

Manuel de Collecte

Philippe Perret

14 avril 2017

Table des matières

1	Manuel d'utilisation de Collecte	2
1.1	Collecte des informations	2
1.1.1	Dossier de collecte	2
1.1.2	Définition de la fin du film	2
1.1.3	Temps réels et temps relatifs	2
1.1.4	Collecte des scènes	3
1.1.5	Collecte et gestion des brins	3
1.1.6	Collecte et gestion des personnages	4
1.2	Parsing de la collecte	5
1.3	Extraction des informations du film	6
1.3.1	Le fichier Statistiques	6
1.4	La commande <code>collecte</code>	6
1.4.1	Installation de la commande <code>collecte</code>	7
1.4.2	Opération <code>collecte help</code>	7
1.4.3	Opération <code>collecte parse</code>	7
1.4.4	Opération <code>collecte extract</code>	8
1.4.5	Emplacement des fichiers produits	8
1.5	Les différentes options de la commande <code>collecte extract</code>	8
1.5.1	Extraire des séquenceurs	8
1.5.2	Extraire un ou des brins	9
1.5.3	Définir le temps de début et le temps de fin	9
1.6	Annexes	10
1.6.1	Formatage des horloges	10
1.6.2	Nom et titre des fichiers extraits	11
1.6.3	Le bundle TextMate	11
1.6.4	Outil de collecte en ligne	11

1 Manuel d'utilisation de Collecte

1.1 Collecte des informations

La *Collecte* est la première opération à exécuter. Elle consiste à rassembler toutes les informations du film dans un dossier appelé *dossier de collecte*.

Ce dossier contient :

- le fichier des personnages (cf. fichier des personnages),
- le fichier des brins (cf. fichier des brins),
- le fichier des scènes (cf. fichier des scènes).

1.1.1 Dossier de collecte

Le « dossier de collecte » peut se situer n'importe où sur votre ordinateur. C'est dans ce dossier que seront produit les fichiers de données (Marshal ou PStore) ainsi que le dossier d'extraction où seront placés tous les fichiers extraits.

Sa hiérarchie normale est :

```
.../dossier_collecte/scenes.collecte
                        /personnages.collecte
                        /brins.collecte
                        /data/film.pstore
                        /extraction/...
                        /...
                        /...
```

1.1.2 Définition de la fin du film

Pour définir la fin du film, il faut impérativement terminer le fichier des scènes par :

H:MM:SS FIN

Dans le cas contraire, le programme prendra le temps de la dernière scène et lui attribuera arbitrairement une durée de 1 minute.

1.1.3 Temps réels et temps relatifs

Il faut comprendre que pour le programme il existe deux temps différents, les *temps réels* et les *temps relatifs*.

La divergence entre *temps réel* et *temps relatif* tient au fait que la première scène, dans la collecte, ne commence pas à l'horloge 0:00:00 mais après une amorce du film où sont présentés les producteurs et les diffuseurs.

Les *temps réels*, qui prennent pour référence une première scène qui commence vraiment à 0:00:00, sont utilisés pour tous les temps des fichiers extraits de la collecte.

Pour la commande `collecte`, ce sont toujours des *temps réels* qu'il faut fournir, pas des *temps relatifs*. Il convient de prendre ces temps dans les fichiers extraits, notamment les séquenceurs complets.

1.1.4 Collecte des scènes

Format général d'une scène

```
H:MM:SS LIEU EFFET DÉCOR
Résumé de la scène. brins et notes
Premier paragraphe. brins et notes
Deuxième paragraphe. brins et notes
etc.
```

Par exemple :

```
1:25:52 INT. JOUR MAISON DE JOE
[PERSO#joe] rentre chez lui. b12 (25)
Joe se gare devant chez lui.
Joe sort de sa voiture et traverse le parking.
Joe rentre chez lui.
```

Création de la scène à l'aide du bundle TextMate Avec le bundle TextMate, il suffit d'utiliser le snippet `s` pour créer la scène (donc de taper « `s` » puis la touche tabulation).

En plus de ce snippet, le temps peut être entièrement géré par TextMate, ce qui permet de ne pas s'en soucier. Ouvrir le l'aide du bundle pour apprendre à le faire.

1.1.5 Collecte et gestion des brins

Un « brin » est comme une catégorie. Il permet de rassembler les scènes sous une même étiquette. Chaque sous-intrigue, dans une histoire, est un *brin*. Mais un *brin* peut aussi concerner un thème, un accessoire, une relation de personnage ou tout autre élément dramatique.

Les *brins* du film sont consignés dans le fichier :

```
<dossier collecte>/brins.collecte
```

Format général d'un brin Chaque brin, dans le fichier `brins.collecte`, a la forme :

```
INDICE DU BRIN
TITRE DU BRIN
DESCRIPTION DU BRIN
```

Chaque brin doit être séparé de l'autre par une ligne vide.

Par exemple :

```
12
Relation entre Joe et son chien
Ce brin contient toutes les scènes qui concernent la
relation de Joe avec son chien.
```

```
13
Utilisation de la casserole
Ce brin contient toutes les scènes qui concerne
l'utilisation qui est faite de la casserole qui
servira finalement au meurtre.
```

Noter que chaque brin doit être séparé d'une ligne.

Création du brin à l'aide du bundle TextMate À l'aide du bundle TextMate, on peut créer le fichier des brins grâce à la commande **Brins : créer le fichier**.

Ensuite, dans ce fichier, on peut utiliser le snippet `brin` pour créer un nouveau brin qui aura automatiquement le bon index (donc en tapant `brin` puis tabulation).

Pour de plus amples détails, voir l'aide du bundle (en tapant `CMD+H` tandis qu'un fichier `collecte` est actif).

1.1.6 Collecte et gestion des personnages

Pour la collecte, les personnages du film sont consignés dans le fichier :

```
<dossier collecte>/personnages.collecte
```

La définition des personnages permet d'utiliser des marques [`PERSO#<id personnage>`] dans les autres fichiers de collecte afin d'associer les *brins*, les scènes ou les beats de scène à des personnages. On gagne aussi énormément de temps en n'ayant pas à écrire le nom du personnage chaque fois.

Grâce à ces marques, par exemple, on peut déterminer le temps de présence d'un personnage à l'écran.

Format général d'une donnée personnage Chaque personnage, dans le fichier `personnages.collecte`, est consigné sous la forme :

```
PERSONNAGE:<identifiant texte personnage>
  PRENOM:      <prenom du personnage>
  NOM:         <nom du personnage>
  PSEUDO:      <pseudo (si autre que "Prénom Nom")>
  SEXE:        Homme ou Femme
  ANNEE:       <année de naissance>
  FONCTION:    <fonction dans l'histoire>
  DESCRIPTION: <description du personnage>
  PRENOM_ACTEUR: <prénom de l'acteur>
  NOM_ACTEUR:  <nom acteur>
```

Création du personnage à l'aide du bundle TextMate On peut créer le fichier `personnages.collecte`, avec le bundle TextMate, en utilisant la commande `Persos : créer le fichier`.

Ensuite, dans ce fichier, il suffit d'utiliser le snippet `perso` pour créer facilement un nouveau personnage (donc de taper `perso` puis la touche tabulation).

Dans le fichier de collecte des scènes, il suffit de taper `p` puis tabulation pour choisir un personnage très facilement.

Pour de plus amples détails sur l'utilisation des personnages, voir l'aide du bundle (en tapant `CMD+H` **tandis qu'un fichier collecte est actif**).

1.2 Parsing de la collecte

Le *parsing* est l'opération qui consiste à transformer les données collectées dans l'étape précédente en données utilisables pour créer des fichiers d'analyse, des statistiques, etc.

Pour parser un dossier de collecte, le plus simple est d'utiliser dans le Terminal la commande :

```
collecte parse mon/dossier/collecte
```

Ou de le faire par ruby :

```
coll = Collecte.new('mon/dossier/collecte')
coll.parse
```

Pour tout savoir sur la commande `collecte`.

1.3 Extraction des informations du film

L'*extraction* est la troisième opération de la collecte, et son but ultime. Elle permet d'obtenir des séquenceurs, des fichiers brins et même des statistiques sur le film.

On peut extraire :

- un résumé (ou *des* résumés partiels),
- un synopsis (ou *des* synopsis partiels),
- un séquenceur (ou *des* séquenceurs partiels),
- les séquenceurs de chaque brin défini (complet ou partiel),
- les séquenceurs de chaque brin automatique personnage (complet ou partiel),
- les séquenceurs de chaque brin automatique des relations de personnages (complet ou partiel)

() On obtient une sortie **partielle* simplement en définissant le début ou la fin de l'extrait à l'aide des options `:from_time` et `:to_time`. Cf. Définir les temps de début et de fin.

1.3.1 Le fichier Statistiques

1.4 La commande collecte

La commande `collecte` permet de *parser* et d'*extraire* tous les types de fichiers possible pour les analyses, même le fichier statistiques.

Cette commande fonctionne, à la base, avec la spécification de l'opération à exécuter en premier argument :

```
$ collecte [operation]
```

Il existe trois opérations principales :

<code>help</code>	Pour obtenir l'aide du programme (ce manuel)
<code>parse</code>	Pour parser les fichiers collecte
<code>extract</code>	Pour extraire tout type de fichier des données de collecte.

En conséquence :

```
$ collecte help pdf
// => ouvre ce manuel en version PDF
$ collecte help
// => ouvre ce manuel en version HTML
```

```

$ collecte parse
// => parse tous les fichiers collecte du dossier
//      dans lequel on se trouve

$ collecte extract --all
// => Extrait tous les fichiers possibles à partir
//      des données de collecte fournies, en format
//      HTML.

```

Ces trois commandes s'utilisent avec des options ou des arguments que nous allons détailler. Mais pour commencer, il faut installer cette commande manuellement.

1.4.1 Installation de la commande collecte

- Charger l'application `Collecte.app` dans le dossier Applications si nécessaire,
- Créer un lien symbolique de la commande dans `/usr/local/bin` pour pouvoir l'utiliser en ligne de commande.

Pour créer le lien symbolique, utiliser dans l'application Terminal :

```
$ sudo ln -s /Application/Collecte.app/Contents/MacOS/Collecte /usr/local/bin
```

Note : `sudo` n'est pas nécessaire si vous êtes en root.

1.4.2 Opération collecte help

Comme nous venons de le voir, cette opération permet d'ouvrir le présent manuel, soit en version PDF (ajouter `pdf`) soit en version HTML (ne rien ajouter ou ajouter `html`).

1.4.3 Opération collecte parse

Cette opération permet de parser tous les fichiers de collecte en vue de leur utilisation pour produire les fichiers d'analyse.

Le résultat de ce parsing est un fichier `film.pstore` ou `film.msh` qui contient toutes les données du film.

Les arguments possibles pour le parse sont :

```

$ collecte parse
// => Parse tous les fichiers existants dans le dossier
//      courant.

```

```

$ collecte parse mon/dossier/collecte
// => Parse tous les fichiers du dossier
//      'mon/dossier/collecte'

$ collecte parse -p mon/dossier/collecte
// => Parse seulement le fichier des personnages du
//      dossier spécifié.

$ collecte parse -b mon/dossier/collecte
// => Parse seulement le fichier des brins du dossier
//      spécifié.

```

Mais la collecte étant rapide, même pour un fichier de scènes, il vaut mieux tout collecter chaque fois.

1.4.4 Opération collecte extract

C'est l'opération d'extraction des données qui permet de produire tous les fichiers nécessaires pour une analyse.

Cette opération connaît le plus d'options, afin de pouvoir produire exactement ce qu'il faut.

1.4.5 Emplacement des fichiers produits

Les fichiers extraits de la collecte sont placés dans un dossier **extraction** dans le dossier de la collecte.

Leur nom dépendra des différentes options choisies. Cf. nom des fichiers extraits.

1.5 Les différentes options de la command collecte extract

1.5.1 Extraire des séquenceurs

Pour produire des séquenceurs, c'est-à-dire des fichiers comportant les scènes et les intitulés, utiliser l'option **-sequencier** ou **-seq**.

Options lignes de commande

```

--sequencier
-seq

```

Par exemple, pour produire un séquenceur à partir de la 10 minute réelle :


```
$ collecte extract -seq -f=10:00
```

Options en ruby

```
as: :sequencier
```

Exemple :

```
Coll = Collecte.new('mon/dossier/collecte')
Coll.parse # si necessaire
Coll.extract(
  as: :sequencier,
)
```

Par défaut, le format sera du HTML.

1.5.2 Extraire un ou des brins

Rappel : un « brin » est en fait un séquenceur qui se concentre sur un élément particulier de la narration. Dans le fichier de collecte des scènes, les scènes sont mises dans des brins à l'aide des marques `b<indice du brin>`. Cf. la gestion des brins.

1.5.3 Définir le temps de début et le temps de fin

Pour tous les fichiers extraits, on peut définir le temps de départ à l'aide des options `from` et `to` qui doivent définir une horloge H:MM:SS.

Options ligne de commande

```
--from=<horloge>(*) Depuis ce temps réel (**)
-f=<horloge>
```

```
--to=<horloge> À ce temps réel (**)
--t=<horloge>
```

(*) Voir le formatage des horloges.

(**) Voir l'explication sur les temps réels et relatifs.

Exemple :

```
$ collecte extract --all --from=0:12 --to=1:12:00
```

Avec la commande précédente, tous les fichiers seront extraits, entre la 12ème minute et 1 heure 12. On peut utiliser aussi la formule d'option courte :

```
$ collecte extract -a -f=0:12 -t=1:12:00
```

Options en ruby

```
:from_time => "<horloge>"
:to_time   => "<horloge>"
```

Exemple :

```
coll = Collection.new('mon/dossier/collecte')
coll.extract(
  format:      :html,
  as:          :sequencier,
  from_time:   '0:12',
  to_time:     '1:25:56'
)
```

1.6 Annexes

1.6.1 Formatage des horloges

Les horloges s'expriment par :

H:MM:SS

Par exemple :

12:30

Pour «~12 minutes et 30 secondes~»

1:25:03

Pour «~une heure vingt-cinq minutes et trois
secondes~»

Les zéros ne sont pas obligatoires, on peut donc tout à fait écrire :

1:2:5

Pour « une heure, deux minutes et cinq secondes~»

1.6.2 Nom et titre des fichiers extraits

Le nom des fichiers extraits (qui se trouvent dans le dossier de la collecte) dépend des différentes options de collecte.

Un fichier complet, c'est-à-dire partant du premier temps et allant jusqu'au dernier, porte le titre « complet » et son nom de fichier est précédé de `full_`. Par exemple :

```
full_sequencier.html  
full_brin_1.html  
full_personnage_jan.html
```

Un fichier qui ne contient qu'une partie du temps du film porte dans son titre « partiel » (p.e. « Séquencier partiel ») et son nom de fichier contient le temps de départ et de fin. Par exemple :

```
sequencier_210_3600.html
```

1.6.3 Le bundle TextMate

Le bundle TextMate permet de procéder avec beaucoup plus de souplesse et de facilité à la collecte des scènes, des personnages et des brins du film.

Cf. aussi l'outil de collecte en ligne.

TODO : À DÉVELOPPER

1.6.4 Outil de collecte en ligne

TODO : À DÉVELOPPER