,01 seconde(s) Fosiner / : Tour 18 26/09/2010 18:15:41	0,30 seconde(s) (6,56 sec. sur 22 tours) Jupons 01/10/2010 21:54:27	2,70 seconde(s) (48,61 sec. sur 18 tours) Fouiner/ 26/09/2010 18:28:52	-	-		-	-	
ips de calc. des sol.	Max	7,16 secondes Fouiner / : Tour 9 26/09/2010 17:14:11	0,32 secondes (7,88 sec. sur 25 tours) <i>Userais</i> ? 03/10/2010 09:40:59	3,56 secondes (71,16 sec. sur 20 tours) Barkhane/ 26/09/2010 16:17:12	-	-	-	-	-	-
Nb sol. trouvées / s.	htin*	177 sobnitons Barkkane/ : Tour 20 26/09/2010 15:41:48	1346 solutions (8830 solutions en 6,56 sec.) Jupons 01/10/2010 21:54:27	2556 solutions (181885 solutions en 71,16 sec.) Barkhane/ 25/09/2010 11:13:05	-	-		-	-	
	Max	24561 solutions Fourner / : Tour 1 26/09/2010 17:14:11	1720 solutions (13553 solutions en 7,88 sec.) Userais? 03/10/2010 09:40:59	2886 solutions (140276 solutions en 48,61 sec.) Fouiner? 26/09/2010 18:43:48	-	-		-	-	

## Remarques :

- Il est possible de ne plus voir les fenêtres surgissantes en décochant l'option Affichage | Nouveaux records ou en utilisant le raccourci clavier Ctrl+X. Pour revoir à nouveaux les records en En post de la plas de la
- La page HTML des records est mise à jour automatiquement à la fermeture de la fenêtre surgissante des nouveaux records.
- Les records de parties non standard apparaissent en couleur (vert pour les parties joker).
  Les records au niveau tour sont communs à tous les types de partie. La couleur du texte du record renseigne sur le type de partie.
- Si <u>un trage est proposé</u> lors d'un tour, aucun record pour ce tour et pour cette partie n'est enregistré.
  Si une partie se termine alors que son nom est déjà dans la <u>liste des parties jouées</u>, les records au niveau partie **ne sont pas enregistrés**.

# Parties jouées

		Data 77	a	n		Sco	re					loyenne		
20-	21078	Late neure	Coups	Kenquar	2 emps	Proposé	Joue	Top	Rang	Solutions	Bonus 50	Mv.de diff.	Reck.Sol.(3)	ið Solls
1.	Bilobées!	03/05/2010 16:22:19	20	Q	29:17	788 ( <mark>15,0/2</mark> 0)	1051	1051	58	sur 1338		****		
2.	Ampoulée!	03/05/2010 17:16:03	20	GDN	35:53	770 (15,3/20)	1004	1004	23	sur 1137		****		
3.	(re)jugeat.!!!	04/05/2010 13:24:00	23		26:52	601 ( <mark>12,2/2</mark> 0)	987	987	94	sur 947		***		
4.	Myrtilles	04/05/2010 18:14:51	23		24:26	574 (10,3/20)	1113	1113	89	sur 1102*		****		
5.	EsSAYA	04/05/2010 21:22:16	20	TVPNPT	25:29	508 (11,7/20)	868	868	45	sur 831*		****		
6.	Youtsai	05/05/2010 09:50:26	22	RQW	24:44	509 (11,6/20)	875	875	79	sur 1223*		****		
1.	Elogieux!	05/05/2010 15:49:32	22	w	28:42	536 (10,2/20)	1055	1055	51	sur 945*		****		
8.	Flyer!	05/05/2010 20:55:04	21		19:21	535 ( <mark>10,8/20</mark> )	992	992	140	sur 1423*		****		
9.	Jumpais!	05/05/2010 23:16:32	21	DEWTH	27:03	414 (9,8/20)	842	842	387	sur 2632*		****		
10.	Enprunt!	06/05/2010 09:43:20	23		38:27	543 (10,5/20)	1039	1039	112	sur 1566*	3,5	****		
11.	Filiale!	06/05/2010 15:23:19	21	19643	32:55	551 ( <mark>12,8/2</mark> 0)	858	858	51	sur 1024*	6,9	****		
12.	Epilera!	06/05/2010 17:25:58	21		35:09	776 (13,9/20)	1120	1120	128	sur 1673*	12,6	****		
13.	Retapiez!	06/05/2010 18:09:26	21	NNLNTRS	21:52	481 (12,1/20)	792	792	38	sur 829*	کہ0	****		
14.	Achetés!	06/05/2010 20:30:16	20	PRCR	28:29	778 (13,1/20)	1187	1187	48	sur 1987*	13,9	***		
15.	Devancera!	07/05/2010 08:46:53	23		36:12	438 (10,3/20)	847	847	59	sur 748*	0,3	****		
16.	Enfermés!	07/05/2010 09:07:56	20		19:57	539 (11,2/20)	960	960	173	sur 3250*	0,3	****		
17.	Utilisée!	07/05/2010 12:47:28	24		12:10	500 (11,8/20)	844	844	75	sur 591*	1,5	****		
18	Profanat!	07/05/2010 15:06:24	20	NNGNOTO	17:04	459 (11,4/20)	804	804	87	sur 802*	1,8	****		
19.	Seconée!	07/05/2010 15:56:03	20	TLFNNN	24:03	469 (10,2/20)	917	917	76	sur 612*	\$0	***		
20.	Bétornes!	07/05/2010 23:02:25	23		20:33	515 (10,6/20)	970	970	97	sur 908*	\$1	*****		
21.	Moineau!	07/05/2010 23:04:48	26	Q	25:03	505 (11,3/20)	893	893	185	sur 992*	و0	****		
22.	Tissure!	08/05/2010 09:16:03	25	LLR	41:12	521 (13,1/20)	796	796	49	sur 693*	کړ0	****		
23.	Tolards!	17/05/2010 09:45:06	23	P	37:28	740 (14,4/20)	1025	1025	42	sur 773	2,2	***		
24.	Patience!	17/05/2010 20:14:57	22	DD	38:28	703 ( <mark>13,9/2</mark> 0)	1015	1015	55	sur 1600	3,6	*****		
25	Traduite!	18/05/2010 12:42:14	17	LVMG	32:36	729 (14,3/20)	1017	1017	20	sur 2022	13,1	****		
26	Méchouis!	18/05/2010 22:01:04	23		40:50	733 (15,1/20)	972	972	19	sur 489	0,7	****		
27.	Muselet!	21/05/2010 12:51:39	20	NOBBR	28:19	578 (13,3/20)	871	871	59	sur 1176	1,4	****		
28.	Dessoule!	21/05/2010 21:35:37	22		37:07	573 (11,2/20)	1026	1026	44	sur 806	6,0	*****		
29.	AMUSANTe!	08/08/2010 16:04:26	18	u	12:44	617 (11,6/20)	1065	1065	1356	sur 16576	25,7	****		
30.	PLACERAS!	08/08/2010 17:20:47	18	٥	17:04	394 ( <mark>6,9/2</mark> 0)	1147	1147	589	sur 3709	5,2	****		
31.	Cabrera!	09/08/2010 20:35:01	22	LL	15:57	555 ( <mark>9,8/2</mark> 0)	1135	1135	382	sur 4188	8,2	****		
32.	PLACERAS	09/08/2010 20:36:19	19		17:11	397 ( <mark>6,9/2</mark> 0)	1159	1159	646	sur 3515	4.9	*****		
33	Viermes!	10/08/2010 21:36:56	21		36:39	605 ( <mark>10,8/20</mark> )	1121	1121	477	sur 11584	20,0	****		
34.	Awerses!	28/08/2010 10:49:37	21	P	28:38	625 (11,0/20)	1135	1135	188	sur 3606	3,5	****		
35.	Redorées!	29/08/2010 21:19:12	18	L	31:35	613 (10,4/20)	1183	1183	744	sur 11357	19,5	***		
36.	Jouerons!	30/08/2010 22:07:11	19		31:52	625 (11,0/20)	1135	1135	161	sur 2788	کړک	****		
37.	Danseur!	25/09/2010 10:28:56	19		25:31	602 (10,0/20)	1205	1205	263	sur 5641	10,8	****		
38.	Barkhane!	26/09/2010 16:17:47	20		20:06	475 (9,4/20)	1011	1011	596	sur 9088	9,0	****	3,56	2556
39.	Fouiner!	26/09/2010 17:21:49	18	TPVLM	30:13	876 (14,9/20)	1179	1179	195	sur 7793	14,8	****	2,70	2886
Mo	verne des parti	es de type Standard	22		28:55	584 (12,2/20)	955	955	87	sur 1218	3,3	*****		
Moyenne des parties de type Joker			19		24:19	580 (10,2/20)	1134	1134	573	sur 7258	11,4	****	3,13	2698

Lorsque vous allez au menu Affichage et que vous choisissez Parties jouées (ou que vous appuyez sur Ctrl+U), une page HTML s'affiche avec les informations sur les parties jouées que vous avez terminées. La liste est triée par ordre chronologique avec une ligne par partie qui contient :

- le nom de la partie (si la partie n'a pas été enregistrée, [Sans Nom] est affiché),
  \* la date et l'heure auxquelles la partie s'est terminée,
- le nombre de coups (tours de jeu),
- le <u>reliquat</u> (le cas échéant),
  la durée de la partie (temps de réflexion),
- les scores (coups proposés par le joueur, coups joués et tops),
- le nombre de solutions,
- le rang et le nombre de solutions moyens,
- \* le nombre moyen par tour de solutions possibles ayant un bonus de 50 points,
- \* le nombre moyen par tour de solutions possibles ayant un contra de 50 points,
  \* le <u>niveau de difficulté</u>. L'astérisque à droite du nombre de solutions, indique les niveaux de difficultés pondérés avec le nombre de solutions (parties terminées avec une version 1.5 de *Duplicata*) et non le score top (parties terminées avec une version 1.5.1 ou ultérieure),
- \*\* le temps de calcul moyen de toutes les solutions (en secondes),
- \*\* le nombre moyen de solutions trouvées en une seconde.

(\*) Pour les parties **démarrées** avec une version supérieure ou égale à la version 1.5. (\*\*) Pour les parties **démarrées** avec une version supérieure ou égale à la version 1.6.

Attention : la liste ne peut pas contenir deux fois le même nom de partie. Si une partie se termine alors que son nom est déjà dans la liste des parties jouées, les records au niveau partie ne sont pas enregistrés

# Informations de versions

Aide	F1
À propos	Maj+Ctrl+F1
Informations internes	Maj+F1

Les informations de versions sont accessibles dans le menu ? dans ces deux rubriques :

- lorsque vous choisissez la rubrique À propos... (ou combinaison de touches Maj+Ctrl+F1), vous avez la version actuelle de Duplicata ;
  lorsque vous choisissez la rubrique Informations internes (ou combinaison de touches Maj+F1), vous avez toutes les informations de versions, aussi bien au niveau de la partie courante qu'au niveau de Duplicata) :

	interes of
(i)	Partie
	· Nom : Achetés!.
	· Numéro : 45.
	<ul> <li>Version du format de fichier de partie : 150.</li> </ul>
	• Type de partie : Standard.
	<ul> <li>Temps de réflexion : Normal (3').</li> </ul>
	Duplicata
	' Version : 1.5.6.91
	· Prochain nº de partie : 73.
	<ul> <li>Version courante du format de fichier de partie : 156.</li> </ul>
	· Type de partie : Joker.
	<sup>1</sup> Temps de réflexion : Semi-Rapide (2').
	OK

# 🌃 Défis

Voici quelques idées de défis à relever avec Duplicata. Ils sont pris automatiquement en compte sans aucun paramétrage préalable. Pour avoir la liste des défis relevés, il faut aller au menu Affichage / Liste des défis relevés (HTML) et choisir la rubrique correspondant au défi souhaité.

# Former un mot de quinze lettres avec le moins de jetons possible

Prenez un mot de quinze lettres parmi cette <u>liste</u> triée par ordre décroissant de la valeur des lettres puis par ordre alphabétique. Attention, certains mots nécessitent l'utilisation de jokers.
Jouez une partie, <u>en choisissant vous-même le tirage</u> et <u>en plaçant votre proposition</u>, dans le but de former le mot de quinze lettres en utilisant le moins de jetons possible.

Pour un mot de quinze choisi, il faut donc trouver la meilleure suite de coups de le former sur le plateau de jeu en utilisant le moins de jetons possible. En cas d'égalité, on retient dans cet ordre :

- · la suite utilisant le moins de coups,
- I a suite trapportant le meilleur score du coup de la formation du mot de quinze lettres,
  I a suite rapportant le meilleur cumul du score de tous les coups.

Voici quelques exemples :

• Exemple n°1 avec le dernier mot du dictionnaire et 23 jetons ajoutés aux quinze du mot à placer, 11 coups, un score de 106 points et un cumul de 91+106=197 points :



• Exemple n°2 avec le neuvième mot de la liste, 17 jetons ajoutés, 11 coups, un score de 159 points et un cumul de 65+159=224 points :

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15						×			
A			_						Ŀ	Ι.			_			A	YH	IQUS	SIF	17				
в			P																					
с		c realized e match																						
D				4	, ·	otre	propo	osition	rapp	orte	159 pc	oints.				D	Tour Tirage Pos Proposition	Pos Solution	Score/	Joué/	Top	Cumul,	/Joué	/Top
E						ſ	(······	OK								E	1. TOPERAO H3 TOPERA	H3 TOPERA	18	18	22	18	18	22
F	100			_		-	·		·······		_		Г		N.V.	F	2. OPAIENT H9 TOPERAIENT 3. OPAXULS 31 TOP	H9 TOPERAIENT 31 TOP	13	13 6	78 35	31 37	31 37	100 135
G																G	4. OTUEEAS J4 POT	J4 POT	5		70	42	42	205
	10	10.07			_	10.02				-				20 D) 20 D)			5. UEEASTI 71 RUE	7I RUE	4	4	61	46	46	266
Н			Τ.	0	P.	E,	IR,	A.	Ι.	IE,	IN,	T.		0.6		H	6. EASTIFE 101 ETA	101 ETA	5	5	71	51	51	337
	T.	•	0	and the second			1.1	-		-		-	-	Q 02			7. ESIFBEN 121 TES	12I TES	3	3	35	54	54	372
1	Ι,	Α,	0	1		14	U,	<b>•</b> •		Ι.		E.		14		I	8. IFBEWLX J13 SI	13J I	2	2	44	56	56	416
		V	D	0	T	LT.	E	0	11	Δ	C	C	1	E	7		9. TAEHYHQ I1 TAO	I1 TAO	3	3	27	59	59	443
7		1 <sub>10</sub>	٢,	U,	1,	п,	, ⊏,	Q.	υ,	Α,	5	5	1,	Ε,	4 10	3	10. EHYHQUR 1J THE	1J THE	6		36	65	65	479
к	E,															к								

• Exemple n°3 avec le huitième mot de la liste, 12 jetons ajoutés, 9 coups, un score de 127 points et un cumul de 53+127=180 points :



• Exemple n°4 avec le septième mot de la liste et aucun jeton ajouté, 3 coups, un score de 500 points et un cumul de 70+500=570 points :



Si un défi a été relevé ou battu, une boîte de dialogue vous l'indique juste après avoir <u>placé</u> le mot de quinze lettres :

Défi du mot de 15 lettres à former avec le moins de jetons possible 🚺	<
Nouveau défi (n°7 avec le mot SCHIZOTHYMIQUES à 49 points) :	
en 0+15 jetons et 2+1 coups donnant 500 points et un cumul de 70+500=570 points.	
OK ]	

Attention : si la pose du mot de quinze lettres fait partie des tops, il ne faut pas le poser à partir du choix du top et choisir...

- le bouton dans le cas où il y a plusieurs tops
  le bouton Annuler dans le cas où il n'y a qu'un seul top

puis proposer vous-même la pose sinon le défi n'est pas pris en compte.

La liste des défis relevés ou battus est accessible au menu Affichage | Liste des défis relevés (HTML) :

	Défi		Performance								
Nº	Mot	Valeur	Jetons*	Coups*	Score	Cumul*	Date/Heure	Nom de partie			
1	PSYCHOPHYSIQUES	52	3	3	455	94	25/05/2010 13:24:30	Psychophysiques			
2	OXYACETYLENIQUE	51	0	2	123	181	25/05/2010 09:47:33	Oxyacétylénique*			
3	PHENYLPYRUVIQUE	50	4	4	123	175	25/05/2010 15:34:00	Phénylpyruvique			
4	DESHYPOTHEQUIEZ	49	6	6	147	189	25/05/2010 13:15:44	Deshypothéquiez			
5	HYPOGLYCEMIQUES	49	4	5	360	125	25/05/2010 17:07:37	Hypoglycémiques			
6	PSYCHANALYSEREZ	49	0	2	428	101	25/05/2010 17:13:46	Psychanalyserez			
7	SCHIZOTHYMIQUES	49	0	2	500	70	25/05/2010 14:16:52	Schizothymiques			
8	HYPOPHOSPHOREUX	48	0	2	378	74	25/05/2010 17:23:04	Hypophosphoreux*			
9	HYPOTHEQUASSIEZ	48	6	5	135	202	25/05/2010 19:20:18	Hypothéquassiez*			
10	HYPOCHLORHYDRIE	47	11	7	168	54	25/05/2010 18:13:08	Hypochlorhydrie			
11	PSYCHANALYTIQUE	47	0	2	120	137	25/05/2010 17:44:39				
12	EXTRAPYRAMIDAUX	46	0	2	111	160	25/05/2010 17:41:12				
13	HYDRODYNAMIQUES	46	0	2	333	89	25/05/2010 19:32:19				
14	METHYLACRYLIQUE	46	5	5	120	177	25/05/2010 19:43:33				
17	YELLOWKNIFIENNE	45	7	6	135	241	25/05/2010 19:52:39	Yellowknifienne			
-		1-151-	1								

# Annexes

# **Raccourcis clavier**

Voici tous les raccourcis clavier des commandes du jeu Duplicata :

<u>M</u> enu/Fenêtre		Commande	Raccourci			
	Nouvelle		Ctrl+N			
	Démonstration		F12			
Partie	Ouvrir		Ctrl+O			
<u>1</u> unie	Enregistrer		Ctrl+E			
	Enregistrer sous		Maj+Ctrl+E			
	Quitter		Alt+F4			
	Journal de rechercl	ne des solutions	Ctrl+J			
	Enregistrer automa	tiquement la partie	Ctrl+A			
	Qualité des solutio	ns pour le choix de la pose	Ctrl+Q			
		Normale (3 minutes)	Ctrl+3			
		Semi-rapide (2 minutes)	Ctrl+2			
	Type de partie	Blitz (1 minute)	Ctrl+1			
		Partie Standard	Ctrl+0 (zéro)			
Ontions		Partie Joker	Ctrl+K			
<u>o</u> puons	Temps Limité		Ctrl+L			
	Propositions invali	des sanctionnées	Ctrl+S			
	Enregistrer les para	amètres	Ctrl+Y			
	Rétablir les paramé	ètres enregistrés	Maj+Ctrl+Y			
	Rétablir les paramé	ètres par défaut	Ctrl+Z			
	Enregistrer les para	amètres en quittant	Maj+Ctrl+A			
	Vider la liste des p	arties jouées	Ctrl+V			
	Réinitialiser les rec	cords	Maj+Ctrl+Z			
	Passer son tour		Ctrl+P			
	Changer le tirage		Ctrl+H			
Actions	Proposer un tirage		Ctrl+R			
Actions	Rechercher des mo	ts	Ctrl+M			
	Lister des mots à le	ettres chères	Maj+Ctrl+L			
	Recherher la défini	tion d'un mot	Maj+Ctrl+D			
Affichage	Tirage		Ctrl+T			
	Feuille de match		Ctrl+F			
	Graphe d'évolution		Ctrl+G			
	Situation des jeton	S	Ctrl+I			

	Feuille de match Détaillée (HTML)	Ctrl+D
	Parties jouées (HTML)	Ctrl+U
	Records (HTML)	Ctrl+C
	Nouveaux records	Ctrl+X
	Aide	F1
<u>?</u>	À propos	Maj+Ctrl+F1
	Informations internes	Maj+F1
	Choix de la case et direction (définitif)	+ puis un nombre (1~15) puis une lettre (A~O) puis H ou V. Exemple : +15dh
Plateau de jeu	Choix de la case et direction (test)	# puis un nombre (1~15) puis une lettre (A~O) puis H ou V. Exemple : #8Hv
	Annulation du choix de la case (saisie en cours)	+ ou #
	Sélection d'un jeton (en bleu)	1 chiffre (1~7)
	Annulation de la sélection d'un jeton (en bleu)	0 (zéro) ou rang du jeton (1~7)
	Permutation de jetons	2 chiffres (1~7)
Chevalet	Déplacement d'un jeton sélectionné (en bleu)	Flèche gauche/droite
	Déplacement d'un jeton en tête/queue de chevalet	Début/Fin
	Sélection des jetons à poser (en rouge)	* puis 2 chiffres (1~7)
	Annulation d'une sélection de jetons à poser (en rouge)	*
	Quadrillage	Q
	Affichage relatif	R
	Diminuer l'épaisseur du trait	- (Pavé num.)
Graphe d'évolution	Augmenter l'épaisseur du trait	+ (Pavé num.)
	Afficher/Masquer Score Propositions	F5
	Afficher/Masquer Score Partie	F6
	Afficher/Masquer Rang Propositions	F7
	Afficher/Masquer Rang Moyen	F8
	Afficher la proposition du joueur	Entrée
	Ajouter une lettre à placer (phase 1)	une lettre (A~Z)
	Ajouter un joker à placer (phase 1)	Ctrl+J
	Retirer le dernier jeton à placer (phase 1)	Retour Arrière
Proposition de pose	Confirmer le choix des jetons à placer (phase 1)	Entrée
roposition de pose	Choisir la direction horizontale (phase 2)	Alt+H
	Choisir la direction verticale (phase 2)	Alt+V
	Choisir la colonne de la pose (phase 2)	Alt+C puis un nombre entre 1 et 15
	Choisir la ligne de la pose (phase 2)	Alt+L puis une lettre entre A et O
	Confirmer et placer la proposition de pose	Entrée
	Choisir le nombre minimal de lettres des mots	Alt+D
	Choisir le nombre maximal de lettres des mots	Alt+à
Listor dos moto	Choisir les critères de lettres	Alt+L
à lettres chères	Choisir les critères de valeurs	Alt+V
	Réinitialiser les critères	Alt+R
	Générer et afficher la liste de mots	Alt+G
	Fermer la boîte de dialogue	Echap

# Terminologie

Voici la définition de quelques termes utilisés dans cette aide (suivis d'un astérisque) :

# Informatique

Expression	Définition				
Cliquer droit (ou gauche)	Avec la souris, cliquer avec le bouton de droite (ou de gauche).				
Double cliquer	Avec la souris, cliquer deux fois assez rapidement avec le même bouton (celui de gauche par défaut).				
Double cliquer droit (ou gauche)	Avec la souris, cliquer deux fois assez rapidement avec le bouton de droite (ou de gauche).				
Glisser-déplacer droit (ou gauche)	<ul> <li>Cliquer sur le bouton droit (ou gauche) au départ du déplacement puis</li> <li>Tout en maintenant enfoncé le bouton, bouger le curseur de la souris vers la cible et enfin</li> <li>Relâcher dès que la cible est atteinte.</li> </ul>				

Jeu

Expression	Définition
Chevalet	Support des jetons pour rechercher une proposition sur lequel il ne peut y avoir qu'un maximum de sept jetons.
Reliquat	Jetons qui n'ont pas été placés sur le plateau de jeu lors du dernier coup. Ils sont placés automatiquement sur la gauche après avoir joué.
Тор	Solution qui rapporte le plus de points lors d'un tour. Lorsque l'on parle de score, il s'agit pour un tour du score maximal possible et il s'agit pour une partie de la somme des scores tops de chaque tour.
Lettre chère	Lettre ayant une valeur d'au moins huit points. Elles sont au nombre de sept : Le J et le Q valant huit points (apparaissant en violet sur les jetons) et le K, W, X, Y et Z valant dix points (apparaissant en rouge foncé sur les jetons).
Valeur chère	Valeur des lettres chères. Celles-ci valent huit points (J et Q) ou dix points (K, W, X, Y et Z).
Niveau de difficulté	Il est matérialisé dans les pages HTML générées ( <u>feuille de match détaillée</u> , <u>liste des parties jouées</u> et <u>tableau des records</u> ) par une note sur 10 sous forme d'une suite de cinq étoiles (de $\pm \pm \pm$



# Fréquence des lettres

Voici des statistiques sur la fréquence des lettres dans le dictionnaire ODS8 :

Rg.	Lettre	Fréquence (Répartition)	Valeur	Voyelle Consonne
1.	E	593392 (14,72 %)	1	V
2.	S	405805 (10,07 %)	1	C
3.	А	390683 (9,70 %)	1	V
4.	Ι	377756 (9,37 %)	1	V
5.	R	341580 (8,47 %)	1	C
6.	Ν	289446 (7,18 %)	1	C
7.	Т	276377 (6,86 %)	1	C
8.	0	243523 (6,04 %)	1	V
9.	L	162546 (4,03 %)	1	C
10.	U	148746 (3,69 %)	1	V
11.	С	140402 (3,48 %)	3	C
12.	М	102284 (2,54 %)	2	C
13.	Р	95197 (2,36 %)	3	C
14.	D	93703 (2,32 %)	2	C
15.	G	66724 (1,66 %)	2	C
16.	В	59013 (1,46 %)	3	C
17.	F	51693 (1,28 %)	4	C
18.	Н	50849 (1,26 %)	4	C
19.	Z	42113 (1,05 %)	10	C
20.	V	36921 (0,92 %)	4	C
21.	Q	21812 (0,54 %)	8	C
22.	Y	16986 (0,42 %)	10	V
23.	Х	10886 (0,27 %)	10	C
24.	J	7042 (0,18 %)	8	С
25.	K	4883 (0,12 %)	10	C
26.	W	1456 (0,04 %)	10	C

Dernière mise à jour le 1<sup>er</sup> décembre 2019.