

JEU DE MOTS CROISÉS

Le but de ce jeu est de remplir une grille de mots croisés. Les définitions ne sont pas fournies.

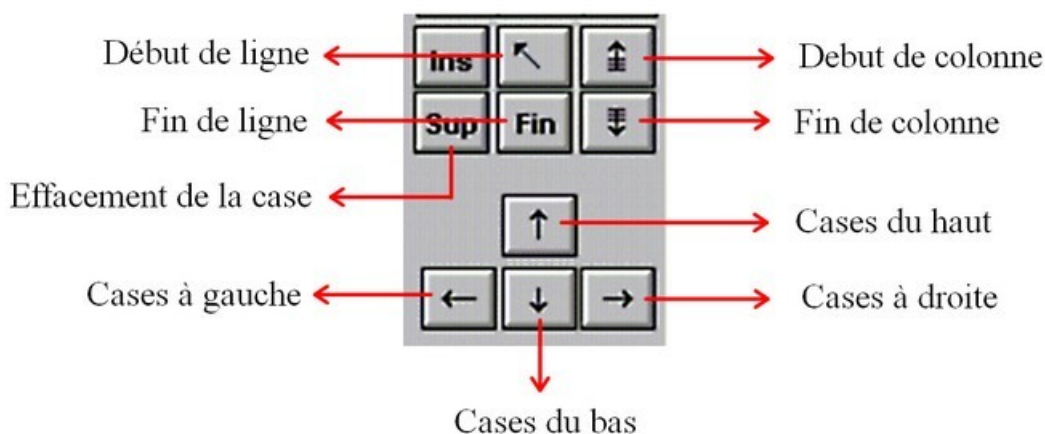
- Il n'est pas obligatoire de proposer des mots complets.
- Les lettres proposées correspondant à la grille de référence seront validées et placées dans la grille de résultats.
- Les lettres sans correspondance seront ignorées.

Il y a deux 2 modes de fonctionnement de ce jeu

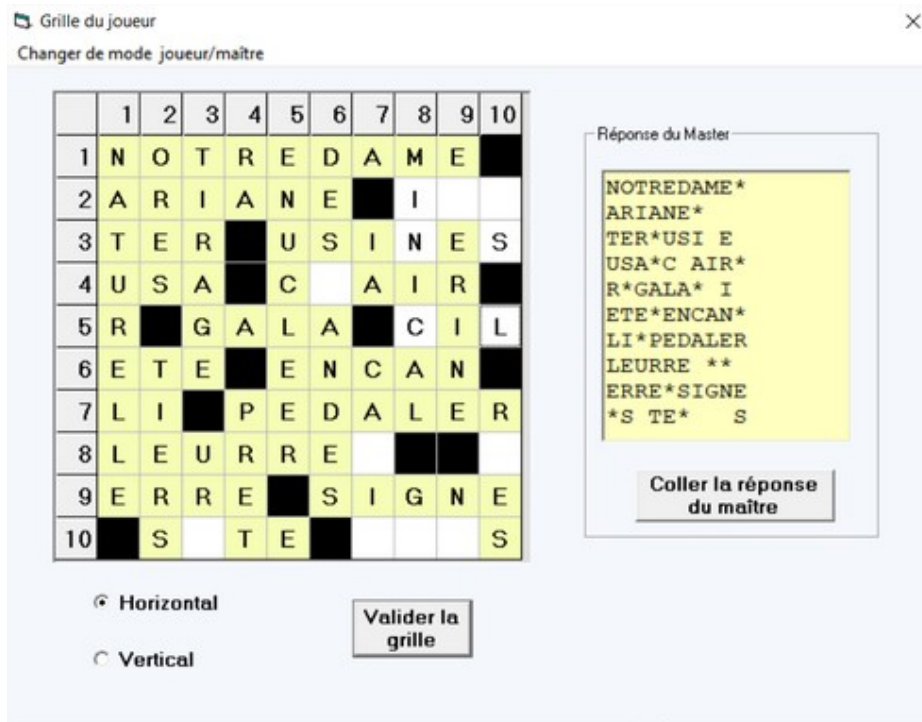
- Mode maître
 - C'est lui qui mène le jeu. Il élabore une grille complète, dont il ne dévoile au départ que les cases noires et la première lettre, en haut à gauche. Au cours du jeu, il analyse les propositions des joueurs, valide les lettres trouvées et retourne la grille complétée.
- Mode joueur
 - À partir de la réponse du maître, il enrichit à nouveau la grille, pour transmettre une nouvelle proposition.

Par défaut, le programme s'ouvre en mode Joueur (mais une option permet de basculer d'un mode à l'autre). Par défaut également, le programme s'ouvrira ensuite dans le dernier mode utilisé.

Pour se déplacer dans la grille, vous pouvez utiliser la souris, mais aussi les touches directionnelles du clavier :



1 ► MODE JOUEUR

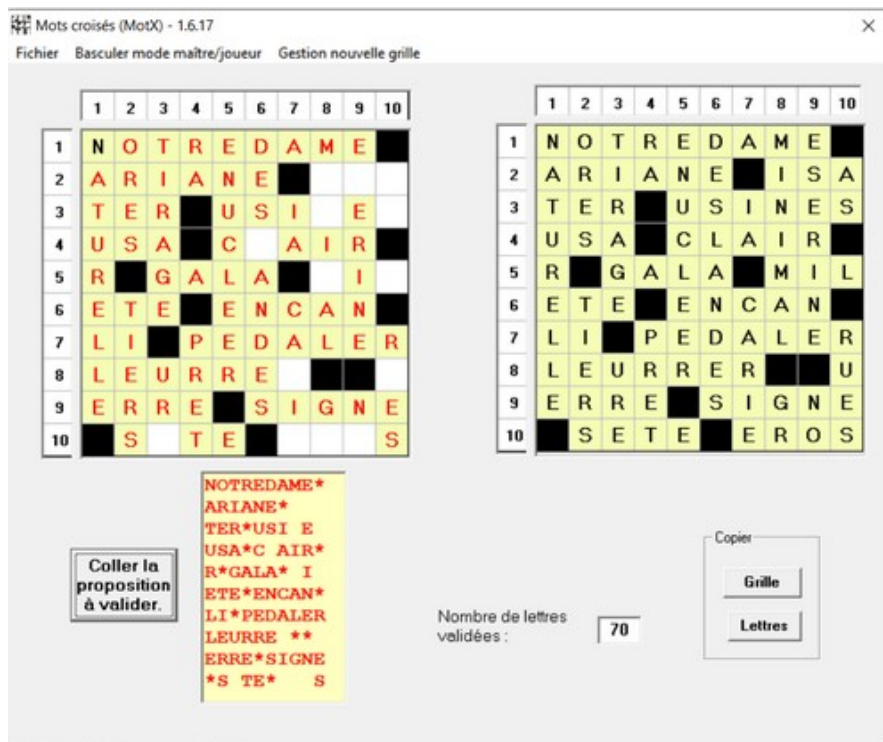


1. sur le forum, surligner/copier la réponse du maître,
2. cliquer sur le bouton « *Coller la réponse du maître* » pour la charger dans la grille,
3. apparaissent alors les cases noires et, sur fond jaune, les lettres déjà validées,
4. compléter la grille en renseignant des cases libres pour former tout ou partie de mots,
5. les boutons Horizontal et Vertical servent à indiquer dans quel sens va le texte tapé (à droite ou vers le bas),
6. cliquer sur le bouton « *Valider la grille* »,
7. dans la fenêtre suivante, cliquer sur « *Copier la grille* » pour en coller l'image dans votre message-réponse sur le forum, par clic *droit/coller* ou CTRL+V,
8. dans cette même fenêtre, cliquer sur « *Copier le texte* » et clic *droit/coller* ou CTRL+V dans votre message,
9. enregistrer votre message (les deux étapes 7 et 8 sont nécessaires).



2 ► MODE MAÎTRE

En cours de partie, la fenêtre Maître se présente ainsi :



Sur le forum, le maître surligne/copie la proposition du joueur, puis clique sur le bouton « *Coller la proposition à valider* » pour l'insérer dans la grille en cours de découverte. Cette action compare le texte proposé avec celui de la grille de référence (celle de droite). Les lettres en correspondance sont placées en rouge dans la grille de proposition (celle de gauche). Les cases non trouvées restent vides.

Pour passer les données validées au joueur,

1. cliquer sur le bouton *Grille* dans la zone *Copier*,
1. sur le forum, faire un *coller*,
2. cliquer sur le bouton *Texte* dans la zone *Copier*,
3. sur le forum, faire un *coller*,
4. sur le forum, enregistrer le message.

Sur le forum, le message se présente alors sous l’aspect suivant :

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	N	O	T	R	E	D	A	M	E	
2	A	R	I	A	N	E		I	S	
3	T	E	R		U	S	I	N	E	S
4	U	S	A		C		A	I	R	
5	R		G	A	L	A		M	I	L
6	E	T	E		E	N	C	A	N	
7	L	I		P	E	D	A	L	E	R
8	L	E	U	R	R	E				
9	E	R	R	E		S	I	G	N	E
10		S		T	E		E			S

Nombre de lettres validées : 7

Réponse :

```
NOTREDAME*  
ARIANE*IS.  
TER*USINES  
USA*C.AIR*  
R*GALA*MIL  
ETE*ENCAN*  
LI*PEDALER  
LEURRE.**.  
ERRE*SIGNE  
*S.TE*E..S
```

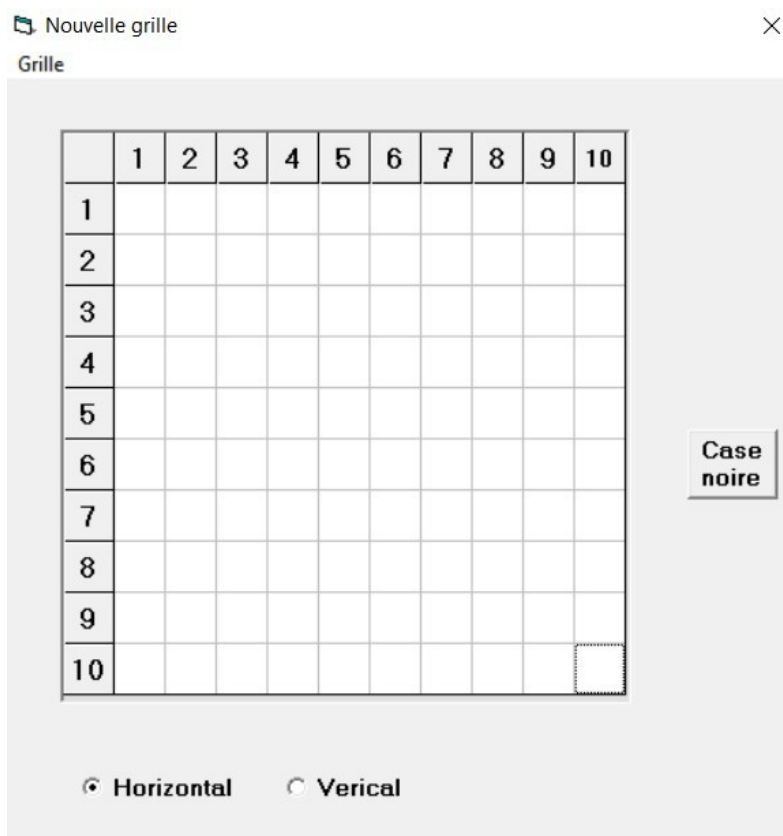
Si la grille a été totalement complétée, la zone de texte est remplacée par le message « *Bravo ! Partie terminée. A vous de jouer !* »

Le menu *Fichier* permet aussi la bascule du mode Maître en mode Joueur via l'option *Basculer en mode maître/joueur*.

3 ► MODE MAÎTRE : Création d'une nouvelle grille.

Création de la grille.

Le programme est livré avec une grille vide. Cette grille initiale ne servira pas à traiter des propositions, mais à vous familiariser avec le fonctionnement du programme et tester ses possibilités. Pour jouer comme "maître" du jeu, il vous faut créer votre propre grille. Pour cela, cliquer sur le menu *Gestion de la nouvelle grille*. La fenêtre suivante s'affiche :



Cette grille vous permettra de créer vos propres mots croisés. Pour la remplir, sélectionnez le sens de votre texte : de gauche à droite (horizontal) ou de haut en bas (vertical). Sélectionnez une case, puis tapez votre texte. En fin de ligne (ou de colonne), le saut à la ligne (ou colonne) suivante se fera automatiquement.

Le bouton « *Case noire* » permet de transformer la case en cours en case noire. On peut également générer une case noire en saisissant un astérisque. Pour supprimer plusieurs caractères consécutifs, faire un clic gauche sur le premier caractère et presser la barre d'espace jusqu'à la fin désirée. Les lettres et cases noires seront effacées.

Il est évident que vous ne remplirez pas cette grille d'un seul coup ! Pour travailler en plusieurs fois, il est indispensable de sauvegarder votre travail. Dans cette fenêtre, le menu *Grille* contient plusieurs options :

- *Créer nouvelle grille*
 - remet à blanc toutes les cases
- *Exporter la grille*
 - crée ou remplace un fichier TXT contenant les caractères de la grille
- *Importer la grille*
 - remplit la grille avec les données exportées précédemment
- *Utiliser la grille comme référence*
 - une fois la grille complète et qui vous convient, cette commande remplacera la grille de référence dans la fenêtre principale, remettra à blanc les cases de la grille de solution en cours, avec les cases noires à leur place. Cette nouvelle grille contiendra en première case la lettre de la même case de la grille de référence. Ce choix est offert pour aider à démarrer le jeu, plus simple qu'une grille sans aucune lettre.
 - Cette option ne sera possible que si la grille est complète. Une grille avec des cases blanches ne peut servir de référence.

Une fois la nouvelle grille initialisée dans la page principale, elle est automatiquement sauvegardée et servira de références pour les propositions suivantes.