

Mode d'emploi de bridgeutik.py

Principe du logiciel

Ce logiciel a pour but de vous permettre de travailler des séquences d'enchères particulières avec votre partenaire.

Prenez par exemple la séquence d'enchère suivante :

Ouest	Nord	Est	Sud
1 ♦	Passe	1 ♥	Passe
3 ♦	Passe	?	

Dans cette séquence, Est est dans une situation délicate, il doit faire face à de nombreuses obligations : Trouver un éventuel fit à cœur, vérifier la présence d'arrêts trèfles et pique pour jouer 3SA et explorer un éventuel chelem à carreau. Et tout ceci dans un espace très court puisqu'il ne reste que 2 enchères avant le probable contrat de 3SA.

Comme cette situation est rare, l'expérience ne permet pas d'avoir une intuition correcte sur la conduite à tenir. La seule solution pour Est-Ouest consiste à travailler spécifiquement cette séquence d'enchères (ainsi que des séquences analogues) afin d'être certain d'être sur la même longueur d'onde. A cette fin, la plupart des paires vont discuter de la signification des diverses enchères. On pourra convenir, par exemple, que 3♥ garanti (ou ne garanti pas) 5 cartes à cœur, que 3♠ indique un problème d'arrêt à trèfle (ou/et éventuellement une cinquième carte à cœur) et que 4 est une enchère naturelle ou de chelem à carreau (ou à cœur). Bref, il y a de nombreuses options, et comme la situation est peu fréquente, les risques d'oubli sont immenses. De plus, le mieux serait de tester ce que cela donne sur un plus ou moins grand nombres de donnes.

C'est ce que ce logiciel permet de faire.

Un des partenaires préparera les donnes avec les filtres du logiciel, l'autre n'aura qu'à les utiliser!

Mode d'emploi pour le deuxième joueur

Le joueur reçoit un fichier de type.pak de la part de son partenaire, par mail, via une clef USB ou par l'intermédiaire d'un logiciel de messagerie, peu importe, ce fichier se nommera par exemple repetitionAsaut.pak.

Ce fichier doit être placé dans le répertoire data du logiciel.

Il faut alors lancer le script python bridgeutil.

Cliquer sur le bouton ■Gestion des donnes■.

Cliquer sur le bouton ■Charger■ et ouvrir le pack de donnes reçu.

Cliquer sur le bouton ■Enchérir■

Choisir sa position (Nord, Sud, Est ou Ouest)

Cliquer sur ■Donne suivante■

Enchérir la donne avec son partenaire (il faut avoir celui-ci à coté de soi ou disposer d'un moyen de communication, SMS, logiciel de messagerie, l'idéal étant un logiciel de type skype)

A l'issue des enchères, cliquer sur ■Afficher Ligne■ pour un premier bilan puis ■Afficher Donne■ pour voir si les cartes sont bien ou mal placées ...

Cliquer ensuite sur Donne suivante et recommencer jusqu'à épuisement (des donnes ou des joueurs)

Mode d'emploi pour le premier joueur

Le joueur doit préparer les donnes à enchérir.

Il y a quatre étapes à suivre :

1. Préparer les filtres.

On préparera un filtre pour chaque main. Si on souhaite par exemple que Sud ouvre de ♠ puis répète sa couleur à saut, on pourra exiger que sa main comporte au moins 6 cartes à carreau et au moins 16 points d'honneur.

On peut ne filtrer qu'une seule main, ou en filtrer plusieurs (on peut par exemple imposer une ouverture, une intervention et un contre Spoutnik par exemple, ce qui correspond à trois filtres).

Il faut créer un filtre pour chaque main que l'on souhaite filtrer.

Tout se fait à partir du menu ■ **Gestion des filtres** ■

Comme les filtres sont classés par ordre alphabétique, il est préférable de bien réfléchir au noms qu'on leur attribue. Je recommande chaudement des noms comme "*Ouverture 1C*", "*Soutien 1C-2C*", "*Intervention 1C-2T*" mais chacun peut organiser ses filtres comme il l'entend.

2. Préparer la séquence.

Il faut assembler les filtres de chaque main.

Cela se fait dans le menu "Gestion des séquences"

A priori, on n'utilise qu'un seul filtre par main. Si toutefois, on en met plusieurs, le logiciel acceptera l'un ou l'autre.

Facultativement, pour plus de finesse, on peut imposer des filtres négatifs pour interdire certaines possibilités. Par exemple, on peut vouloir interdire certaines interventions de la part des adversaires.

Si la séquence existe déjà, il suffit de l'activer avec le bouton "*Choisir la séquence*".

3. Distribuer

Aller dans le Menu "*Gestion des données*" pour les distribuer puis les sauvegarder.

4. Depuis un explorateur de fichier de votre système d'exploitation, aller dans le répertoire data et envoyer le fichier .pak qui vient d'être créé à son partenaire.

Ensuite, on procède comme le deuxième joueur.

Python 3.6

Pour fonctionner, le logiciel nécessite que python 3.6 ou plus récent soit installé.

Si ce n'est pas le cas, on trouve toutes les informations ici :

Installer python : <https://www.python.org/downloads/windows/>

Mettre à jour python : Installer python 3.6, il remplacera l'ancienne version

Exécuter un script python : Ouvrir une invite de commande (<https://www.astuces-aide-informatique.info/3222/invite-de-commandes-introuvable-windows10>) et y exécuter la commande : `python3 : bridgutil.py`

Installation

Bridgutil.py est un script python. Pour fonctionner, il a besoin

1. python 3.6 ou ultérieur
2. de 6 fichiers sources : brigutil.py, bridgelib.py, tklib.py, IOlib.py, donnelib.py, sequencelib.py, tous dans le même dossier.
3. d'un dossier data contenant au moins les trois fichiers suivants : gambling.jpg (n'importe quelle image valide), filtres.fil et sequence.fil.
C'est dans ce dossier data qu'on trouve les fichiers .pak que l'on transmet d'un joueur à l'autre.

Tous ces fichiers sont disponibles sur Github : <https://github.com/flotpython/recreation/blob/master/bridge/hqu>
ou temporairement sous forme d'archive compressé ici : <http://dl.free.fr/qQfGjLD8M>