
blunderDB

Version 0.5.2

Kevin UNGER <blunderdb@proton.me>

05 février 2025

Contents

1	Historique des versions	3
2	Sommaire	5
2.1	Téléchargement et installation	5
2.2	Manuel	6
2.3	Guide utilisateur	8
2.4	Liste des commandes	11
2.5	Raccourcis clavier	14
2.6	Foire aux questions	15
2.7	Annexe Windows : Détection abusive de blunderDB comme logiciel malveillant	17
2.8	Annexe Mac : Blocage éventuel de blunderDB	21
2.9	Annexe: Schéma de la base de données	26
3	Contacts	27
4	Faire un don	29
5	Remerciements	31

blunderDB est un logiciel pour constituer des bases de données de positions de backgammon. Sa force principale est de constituer un lieu unique où agréger les positions qu'un joueur a pu rencontrer (en ligne, en tournoi) et de pouvoir réétudier ces positions en les filtrant selon différents filtres combinables arbitrairement. blunderDB peut également être utilisé pour constituer des catalogues de positions de référence.

La présente documentation est structurée de la manière suivante:

- la section **téléchargement et installation** explique comment se procurer et lancer blunderDB.
- le **manuel** décrit le fonctionnement général de blunderDB.
- le **guide utilisateur** est une introduction pratique pour utiliser rapidement blunderDB.
- la liste des **commandes** ainsi que la liste des **raccourcis** clavier permettent une utilisation efficace de blunderDB.
- la **FAQ** fournit quelques réponses aux interrogations les plus fréquentes.

CHAPTER 1

Historique des versions

Version	Date	Cause et/ou nature des évolutions
0.1.0	31/12/2024	Création version beta.
0.2.0	06/01/2025	Résolutions de bugs divers. Ajout de tables de matchs/TP/GV. Ajout de filtres de recherche (coups, décision de videau, date). Ajout de métadonnées sur les positions. Fonction d'import/export entre instances de blunderDB. Ajout de fonction de métadonnées sur les bases de données. Introduction des numéros de versions (base de données et application).
0.3.0	27/01/2025	Résolutions de bugs divers. Sauvegarde automatiquement le dimensionnement de la fenêtre. Importe les éventuels commentaires depuis XG.
0.4.0	03/02/2025	Résolutions de bugs divers. Ajout d'une icone pour blunderDB. Corrections de filtres. Ajout du support de MacOS.
0.5.0	15/02/2025	Ajout de nouveaux filtres (miroir, non contact, jan blot, outfield blot).

2.1 Téléchargement et installation

blunderDB se présente comme un unique exécutable ne nécessitant aucune installation.

La dernière version de blunderDB est disponible en licence MIT:

- pour Windows: <https://github.com/keving/blunderDB/releases/latest/download/blunderDB-windows-0.5.2.exe>
- pour Linux: <https://github.com/keving/blunderDB/releases/latest/download/blunderDB-linux-0.5.2>
- pour Mac: <https://github.com/keving/blunderDB/releases/latest/download/blunderDB-macos-0.5.2>

Note

blunderDB utilise Webview2 pour le rendu de l'interface graphique. Il y a de fortes chances que Webview2 soit déjà présent nativement sur votre système d'exploitation. Si ce n'est pas le cas, la première exécution de blunderDB proposera de le télécharger et de l'installer. Aucune manipulation de la part de l'utilisateur n'est attendue.

Note

Sous Linux, si blunderDB n'est pas exécutable après le téléchargement, exécuter dans un terminal la commande `chmod +x ./blunderDB-linux-x.y.z` où x, y, z correspond à la version téléchargée.

Avertissement

Sous Windows, il est possible que ce dernier émette des réticences à exécuter blunderDB. Voir [Section 2.7](#) pour comprendre pourquoi et contourner les éventuels blocages.

Avertissement

Sous Mac, il est possible que ce dernier émette des réticences à exécuter blunderDB. Voir [Section 2.8](#) pour comprendre pourquoi et contourner les éventuels blocages.

2.2 Manuel

blunderDB est un logiciel pour constituer des bases de données de positions. Les positions sont stockées dans une base de données représentée par un fichier *.db*.

Les principales interactions possibles avec blunderDB sont:

- ajouter une nouvelle position,
- modifier une position existante,
- supprimer une position existante,
- rechercher une ou plusieurs positions.

Pour ce faire, l'utilisateur bascule dans des modes dédiés pour:

- la navigation et la visualisation de positions (mode NORMAL),
- l'édition de positions (mode EDIT),
- l'édition d'une requête pour filtrer des positions (mode COMMAND ou fenêtre de recherche).

L'utilisateur peut étiqueter librement les positions à l'aide de tags et les annoter via des commentaires.

Dans la suite du manuel, il est décrit l'interface graphique ainsi que les principaux modes de blunderDB.

2.2.1 Description de l'interface

L'interface de blunderDB est constituée de haut en bas par:

- [en haut] la barre d'outils, qui rassemble l'ensemble des principales opérations réalisables sur la base de données,
- [au milieu] la zone d'affichage principale, qui permet d'afficher ou d'éditer des positions de backgammon,
- [en bas] la barre d'état, qui présente différentes informations sur la base de données ou la position courante.

Des panneaux peuvent être affichés pour:

- afficher les données d'analyse associées à la position courante issues d'eXtreme Gammon (XG),
- afficher, ajouter ou modifier des commentaires

Des fenêtres modales peuvent s'afficher pour:

- [mode EDIT uniquement] paramétrer les filtres de recherche,
- afficher l'aide de blunderDB.

La zone d'affichage principale met à disposition à l'utilisateur:

- un board afin d'afficher ou d'éditer une position de backgammon,
- le niveau et le propriétaire du cube,
- le compte de course de chaque joueur,
- le score de chaque joueur,

- les dés à jouer. Si aucune valeur n'est affichée sur les dés, la position des dés indique quel joueur a le trait et que la position est une décision de cube.

La barre d'état est structurée de gauche à droite par les informations suivantes:

- le mode courant (NORMAL, EDIT, COMMAND),
- un message d'information lié à une opération réalisée par l'utilisateur,
- l'index de la position courante, suivi du nombre de positions dans la bibliothèque courante.

Note

Dans le cas de positions issues d'une recherche par l'utilisateur, le nombre de positions indiqué dans la barre d'état correspond au nombre de positions filtrées.

2.2.2 Le mode NORMAL

Le mode NORMAL est le mode par défaut de blunderDB. Il est utilisé pour:

- faire défiler les différentes positions de la bibliothèque courante,
- afficher les informations d'analyse associées à une position,
- afficher, ajouter et modifier les commentaires d'une position.

Astuce

Se référer à la [Section 2.5.2](#) pour les raccourcis du mode NORMAL.

2.2.3 Le mode EDIT

Le mode EDIT permet d'éditer une position en vue de l'ajouter à la base de données, ou de définir le type de position à rechercher. Le mode EDIT est activé en appuyant sur la touche *TAB*. La distribution des pions, du videau, du score, et du trait peuvent être modifiés à l'aide de la souris (voir [Editer une position](#)).

Astuce

Se référer à la [Section 2.5.3](#) pour les raccourcis du mode EDIT.

2.2.4 Le mode COMMAND

Le mode COMMAND permet de réaliser l'ensemble des fonctionnalités de blunderDB disponibles à l'interface graphique: opérations générales sur la base de données, navigation de position, affichage de l'analyse et/ou des commentaires, recherche de positions selon des filtres... Après une première prise en main de l'interface, il est recommandé de progressivement utiliser ce mode qui permet une utilisation puissante et fluide de blunderDB, notamment pour les fonctionnalités de recherche de positions.

Pour basculer dans le mode COMMAND depuis tout autre mode, appuyer sur la touche *ESPACE*. Pour envoyer une requête et quitter le mode COMMAND, appuyer sur la touche *ENTREE*.

blunderDB exécute les requêtes envoyées par l'utilisateur sous réserve qu'elles soient valides et modifie immédiatement l'état de la base de données le cas échéant. Il n'y a pas d'actions de sauvegarde explicite de la part de l'utilisateur.

Astuce

Se référer à la [Section 2.4](#) pour la liste de commandes disponible en mode COMMAND.

2.3 Guide utilisateur

Ce guide est une introduction pratique à blunderDB pour une prise en main rapide.

2.3.1 Créer une nouvelle base de données

Pour créer une nouvelle base de données, cliquer dans la barre d'outils sur le bouton « New Database ». Choisir un chemin où enregistrer la base de données, ainsi qu'un nom et cliquer sur « Save ».

Note

L'extension des bases de données blunderDB est *.db*.

Astuce

Raccourcis clavier: *CTRL-N*. Commande: *n*

2.3.2 Ouvrir une base de donnée existante

Pour charger une base de données existante, cliquer dans la barre d'outils sur le bouton « Open Database ». Choisir le chemin où se trouve la base de données, choisir le fichier *.db* et cliquer sur « Open ».

Astuce

Raccourcis clavier: *CTRL-O*. Commande: *o*

2.3.3 Editer une position

Pour éditer une position, basculer en mode EDIT à l'aide de la touche *TAB*. Editer la position à la souris:

- cliquer sur les points pour ajouter des pions. Le clic gauche attribue les pions au joueur 1. Le clic droit attribue les pions au joueur 2. Pour insérer une prime, cliquer sur le point de départ, maintenir le bouton appuyé, relacher sur le point d'arrivée. Cliquer sur la barre pour mettre des pions à la barre.
- pour effacer la position, double-clic sur une zone vide en dehors du board ou appuyer sur la touche *RETOUR ARRIERE*.
- pour envoyer le cube vers le joueur 1, clic gauche sur le cube. Pour envoyer le cube vers le joueur 2, clic droit sur le cube.
- pour indiquer le joueur qui a le trait, cliquer à l'emplacement prévu des dés.
- pour éditer les dés, clic gauche pour augmenter la valeur d'un dé, clic droit pour augmenter la valeur d'un dé. Si la face des dés est vide, cela signifie que la position est une décision de cube.
- pour éditer le score des joueurs, clic gauche pour augmenter le score, clic droit pour réduire le score.

Astuce

La saisie de la position avec la souris pour les pions se fait de la même manière que dans XG.

2.3.4 Ajouter une position à la base de données

Après l'édition de la position précédente, blunderDB est dans le mode EDIT.

Pour enregistrer la position obtenue précédemment, faire *CTRL-S* ou appuyer dans la barre d'outils sur le bouton « Save Position ».

Astuce

Depuis le mode EDIT, basculer en mode COMMAND et exécuter: *w*

2.3.5 Etiqueter une position

Pour ajouter un tag *toto* à la position courante, basculer en mode COMMAND en appuyant sur *ESPACE*, taper *#toto* et valider la commande en appuyant sur *ENTREE*.

2.3.6 Supprimer une position

Pour supprimer la position courante de la base de données, faire *Del* ou cliquer dans la barre d'outils sur le bouton « Delete Position »

Astuce

En mode COMMAND, exécuter *d*.

Prudence

La suppression de la position est définitive et ne nécessite aucune confirmation de la part de l'utilisateur.

2.3.7 Import une position depuis XG

Pour importer une position directement depuis XG,

1. afficher dans XG la position à importer et appuyer *CTRL-C*,
2. afficher blunderDB et appuyer *CTRL-V*.

2.3.8 Afficher l'analyse d'une position importée depuis XG

Si une position analysée par XG a été importée dans blunderDB, l'analyse de XG peut être affichée en appuyant *CTRL-L*.

Si la position correspond à une décision de pions, les cinq meilleurs coups sont affichés sur des lignes distinctes. Pour chaque ligne, les informations fournies sont dans cet ordre, le coup de pion associé, l'équité normalisée, l'erreur en équité du coup, les chances de gain, gammon et backgammon du joueur, les chances de gain, gammon et backgammon de l'adversaire, le niveau d'analyse.

Si la position correspond à une décision de cube, le coût de chaque décision est affiché ainsi que les chances de gain de la position.

2.3.9 Exporter une position vers XG

Pour exporter une position de blunderDB vers XG,

1. afficher dans blunderDB la position à exporter et appuyer *CTRL-C*,
2. afficher XG et appuyer *CTRL-V*.

2.3.10 Visualiser les différentes positions

Pour visualiser les différentes positions de la bibliothèque courante, utiliser les touches *GAUCHE* et *DROITE*. La touche *HOME* permet d'aller à la première position. La touche *FIN* permet d'aller à la dernière position.

Pour afficher le bearoff à gauche, appuyer *CTRL-GAUCHE*. Pour afficher le bearoff à droite, appuyer *CTRL-DROITE*.

2.3.11 Rechercher des positions selon des critères

Pour rechercher des types de positions,

- basculer en mode EDIT en appuyant sur *TAB*,
- éditer la structure de position à rechercher. blunderDB va filtrer les positions ayant *a minima* la structure de pions saisie. Dans le doute, afin d'obtenir le maximum de résultats, effacer la position en appuyant sur la touche *RETOUR ARRIERE*. Editer si besoin la position du cube et le score.

Méthode 1 (simple):

- Ouvrir la fenêtre de recherche (*CTRL-F*)
- Ajouter et paramétrer les filtres de recherche
- Valider en cliquant sur « Search ».

Méthode 2 (avancée):

- basculer en mode COMMAND en appuyant sur *ESPACE*,
- écrire *s*, ajouter d'éventuels filtres supplémentaires (par exemple *cube* ou *score* pour prendre respectivement en compte le cube et le score. Voir [Section 2.4.4](#) pour une liste exhaustive des filtres disponibles).
- valider la requête en appuyant sur *ENTREE*.

Les positions affichées sont celles de la base de données ayant vérifié les critères de recherche entrés par l'utilisateur.

2.4 Liste des commandes

2.4.1 Opérations globales

Commande	Action
new, ne, n	Crée une nouvelle base de données.
open, op, o	Ouvre une base de données existante.
quit, q	Ferme blunderDB.
help, he, h	Ouvre l'aide de blunderDB.
meta	Affiche les métadonnées de la base de données.
met	Ouvre la table d'équité de match Kazaross-XG2.
tp2	Ouvre la table des takepoints avec videau à 2.
tp2_live	Ouvre la table des takepoints avec videau à 2 pour les courses longues.
tp2_last	Ouvre la table des takepoints avec videau à 2 mort.
tp4	Ouvre la table des takepoints avec videau à 4.
tp4_live	Ouvre la table des takepoints avec videau à 4 pour les courses longues.
tp4_last	Ouvre la table des takepoints avec videau à 4 mort.
gv1	Ouvre la table des valeurs de gammon avec videau à 1.
gv2	Ouvre la table des valeurs de gammon avec videau à 2.
gv4	Ouvre la table des valeurs de gammon avec videau à 4.

2.4.2 Mode NORMAL

Commande	Action
import, i	Importe une position par fichier texte (txt).
delete, del, d	Supprime la position courante.
[number]	Aller à la position d'indice indiqué.
list, l	Afficher l'analyse de la position courante.
comment, co	Afficher/écrire des commentaires.
#tag1 tag2 ...	Etiqueter la position courante.
e	Charger toutes les positions de la base de données.

2.4.3 Mode EDIT

Commande	Action
write, wr, w	Enregistre la position courante.
write!, wr!, w!	Mettre à jour la position courante.
s	Chercher des positions avec des filtres.

2.4.4 Filtres de recherche

Les filtres ci-dessous doivent être juxtaposés lors d'une recherche, c'est-à-dire après le début de commande s.

Avertissement

Dans la recherche de positions, par défaut, blunderDB prend en compte la structure de pions courante, ignore la position du videau, du score et des dés. Pour prendre en compte la position du videau, du score, des dés, il faut le mentionner explicitement dans la recherche.

Note

blunderDB considère qu'un pion arriéré (backchecker) est un pion situé entre le point 24 et le point 19.

Note

blunderDB considère que le nombre de pions dans la zone est le nombre de pions situés entre le point 12 et le point 1.

Note

blunderDB considère que l'outfield s'étend entre le point 18 et le point 7.

Note

blunderDB considère que le jan s'étend entre le point 1 et le point 6.

Astuce

Les paramètres pour filtrer des positions peuvent être arbitrairement combinés.

Requête	Action
cube, cub, cu, c	La position vérifie la configuration du cube.
score, sco, sc, s	La position vérifie le score.
d	La position vérifie le type de décision (pion ou cube).
D	La position vérifie le lancer de dés.
nc	La position est sans contact.
M	La position ou celle miroir vérifie les filtres.
p>x	Le joueur a au moins x pips de retard à la course.
p<x	Le joueur a au plus x pips de retard à la course.
px,y	Le joueur a entre x et y pips de retard à la course.
P>x	Le joueur a une course au moins de x pips.
P<x	Le joueur a une course au plus de x pips.
Px,y	Le joueur a une course entre x et y pips.
e>x	L'équité (en millipoints) de la position est supérieure à x.
e<x	L'équité (en millipoints) de la position est inférieure à x.
ex,y	L'équité (en millipoints) de la position est comprise entre x et y.
w>x	Le joueur a des chances de gain supérieures à x %.
w<x	Le joueur a des chances de gain inférieures à x %.
wx,y	Le joueur a des chances de gain comprises à x % et y %.
g>x	Le joueur a des chances de gammon supérieures à x %.
g<x	Le joueur a des chances de gammon inférieures à x %.
gx,y	Le joueur a des chances de gammon comprises à x % et y %.
b>x	Le joueur a des chances de backgammon supérieures à x %.
b<x	Le joueur a des chances de backgammon inférieures à x %.

suite sur la page suivante

Table 1 – suite de la page précédente

Requête	Action
bx,y	Le joueur a des chances de backgammon comprises à x % et y %.
W>x	L'adversaire a des chances de gain supérieures à x %.
W<x	L'adversaire a des chances de gain inférieures à x %.
Wx,y	L'adversaire a des chances de gain comprises à x % et y %.
G>x	L'adversaire a des chances de gammon supérieures à x %.
G<x	L'adversaire a des chances de gammon inférieures à x %.
Gx,y	L'adversaire a des chances de gammon comprises à x % et y %.
B>x	L'adversaire a des chances de backgammon supérieures à x %.
B<x	L'adversaire a des chances de backgammon inférieures à x %.
Bx,y	L'adversaire a des chances de backgammon comprises à x % et y %.
o>x	Le joueur a au moins x pions sortis.
o<x	Le joueur a au plus x pions sortis.
ox,y	Le joueur a entre x et y pions sortis.
O>x	L'adversaire a au moins x pions sortis.
O<x	L'adversaire a au plus x pions sortis.
Ox,y	L'adversaire a entre x et y pions sortis.
k>x	Le joueur a au moins x pions arriérés.
k<x	Le joueur a au plus x pions arriérés.
kx,y	Le joueur a entre x et y pions arriérés.
K>x	L'adversaire a au moins x pions arriérés.
K<x	L'adversaire a au plus x pions arriérés.
Kx,y	L'adversaire a entre x et y pions arriérés.
z>x	Le joueur a au moins x pions dans la zone.
z<x	Le joueur a au plus x pions dans la zone.
zx,y	Le joueur a entre x et y pions dans la zone.
Z>x	L'adversaire a au moins x pions dans la zone.
Z<x	L'adversaire a au plus x pions dans la zone.
Zx,y	L'adversaire a entre x et y pions dans la zone.
bo>x	Le joueur a au moins x blots dans l'outfield.
bo<x	Le joueur a au plus x blots dans l'outfield.
box,y	Le joueur a entre x et y blots dans l'outfield.
BO>x	L'adversaire a au moins x blots dans l'outfield.
BO<x	L'adversaire a au plus x blots dans l'outfield.
BOx,y	L'adversaire a entre x et y blots dans l'outfield.
jb>x	Le joueur a au moins x blots dans le jan.
jb<x	Le joueur a au plus x blots dans le jan.
jbx,y	Le joueur a entre x et y blots dans le jan.
JB>x	L'adversaire a au moins x blots dans le jan.
JB<x	L'adversaire a au plus x blots dans le jan.
JBx,y	L'adversaire a entre x et y blots dans le jan.
t'mot1;mot2;...'	Les commentaires de la position contiennent au moins un des mots.
m'motif1,motif2,...'	Les meilleurs coups de pions contenant au moins un des motifs.
m'ND,DT,DP,...'	Les meilleurs décisions de videau de No Double/Take, Double Take, Double Pass.
T>x	Date d'ajout de la position après x (AAAA/MM/JJ).
T<x	Date d'ajout de la position avant x (AAAA/MM/JJ).
Tx,y	Date d'ajout de la position entre x et y (AAAA/MM/JJ).

Note

Filtrer les positions en fonction du lancer de dés (D) implique *a fortiori* de filtrer les positions en fonction du type de décision (d).

Note

Pour le filtre de différence relative à la course ($p > x$, $p < x$, $p x, y$), le joueur est en retard à la course par rapport à l'adversaire si $x > 0$ et en avance si $x < 0$. Exemple: $p < -10$: le joueur a au moins 10 pips d'avance à la course. $p 50, 70$: le joueur a entre 50 et 70 pips de retard à la course.

Par exemple, la commande `s s c p-20,-5 w>60 z>10 K2,3` filtre toutes les positions en prenant en compte la structure des pions, le score et le cube de la position éditée où le joueur a entre 20 et 5 pips d'avance à la course, avec au moins 60% de chances de gain, au moins 10 pions dans la zone, et l'adversaire a entre 2 et 3 pions arriérés.

2.4.5 Commandes diverses

Commande	Action
<code>clear, cl</code>	Efface l'historique des commandes.
<code>migrate_from_1_0_to</code>	Migre la base de données de la version 1.0 à la version 1.1.

2.5 Raccourcis clavier

2.5.1 Général

Raccourci	Action
CTRL-N	Créer une nouvelle base de données.
CTRL-O	Ouvrir une base de données existante.
CTRL-Q	Fermer blunderDB.
CTRL-H, ?	Afficher/cacher l'aide.

2.5.2 Mode NORMAL

Raccourci	Action
CTRL-I	Importer une position par fichier texte (txt).
CTRL-C	Exporter une position dans le presse-papier en vue d'un import dans XG.
CTRL-V	Importer une position XG.
Del	Supprimer la position courante.
TAB	Basculer en mode EDIT.
ESPACE	Basculer en mode COMMAND.
PageUp, h	Première position.
GAUCHE, k	Position précédente.
DROITE, j	Position suivante.
PageDown, l	Dernière position.
CTRL-GAUCHE	Orientation du board à gauche.
CTRL-DROITE	Orientation du board à droite.
CTRL-K	Afficher la fenêtre de navigation de positions.
CTRL-L	Afficher/cacher l'analyse.
CTRL-P	Afficher/cacher les commentaires.
CTRL-G	Afficher les métadonnées de la position.
CTRL-R	Recharger toutes les positions de la base de données.

2.5.3 Mode EDIT

Raccourci	Action
TAB	Basculer en mode NORMAL.
ESPACE	Basculer en mode COMMAND.
RETOUR ARRIERE	Effacer la position courante.
CTRL-S	Ajouter une position.
CTRL-U	Mettre à jour une position.
CTRL-F	Rechercher une position.

2.5.4 Mode COMMAND

Raccourci	Action
ENTREE	Exécuter une requête.
ESC	Quitter le mode COMMAND.
RETOUR ARRIERE	Effacer la commande. Si vide, fermer le mode COMMAND
HAUT	Parcourir l'historique des commandes vers le haut.
BAS	Parcourir l'historique des commandes vers le bas.

2.6 Foire aux questions

2.6.1 Quel est l'utilité de blunderDB?

blunderDB permet de constituer une base de données personnalisée de positions. Sa force est de ne présupposer aucune classification *a priori*. L'utilisateur a ainsi la liberté d'interroger les positions avec une grande flexibilité en combinant à sa guise différents critères (course, structure, cube, score, pions arriérés, pions dans la zone, chances de gain/gammon/backgammon, ...).

Une autre utilisation commode de blunderDB est la constitution de catalogues de positions de référence. Avec la possibilité d'étiqueter des positions, l'utilisateur peut rassembler l'ensemble de ses positions de référence de manière structurée à l'aide d'un unique fichier. Je souhaite que blunderDB facilite le partage de positions entre joueurs.

2.6.2 Qu'est ce qui a motivé la création de blunderDB?

J'avais l'habitude de stocker dans différents dossiers des positions intéressantes ou des blunders. Toutefois, je rencontrais des difficultés à retrouver des positions selon des critères n'ayant pas été prévus initialement par mon choix de catégories de thématiques. Par exemple, si les positions ont été triées selon le type de jeu (course, holding game, blitz, backgame, ...), comment récupérer toutes les positions à un certain score? ou à un niveau de cube donné? Enfin, certaines vieilles positions avaient tendance à tomber dans l'oubli. Je voulais un outil qui aggrège toutes mes positions et qui ne présuppose pas *a priori* de catégories thématiques, et ensuite pouvoir poser des questions à la base de données. Avec cette approche souple, de nouveaux filtres peuvent être ajoutés sans casser l'organisation des positions. Ce type de logiciel est tout à fait courant aux échecs, comme ChessBase.

2.6.3 Comment sauvegarder la base de données courante?

La base de données est modifiée immédiatement après exécution des requêtes. Aucune opération de sauvegarde explicite est nécessaire.

2.6.4 Puis-je modifier, copier, partager blunderDB?

Oui, tout à fait (et c'est même encouragé!). blunderDB est sous licence MIT.

2.6.5 Quel format de données utilise blunderDB?

La base de données est un simple fichier Sqlite. En l'absence de blunderDB, elle peut ainsi s'ouvrir avec tout éditeur de fichier sqlite.

2.6.6 Quelles ont été les principes de conception de blunderDB?

Le fonctionnement modal de blunderDB (NORMAL, EDIT, COMMAND) s'inspire du très puissant éditeur de texte [Vim](#). Je souhaitais blunderDB léger, autonome, sans installation et disponible pour différentes plateformes, d'où mon choix du langage Go et de la bibliothèque [Svelte](#). Pour la sérialisation de la base de données, le format de fichiers doit être multi-plateforme et adapté pour contenir une base de données. Le format de fichier sqlite semblait tout indiqué.

2.6.7 Quel est l'architecture logicielle de blunderDB?

- Le backend est codé en [Go](#). Il est en charge de l'ensemble des opérations sur la base de données Sqlite qui stocke les positions.
- Le frontend est codé en [Svelte](#). Il est en charge du rendu de l'interface graphique et du board de Backgammon.
- L'application est encapsulée avec [Wails](#), permettant la production d'applications Desktop natives, déclinables sous Windows et Linux.
- La base de données est gérée par [Sqlite](#).

Pour plus d'informations, voir le [dépôt Github](#) de blunderDB.

2.6.8 Sur quelles plateformes blunderDB fonctionne-t'il?

blunderDB fonctionne sur Windows, Linux et Mac.

2.6.9 D'où vient l'icône de blunderDB?

L'icône de blunderDB est l'émoticône « goggling » de la série SMirC.

2.7 Annexe Windows : Détection abusive de blunderDB comme logiciel malveillant

Note

Ce qui suit concerne les systèmes d'exploitation Windows 10 et 11.

Windows requiert aujourd'hui de la part de sociétés d'édition logicielle ou d'éditeurs logiciel indépendants de certifier numériquement leurs applications voire de distribuer via le Windows Store. Il est alors préconisé de faire appel à des sociétés extérieures pour obtenir un certificat numérique au prix de plusieurs centaines d'euros (voir par exemple https://learn.microsoft.com/en-us/archive/blogs/ie_fr/certificats-de-signature-de-code-ev-extended-validation-et-microsoft-smartscreen).

Partageant blunderDB gratuitement, je ne souhaite pas m'orienter vers ces possibilités onéreuses. Par conséquent, il est fort probable que Windows vous avertisse d'un potentiel danger, voire bloque complètement l'exécution de blunderDB. Les sections suivantes expliquent les opérations à réaliser pour passer outre les réticences de Windows.

2.7.1 Avertissement Windows SmartScreen

Après téléchargement de blunderDB, lors de son exécution, il est possible que Windows affiche un avertissement du type



Si vous souhaitez autoriser un exécutable spécifique bloqué par SmartScreen :

1. **Essayer d'exécuter l'exécutable :**

- Lorsque vous essayez de lancer l'exécutable, SmartScreen peut le bloquer et afficher un avertissement.

2. **Cliquer sur « Informations supplémentaires » :**

- Dans la fenêtre d'avertissement de SmartScreen, cliquez sur **Informations supplémentaires**.

3. **Sélectionner « Exécuter quand même » :**

- Si vous faites confiance à l'exécutable, cliquez sur **Exécuter quand même** pour contourner l'avertissement SmartScreen pour cette instance.

2.7.2 Blocage Windows Defender

Pour certains paramètres sécurité de Windows, il arrive que malgré le déblocage de SmartScreen (voir section plus précédente), Windows Defender puisse empêcher l'exécution de blunderDB avec des messages du type



ou encore

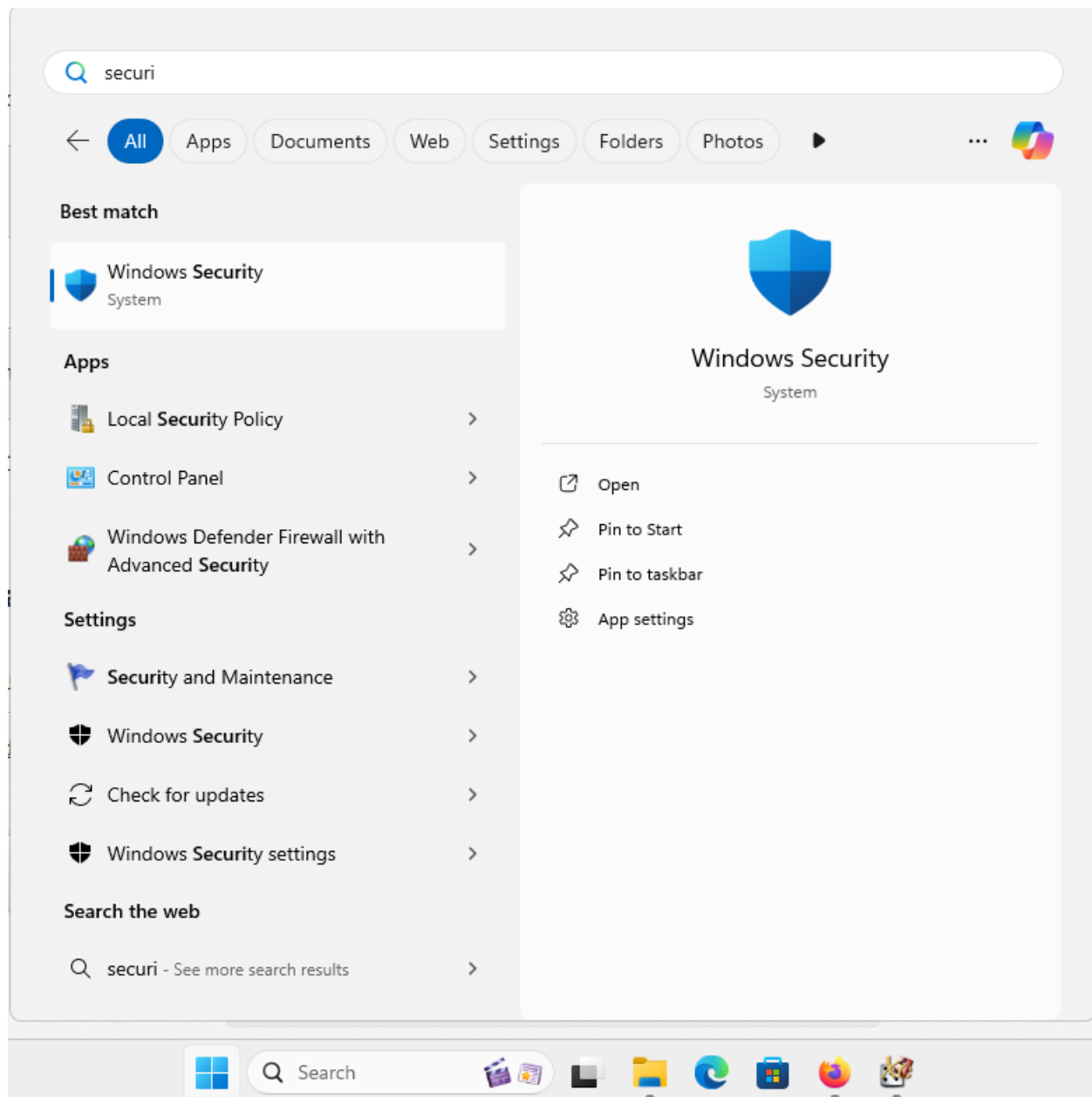


voire le placer en quarantaine.

Windows Defender est connu pour déclencher des faux positifs. Ce problème est explicitement mentionné dans la FAQ du site officiel de Golang (<https://go.dev/doc/faq#virus>) ou dans des tickets Github de certains projets programmés en Go (<https://github.com/golang/vscode-go/issues/3182>).

Si vous souhaitez empêcher la Sécurité Windows d'analyser blunderDB :

1. **Ouvrir la Sécurité Windows :**
 - Allez dans **Démarrer** et tapez **Sécurité Windows**.
2. **Aller à « Protection contre les virus et menaces » :**
 - Cliquez sur **Protection contre les virus et menaces**.
3. **Gérer les paramètres :**





- Faites défiler vers le bas et cliquez sur **Gérer les paramètres** sous Paramètres de protection contre les virus et menaces.



4. Ajouter ou supprimer des exclusions :

- Faites défiler jusqu'à la section **Exclusions** et cliquez sur **Ajouter ou supprimer des exclusions**.

5. Ajouter une exclusion :

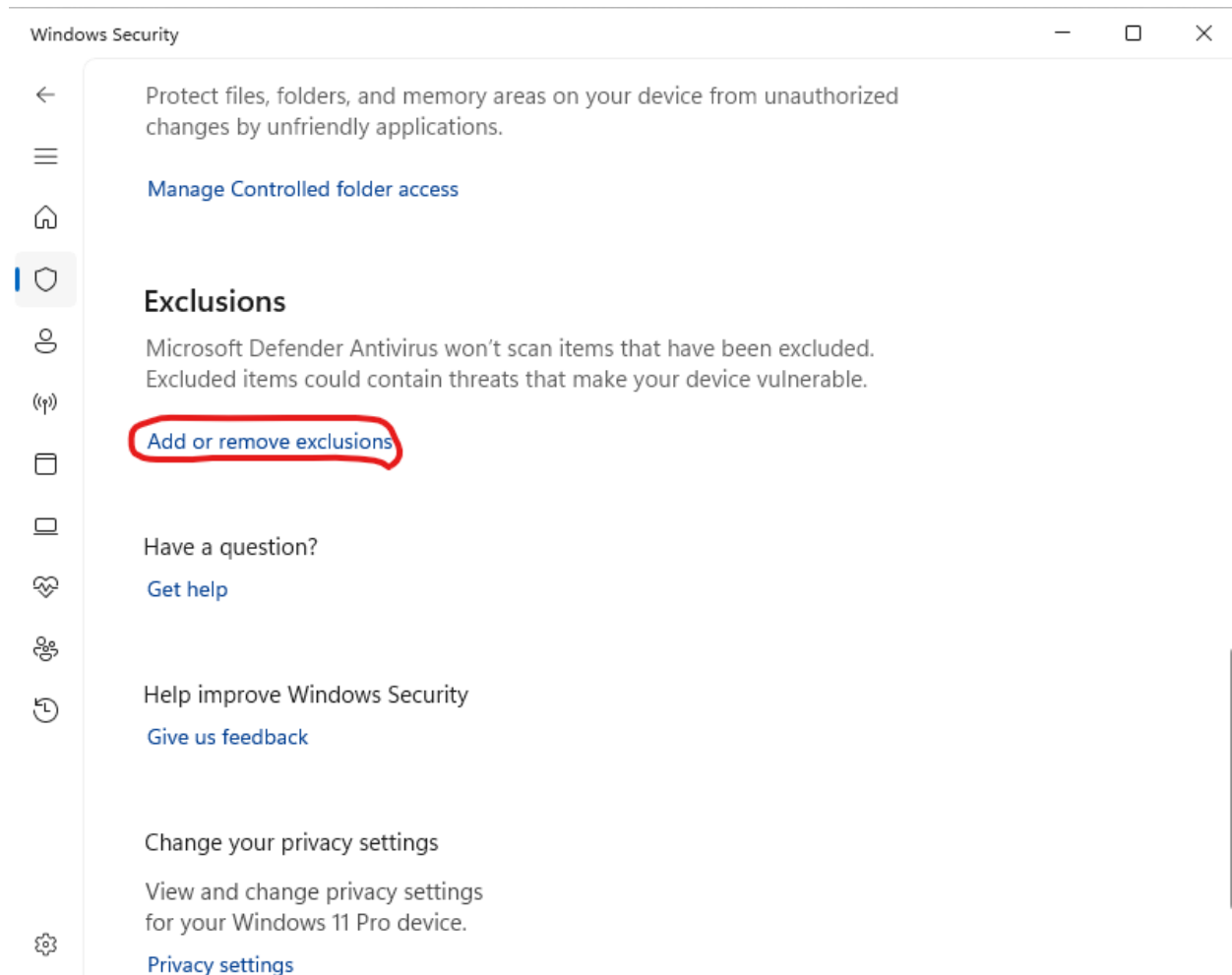
- Cliquez sur **Ajouter une exclusion** et sélectionnez **Fichier**. Naviguez ensuite jusqu'à l'exécutable que vous souhaitez exclure et sélectionnez-le.

2.8 Annexe Mac : Blocage éventuel de blunderDB

Note

Ce qui suit concerne le système d'exploitation MacOS.

Mac requiert de la part de sociétés d'édition logicielle ou d'éditeurs logiciel indépendants de certifier numériquement leurs applications. Le développeur doit souscrire au Apple Developer Program en payant une adhésion annuelle (<https://developer.apple.com/support/compare-memberships/>).









Partageant blunderDB gratuitement, je ne souhaite pas m'orienter vers ces possibilités onéreuses. Par conséquent, il est fort probable que Mac vous avertisse d'un potentiel danger, voire bloque complètement l'exécution de blunderDB. Les sections suivantes expliquent les opérations à réaliser pour passer outre les réticences de Mac.

2.8.1 Installation de blunderDB

Après avoir téléchargé blunderDB, glissez le fichier téléchargé dans la section Applications de votre Finder. Si vous avez déjà essayé d'exécuter blunderDB et que Mac vous avertit d'un potentiel danger, suivez les étapes suivantes.

2.8.2 Autorisation de l'exécution de blunderDB

1. Ouvrez le Finder et allez dans la section Applications.
2. Trouvez blunderDB et faites un clic droit.
3. Sélectionnez Ouvrir.
4. Une fenêtre d'avertissement s'ouvre. Cliquez sur Ouvrir.
5. blunderDB s'ouvre et vous pouvez l'utiliser.

Note

Vous n'avez à réaliser cette opération qu'une seule fois. Par la suite, vous pourrez ouvrir blunderDB sans avoir à passer par ces étapes.

2.9 Annexe: Schéma de la base de données

2.9.1 Version 1.0.0

La version 1.0.0 de la base de données contient les tables suivantes :

- **position** : Stocke les positions avec les colonnes *id* (clé primaire) et *state* (état de la position en format JSON).
- **analysis** : Stocke les analyses des positions avec les colonnes *id* (clé primaire), *position_id* (clé étrangère vers *position*), et *data* (données de l'analyse en format JSON).
- **comment** : Stocke les commentaires associés aux positions avec les colonnes *id* (clé primaire), *position_id* (clé étrangère vers *position*), et *text* (texte du commentaire).
- **metadata** : Stocke les métadonnées de la base de données avec les colonnes *key* (clé primaire) et *value* (valeur associée à la clé).

2.9.2 Version 1.1.0

La version 1.1.0 de la base de données ajoute la table suivante :

- **command_history** : Stocke l'historique des commandes avec les colonnes *id* (clé primaire), *command* (texte de la commande), et *timestamp* (date et heure de l'exécution de la commande).

Les autres tables restent inchangées par rapport à la version 1.0.0.

Pour migrer la base de données de la version 1.0.0 à la version 1.1.0, exécutez la commande `migrate_from_1_0_to_1_1` dans blunderDB.

<https://youtu.be/Ln7XKVfUk>

<https://youtu.be/HkY4iXjxMeI>

CHAPTER 3

Contacts

Auteur: Kévin Unger <blunderdb@proton.me>. Vous pouvez aussi me trouver sur Heroes sous le pseudo postmanpat.

J'ai développé blunderDB initialement pour mon usage personnel afin de pouvoir détecter des motifs dans mes erreurs. Mais il est très agréable d'avoir un retour surtout quand on a dépensé un paquet d'heures de conception, codage, débogage... Aussi n'hésitez pas à m'écrire pour faire part de votre retour d'expérience. Tous les retours (constructifs) sont bienvenus.

Voici plusieurs manières de discuter:

- rejoindre le serveur Discord de blunderDB: <https://discord.gg/DA5PpzM9En>
- m'écrire un mail à blunderdb@proton.me,
- discuter avec moi, si on se retrouve dans un tournoi,
- sur Github,
 - ouvrir un ticket: <https://github.com/keving/blunderDB/issues>
 - pour des corrections de bugs ou des propositions d'amélioration, créer une pull request.

CHAPTER 4

Faire un don

Si vous appréciez blunderDB et que vous voulez soutenir les développements passés et futurs, vous pouvez

- me payer un verre si on a le plaisir de se rencontrer!
- faire un petit don par PayPal à l'adresse blunderdb@proton.me

CHAPTER 5

Remerciements

Je dédie ce petit logiciel à ma compagne Anne-Claire et notre tendre fille Perrine. Je tiens à remercier tout particulièrement quelques amis:

- *Tristan Remille*, de m'avoir initié au backgammon avec joie et bienveillance; de montrer la Voie dans la compréhension de ce merveilleux jeu; de continuer à m'encourager malgré mes piètres tentatives de mieux jouer.
- *Nicolas Harmand*, joyeux camarade depuis maintenant plus d'une dizaine d'années dans de chouettes aventures, et un fantastique partenaire de jeu depuis qu'il a choppé le virus du backgammon.