

## Fonctionnement de l'algo du killer :

Salut ! Tu as entre tes mains l'algo du killer toute dernière génération réalisé en 2021 par un giga BG ! (et je dis pas ça parce que c'est moi). Tu es le maître du jeu, alors bon courage car ce n'est pas chose facile !

Voici ce que tu dois faire pour fabriquer automatiquement les cartes du killer (si tu as un problème, contacte moi : matteo.jocal@gmail.com) :

Il te faut Python et Word. C'est parti !

Extrais le dossier compressé « algo\_killer » si ce n'est pas déjà fait (clic droit puis « extraire tout »).

Dans ce dossier tu as :

- Les instructions (ce document).
- Les règles (pense à ajouter les jurisprudences de l'année passée et à les transmettre à tout le monde).
- De quoi fabriquer les cartes.

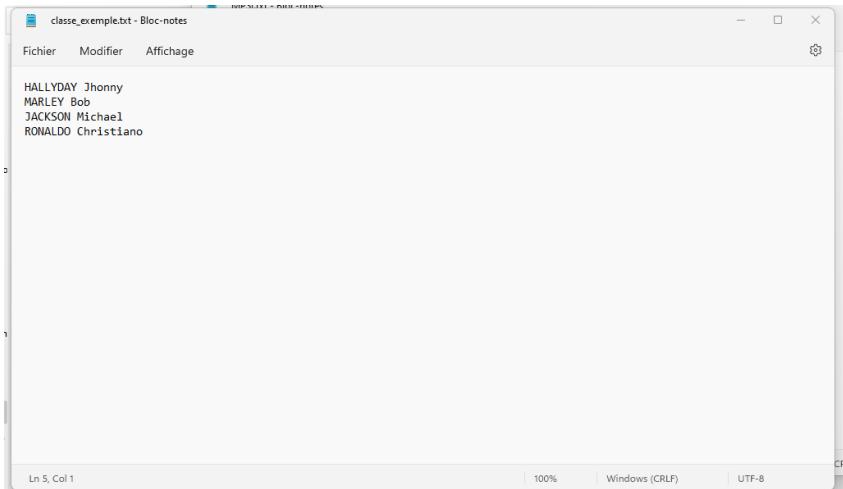
Ouvre maintenant le dossier "classes".

Dans ce dossier, mets les listes des participants de chaque classe comme indiqué ci-dessous :

- Fichiers « .txt » portant le nom de chaque classe.

Nom	Modifié le	Type	Taille
ECG.txt	02/11/2021 14:24	Document texte	1 Ko
ECS.txt	25/11/2021 21:00	Document texte	1 Ko
HK.txt	02/11/2021 13:43	Document texte	1 Ko
KH.txt	21/11/2021 18:19	Document texte	1 Ko
MP.txt	21/11/2021 17:12	Document texte	1 Ko
MP2I.txt	02/11/2021 13:49	Document texte	1 Ko
MPSI.txt	02/11/2021 13:34	Document texte	1 Ko
PC.txt	05/11/2021 19:53	Document texte	1 Ko
PCSI.txt	21/11/2021 18:18	Document texte	1 Ko
PSI.txt	05/11/2021 20:21	Document texte	1 Ko

- Chaque liste est sous la forme NOM Prénom avec retour à la ligne après chaque joueur.



Ouvre ensuite le fichier « algo\_killer\_generateur\_cartes.py » avec un interpréteur python (comme pyzo).

Fais « pip install docx » ou « conda install docx » dans la console (pyzo) ou un invite de commande.

Lance le fichier python et suis les instructions (si tu te trompes à un moment relance le fichier python) :

- 1) Tape le chemin d'accès au dossier « algo\_killer » puis appuie sur la touche « entrée » (n'oublie pas le « / » à la fin)

**chemin d'accès du dossier algo\_killer (exemple : C:/Documents/BDP/)** :

- 2) Tape le nom des classes (le même nom que dans la liste des classes), appuie sur « entrée » après chaque classe

**Indiquer le nom de chaque classe (le nom doit être celui du fichier texte sans le « .txt », exemple : PC). Entrer "/" lorsque toutes les classes ont été entrées')**

- 3) Tape « / » lorsque toutes les classes sont entrées

**Classe 10 : /**

Et voilà ! Tu n'as plus qu'à ouvrir le fichier « cartes.docx » qui est dans le dossier « algo\_killer » ! Il faut maintenant l'imprimer en recto verso avec l'option « retourner sur les bords longs ». Ce détail est important : sinon les cartes vont s'imprimer n'importe comment ! Si ton imprimante ne fait pas recto verso, retourne-les à la main mais c'est un peu chiant.

Imprime aussi en recto verso les cartes arbitre qui sont dans le même dossier !

Et rien que pour le maître du jeu, il y a également un fichier « boucle.docx », qui contient toute la boucle !

Bon jeu !

