

Module de grammaire française pour DFU

Tokens implémentés et exemples

1 – Tokens directifs pour les tokens d'article

Tokens de genre { .MS } { .MP } { .FS } { .FP }

Permet de donner le genre et le nombre d'une entité non humaine.

{ .MS } : Masculin singulier

[.MP] : Masculin pluriel

{ .FS } : Féminin singulier

{ .FP } : Féminin pluriel

Tout mot n'ayant pas de token de genre est considéré comme ayant un genre non défini. Cela est utile dans le token { .a } quand le lieu est un nom de ville.

Token de h aspiré { .h }

Permet d'indiquer, pour les mots commençant par un h, que le h est aspiré (ex : hangar).

Si le token n'est pas là, c'est qu'il s'agit d'un h muet (ex : hôpital).

Le token doit se trouver entre le token de genre et le mot.

Ex: { .MS } { .h } hangar

2 - Token d'adjectif { #MS#MP#FS#FP }

Donne les quatre accords d'un adjectif relatif à un mot de genre et nombre MS, MP, FS et FP.

Le genre a été obtenu grâce à un token de genre préalable.

Cela évite d'avoir à tenir à jour une table d'accords irréguliers.

Ex: Une { .FS } robe { #vert#verts#verte#vertes }.

Cas particulier pour les adjectifs beau, vieux, nouveau et fou quand ils sont placés devant un mot masculin qui commence par une voyelle. Il faut ajouter une cinquième déclinaison :

{ #beau#beaux#belle#belles#bel }	Un bel arbre
{ #vieux#vieux#vieille#vieilles#vieil }	Un vieil arbre
{ #nouveau#nouveaux#nouvelle#nouvelles#nouvel }	Un nouvel arc
{ #fou#fous#folle#folles#fol }	Un fol érudit

La cinquième déclinaison est optionnelle et ne sert que pour les quatre adjectifs ci-dessus.

3 – Tokens d'article

Liste des tokens d'article implémentés

Chaque token se décline suivant le genre, le nombre et parfois la première lettre du mot concerné.

{.à}	-> à, au, à l', à la, aux	Je vais au bureau
{.le}	-> le, la, les, l'	Je veux l'épée
{.un}	-> un, une, des	Je voudrais des gants
{.ce}	-> ce, cet, cette, ces	J'achète cet hôpital
{.mon}	-> mon, ma, mes	Ceci est mon épée
{.ton}	-> ton, ta, tes	Ceci sont tes gants
{.son}	-> son, sa, ses	Ceci est sa tunique
{.de}	-> de, du, d', des	Le vassal du duc
{.delt}	-> de, d'	J'ai besoin de bois
{.du}	-> du, de, de la, de l', des	Il me faut du bois
{.dclan}	-> du, de la, des	Je suis des Gentils Compaigns

Token {.à}

Pour indiquer que l'on va se rendre dans tel ou tel lieu.

Ex1 : Je vais {.à}{.MS}{.h}hangar.

Ex2 : Je vais {.à}{.FS}infirmérie.

Ex3 : Je vais {.à}Paris.

{.MS}bureau :	Je vais au bureau.
{.MS}château de Versailles :	Je vais au château de Versailles.
{.MS}{.h}hangar :	Je vais au hangar.
{.MS}hôpital :	Je vais à l'hôpital.
{.MS}abri :	Je vais à l'abri.
{.MP}abris :	Je vais aux abris.
{.FS}infirmérie :	Je vais à l'infirmérie.
{.FS}maison :	Je vais à la maison.
{.FS}{.h}halle :	Je vais à la halle.
{.FS}huilerie :	Je vais à l'huilerie.
{.FP}courses :	Je vais aux courses.
{.FP}émirats :	Je vais aux émirats.
{.FP}{.h}halles :	Je vais aux halles.
Paris	Je vais à Paris.
Évian	Je vais à Évian.

Pour indiquer où se trouve quelque chose.

Ex1 : Le bar se trouve {.à}{.MS}est.

Ex2 : Le bar se trouve {.à}{.MS}château.

Ex3 : Le bar se trouve {.à}Paris.

Ex4 : Le bar se trouve {.à}{.MS}{.h}hangar.

Token {.le}

Désignation d'un objet avec les articles "le", "la", "les", "l'".

Ex1 : J'aime {.le}{.MS}{.h}hangar.

Ex2 : J'aime {.le}{.FS}arbalète.

Ex3 : J'aime {.le}{.FP}paupiettes

Ex4 : Aller vers {.le}ouest

{.MS}bureau :	J'aime le bureau.
{.MS}château de Versailles :	J'aime le château de Versailles.
{.MS}{.h}hangar :	J'aime le hangar.
{.MS}hôpital :	J'aime l'hôpital.
{.MS}abri :	J'aime l'abri.
{.MP}bois :	J'aime les bois.
{.MP}abris :	J'aime les abris.
{.FS}infirmerie :	J'aime l'infirmerie.
{.FS}maison :	J'aime la maison.
{.FS}{.h}halle :	J'aime la halle.
{.FS}huilerie :	J'aime l'huilerie.
{.FP}courses :	J'aime les courses.
{.FP}émirats :	J'aime les émirats.
{.FP}{.h}halles :	J'aime les halles.
{.FS}île de la Réunion	Aller vers l'île de la Réunion
Paris	Aller vers Paris
ouest	Aller vers l'ouest
sud	Aller vers le sud

Peut aussi se décliner si mis après un objet.

Ex : Prenez {.le}{.FS}épée et ramenez {.le} Prenez l'épée et ramenez la

Token {.un}

Désignation d'un objet avec les articles "un", "une", "des".

{.MS}bouclier	J'achète un bouclier
{.MS}{.h}hangar	J'achète un hangar
{.MS}hôpital	J'achète un hôpital
{.FS}huilerie	J'achète une huilerie
{.MP}gants	J'achète des gants
{.FP}castagnettes	J'achète des castagnettes

Token {.ce}

Désignation d'un objet avec les articles "ce", "cette", "ces".

Attention au cas particulier où on écrit "cet" devant un mot masculin commençant par une voyelle.

{.MS}bouclier	J'achète ce bouclier
{.MS}{.h}hangar	J'achète ce hangar
{.MS}hôpital	J'achète cet hôpital

{.MS}avion	J'achète cet avion
{.FS}huilerie	J'achète cette huilerie
{.MP}gants	J'achète ces gants
{.FP}castagnettes	J'achète ces castagnettes
{.FS}{.h}halle	J'achète cette halle

Token {.mon}

L'article "mon" se décline en "mon", "ma" ou "mes" suivant le genre et le nombre de l'objet auquel il se rapporte.

Attention aux cas spéciaux des mots féminins singuliers commençant par une voyelle ou un h muet où on utilise "mon" et non "ma".

{.MP}gants	J'aime mes gants
{.FP}chaussures	J'aime mes chaussures
{.MS}bouclier	J'aime mon bouclier
{.FS}épée	J'aime mon épée
{.FS}chemise	J'aime ma chemise
{.FS}harmonica	J'aime mon harmonica
{.FS}{.h}halle	J'aime ma halle

Token {.ton}

L'article "ton" se décline en "ton", "ta" ou "tes" suivant le genre et le nombre de l'objet auquel il se rapporte.

Attention aux cas spéciaux des mots féminins singuliers commençant par une voyelle ou un h muet où on utilise "ton" et non "ta".

{.MP}gants	J'aime tes gants
{.FP}chaussures	J'aime tes chaussures
{.MS}bouclier	J'aime ton bouclier
{.FS}épée	J'aime ton épée
{.FS}chemise	J'aime ta chemise
{.FS}harmonica	J'aime ton harmonica
{.FS}{.h}halle	J'aime ta halle

Token {.son}

L'article "son" se décline en "son", "sa" ou "ses" suivant le genre et le nombre de l'objet auquel il se rapporte.

Attention aux cas spéciaux des mots féminins singuliers commençant par une voyelle ou un h muet où on utilise "son" et non "sa".

{.MP}gants	J'aime ses gants
{.FP}chaussures	J'aime ses chaussures
{.MS}bouclier	J'aime son bouclier
{.FS}épée	J'aime son épée
{.FS}chemise	J'aime sa chemise

{.FS}harmonica	J'aime son harmonica
{.FS}{.h}halle	J'aime sa halle

Token {.de}

Exprime une notion d'appartenance.

Ex1: Le vassal {.de}{s1}

Ex2 : Le vin {.de}{s1}

{.MP}Sturgiens	Le vassal des Strurgiens
{.FP}princesses	Le vassal des princesses
{.MS}comte	Le vassal du comte
{.MS}état	Le vassal de l'état
{.MS}{h}héro	Le vassal du héro
{.MS}hôpital	Le vassal de l'hôpital
{.FS}maison	Le vassal de la maison
{.FS}huilerie	Le vassal de l'huilerie
{.FS}{.h}Halle	Le vassal de la Halle
{.FS}abbaye	Le vassal de l'abbaye
André	Le vassal d'André
Gilbert	Le vassal de Gilbert
Hortense	Le vassal d'Hortense
Paris	Le vassal de Paris

Token {.delt}

Expression d'un besoin de quelque chose (d'un item).

Ex : J'ai besoin {.delt}bois

{.MS}bois	J'ai besoin de bois
{.MS}argile	J'ai besoin d'argile
{.FP}{.h}haricots	J'ai besoin de haricots
{.FP}hallebardes	J'ai besoin d'hallebardes
{.FS}hermine	J'ai besoin d'hermine
{.MS}hibiscus	J'ai besoin d'hibiscus
{.FS}glaise	J'ai besoin de glaise

Token {.du}

Expression du besoin de quelque chose, mais après l'expression "Il faut..." ou "Il me faut...".

{.MS}bois	Il me faut du bois
{.MS}argile	Il me faut de l'argile
{.MP}Sturgiens	Il me faut des Sturgiens
{.MS}béton	Il faut du béton
{.FS}glaise	Il faut de la glaise
{.FS}hermine	Il faut de l'hermine
{.MS}{.h}hareng	Il faut du hareng
{.FS}hémoglobine	Il me faut de l'hémoglobine

4 – Tokens postfix de mise en forme

Token {.min}

Permet de passer en minuscules un mot en majuscules l'un des trois mots précédents.

L'algorithme va en marche arrière et s'arrête au premier mot avec une majuscule rencontré.

Ex : du Minerai de Fer{.min} --> du Minerai de fer

Du Minerai de fer{.min} --> du minerai de fer

Voir à l'usage s'il ne faudrait pas passer d'office en minuscules les trois premiers mots.

Ex : Je peux vous proposer du Pain{.min} --> Je peux vous proposer du pain

Je suis Aldus, j'ai du Minerai de fer{.min} --> Je suis Aldus, j'ai du minerai de fer

Token {.Min}

Permet de passer en minuscules tous les mots en majuscules un mot en majuscules depuis le début de la dernière phrase du texte, à l'exception de la toute première lettre.

Ex : Je possède la Tannerie et la Brasserie{.Min}. --> Je possède la tannerie et la brasserie.

Ex : J'habite à Daggerfall. J'y possède la Brasserie et l'Auberge.{.Min} -> J'habite à Daggerfall. J'y possède la brasserie et l'auberge.

Token {.Maj}

Met une majuscule uniquement à la première lettre de la dernière phrase.

le Chat et le Rat{.Maj} -> Le Chat et le Rat

Utile pour les noms des guides si elles sont en tête de phrase du style "la Guilde des guerriers m'a proposé...".

5 – Tokens liés aux personnages

Tokens dépendant du genre du héros ou d'un PNJ.

Token {monsieur/madame}

Le token est relatif au genre du personnage principal.

Ex : Bonjour {monseigneur/madame}, vous semblez préoccupé{/e}.

Token {NPCGender?homme#femme}

Le token est relatif au genre du dernier PNJ évoqué (généralement dans les quêtes).

Ex : J'ai reçu une lettre m'informant que `_cousin_` , {NPCGender?mon cousin#ma cousine}, est gravement malade.

ATTENTION :

Ce token est basé sur la variable interne de DFU `ParentQuest.LastResourceReferenced.Gender`. Cette variable est calculée uniquement lorsqu'une macro désignant un PNJ de type `_cousin_` se trouve dans le texte et conserve sa valeur jusqu'à la prochaine macro, même si on a changé d'environnement (autre quête ou texte de conversation avec une macro). Donc, comme son nom l'indique, c'est le genre du dernier PNJ évalué que l'on remonte, peu importe quand cette évaluation a été faite. Pour obtenir par le token `NPCGender` le genre relatif au PNJ qui nous intéresse, **il faut absolument qu'une macro désignant le PNJ figure avant le token et non uniquement après**. Cela peut nous conduire à reformuler le texte pour mettre une macro désignant le PNJ avant le token `NPCGender`.

Exemple dans la quête A0C00Y1, texte 1010 :

Texte anglais :

`_giver_ of ___giver_ has paid me to heal %g3 cousin, _cousin_ of ___cousin_. %g will most likely die...`

Texte français tokenisé :

`_giver_ de ___giver_ m'a payé{/e} pour guérir {NPCGender?son cousin#sa cousine}, _cousin_ de ___cousin_. %g risque de mourir...`

Texte affiché :

Theodynak Wooding de Jardin de Gothway m'a payée pour guérir son cousin, Elyrrya Hawksly de Verger de Yeomhart. Elle risque de mourir...

Le texte français tel quel ne fonctionne pas parce que la dernière macro traduite avant le token `NPCGender` est `_giver_`, donc comme le giver est un homme, le token `NPCGender` remonte le genre masculin et on affiche "son cousin, Elyrrya". Par contre la macro `%g`, qui se trouve après `_cousin_`, est correctement interprétée.

Pour corriger cela, il a fallu reformuler pour que `_cousin_` soit la dernière macro calculée avant l'appel à `NPCGender` :

`_giver_ de ___giver_ m'a payé{/e} pour guérir _cousin_ de ___cousin_, {NPCGender?son cousin#sa cousine}, qui risque de mourir...`

Ce qui donne cette fois un texte à la grammaire correcte :

Theodynak Wooding de Jardin de Gothway m'a payée pour guérir Elyrrya Hawksly de Verger de Yeomhart, sa cousine, qui risque de mourir...

Rappelons que sans processeur de grammaire, le texte affiché à l'origine aurait été celui-ci :

Theodynak Wooding de Jardin de Gothway m'a payé pour guérir son cousin, Elyrrya Hawksly de Verger de Yeomhart. Elle risque de mourir...

C'est quand même mieux avec, non ?

6 – Token de conjugaison {IsPlural?singular#plural}

Ce token permet d'adapter la conjugaison des verbes au nombre des objets auxquels il est lié.

Ex : {Le}%s {IsPlural?est#sont} {beau#beaux#belle#belles}.

Si %s = {MS}arc -> L'arc est beau.

Si %s = {FP}robes -> Les robes sont belles.

Le token prend en compte le nombre contenu dans le dernier token GenreNum rencontré.

7 – Token de pluriel {Number?singular#plural}

Ce token permet de mettre des mots au pluriel s'ils sont précédés d'un nombre au format numérique.

Ex :

L'augmentation dure %bdr {Number?tour#tours}, plus %adr {Number?tour#tours} pour chaque %cld {Number?niveau#niveaux} du lanceur.

L'augmentation dure 3 tours, plus 1 tour pour chaque 2 niveaux du lanceur.