

# theScrabbleur

©1992-93 Airy ANDRE

## Guide d'utilisation

« theScrabbleur © » est distribué sous le mode du shareware. Si vous désirez le garder, merci de m'adresser 200 francs à :

Airy ANDRE  
3, chemin du coteau  
54500 Vandœuvre  
FRANCE

Tout renseignement complémentaire à cette notice, toute suggestion, toute erreur détectée peuvent être envoyés à l'adresse précédente ou à la suivante :

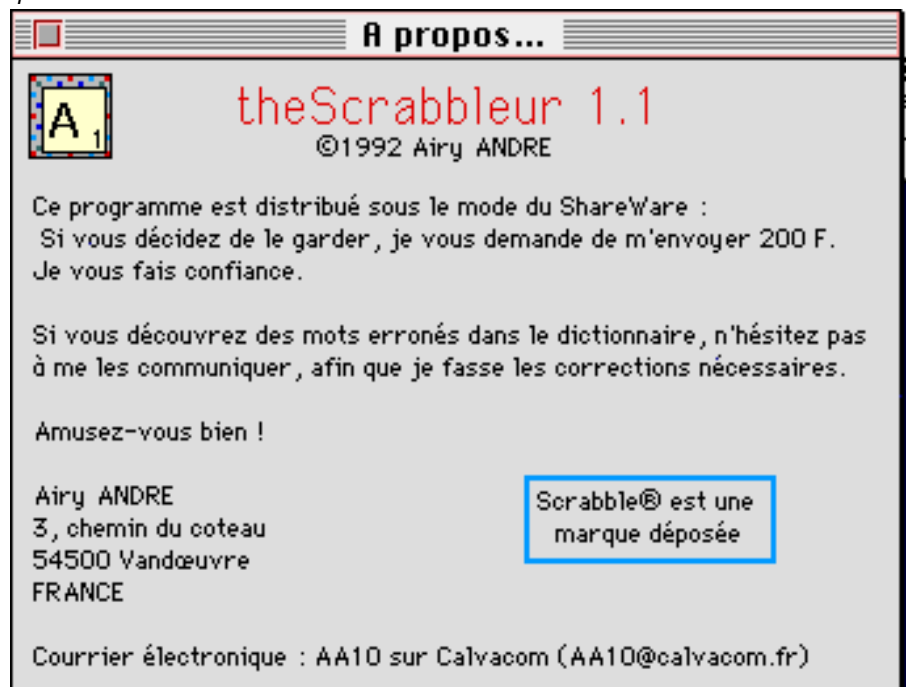
Courrier électronique  
AA10 CalvaCom (AA10@CalvaCom.Fr.)

«theScrabbleur ©» permet de jouer au Scrabble ® contre un joueur simulé par l'ordinateur.

«theScrabbleur ©» est compatible avec les différentes configurations Macintosh fonctionnant avec les systèmes 6.0x ou 7.x.

L'édition de cette note, qui comprend 13pages, fait appel aux polices Helvetica et Symbol.





# theSrabbleur

©1992-93 Airy ANDRE


## Guide d'utilisation

«theSrabbleur» fonctionne sur toute configuration Macintosh couleurs et noir et blanc. Il est compatible avec le système 7.0

### CHARGER LE PROGRAMME «theSrabbleur»

«theSrabbleur» est fourni avec un dictionnaire comportant environ 200 000 mots français. Pour lancer le programme il suffit de cliquer deux fois l'icône de l'application ("theSrabbleur ©"), du dictionnaire ("Français"), d'un fichier d'une partie ou d'une configuration sauvegardée. Les utilisateurs enregistrés reçoivent sur simple demande la dernière version du logiciel ainsi que le dictionnaire complet comprenant plus de 400000 mots.

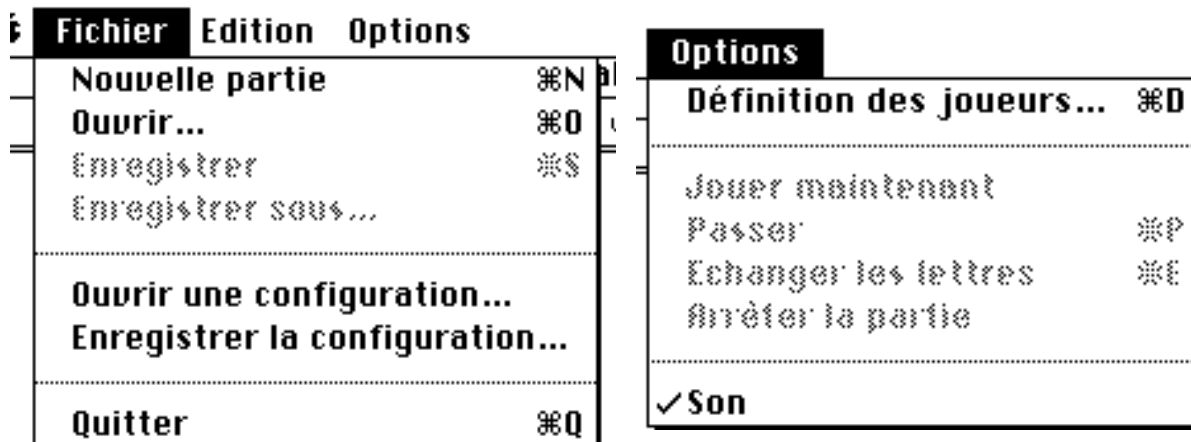


La fenêtre correspondant à l'article "A propos..." du menu , apparaît automatiquement. Cliquer dans la case de titre de la fenêtre pour la faire disparaître.

La barre des menus du programme s'affiche :



Les différents articles suivants sont disponibles dans les menus "Fichier" et Options :




Les articles du menu Edition n'ont aucun intérêt dans la version 1.1 de ce programme ; ils sont



## PREPARER UNE PARTIE DE JEU

### 1) DEFINIR LES PARAMETRES D'UNE PARTIE

Dérouler le menu "Options", et choisir l'article "Définition des joueurs" ou l'équivalent clavier -D.  
La fenêtre « Définitions des Joueurs » s'affiche :



#### MODE de JEU : AUTOMATIQUE ou MANUEL

- Les icônes de la première colonne permettent de définir le mode de jeu de *chacun* des quatre joueurs :
  - joueur manuel (vous)
  - joueur automatique ou simulé (votre Macintosh)
  - non joueur (carré vide)
- Le passage d'un mode à l'autre s'obtient en cliquant sur l'icône du joueur concerné autant de fois que nécessaire pour faire apparaître l'icône souhaitée..
- *En cours de partie il est seulement possible de passer du mode automatique au mode manuel.*

#### NOMBRE de JOUEURS

- Chacun des joueurs 1, 2, 3 ou 4 peut être inhibé en cliquant sur l'icône de la première colonne jusqu'à ce qu'apparaisse un carré vide. Il est ainsi possible de choisir le nombre de joueurs : 1, 2, 3 ou 4).

#### NOM DES JOUEURS

- Quatre cases permettent de donner un nom à chacun des joueurs. Par défaut les joueurs sont intitulés 1, 2, 3 et 4. Il est possible de passer d'une case à l'autre par la touche Tab.
- Il n'est pas obligatoire de donner un nom à un ou à plusieurs joueurs.

#### NIVEAU DE DIFFICULTE

- Quatre boutons à cocher permettent pour chacun des joueurs de définir sa force respectivement très faible, faible, fort, très fort. Cette définition permet d'ajuster les chances des différents joueurs manuels par rapport au(x) joueur(s) simulé(s) par l'ordinateur.
- Il est souhaitable de définir une force pour le joueur manuel : cette option permet de régler la force de la fonction "aide" (Shift - ?) faisant apparaître la suggestion du coup qui serait jouer par l'ordinateur.
- Le niveau de chaque joueur peut être modifié en cours de partie.

#### SAUVEGARDE DE LA CONFIGURATION

Ces différents paramètres peuvent être sauvegardés en choisissant dans le menu Fichier l'article "Enregistrer la configuration...". Cette configuration peut être appelée par l'article "Ouvrir une configuration" dans le même menu.


### 2) CONTROLE DU SON

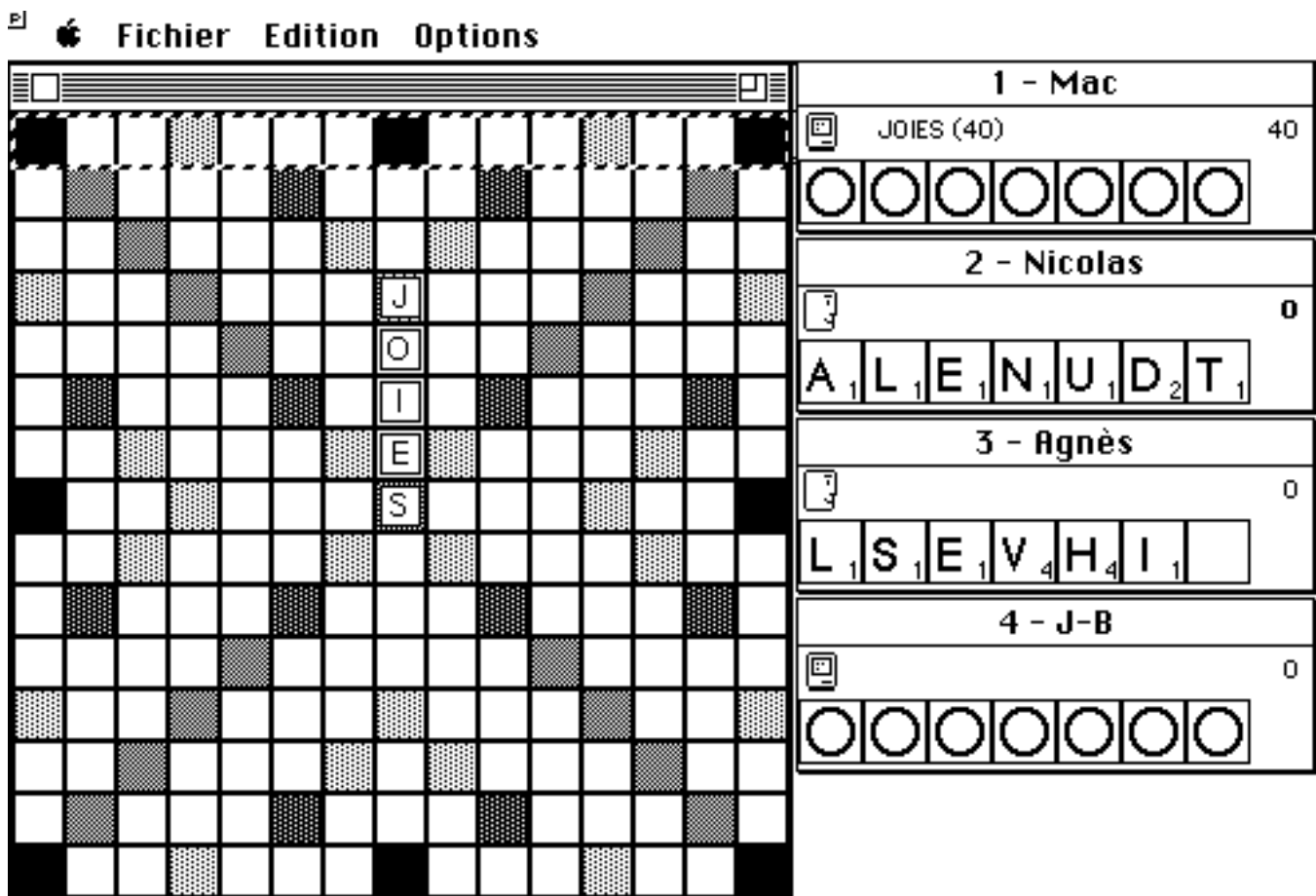
- Dans le menu "Options", choisir l'article "Son" pour activer (✓) ou désactiver le bruitage.
- Un son particulier signale les "scrabbles", c'est-à dire chaque fois que les sept lettres piochées ont pu être placées d'un seul coup.



# COMMENCER UNE PARTIE




## 1 - COMMENCER UNE NOUVELLE PARTIE

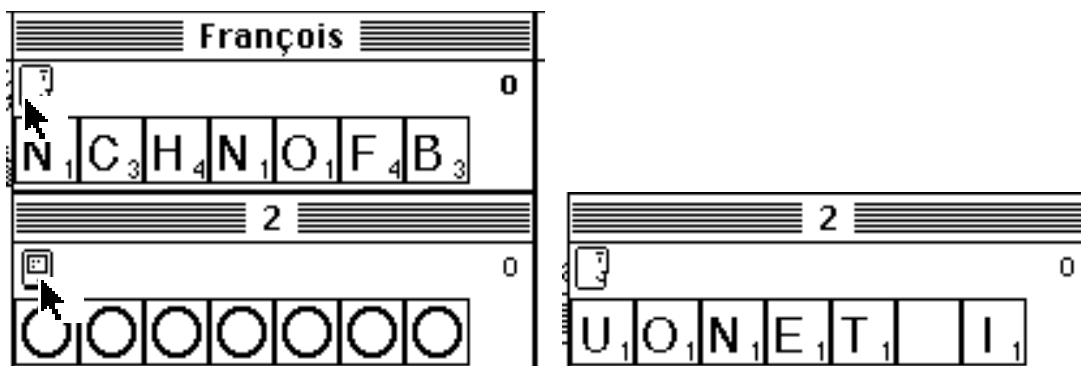
- Dans le menu "Fichier", choisir l'article "Nouvelle partie" ou l'équivalent clavier -N. La grille et les réglottes de chacun des joueurs apparaît.



### REGLETTES

Les lettres des joueurs simulés sont retournées.

Elles peuvent être rendues visibles en cliquant sur l'icône  qui se transforme en . En cliquant à nouveau l'icône  réapparaît et la partie peut reprendre.

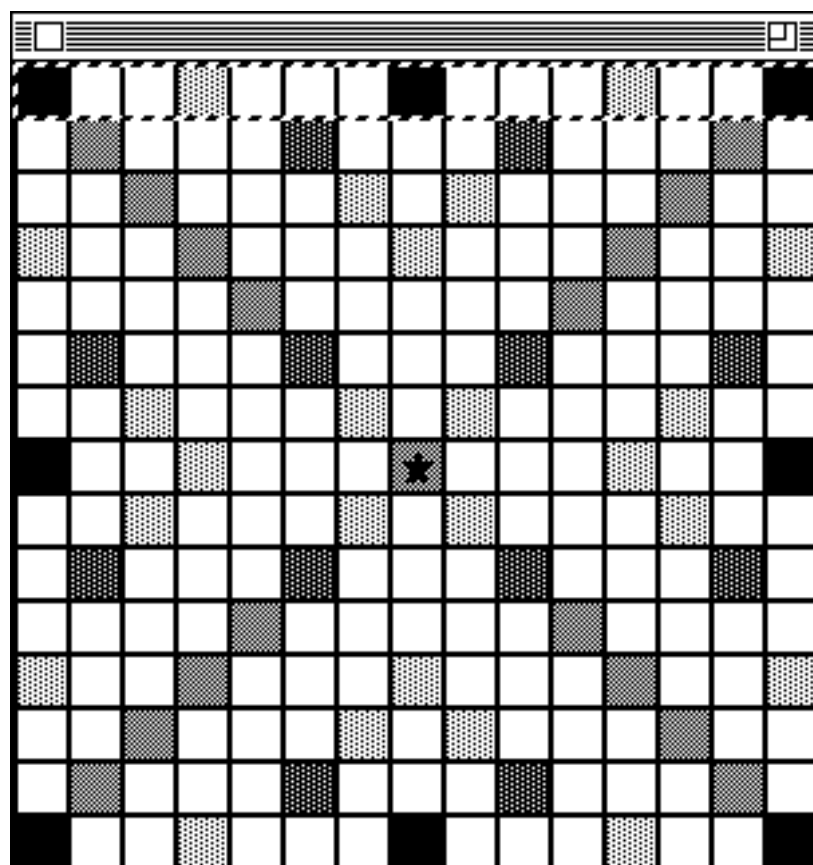










## GRILLE

La grille est affichée en noir et blanc ou en couleur selon les capacités de la configuration. Sa taille est adaptée automatiquement à celle de l'écran disponible. La grille peut être agrandie ou réduite en cliquant dans la case de zoom.

- Les cases de primes de lettre sont bleues :
  - bleu clair ou gris clair : lettre compte double
  - bleu foncé ou gris moyen : lettre compte triple
- Les cases de primes de mot sont rouges :
  - rose ou gris foncé : mot compte double
  - rouge ou noir : mot compte triple

La case centrale correspond à un mot comptant double et doit obligatoirement être utilisée par le premier joueur.

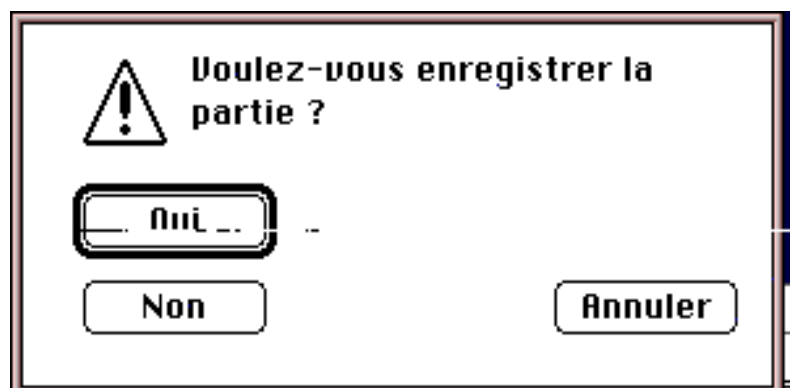


N&B		Couleurs
	mot x 3	
	mot x 2	
	lettre x 3	
	lettre x 2	

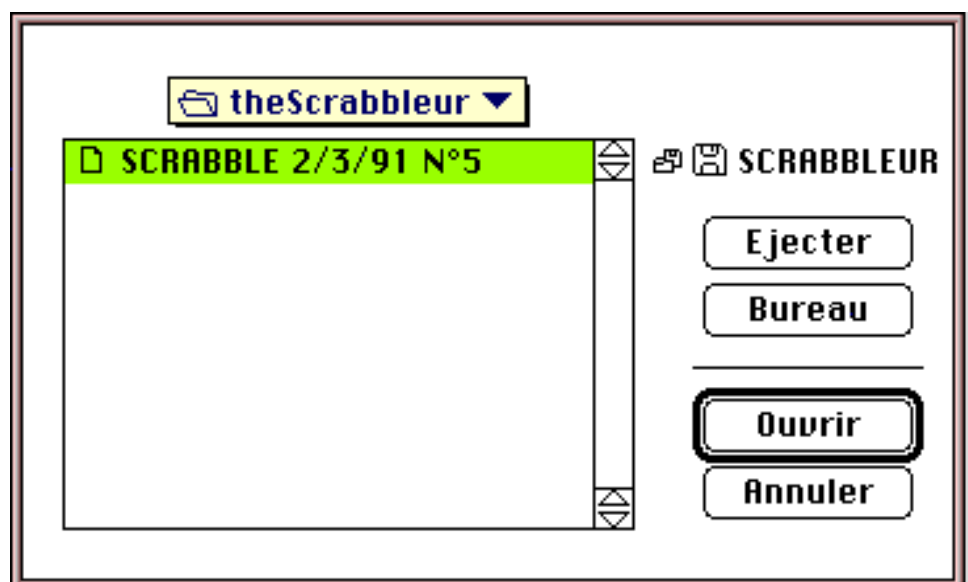
Les pointillés servent à délimiter les cases où seront placées les lettres (voir plus bas "Placer les mots sur la grille").

## 2 - REPRISE D'UNE PARTIE ENREGISTREE ou INTERROMPUE

Quand la partie est terminée ou si celle-ci a été interrompue, une fenêtre demandant si la partie doit être enregistrée ou non apparaît.



- Si la partie a été sauvegardée, il est possible de reprendre cette partie interrompue. Dans le menu "Options", choisir l'article "Ouvrir..." ou l'équivalent clavier **Alt-O**. Une fenêtre de dialogue permet de charger le fichier désiré.



- Dès la validation de l'article "Nouvelle partie" ou (**Alt-N**), le joueur ayant tiré la lettre la plus proche de A, commence. S'il s'agit d'un joueur simulé par l'ordinateur, la mise en place du premier mot est quasi instantanée (sauf si deux blancs ont été tirés...).

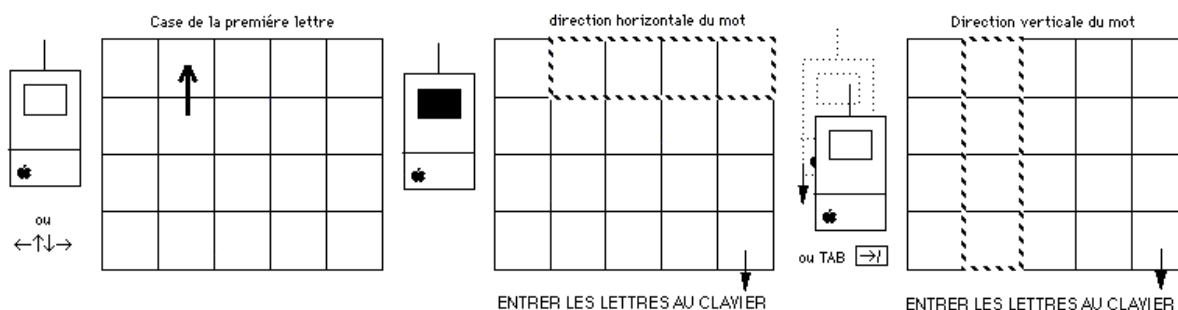
## JOUER

### 1 - PLACER UN MOT SUR LA GRILLE

Pour placer un mot sur la grille deux procédures sont possibles :

#### A) Placer un mot avec la souris :

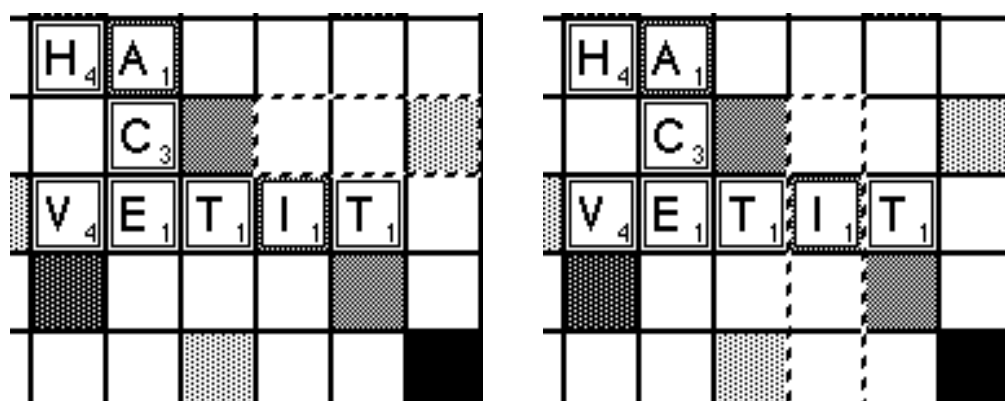
- choisir de l'emplacement de la première lettre
- Cliquer sur la case où doit être placée la première lettre du mot et, avant de lâcher le bouton,
- Choisir la direction verticale ou horizontale du mot à placer : déplacer la souris dans le sens du mot (horizontalement si le mot est placé dans une rangée ou verticalement si le mot est placé dans une colonne)
- Taper le mot EN MAJUSCULES. Les minuscules servent pour les blancs.
- Valider en tapant sur la touche "Return" ou "Enter".



#### B) Placer un mot avec les flèches du clavier

- choisir la case d'emplacement de la première lettre : pour l'atteindre utiliser les quatre touches de direction : ← ↑ → et ↓.
- choisir la direction verticale ou horizontale du mot à placer en appuyant sur la touche de tabulation (horizontalement si le mot est placé dans une rangée ou verticalement si le mot est placé dans une colonne)
- 2- Taper le mot en utilisant des MAJUSCULES les lettres souhaitées et en minuscules les lettres correspondant aux pions blancs.
- 3- Valider en tapant sur la touche "Return" ou "Enter".

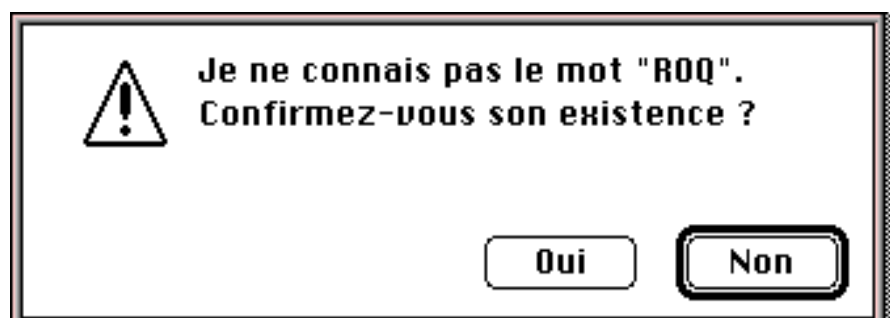
Une vérification des lettres autorisées est effectuée automatiquement.



## 2- VERIFICATION DU BON USAGE DES LETTRES DISPONIBLES

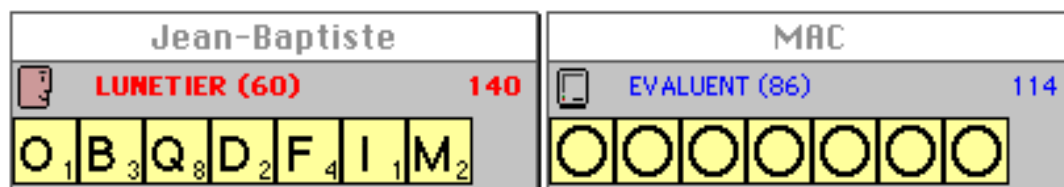
Les lettres utilisées alors qu'elles ne sont pas ou plus disponibles ne sont pas acceptées.

Si le mot ne figure pas dans le dictionnaire de "theScrabbleur" une fenêtre invite à confirmer son existence et son orthographe.



## 3 - INDICATION DU TOUR DU JOUEUR

Le joueur dont le tour est arrivé ou en cours de jeu est indiqué par le clignotement de l'icône, par un changement de couleur (rouge) et par les caractères gras du nom et du score figurant sur la réglette, au dessus des lettres (écran noir et blanc).



## 4 - SUGGESTION D'UN MOT (AIDE)

Une suggestion de l'ordinateur peut être obtenue en tapant 'Shift- ?'. (l'aide tient compte de la force choisie pour le joueur). Pour connaître les points correspondant aux lettres placées avant de valider, tapez '='. En cas d'acceptation tapez "Retour" ou "Enter". Sinon tapez un nouveau mot.

## 5 - CALCUL DES POINTS (SCORES)

### • Score de la partie

Le calcul des points est automatique.

- Les points correspondant au dernier coup sont indiqués entre parenthèses à la suite du mot réalisé.
- Le total des points de la partie est affiché à l'extrémité gauche de la réglette.

En fin de partie les points correspondant aux lettres restantes sont automatiquement déduits du total et ajoutés au total du joueur ayant terminé le premier la partie.

### ◇ Score d'un coup

Pour connaître les points correspondant aux lettres placées avant de valider, tapez '='. Les points correspondants s'affichent après le mot sur la réglette au dessus des pions. En cas d'acceptation tapez "Retour" ou "Enter". Sinon tapez un nouveau mot.



## 6 - CHANGER DES LETTRES

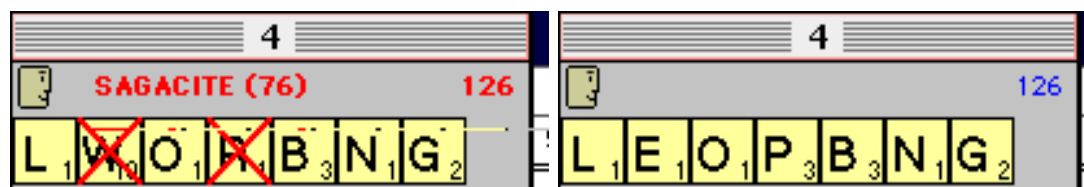
Si vous voulez vous débarrasser de certaines lettres :

1- Cliquer sur les lettres à changer avec la touche "Option" enfoncée.

Les lettres barrées sont les lettres sélectionnées.

2- Choisir l'article "Changer les lettres..." du menu "Options"

3- D'autres lettres sont alors immédiatement attribué est le tour continu avec le joueur suivant.



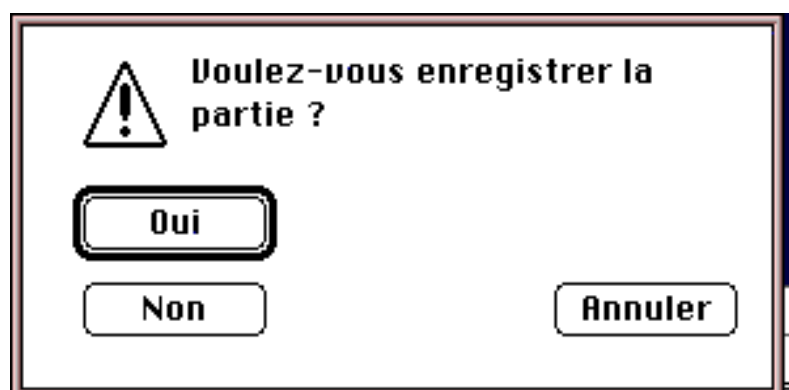
## 7 - PASSER UN TOUR

Si aucune lettre ne peut être placée il est possible de passer son tour en faisant appel dans le menu "Options" à l'article " passer un tour".

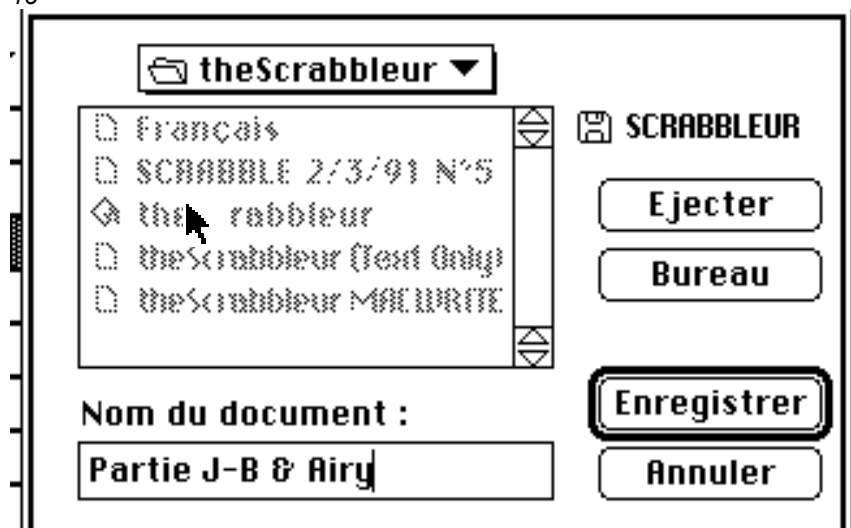
## 8 - INTERROMPRE UNE PARTIE

Dans le menu "Option" choisir l'article "Arrêter une partie". Une fenêtre s'affiche.

Cliquer "Oui".



Donner un nom. Choisir le fichier et le support de sauvegarde puis cliquer " Enregistrer" .



## 9 - FIN DE PARTIE

La fin d'une partie est signalée par un message à l'écran.

## DICTIONNAIRE

Le dictionnaire "Français" fourni avec le programme, ne peut être mis à jour par l'utilisateur. Si le mot proposé ne figure pas dans le dictionnaire une fenêtre invite à confirmer l'existence et la bonne orthographe pour qu'il soit accepté et intégré dans la partie.

## INDICATIONS SUR QUALITE DES SCORES

### SCORE DE LA PARTIE

On considère qu'un score combiné de 500 à 600 points est un bon score, de 600 à 700 points très bon score, plus de 700 points un excellent score.


















### SCORE INDIVIDUEL

Il dépend du nombre de joueurs. Pour 4 joueurs un score de 125 à 150 points est honorable. Pour 2 joueurs un score de 250 à 300 points est bon.

## REGLES DU JEU

Elles seront trouvées avec le jeu de Scrabble original ou dans les nombreux livres consacrés aux jeux de société, ou spécifiquement au jeu de Scrabble®.

## RACCOURCIS et RESUME DES PRINCIPALES OPERATIONS

- Nouvelle partie : .....  - N
- Suggestion d'un mot : .....  - ?
- Définir les paramètres : .....  - D
- Passer un tour : .....  - P
- Quitter : .....  - Q
- Ouvrir une partie sauvegardée : .....  - P
- Score d'un mot : ..... =
- Case de la 1<sup>ère</sup> lettre d'un mot : .....     ou clic souris
- Changement de direction du mot : ... 
- Echanger des lettres : .....  - clic sur lettres à échanger puis
-  ..... - E
- Entrer une lettre attribuée : .....  ou  - LETTRE (*MAJUSCULE*)
- Entrer une lettre libre (blanc) : ..... lettre (*minuscule*)
- Interrompre une partie : ..... Menu Options et Arrêter la partie
- Valider un mot entré ou suggéré :  ou 

## DIFFICULTES...

- Vos lettres tapées au clavier ne s'inscrivent pas sur la grille :
- êtes-vous en mode majuscules ? ou pour les blancs en minuscules ? ...
  - la lettre refusée figure-t-elle bien sur votre réglette ?