

Algorithme du Killer

Vous pouvez trouver la dernière version de l'algorithme ainsi que l'ensemble des fichiers à l'adresse :
<https://github.com/Kalyax/killer-algo-prepa>
(vous pouvez aussi l'utiliser pour me contacter si besoin)

Vous trouverez dans ce dossier l'algorithme du Killer, une explication pour l'utiliser (ce PDF) et un dossier "pdf" avec les règles. Pensez à modifier les règles pour rajouter les jursiprudences de l'année dernière si besoin.

Pour utiliser l'algorithme vous avez besoin de Python 3 et d'une connection internet.

1 Configuration de l'algorithme

Rennomez le fichier "config_exemple.txt" en "config.txt". Le fichier se présente sous forme de tableau à deux colonnes "Classe" et "Joueur". Chaque retour à la ligne représente une ligne du tableau et on sépare la classe et le nom du joueur sur une même ligne par une virgule.

Vous trouverez à l'intérieur une liste de faux noms pour vous donner un exemple. Commencez par tous les supprimer (sauf la première ligne avec Classe et Joueur) pour ensuite ajouter vos joueurs ainsi que leur classe.

2 Lancer l'algorithme

Assurez vous que le fichier "config.txt" soit dans le même dossier que l'algorithme (c'est à dire "killer.py").

Si vous êtes sur Windows, lancez le fichier "lancer_windows.bat" en double cliquant dessus.

Si vous êtes sur Linux ou MacOS, ouvrez un terminal et placez vous dans le répertoire "killer-algo-prepa" (en utilisant la commande cd). Exécutez en suite la commande "sh lancer_mac_linux.sh".

Un fichier "boucle.txt" devrait se créer ainsi qu'un fichier "cartes.tex". Le premier contient la boucle où chaque joueur à une cible assignée. Conservez précieusement ce fichier.

3 Générer les cartes

Si vous avez LaTeX sur votre ordinateur, générez les cartes à l'aide du fichier "cartes.tex" généré par l'algorithme. (Notez que le fichier "logo.png" doit être dans le même dossier lors de la génération)

Sinon, créez vous un compte sur <https://www.overleaf.com/login>. Une fois connecté, créez un nouveau projet vide ("Blank project"). Importez les fichiers "cartes.tex" et "logo.png" dans l'éditeur avec le boutton "Upload" en haut à gauche de l'écran (une sorte de rectangle avec une flèche vers le haut). Vous pouvez soit cliquer sur "Select files" et sélectionner les fichiers ou bien vous pouvez les glisser sur la fenêtre.

Cliquez alors sur le fichier "cartes.tex" à gauche de votre écran. Dans la deuxième fenêtre à droite, vous devriez avoir un boutton vert "Recompile". Cliquez dessus et vos cartes se généreront. Il ne vous reste plus qu'à les télécharger avec le deuxième boutton juste à droite de "Recompile".

4 Imprimer les cartes

Une fois le PDF téléchargé, il faut l'imprimer en recto-verso en activant l'option "retourner sur les bords longs" pour ne pas avoir de problèmes lors de l'impression.

Vous avez aussi un fichier "cartes_arbitre.pdf" à disposition dans le dossier "pdf" avec des cartes d'arbitres que vous pouvez distribuer.

Il ne vous reste plus qu'à couper les cartes et les distribuer. Bon jeu!

5 Règles pour le maître du jeu

Pour éviter les mêmes incidents que l'année 2024, le maître du jeu à l'interdiction de mettre les fichiers contenant la boucle ou les cartes sur son téléphone. Ils doivent impérativement rester sur son ordinateur.

6 Ancien algorithme

En cas de besoin, vous trouverez l'ancien algorithme dans le fichier "ancien_algorithme".