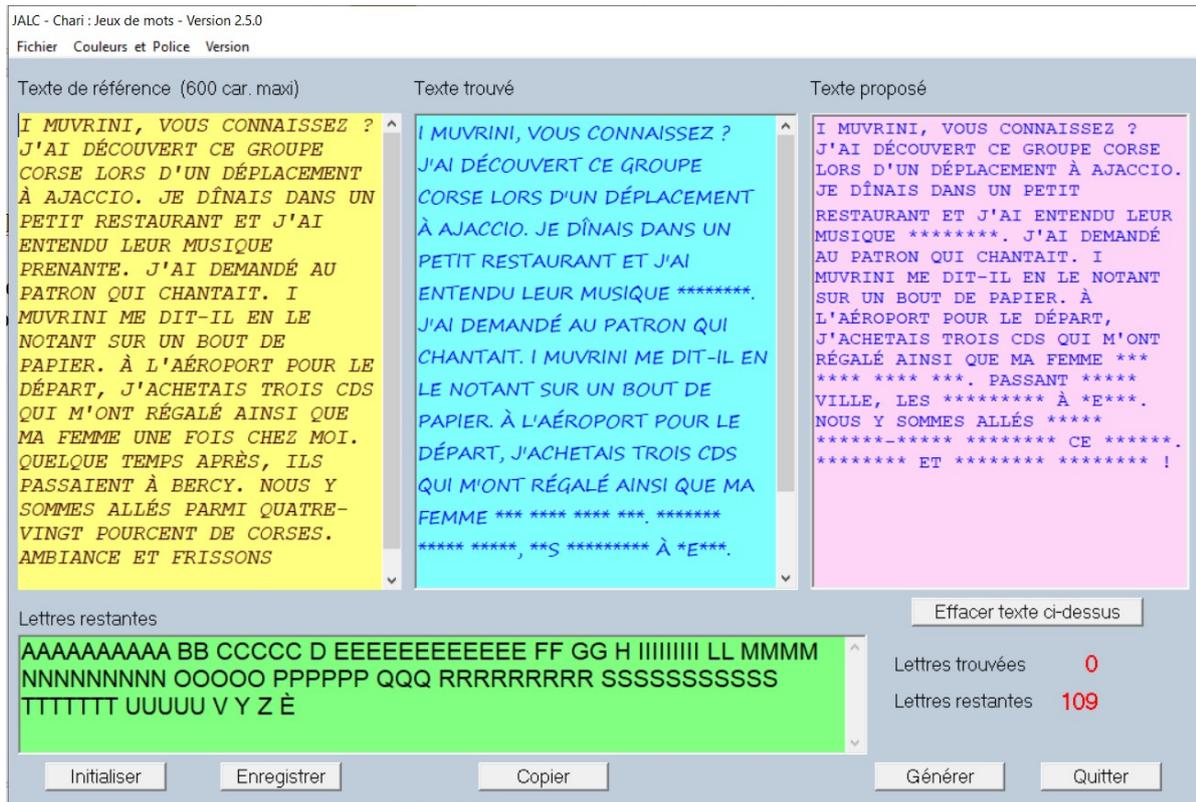


CHARI

Ce programme va vous aider à gérer les jeux de mots (charis) que vous générez. Il se présente sous la forme suivante :



1 - Installation

- Le dossier de livraison contient 5 fichiers :
 - le présent document
 - ChariV2-5.exe qui est le programme
 - Chari.mdb qui est la base de données des charis
 - VB6FR.dll, ComDLG32.OCX et RICHT32.OCX. Ces composants sont requis pour le fonctionnement du programme. Vous devez les copier dans C:\Windows\system32 et dans C:\Windows\SysWOW64 si vous êtes sous système 64 bits.
 - Si vous utilisez MBAM ou tout autre programme de surveillance, pensez à mettre le programme ChariV2-5.exe en exclusion. Il ne contient pas de virus mais est mal vu par ces outils.

2 – Utilisation

Le programme comporte 3 fenêtres principales :

- Texte de référence. Va contenir le texte que vous avez choisi et que les joueurs devront trouver.
- Texte trouvé. Contient les caractères qui sont en correspondance avec le texte proposé par le joueur. Un astérisque (*) signifie que la lettre n'a pas été trouvée. Zone non modifiable manuellement.
- Texte proposé. Contient via un copier/coller la proposition du joueur. Cette version compare les tailles mot par mot à l'inverse de la version précédente qui comparait la taille totale du texte proposé avec celle de la solution.

Une fois le texte de référence entré, cliquer sur le bouton **Initialiser**, ce qui remplira la zone de texte trouvé avec des astérisques à la place des lettres. Les tirets, points, etc restent.

Ensuite, cliquez sur le bouton **Enregistrer** pour conserver le contenu de ces deux zones dans la base de données.

Vous pouvez taper ce référentiel en minuscule, il se retrouvera automatiquement en majuscule. Même chose pour la proposition.

Lorsque vous recevez une proposition de texte, copiez-la dans la zone *Texte proposé* via un clic droit et cliquez sur le bouton **Générer**. Cela mettra à jour la zone *Texte trouvé* avec les éventuelles lettres trouvées à la bonne place. En bas, seront alors indiquées les lettres restant à trouver ainsi que leur nombre total. Enregistrez les données et **Quittez** si nécessaire. Si vous quittez sans enregistrer, une alerte sera émise. En cas d'erreur (taille mot ne correspondant pas entre la proposition et la référence), un message d'erreur est issu et le mot en erreur apparaît en rouge dans la proposition. Corriger le mot et cliquez de nouveau sur Générer.

Le menu **Fichier** → **Effacer les données de la page** supprime tous les caractères des 3 zones de texte. Utilisé lors d'un nouveau chari.

Le bouton **Effacer le texte ci-dessus** est utile lorsque vous recevez une nouvelle proposition et où il faut effacer la zone proposition avant de coller l'via un clic droit a nouvelle.

Le bouton **Copie** envoie dans le presse-papier le résultat de la vérification. Il contient le texte trouvé, le nombres de lettres postées ainsi que le nombres de lettres restantes avec leur liste. Vous n'avez plus qu'à faire un coller dans votre réponse du JALC.

Le menu **Couleurs et polices** permet de personnaliser les zones à l'aide de couleurs du fond et du texte, ainsi que les polices de caractères à utiliser.