

Bienvenue dans l'aide de *Diplikata*.

Comme vous pouvez le constater, il s'agit d'une aide en HTML.

C'est simple, intuitif, convivial, permettant une recherche facile, compatible avec tous les navigateurs.

Consultez le menu ci-dessous pour accéder à la rubrique souhaitée, ou effectuez une recherche à l'aide de la fonction *Rechercher* de votre navigateur HTML (**Ctrl+F**).

- [Qu'est-ce *Diplikata* ?](#)
- [Présentation du matériel de jeu](#)
- [Commencer une nouvelle partie](#)
- [Enregistrer une partie et reprendre une partie sauvegardée](#)
- [Laisser l'ordinateur jouer tout seul](#)
- [Préparer et jouer son coup](#)
 - [Arrangement des jetons sur le chevalet en vue de leur placement sur le plateau de jeu](#)
 - [Sélection des jetons du chevalet qui sont à placer sur le plateau de jeu](#)
 - [Choix de la case et de la direction du mot principal](#)
 - [Choix du jeton pour un joker à placer](#)
 - [Validation de la proposition](#)
 - [Test d'une proposition](#)
 - [Fin de partie](#)
- [Recherche des solutions et solution retenue](#)
 - [Proposition d'une solution autre qu'un top](#)
- [Paramétrer le jeu](#)
 - [Journal de recherche des solutions](#)
 - [Génération automatique de la feuille de match détaillée](#)
 - [Génération et affichage de la liste de toutes les solutions](#)
 - [Enregistrement automatique de la partie](#)
 - [Qualité des solutions pour le choix de la pose](#)
 - [Placement automatique de la proposition](#)
 - [Types de partie](#)
 - [Limitation du temps](#)
 - [Propositions invalides sanctionnées](#)
 - [Enregistrement des paramètres](#)
 - [Rétablissement des derniers paramètres enregistrés](#)
 - [Restauration des paramètres par défaut](#)
 - [Enregistrement automatique des paramètres en quittant](#)
 - [Vidage de la liste des parties jouées](#)
 - [Réinitialisation de tous les records](#)
- [Autres actions en cours de jeu](#)
 - [Passer votre tour](#)
 - [Changer le tirage](#)
 - [Proposer un tirage](#)
 - [Rechercher des mots](#)
 - [Lister des mots à lettres chères](#)
 - [Rechercher la définition d'un mot](#)
- [Statistiques](#)
 - [Options d'affichage](#)
 - [Feuille de match](#)
 - [Graphe d'évolution](#)
 - [Situation des jetons](#)
 - [Feuille de match détaillée \(HTML\)](#)
 - [Records](#)
 - [Parties jouées](#)
- [Défis](#)
 - [Former un mot de quinze jetons avec le moins de jetons possible](#)
- [Informations de versions](#)
- [Annexes](#)
 - [Raccourcis clavier](#)
 - [Terminologie](#)
 - [Fréquence des lettres](#)

Qu'est-ce *Diplikata* ?

Diplikata est la version en créole haïtien de [Duplicata](#). Il permet de jouer seul au célèbre jeu de mots en mode *Duplicate*. Il permet également :

- de suivre une partie,
- de jouer le rôle d'arbitre dans une partie *Duplicate*,
- de donner des outils de recherche de mots.

D'autre part, lorsque vous jouez seul, il vous donne des informations concernant la qualité de votre jeu (rang de votre coup, rapport score/meilleur coup, évolution de votre partie solo, évaluation du [niveau de difficulté](#) à chaque tour...).

Présentation du matériel de jeu

Lorsque vous débutez une partie, le jeu se compose de trois fenêtres à l'écran :

- le plateau de jeu (en haut à gauche),
- le [chevalet](#) où sont présentés les jetons tirés mais pas encore placés (en haut à droite),
- la [feuille de match](#) avec les coups joués et les scores (à droite du plateau de jeu).

diplikata - Test.dip

Partie Options Actions Affichage ?

Tirage

O₁ A₁ P₃ E₁ L₁ S₁ O₁

Feuille de match

Tour	Tirage	Pos	Proposition	Pos	Solution	Score/Joué/
1.	ERMZAPD	H7	PPE	H5	APPE	14 16
2.	MZOECSG	G8	COSE	I3	GOCE	11 19
3.	KAREBÜZL	G8	BLÜZ	H1	BLÄ	14 31
4.	KRUCÉLI	G5	KE	J6	KÜZE	16 31
5.	WZNNHVO	G8	WOZE	9I	HE	6 24
6.	WZNNHVO	G8	ZON	G8	VWE	8 14
7.	ZNNOTÜI	I1	BÜI	F5	ZÜTI	7 19
8.	NNO?RFT	G3	SO	F10	FRMN	8 32
9.	OTB?GSD	3G	CAG	15E	SETOD	13 24
10.	BCULNAA	G3	GA	J2	PAC	20 25
11.	WLNACTY	I2B	LWAYE	12A	CANTYE	12 22
12.	WLOTRKR	I10	HE	B9	KURALE	14 30
13.	WTEIEEE	A14	TE	G3	WE	11 17
14.	SHOSEFE	SD	SEZ	A14	JE	8 15
15.	SHOSEFE	SD	SEZ	14H	SEVES	8 15
16.	OZDÄAPY	9C	KAPO	A7	D'AZ	9 28
17.	OÄPSLIE	D9	ÄSIT	13E	ÄMI	16 31

Place verticalement les jetons sélectionnés du chevalet

+2:43 L15

Cumuls Score/Joué/Top : 195 393

Le plateau de jeu, le [chevalet](#) et la [feuille de match](#) peuvent être redimensionnés...

diplikata - Test.dip

Partie Options Actions Affichage ?

Tirage

O₁ A₁ P₃ E₁ L₁ S₁ O₁

Feuille de match

Tour	Tirage	Pos	Proposition	Pos	Solution	Score/Joué/Top
1.	ERMZAPD	H7	PPE	H5	APPE	14 16 16
2.	MZOECSG	G8	COSE	I3	GOCE	11 19 19
3.	KAREBÜZL	G8	BLÜZ	H1	BLÄ	14 31 31
4.	KRUCÉLI	G5	KE	J6	KÜZE	16 31 31
5.	WZNNHVO	G8	WOZE	9I	HE	6 24 24
6.	WZNNHVO	G8	ZON	G8	VWE	8 14 14
7.	ZNNOTÜI	I1	BÜI	F5	ZÜTI	7 19 19
8.	NNO?RFT	G3	SO	F10	FRMN	8 32 32
9.	OTB?GSD	3G	CAG	15E	SETOD	13 24 24
10.	BCULNAA	G3	GA	J2	PAC	20 25 25
11.	WLNACTY	I2B	LWAYE	12A	CANTYE	12 22 22
12.	WLOTRKR	I10	HE	B9	KURALE	14 30 30
13.	WTEIEEE	A14	TE	G3	WE	11 17 17
14.	SHOSEFE	SD	SEZ	A14	JE	8 15 15
15.	SHOSEFE	SD	SEZ	14H	SEVES	8 15 15
16.	OZDÄAPY	9C	KAPO	A7	D'AZ	9 28 28
17.	OÄPSLIE	D9	ÄSIT	13E	ÄMI	16 31 31

Place verticalement les jetons sélectionnés du chevalet

+0:16 L15

Cumuls Score/Joué/Top : 195 393 393

Commencer une nouvelle partie

Pour commencer une nouvelle partie, il suffit de choisir la rubrique **Partie / Nouvelle** ou d'utiliser la combinaison de touches **Ctrl+N**.

Si une partie était en cours, une confirmation vous est demandée.

Si vous confirmez, une deuxième boîte de dialogue vous signifiera que le mélange de jetons est en cours.

Appuyez alors sur le bouton **OK** pour enfin commencer dès que vous le souhaitez.

Enregistrer une partie et reprendre une partie sauvegardée

Il y a trois rubriques concernant l'enregistrement d'une partie et la reprise d'une partie sauvegardée :

- Pour enregistrer une partie en cours, choisissez la rubrique **Fichier / Enregistrer** ou appuyez sur la combinaison de touches **Ctrl+E** : un nom et un emplacement vous seront alors demandés si c'est la première fois que la partie en cours est sauvegardée ;
- Pour enregistrer une partie sous un autre nom, choisissez la rubrique **Fichier / Enregistrer sous...** ou appuyez sur la combinaison de touches **Maj+Ctrl+E** : un nom et un emplacement vous seront alors demandés ;
- Pour reprendre une partie sauvegardée, choisissez la rubrique **Fichier / Ouvrir** ou appuyez sur la combinaison de touches **Ctrl+O** : un nom et un emplacement vous seront alors demandés ;

Plusieurs signes indicateurs concernent la gestion des parties sauvegardées :

- si une partie a été enregistrée, son nom apparaît dans le titre de la fenêtre du plateau de jeu,

- si une partie a changé depuis la dernière sauvegarde, un astérisque (*) apparaît dans le titre de la fenêtre du plateau de jeu.

Remarque : lorsqu'une partie est terminée, on vous demande si vous souhaitez enregistrer la [fin de partie](#) mais il **n'est plus possible** de l'enregistrer par la suite.

Laisser l'ordinateur jouer tout seul

Vous pouvez lancer une démonstration dans laquelle le meilleur coup est joué. Pour ce faire, choisissez la rubrique *Fichier / Démonstration* ou appuyez sur la touche **F12**. Pour interrompre la démonstration, appuyez à nouveau sur la touche **F12**. Vous ne pouvez pas jouer un coup sur une partie de démonstration interrompue. Vous pouvez néanmoins le faire si vous la sauvegardez puis la rouvrez. N'importe quelle partie peut être poursuivie en mode démonstration en appuyant sur la touche **F12**.

Préparer et jouer son coup

Si une partie est en cours et qu'aucune jauge n'est affichée, c'est à vous de jouer !

Votre tour se résume en trois phases :

- [arrangement des jetons sur le chevalet en vue de leur placement sur le plateau de jeu](#),
- [sélection des jetons du chevalet qui sont à placer sur le plateau de jeu](#),
- [choix de la case et de la direction du mot principal](#),
- [test d'une proposition](#),
- [fin de partie](#).

Arrangement des jetons sur le chevalet en vue de leur placement sur le plateau de jeu

Lorsqu'un coup vient d'être joué, le [chevalet](#) présente le nouveau tirage en deux parties :



- à gauche sont rangés les jetons du [reliquat](#) (jetons non joués lors du tour précédent),
- à droite sont rangés les jetons qui viennent d'être tirés.

Les [lettres chères](#) sont affichées en couleur sur les jetons : **rouge foncé** pour les lettres à dix points.

À la souris

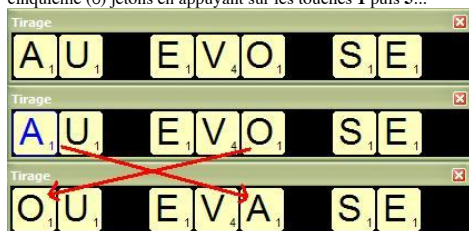
Deux actions sont proposées, avec la souris, pour changer la disposition des jetons sur le [chevalet](#) :

- déplacer un jeton ([glisser-déplacer gauche](#)),
- isoler un jeton ([double cliquer gauche](#) pour déplacer un jeton en tête et [double cliquer droit](#) pour déplacer un jeton en queue),

Au clavier

Vous pouvez manipuler le contenu du [chevalet](#), au clavier, de deux façons.

- Soit en permutant deux jetons. Pour ce faire, il suffit de taper le rang des deux jetons à permuter. Dans l'exemple ci-dessous, on souhaite former le mot EVASE alors on permute les premier (A) et cinquième (O) jetons en appuyant sur les touches **1** puis **5**...



- Soit en sélectionnant un jeton puis en utilisant les touches fléchées pour le déplacer à gauche ou à droite tout en laissant la sélection sur le jeton (un jeton sélectionné au clavier apparaît en bleu). Dans le même exemple de tirage que ci-dessus, pour former le mot VETIS, on sélectionne le J en appuyant sur **2** (deux comme sa position dans le chevalet) puis on utilise la touche fléchée droite six fois de suite afin de placer le J après le T. **Attention**, le jeton J est toujours sélectionné.



Pour retirer la sélection clavier sur un jeton (qui apparaît en bleu), il suffit soit d'appuyer sur la touche **0** (zéro), soit de taper le chiffre correspondant à son rang. Dans la fin de l'exemple ci-dessus, la sélection sur le **J** est retirée soit en appuyant sur **0** (zéro), soit en appuyant sur **5**.

Afin de préparer le placement des jetons sur le plateau de jeu, vous devez les rassembler dans l'ordre de placement (pas nécessairement contigus ou au début du [chevalet](#)).

Sélection des jetons du chevalet qui sont à placer sur le plateau de jeu

À la souris

Une fois que vous avez regroupé les jetons à placer, vous devez les sélectionner en utilisant le [glisser-déplacer droit](#). Pour ce faire :

- regroupez ensemble tous les jetons à placer (voir paragraphe précédent) ;
- cliquez avec le bouton droit de la souris sur le premier jeton à placer, puis
- en maintenant enfoncé le bouton droit, déplacez le pointeur jusqu'au dernier jeton à placer et enfin,
- relâchez le bouton : les lettres sélectionnées apparaissent en **rouge**.

Dans notre exemple, on souhaite placer les lettres **APEL** sur le plateau de jeu :

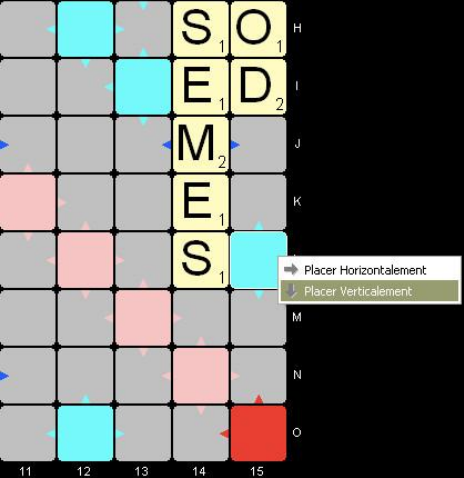


Au clavier

La sélection des jetons à placer sur le plateau de jeu à l'aide du clavier est simple. Il suffit d'appuyer sur la touche ***** puis le rang des premier et dernier jetons de la sélection sur le [chevalet](#). Dans notre exemple, il faut donc taper sur le pavé numérique ***47** car le jeton **A** est le quatrième jeton du chevalet et le **L**, le septième. Pour retirer la sélection (en rouge) des jetons à placer, il suffit de taper ****** ou ***0** (étoile zéro). Si vous avez commencé à taper ***** puis un chiffre, la sélection peut être annulée en tapant ***** ou **0** (zéro).

Choix de la case et de la direction du mot principal

Si au moins un jeton est sélectionné sur le [chevalet](#) (les jetons sélectionnés pour la pose apparaissent en rouge), le choix du placement s'effectue en plusieurs étapes. Dans notre exemple, on souhaite former le mot **APEL** en plaçant les jetons **A**, **P**, **E** et **L** verticalement à partir de la case **L15** indiquée par le cadre blanc :



À la souris

- Cliquez [gauche](#) sur la case où sera placé le premier jeton sélectionné (le jeton rouge le plus à gauche sur le [chevalet](#)) ; Si la case est occupée, le premier jeton sera posé sur la prochaine case vide dans la direction choisie (dans notre exemple, il s'agit de placer le **A** sur la case **L15**).
- Choisissez dans le menu déroulant qui apparaît la direction du mot : horizontalement ou verticalement (dans notre exemple, il faut choisir *Placer Verticalement*).
- Si un ou plusieurs jokers sont placés, on vous demandera la lettre qui sera associée au joker jusqu'à la fin de la partie : voir [Choix du jeton pour un joker à placer](#).

Au clavier

- Appuyez sur la touche **+**.
- Appuyez sur le ou les chiffres correspondant à la colonne de la case où sera placé le premier jeton (de **1** à **15**) ; Dans l'exemple, il faut appuyer sur la touche **1** puis **5** car s'agit de placer le **A** sur la case **L15**.
- Appuyez sur la lettre correspondant à la ligne de la case où sera placé le premier jeton (de **A** à **O**) ; Dans l'exemple, il faut donc appuyer sur la touche **L**.
- Appuyez enfin sur la touche **H** pour choisir la direction horizontale ou **V** pour choisir la direction verticale ; Dans l'exemple, il faut appuyer sur la touche **V**.
- Si un ou plusieurs jokers sont placés, on vous demandera la lettre qui sera associée au joker jusqu'à la fin de la partie ; Dans l'exemple (voir [Choix du jeton pour un joker à placer](#)).

La séquence complète de touches pour définir la pose dans notre exemple est donc **+15LV** ou **+15lv**. Vous pouvez annuler à tout moment une saisie en cours en appuyant sur la touche **+**.

Choix du jeton pour un joker à placer

Une boîte de dialogue demande, le cas échéant, la valeur du joker posé. Dans l'exemple ci-dessous, on souhaite attribuer **An** pour former le mot **chan** :



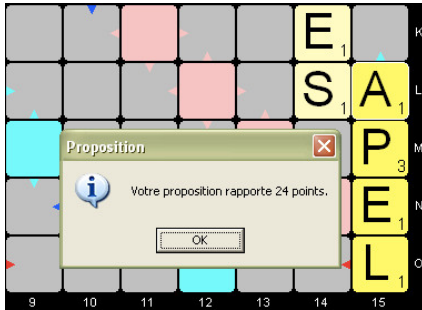
Pour sélectionner un jeton au clavier...

- Il suffit de taper la lettre soulignée du bouton pour les jetons à une lettre, pour **ch** et pour **vi**.
- Pour choisir les autres jetons à double lettre, il faut utiliser les touches suivantes :
 - @ pour **An**
 - & pour **En**
 - \$ pour **Ng**
 - ° pour **On**

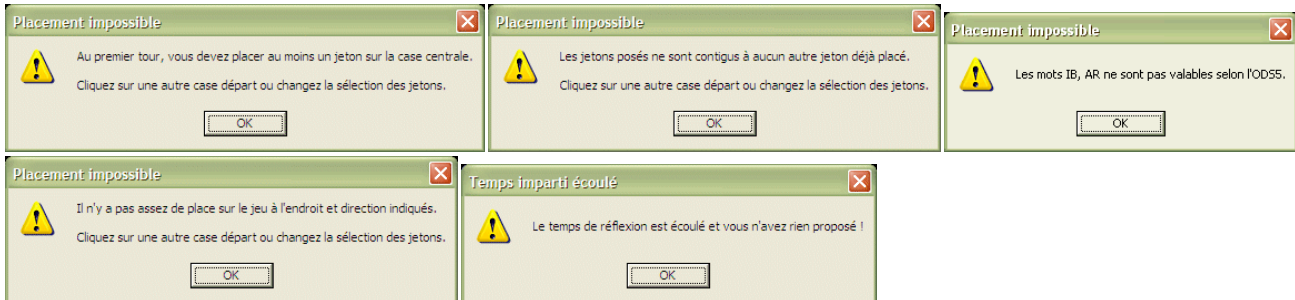
- ù pour Ou

Validation de la proposition

Si votre proposition est valide (pose valide et mots formés valides selon le dictionnaire de référence), alors elle apparaît en jaune accompagnée du score obtenu. Les jokers sont en gris. Voici ce que cela donne dans notre exemple :



Si votre proposition n'est pas valide un message vous en donne la cause et le remède si les sanctions ne sont pas appliquées (voir le paramétrage des [propositions invalides sanctionnées](#)) :



De plus, si le temps est écoulé ou l'option *Propositions invalides sanctionnées* est activée (voir les [paramètres de jeu](#)), vous ne pouvez pas rejouer et votre tour ne rapporte aucun point.

Si vous souhaitez passer votre tour, choisissez la rubrique *Actions / Passer son tour* ou utilisez la combinaison de touches **Ctrl+P**.

Test d'une proposition

Il est possible de tester un coup sans qu'il soit joué. Dans ce cas, seuls la pose sur le plateau de jeu et le score sont montrés. La possibilité de pose est [vérifiée](#), mais pas les mots formés.

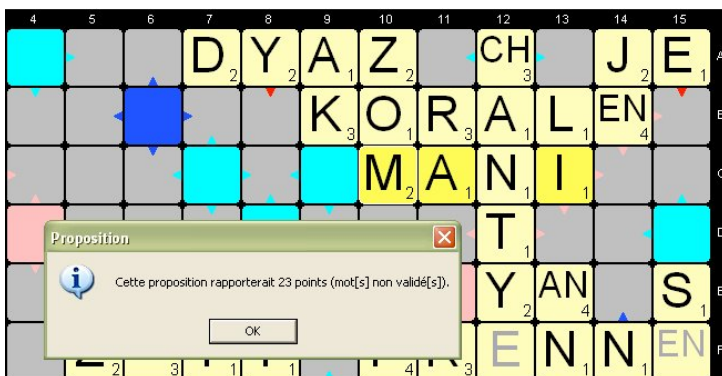
Lorsque vous [choisissez la case cible sur le plateau de jeu](#) :

- **à la souris**, il faut utiliser le [clic droit](#) à la place du [clic gauche](#) quand vous pointez le curseur de la souris sur la case cible ;
- **au clavier**, il faut utiliser la touche # à la place de la touche + au début de la séquence de saisie des coordonnées et de la direction. Comme pour la touche +, la touche # permet d'interrompre une séquence de saisie à tout moment.

Lors du choix de la direction, la case cible est entourée d'un cadre blanc clignotant et ce menu déroulant apparaît à côté :



Il faut choisir la direction en cliquant sur la ligne correspondante au choix ou en appuyant sur la touche **H** pour la direction horizontale ou la touche **V** pour la direction verticale. Une fois le choix de la direction effectué, le coup est posé sur le plateau de jeu et le score obtenu est affiché sous réserve que le(s) mot(s) formé(s) soi(en)t [validé\(s\)](#) :

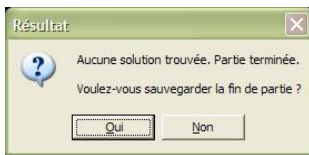


Fin de partie

Il y a trois cas de fin de partie :

- il n'y a plus de jeton : ni dans le sac, ni sur le chevalet ;
- le tirage est insuffisant (pas assez de consonnes ou de voyelles) et il y a moins de sept jetons dans le sac ;
- il n'y a aucune solution possible à placer sur le plateau de jeu.

Dans les trois cas, un message s'affiche et vous propose d'enregistrer la fin de partie. **Attention**, répondre Non rend impossible l'enregistrement de la partie par la suite (manuel ou automatique).



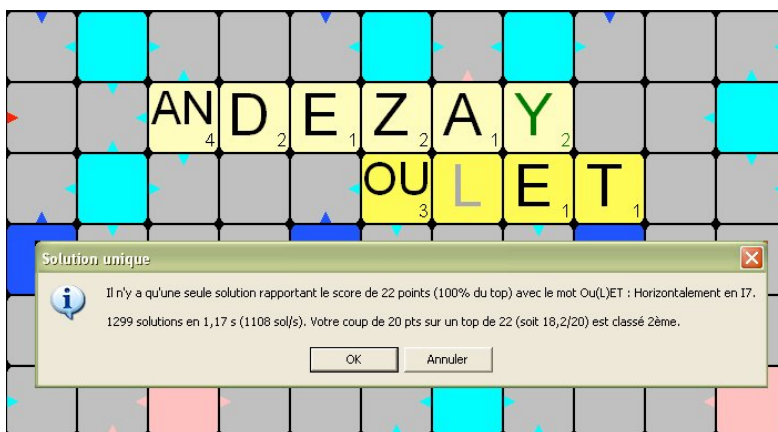
Recherche des solutions et solution retenue

Quand vous avez donné votre proposition ou passé votre tour, l'ordinateur cherche les solutions rapportant le plus de points (ou d'une qualité moindre selon le [paramétrage](#)). Dès qu'il a terminé, trois cas peuvent se présenter :

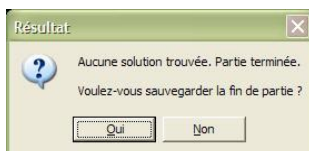
- Soit il y a **plusieurs solutions*** : dans ce cas elles sont affichées selon un **ordre de préférence**** et vous devez choisir celle qui sera retenue soit en **double cliquant** sur la solution, soit en appuyant sur la touche **Entrée** si la solution souhaitée est sélectionnée... (sauf si l'option [Placer la proposition automatiquement](#) est activée)



- Soit il n'y a qu'une solution : dans ce cas cette solution est retenue...



- Soit il n'y a aucune solution et le jeu prend fin avec possibilité d'enregistrer la [fin de partie](#) :



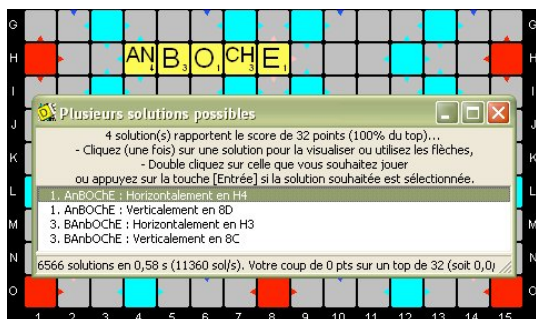
Remarques :

- comme montré dans les deux exemples ci-dessus, dans la ou les solutions retenues chaque joker utilisé est indiqué par des parenthèses entre lesquelles se trouve le jeton choisi ;
- lors de l'affichage de la solution ou des solutions trouvées, les statistiques concernant votre proposition sont affichées (score relatif et rang). Si vous avez passé votre tour, le rang de votre proposition est alors le nombre de solutions possibles plus un ;
- la qualité et le type de qualité des solutions recherchées pour la pose, sont affichés juste après leur score (dans les exemples, il s'agit de 100 % du top). La qualité est [paramétrable](#) (par défaut, les solutions recherchées sont les [tops](#)).

Notes :


- (*) Lorsqu'un ou plusieurs jokers sont à placer et que le joker est remplacé par une lettre présente au moins une deuxième fois dans le mot principal du [top](#), alors une seule possibilité est proposée. Dans l'exemple précédent où il faut choisir parmi 10 solutions, la liste propose comme [tops](#) aLATERNE ALERTENT aRANTELE LANterne et RELATENT. Il y a d'autres possibilités pour ces mots où le joker peut être placé sur la même lettre, mais pas à la même position : aLATERNE ALERTENT aRANTELE LANterne et RELATENT. Elles ne sont pas présentées, car non pertinentes. Vous pouvez néanmoins les proposer (voir [Proposition d'une solution autre qu'un top](#) ci-dessous).
- (**) Les solutions sont triées par ordre de préférence (voir ci-après) puis par ordre alphabétique du tirage. Le rang affiché avant la solution dans la liste, est déterminé suivant la règle de choix en mode *Duplicate* suivante :
 - D'abord, les solutions utilisant le moins de jokers sont prioritaires ;
 - Ensuite, si le nombre de jetons sur le chevalet est inférieur à sept alors...

- les solutions utilisant tous les jetons du chevalet sont prioritaires ;
- sinon...
 - les solutions utilisant le moins de jetons du chevalet sont prioritaires
- Enfin, les solutions ayant la valeur placée la plus faible (total de la valeur des jetons à placer) sont prioritaires.



Proposition d'une solution autre qu'un [top](#)

Si vous ne souhaitez pas jouer un [top](#) (vous suivez une partie par exemple), alors vous pouvez annuler le choix de la meilleure solution :

- s'il y a plusieurs solutions ayant le meilleur score alors cliquez sur le bouton de fermeture  ou utilisez la touche **Echap** ou la combinaison de touches **Alt+F4**,
- s'il n'y a qu'une seule solution ayant le meilleur score alors cliquez sur le bouton *Annuler* ou appuyez sur la touche **Echap**.

Dans les deux cas apparaît une boîte de dialogue vous permettant de spécifier n'importe quelle solution valide à poser sur le plateau de jeu :

Proposition de pose

Pose

Reliquat

ChLAnB OE

Afficher ma proposition

A An B Ch D E En F G H I

J K L M N Ng O On Od P R

S T U V W Y Z Z Effacer Ok

Direction

☐ Horizontalement
 ☐ Verticalement

Colonne Départ :

Ligne Départ :

Placer

Annuler

Chevalet : ÇLÂB OE

Le bouton *Afficher ma proposition* (ou touche **Entrée**) permet d'afficher les jetons, coordonnées de la case et direction de la proposition que vient de faire le joueur. Il reste alors juste à valider en appuyant sur le bouton *Placer*.

Si vous ne souhaitez pas poser la proposition du joueur, il faut alors choisir les jetons à placer puis les coordonnées et la direction de la pose sur le plateau de jeu. La première phase consiste à choisir les jetons à placer :

- Le haut de la boîte de dialogue montre les jetons à placer à gauche en noir sur fond blanc (aucun au départ) et le [reliquat](#) correspondant à droite en blanc sur fond noir (tout le tirage au départ).
- Sous les jetons affichés, apparaissent les boutons permettant de choisir les jetons :
 - Pour choisir un jeton, il suffit de taper la lettre soulignée du bouton pour les jetons à une lettre, pour ch et pour vi ;
 - Pour choisir les autres jetons à double lettre, il faut utiliser les touches suivantes : @ pour An, & pour En, \$ pour Ng, ° pour On et ù pour Ou ;
- le bouton Z (ou combinaison de touches **Ctrl+J**) permet de sélectionner un joker (espace dans la partie des jetons) ;
- le bouton *Effacer* (ou touche **Retour Arrière**) permet de retirer le dernier jeton choisi ;
- le bouton *Ok* (ou touche **Entrée**) permet de valider le choix des jetons et de passer à la phase suivante (positionnement).

La deuxième phase consiste à choisir la position de la solution sur le plateau de jeu. Pour passer à cette phase, il faut avoir choisi les jetons puis appuyé sur le bouton *Ok* ou la touche **Entrée**. La première partie est alors inaccessible et la deuxième partie devient accessible :

Proposition de pose

Pose

Reliquat

ChAnB L OE

Afficher ma proposition

A An B Ch D E En F G H I

J K L M N Ng O On Od P R

S T U V W Y Z Z Effacer Ok

Direction

☐ Horizontalement
 ☐ Verticalement

Colonne Départ :

Ligne Départ :

Placer

Annuler

Chevalet : ÇÂBL OE

La direction de la proposition et les coordonnées du premier jeton à placer sont à définir. Si vous spécifiez les coordonnées d'une case déjà occupée, les jetons se placeront à la suite et dans l'ordre choisi dans la première phase. Une fois les informations entrées, appuyez sur le bouton *Placer* ou sur la touche **Entrée**.

Proposition de pose

Pose

Reliquat

ChAnB

L OE

Afficher ma proposition

A

An

B

Ch

D

E

En

F

G

H

I

J

K

L

M

Na

O

On

Out

P

R

S

T

ui

V

W

X

Y

Z

?

Effacer

OK

Direction

☒ Horizontalement

☐ Verticalement

Colonne Départ :

6

Ligne Départ :

H

Placer

Annuler

Chevalet : ÇÂBL OE

Lorsque vous validez la position et la direction, la proposition est vérifiée comme pour [la proposition du joueur](#) :

- si un joker fait partie des jetons à placer alors on vous demande le choix du jeton à attribuer,
- si la solution n'est pas valide alors un message vous en indique la raison.

Si vous ne pouvez pas poser votre proposition, appuyez sur le bouton *Annuler* ou la touche **Echap** pour revenir au choix d'une des meilleures solutions. De là vous pourrez à nouveau revenir au choix d'une proposition.

Paramétrer le jeu

Tous les paramètres de jeu sont rassemblés dans le menu *Options* du menu principal. Voici le menu dans son état [par défaut](#) :

Journal de recherche des solutions	Ctrl+J	
<input checked="" type="checkbox"/> Générer automatiquement la Feuille de Match HTML		
Générer et afficher la liste de toutes les solutions		
<input checked="" type="checkbox"/> Enregistrer automatiquement la partie	Ctrl+A	
Qualité des solutions pour le choix de la pose...	Ctrl+Q	
Placer automatiquement la proposition		
Type de partie		
<input checked="" type="checkbox"/> Temps Limité	Ctrl+L	Blitz (1 minute) Ctrl+1
<input checked="" type="checkbox"/> Propositions invalides sanctionnées	Ctrl+S	Semi-rapide (2 minutes) Ctrl+2
		● Normale (3 minutes) Ctrl+3
Enregistrer les paramètres	Ctrl+Y	● Standard Ctrl+0
Rétablir les paramètres enregistrés	Maj+Ctrl+Y	Joker Ctrl+K
Rétablir les paramètres par défaut	Ctrl+Z	
<input checked="" type="checkbox"/> Enregistrer les paramètres en quittant	Maj+Ctrl+A	
Vider la liste des parties jouées	Ctrl+V	
Réinitialiser les records	Maj+Ctrl+Z	

Voici les paramètres qui sont modifiables selon l'ordre du menu *Options* avec entre parenthèses l'état de l'option qui correspond :

- [activation \(si coché\) ou désactivation \(décoché\) de la trace de recherche des solutions](#),
- [génération automatique \(si coché\) de la feuille de match détaillée \(HTML\)](#),
- [génération et affichage \(si coché\) de la liste de toutes les solutions du dernier coup \(HTML\)](#),
- [enregistrement automatique de la partie \(si coché\)](#),
- [qualité des solutions pour le choix de la pose](#),
- [placement automatique de la proposition \(si coché\)](#),
- [types de partie](#),
- [temps limité \(si coché\) ou illimité \(si décoché\) dans les parties en dehors des démonstrations](#),
- [propositions invalides sanctionnées \(si coché\) ou rejouées \(si décoché\)](#),
- [enregistrement des paramètres](#)
- [rétablissement des derniers paramètres enregistrés](#)
- [restauration des paramètres par défaut](#)
- [enregistrement automatique des paramètres en quittant \(si coché\)](#)
- [vidage de la liste des parties jouées](#)
- [réinitialisation de tous les records](#)

Journal de recherche des solutions

Lorsque cette option est activée (cochée), un fichier de trace est alimenté permettant de suivre les différentes étapes de recherche des solutions. Il faut être vigilant car le fichier peut vite grossir en volume. En effet, pour vous donner une idée, une partie entière peut générer un fichier de douze mégaoctets et plus de six cents mille lignes. Lorsque vous désactivez l'option (décochez), le fichier de trace est affiché. Il ressemble à ceci :


```

*1,2,4,6,7,
AEITCh=>AEITCh
AnEITCh=>EIT&nCh
BEITCh=>BEITCh
  BICHET: OK
  (b) IChET => POSE VALIDE rapportant 14 points !
ChEITCh=>EITChCh
DEITCh=>DEITCh
EEITCh=>EEITCh
EnEITCh=>EITChEn
FEITCh=>EFITCh
  ChETIF: OK
  ChETI(f) => POSE VALIDE rapportant 12 points !
FETICH: OK
  (f) ETICH => POSE VALIDE rapportant 18 points !
GEITCh=>EGITCh
HEITCh=>EHITCh
IEITCh=>EITCh
JEITCh=>EIUTCh
KEITCh=>EIKTCh
  ChIKET: OK
  Chi(k) ET => POSE VALIDE rapportant 14 points !
LEITCh=>EILTCh
MEITCh=>EINTCh
NEITCh=>EINTCh
NgEITCh=>EITChNg
OEITCh=>EIOTCh
OnEITCh=>EITChOn
OuEITCh=>EITChOu
PEITCh=>EIPTCh
REITCh=>EIRTCh
  REChIT: OK
  (r) EChIT => POSE VALIDE rapportant 14 points !
SEITCh=>EISTCh
TEITCh=>EITTCh
UiEITCh=>EITChUi
VEITCh=>EITVCh
WEITCh=>EITWCh
YEITCh=>EITYCh
ZEITCh=>EITZCh

```

Décodage du journal

Avant la recherche, une ligne de pointillés est tracée.
 Ensuite le tirage est affiché dans l'ordre courant puis trié. **Attention**, un espace indique la présence d'un joker.
Exemple (il y a un joker) :

KALOU S=> AKLOSU

Chaque case est évaluée.
 Les coordonnées sont affichées en tête de ligne (Ligne+Colonne) puis le résultat sur la recherche.
 Si la case est vide alors Libre est écrit à droite des coordonnées de la case.
 Ensuite si un placement de jetons est possible (contiguïté avec jetons présents sur le plateau), sont alors indiqués sur la ligne suivante la direction puis le nombre de jetons que l'on peut poser (min/max).
Exemple :

H1: Libre
 Horizontalement: Pose possible (6~7 jetons)

Ensuite on recherche toutes les possibilités de jetons à placer.
 Sont alors affichées la liste des numéros d'ordre des jetons selon le tirage trié en tête de recherche (affiché après les pointillés).
 Un astérisque précède le rang du jeton joker.
Exemple (*1,2,3,4,5,6 = ?,A,K,L,O,S) :

H1: Libre
 Horizontalement: Pose possible (6~7 jetons)
 *1,2,3,4,5,6,

Ensuite sont affichées les lettres des jetons choisis.
 Si un joker est présent, il y aura 26 lignes. S'il y en a deux, 676 lignes !
 A droite du tirage en lettres, le tirage est retirié si des jokers sont présents.

Exemple :

H1: Libre
 Horizontalement: Pose possible (6~7 jetons)
 *1,2,3,4,5,6,
 [...]
IAKLOS=>AIKLOS
JAKLOS=>AJKLOS
KAKLOS=>AKKLOS
LAKLOS=>AKLLOS
MAKLOS=>AKLMOS
NAKLOS=>AKLNOS
OAKLOS=>AKLOOS
PAKLOS=>AKLOPS

Si des lettres sont présentes sur le plateau de jeu, elles sont indiquées après le symbole < (après la pose) ou > (avant la pose).
Exemples (on raccroche des jetons respectivement après la lettre n et avant la lettre v du mot VAIN) :

*1,2,4,5,6,
 AALOS>VAIN=>AAAILNOSV
 *1,4,5,
 ALO<V=>ALOV

Dès qu'un mot est trouvé avec le tirage obtenu il est affiché.
 Si le mot peut être placé (c'est-à-dire que les lettres déjà placées concordent avec les lettres du mot trouvé) alors le mot OK est affiché.
Exemple :

H1: Libre
 Horizontalement: Pose possible (6~7 jetons)
 *1,2,3,4,5,6,
 AAKLOS=>AAKLOS
 KOALAS: OK


Si un ou plusieurs jokers sont présents, on évalue toutes les possibilités et on indique à droite le résultat.
 Si les autres mots formés ne sont pas corrects, c'est indiqué. Sinon, c'est indiqué POSE VALIDE et le nombre de points obtenus.
 La présence de jokers dans les solutions sont matérialisée par des parenthèses.

Exemple :

*1,2,5,
 [...]
LAO<V=>ALOV
LOVA:
VOLA: OK
 VOLA => POSE VALIDE rapportant 9 points !
 VO(L)A => Autres mots formés non valables.

Génération automatique de la feuille de match détaillée

Lorsque cette option est activée (cochée) dans le menu Options, la feuille de match détaillée sous format HTML est générée automatiquement à la fin de chaque tour si la partie a été sauvegardée au moins une fois (partie enregistrée ou ouverte).

 Pour éviter d'ouvrir le navigateur à chaque tour afin de visualiser la feuille de match détaillée, procédez comme suit :

- activez l'option Générer automatiquement la Feuille de Match HTML,
- affichez la Feuille de match détaillée (Ctrl+D),
- à la fin de chaque tour, rafraîchissez la page HTML de la feuille de match détaillée (Touche F5 ou Ctrl+R).

Génération et affichage de la liste de toutes les solutions

Lorsque cette option est activée (cochée), une page HTML est générée et affichée après chaque coup joué. Elle est toujours générée dans le même dossier que celui de l'application Diplikata.exe et se nomme toujours solutions.html. Par conséquent, chaque nouvelle page écrase la précédente. Si vous voulez la sauvegarder, utilisez la commande Enregistrer sous... depuis le navigateur avec lequel elle est affichée, puis donnez un autre nom.

Cette option n'est pas activée par défaut.

Les solutions sont triées par ordre de qualité décroissante, c'est-à-dire, selon les critères suivants :

- ordre décroissant du score de la solution, puis
- ordre croissant du nombre de jetons placés, puis
- ordre croissant de la valeur placée (somme des points des jetons placés hors bonus).

Remarque : sur les mots posés, les jokers sont indiqués par des minuscules.

Voici un exemple de page générée (sur la page HTML, le tableau est sous la grille) :

Solutions triées - Diplikata

	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15
A	#		#				D	Y	A	Z		Ch		J	E
B		#			#			K	O	R	A	L	En		
C			#				#	#	M	A	N	I			
D	#			#			#					T			#
E					#						#	Y	An		S
F	#				Z	On	T	I		F	R	E	N	N	En
G			W	E			#	V	W	E			Ui		T
H	B	L	An	#	A	P	R	E				#		S	O
I			G	O	Ch	E	#		H				#	E	D
J		B	A	G		K	On	Z	En	#				M	
K					#						#			E	
L	#			#			#				#		S	A	
M			#			#	#			#				P	
N		#			#			#					#	E	
O	#			#			#				#			L	

Tirage au tour n°20 : OSOEKLD. Nombre de solutions distinctes : 209.

Remarque : Les lettres en gris foncé sont les jokers utilisés.

Critères de tri				Solutions	
Score	Jeton(s) placé(s)	Valeur placée	Rang	Position(s) 1er jeton posé	Mot(s) posé(s)
26 pts	5 jetons	8 pts	1.	N10	HEKOLE
23 pts	4 jetons	7 pts	2.	E6	KODE
22 pts	3 jetons	6 pts	3.	E6	KOD
21 pts	4 jetons	6 pts	4.	E6	KOLE KOLO
20 pts	3 jetons	5 pts	6.	E6	KOL
19 pts	5 jetons	7 pts	7.	N10	ESKOLE
19 pts	4 jetons	5 pts	8.	E6	DOLE
18 pts	3 jetons	4 pts	9.	E6	LAD
18 pts	4 jetons	6 pts	10.	2K	ELAKE BOSKE BOSKE BOSKO
17 pts	4 jetons	4 pts	14.	E6	SOLE SOLO
17 pts	5 jetons	8 pts	16.	B3	DELKO
16 pts	3 jetons	6 pts	17.	H10	KOD
16 pts	4 jetons	5 pts	18.	2K	BODEL
16 pts	4 jetons	7 pts	19.	B4	DEKO
15 pts	5 jetons	7 pts	22.	B3	LEKMO
15 pts	4 jetons	6 pts	23.	B4	LOKE LOKO
14 pts	3 jetons	4 pts	25.	E7	ODE
14 pts	3 jetons	5 pts	26.	B5	EKO OKE
14 pts	4 jetons	6 pts	34.	K11 N12	KODE
13 pts	2 jetons	4 pts	41.	B6	KE KO

2 jetons	4 pts	43.	SD	KO2
			E6	KO
			H10	KE KO
	3 pts	47.	E7	OLE
3 jetons	4 pts	48.	H10	SED
	5 pts	49.	K11	EXKE KOLE LOKO OKLE SEKO
			N12	EXKE KOLE LOKO OKLE SEKO
4 jetons	5 pts	60.	B4	SEDO
2 jetons	3 pts	61.	E8	DE DO
3 jetons	4 pts	63.	B5	ODE
4 jetons	6 pts	64.	8K	ZOKLO
			B4	KOLE KOLO OKLE
	3 pts	68.	B6	DOE
			E6	DO
	4 pts	72.	E9	KE
			N13	EXE KLE OKE
3 jetons	3 pts	76.	H10	SEL
	4 pts	77.	K11	DELE DESE DOLE LESE SEKE
			N12	DELE DESE DOLE LESE SEKE
	5 pts	87.	7B	DEKO
4 jetons	5 pts	90.	B4	DOLE
	2 pts	91.	E8	LE LO
2 jetons	3 pts	93.	E9	DE
	4 pts	94.	7B	DOK
3 jetons	4 pts	95.	B5	ILO
	6 pts	96.	6C	DEKOD
4 jetons	4 pts	97.	B4	OSLE SOLE SOLO

1 jeton	2 pts	100.	8E
	3 pts	101.	10A
			N1
	2 pts	103.	SD
			E6
	3 pts	111.	N1
	4 pts	113.	K1
			B5
	3 pts	115.	K1
			N1
	4 pts	124.	7B
	5 pts	125.	2K
			6C
4 jetons	6 pts	130.	O1
1 jeton	1 pt	131.	8E
	2 pts	132.	B6
	3 pts	136.	8K
			K1
2 jetons			1F
	4 pts	140.	2K
			6D
	4 pts	145.	2K
			6C
	5 pts	147.	7C
			O1
	1 pt	149.	10A
			10A
1 jeton	2 pts	151.	N1

Enregistrement automatique de la partie

Cette option permet d'enregistrer automatiquement la partie en cours après chaque coup joué. L'option n'est effective qu'après avoir enregistré une première fois manuellement la partie.

Attention : si l'option est activée et qu'une partie se termine, celle-ci n'est pas enregistrée après le dernier coup. L'enregistrement de fin de partie est demandé explicitement. Si vous répondez Non, il n'est alors plus possible d'enregistrer la fin de partie.

Qualité des solutions pour le choix de la pose

Lorsque l'on choisit la rubrique Qualité des solutions pour le choix de la pose dans le menu Options ou lorsque l'on utilise la combinaison de touches Ctrl+Q, la boîte de dialogue suivante apparaît :

Qualité des solutions de la liste pour le choix de la pose

Type de qualité de la pose

☒ Top (100%)

☐ Rapport Score/Top

☐ Rang (1er=100%)

0%

100%

Qualité : 100%

OK

Annuler

Par défaut (comme ci-dessus), la ou les solutions proposées pour la pose sont des tops. Il est donc possible de demander d'afficher des solutions de moindre qualité en fonction de deux types de qualité possibles :

- Le rapport entre le score et le top. Par exemple, si le top est de 50 points et que l'on a choisi une qualité de 75 % du top alors on affichera la liste des solutions dont le score sera supérieur ou égal et le plus proche de 38 points (75 % de 50 points arrondis au point près).
- Le rang de la solution suivant l'ordre décroissant du score sachant que 100 % correspond à premier. Par exemple, si le nombre de solutions est de 234 et que l'on a choisi une qualité de 90 % du rang alors on affichera la solution qui est au douzième rang (1+234*5/100 en retirant la partie décimale).

Lorsque vous changez le type de qualité, la valeur de la qualité est changée et définie par défaut :

- pour le type Top, la qualité est fixée à 100 % (non modifiable),
- pour le type Rapport Score/Top, la qualité est fixée à 50 % (modifiable avec un minimum de 10 %),
- pour le type Rang, la qualité est fixée à 90 % (modifiable avec un minimum de 50 %).

Remarques :

- la qualité et le type de qualité sont pris en compte dans l'enregistrement, la réinitialisation et le chargement des paramètres ;
- la qualité et le type de qualité sont affichés sur la liste des solutions ou le message de la solution unique à côté du score de ou des solutions proposées.

Placement automatique de la proposition

Cette option (d  coch  e par d  faut) permet de placer automatiquement et sans confirmation la proposition    la place d'un des tops propos  s. Si l'option est coch  e, le choix d'un top de la [liste des solutions](#) entra  ne automatiquement le placement de la proposition sauf dans les cas suivants :

- Si la proposition    placer contient des jokers, les lettres qui doivent figurer sur les jokers sont demand  es une nouvelle fois. Si le choix des lettres entra  ne une proposition incorrecte, la bo  te de dialogue de [proposition de pose](#) s'affiche alors.
- Si le joueur passe son tour, la bo  te de dialogue de [proposition de pose](#) s'affiche.

Types de partie

Il est possible de choisir un type sp  cifique de partie au niveau du temps de r  flexion et au niveau du tirage.

Attention :

- Les param  tres de type de partie ne concernent que les nouvelles parties et non une partie en cours.
- Une fois qu'une partie est commenc  e, ces param  tres ne peuvent plus   tre chang  s au niveau de la partie.

Pour modifier les param  tres de type de partie, il faut aller dans le menu *Options / Type de partie* :

Blitz (1 minute)	Ctrl+1
Semi-rapide (2 minutes)	Ctrl+2
• Normale (3 minutes)	Ctrl+3
• Standard	Ctrl+0
Joker	Ctrl+K

Temps de r  flexion

Il est possible de jouer une partie avec un temps de r  flexion normal ou r  duit :

- soit une partie **normale** (par d  faut) avec un temps de r  flexion classique de 3 minutes, en choisissant la rubrique *Normale (3 minutes)* ou en utilisant le raccourci clavier **Ctrl+3**,
- soit une partie **semi-rapide** avec un temps de r  flexion classique de 2 minutes, en choisissant la rubrique *Semi-rapide (2 minutes)* ou en utilisant le raccourci clavier **Ctrl+2**,
- soit une partie **blitz** avec un temps de r  flexion classique d'1 minute, en choisissant la rubrique *Blitz (1 minute)* ou en utilisant le raccourci clavier **Ctrl+1**,

Tirage

Il est possible de jouer une partie avec un tirage standard ou avec une r  gle particuli  re :

- soit une partie **standard** (par d  faut) avec un tirage classique, en choisissant la rubrique *Standard* ou en utilisant le raccourci clavier **Ctrl+0** (z  ro),
- soit une **partie joker** avec un tirage comportant au moins un joker, en choisissant la rubrique *Joker* ou en utilisant le raccourci clavier **Ctrl+K**.

Parties joker

Dans une partie joker, lorsque l'on compl  te un tirage qui n'a pas de joker dans le reliquat et qu'il reste au moins un joker dans le sac, un joker est syst  matiquement tir  . Lorsqu'un jeton joker est jou  , il est   chang   avec un jeton portant la lettre correspondante au joker si ce dernier est disponible dans le sac, sinon le joker est laiss   sur le plateau et n'est pas   chang  .

Remarques :

- Les lettres plac  es qui ont   t     chang  es avec un joker sont color  es en **vert** sur le plateau de jeu.
- Les jokers qui sont rest  s sur le plateau faute de pouvoir   tre   chang  s apparaissent en **vert** dans les feuilles de match.
- Les records de partie joker apparaissent en **vert** dans le tableau des [records](#).
- Dans la [liste des parties jou  es](#), les noms de parties joker apparaissent en **vert** et une ligne de moyennes, r  serv  e aux parties joker, a   t   ajout  e.

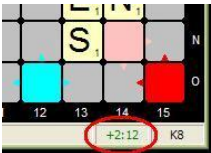
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
A								D ₂							
B								E ₁							
C								T ₁							
D								A ₁							
E					R ₃			N ₁							
F					E ₁			Z ₂				H ₂	E ₁		
G					T ₁			W ₂	A ₁			G ₃	A ₁		
H					V ₁	O ₁	L ₁	O ₁	T ₁	E ₁					
I					R ₃			A ₁							
J					I ₁										
K					K ₃										

Tour	Tirage	Pos	Proposition	Pos	Solution	Score/Jou��/Top
1.	����?VTE	H7	ETONE	H4	VOL��TE	8 30 30
2.	EWI?GAD	8F	DETWI	G7	WAGA	7 27 27
3.	EIDPKR? 4D	EKRIVE _N	SE	RETORIK	24 48 48	
4.	DHN?AEE	6C	A?EN	F10	HE	19 65 65
5.	DN?AE?Z	J1	PREZIAN	8A	DETANZAT��	62 89 89

Tirage		Proposition		Solution jou��e		Score Tour		Score Partie		Tps r��flexion		Statistiques																
T	Tirage	Pos	Mot principal	Pos	Mot principal	Prp	Jou��	Top	Prp	Jou��	Top	Tour	Partie	Rang	Solutions	Dont B.50	Niveau de difficult��	Rech. sol. (s)	N�� Sol./s	Temps	Rang	Solutions	B.50	N�� de diff.	R.sol. (s)	N�� Sol./s	T	P
1.	Q����?VTE	H7	ETONE	H4	VOL��TE	8	30/30	8	30/30	2.15	2.15	1081��me	sur 4424		*****	0,55	8088	2.15	1081��me	sur 4424		*****	0,55	8088	5,3	5,3		
2.	EWIRGAD	8F	DETWI	G7	WAGA	7	27/27	15	57/57	0.50	3.05	1462��me	sur 2924		*****	1,30	2254	1.33	1367��me	sur 3674		*****	0,92	3985	5,2	5,3		
3.	EIDPKR?	4D	EKRIVE��	SE	RETORIK	24	48/48	39	105/105	0.46	3.51	36��me	sur 1429		*****	1,26	1130	1.17	750��me	sur 2925		*****	1,04	2823	10,0	7,4		
4.	DHN?AEE��	6C	A?EN	F10	HE	19	65/65	58	170/170	6.56	10.48	71��me	sur 1965		*****	1,77	1113	2.42	540��me	sur 2685		*****	1,22	2203	5,8	6,8		
5.	DN?AE?Z	J1	PREZIAN	8A	DETANZAT��	62	89/89	120	259/259	2.19	13.07	3��me	sur 22799	3	*****	24,80	919	2.37	1080��me	sur 6708	0,6	*****	5,93	1130	13,9	9,3		

Limitation du temps

Le temps de r  flexion et de pose des jetons sur le plateau de jeu est de trois minutes par d  faut (voir [Types de partie / Temps de r  flexion](#)). Le temps restant est indiqu   en bas    droite du plateau de jeu.



Suivant l'  tat de l'option :

- si le temps est illimité (décoché), le signe devant le temps et la couleur indiquent s'il s'agit du temps restant sur trois minutes (signe + et couleur **verte**) ou du temps écoulé depuis trois minutes (signe - et couleur **rouge**) ;
- si le temps est limité (coché) et qu'il est écoulé, votre proposition est considérée comme inexistante et ne rapporte aucun point pour le tour courant.

Propositions invalides sanctionnées

Votre proposition est considérée comme invalide si :

- la case centrale n'est pas recouverte au premier tour,
- les jetons sélectionnés sur le **chevalet** (en rouge) ne peuvent être tous posés sur le plateau de jeu,
- aucun des jetons posés n'est contigu (horizontalement ou verticalement) à un jeton déjà présent sur le plateau de jeu,
- un des mots formés par les jetons joués n'existe pas dans le dictionnaire de référence.

Lorsque votre proposition est invalide alors :

- si l'option est activée (cochée), votre proposition ne rapporte aucun point et on passe au tour suivant,
- si l'option n'est pas activée (décochée), vous devez chercher et proposer une autre solution dans le reste du temps imparti le cas échéant.

Enregistrement des paramètres

Le changement des options précédentes, n'est pas pris en compte lorsque l'on quitte et on relance le jeu.
Pour être certain de toujours avoir les options courantes au démarrage, il faut choisir la rubrique *Options / Enregistrer les paramètres* ou utiliser la combinaison de touches **Ctrl+Y**.

Remarques :

- les deux options suivantes du menu *Affichage* sont également sauvegardées :
 - l'option de format d'affichage des rapports affichés dans les pages de **statistiques** en HTML (Pourcentage ou note sur 20),
 - l'option d'affichage des nouveaux **records** ;
- Les dimensions du plateau de jeu et du **chevalet** sont sauvegardées.
- La source courante de la **recherche de définition des mots** est sauvegardée.

Rétablissement des derniers paramètres enregistrés

Pour rétablir les **derniers paramètres enregistrés**, choisissez la rubrique *Rétablir les paramètres enregistrés* ou utilisez la combinaison de touches **Maj+Ctrl+Y**.

Restauration des paramètres par défaut

Lorsque les paramètres ont été modifiés et enregistrés, il est possible de revenir aux paramètres par défaut (Paramétrage au moment de l'installation).
Pour ce faire, il faut choisir la rubrique *Options / Restaurer les paramètres par défaut* ou utiliser la combinaison de touches **Ctrl+Z**.
Les options par défaut sont montrées sur la figure **ici**.

Attention : les options par défaut restaurées **ne sont pas enregistrées**.
Pour avoir les options par défaut au démarrage, il faut également choisir la rubrique *Options / Enregistrer les paramètres*.

Enregistrement automatique des paramètres en quittant

Pour automatiquement **enregistrer les paramètres** dès que vous quittez Diplikata (option par défaut), cochez la rubrique *Enregistrer les paramètres en quittant* ou utilisez la combinaison de touches **Maj+Ctrl+A** si l'option est décochée.

Vidage de la liste des parties jouées

La liste des **parties jouées** peut être vidée en choisissant cette option (ou en appuyant sur **Ctrl+V**).

Réinitialisation de tous les records

Les **records** peuvent être tous réinitialisés en choisissant cette option (ou en appuyant sur **Maj+Ctrl+Z**).

Autres actions en cours de jeu

Au cours d'une partie, vous pouvez :

- **passer votre tour**,
- **changer le tirage**,
- **proposer un tirage**,
- **rechercher des mots**,
- **lister des mots à lettres chères**,
- **rechercher la définition d'un mot**.

Toutes ces actions correspondent à une rubrique du menu *Actions* :

Passer son tour	Ctrl+P
Changer le tirage	Ctrl+H
Proposer un tirage	Ctrl+R
Rechercher des mots...	Ctrl+M
Lister des mots à lettres chères...	Maj+Ctrl+L
Rechercher la définition d'un mot...	Maj+Ctrl+D

Passer votre tour

Lorsque vous avez la main lors d'une partie et que vous ne souhaitez pas donner de proposition, vous passez la main en choisissant la rubrique de menu *Actions / Passer son tour* ou en utilisant la combinaison de touches **Ctrl+P**. C'est alors au tour de l'ordinateur de chercher la meilleure solution.

Changer le tirage

Lorsque vous avez la main lors d'une partie et que le tirage ne vous convient pas, vous pouvez le changer rapidement en laissant le hasard choisir à votre place en choisissant la rubrique de menu *Actions / Changer le tirage* ou en utilisant la combinaison de touches **Ctrl+H**.

Cette action n'est possible que s'il reste au moins sept jetons dans le sac. Dans ce cas, tous jetons du **chevalet** sont changés.

Proposer un tirage

Lorsque vous avez la main lors d'une partie et que vous souhaitez avoir un tirage donné, vous pouvez en proposer un en choisissant la rubrique de menu *Actions / Proposer un tirage* ou en utilisant la combinaison de touches **Ctrl+R**.



Vous pouvez utiliser le clavier pour choisir un tirage...

- Pour ajouter un jeton, il suffit de taper la lettre soulignée du bouton pour les jetons à une lettre, pour ch et pour ui ;
- Pour ajouter un jeton à double lettre sans raccourci affiché, il faut utiliser les touches suivantes : @ pour An, & pour En, \$ pour Ng, ° pour On et ù pour Ou (les raccourcis apparaissent en survolant le bouton) ;
- Pour retirer le dernier jeton ajouté, il faut utiliser la touche **Retour Arrière** ;
- Et enfin, la touche **Entrée** permet de terminer l'opération.

La proposition du tirage est soumise à deux conditions :

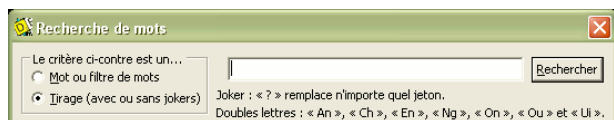
- Les jetons du reliquat (en fond gris sombre) ne peuvent pas être changés. Cependant, vous pouvez changer d'abord tout le tirage (**Ctrl+H**) puis proposer un nouveau tirage complet (**Ctrl+R**).
- Les jetons proposés (en fond gris clair) doivent être présents dans le sac. Vous devez donc, au cours d'une partie, toujours respecter le nombre limité d'exemplaires de chaque lettre ou joker.

Attention : si un tirage est proposé lors d'un tour, aucun record pour ce tour et pour cette partie n'est enregistré.

Rechercher des mots

Si vous avez du mal à trouver des mots au cours d'une partie, vous pouvez demander de l'aide en demandant les mots correspondant à un *tirage* ou les mots correspondant à un *filtre*, avec ou sans *jokers*.

Pour ce faire, choisissez la rubrique de menu Actions / Rechercher des mots... ou en utilisant la combinaison de touches **Ctrl+M**. Cette boîte de dialogue apparaît :

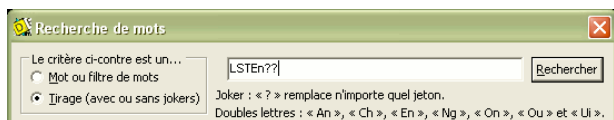


Vous avez deux possibilités :

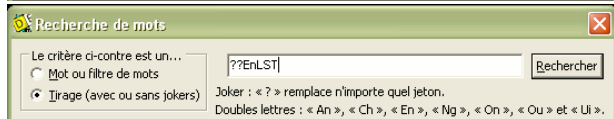
- soit vous cherchez un mot qui utilise certains jetons (par exemple, un mot de six jetons utilisant L, En, s et T),
- soit vous cherchez un mot dont vous avez certains jetons déjà placés (par exemple un mot de cinq jetons qui commence par En et qui finit par An).

Pour exprimer le souhait d'avoir n'importe quel jeton, il faut utiliser le point d'interrogation (?). Ainsi, les deux exemples précédents doivent être demandés de cette manière :

- pour le premier exemple, il y a plusieurs façons de demander :

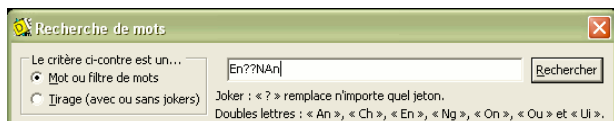


ou alors



, etc.

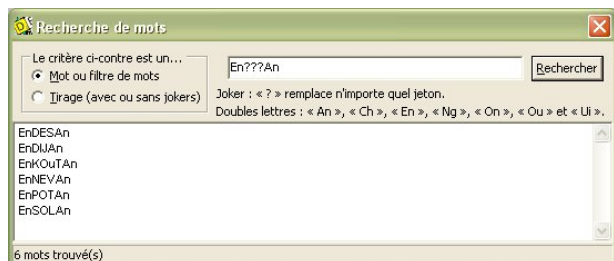
- pour le deuxième exemple, il n'y a qu'une seule façon de demander :



Vous devez impérativement entrer les lettres en MAJUSCULE, sauf pour les doubles lettres comme An, Ch, En, Ng, On, Ou et Ui pour lesquelles la deuxième lettre est en minuscule. Si vous tentez d'entrer un C sans h à la suite ou une lettre en minuscule sans la bonne lettre avant, vous aurez un message d'erreur :



Une fois que vous avez formulé votre demande, appuyez sur le bouton Rechercher : le résultat s'affiche en dessous.



Il est possible alors de copier la liste dans le presse-papiers :

- faites un clic droit sur la liste de mots affichée,

- choisissez *Sélectionner tout* (**Ctrl+A**),
- choisissez enfin *Copier* (**Ctrl+C**).

Remarque : la recherche de mots peut être utilisée en dehors d'une partie.

Lister des mots à lettres chères

Afin de connaître la plupart des mots comportant des [lettres chères](#), cette rubrique vous permet de créer des listes de mots à votre guise. Lorsque vous choisissez la rubrique *Lister des mots à lettres chères...* du menu **A**ctions (**Maj+Ctrl+L**), cette boîte de dialogue s'affiche :

Génération d'une liste de mots avec lettres chères

Générer la liste des mots de 2 à 15 jetons comportant... 1 An + 1 En + 1 On.

Un nombre exact de jetons :

An

☐ Aucun An

☒ Un seul An

☐ Deux An

☐ Trois An (nécessitant 1 joker)

En

☐ Aucun En

☒ Un seul En

☐ Deux En

☐ Trois En (nécessitant 1 joker)

On

☐ Aucun On

☒ Un seul On

☐ Deux On

☐ Trois On (nécessitant 1 joker)

F

☒ Aucun F

☐ Un seul F

☐ Deux F

☐ Trois F (nécessitant 1 joker)

V

☒ Aucun V

☐ Un seul V

☐ Deux V

☐ Trois V (nécessitant 1 joker)

H

☒ Aucun H

☐ Un seul H

☐ Deux H (nécessitant 1 joker)

Ng

☒ Aucun Ng

☐ Un seul Ng

☐ Deux Ng (nécessitant 1 joker)

Ui

☒ Aucun Ui

☐ Un seul Ui

☐ Deux Ui (nécessitant 1 joker)

Un nombre exact de valeurs :

Jetons à 4 pts (An, En, On, F, V)

☒ Aucune lettre à 4 points

☐ Une seule lettre à 4 points

☐ Deux lettres à 4 points

☐ Trois lettres à 4 points

☐ Quatre lettres à 4 points

☐ Cinq lettres à 4 points

Jetons à 10 points (H, Ng, Ui)

☒ Aucune lettre à 10 points

☐ Une seule lettre à 10 pts

☐ Deux lettres à 10 pts

☐ Trois lettres à 10 pts

☐ Quatre lettres à 10 pts

Réinitialiser

Générer

Annuler

Remarque

La liste des mots est générée dans un fichier texte nommé "listemots.txt" dans le dossier de Diplikata.

Il y a quatre étapes pour générer une liste de mots :

1. Choisissez d'abord la taille des mots de la liste en définissant la taille minimale et maximale en haut de la fenêtre ;
2. Choisissez ensuite le type de critères :
 - soit en choisissant un nombre exact d'exemplaires pour chacune des [lettres chères](#) (An, En, On, F, V, H, Ng et Ui) en cliquant sur le bouton radio *Un nombre exact de jetons* ou en utilisant le raccourci clavier **Alt+L**,
 - soit en choisissant un nombre exact d'exemplaires pour chacune des [valeurs chères](#) (4 et 10 points) en cliquant sur le bouton radio *Un nombre exact de valeurs* ou en utilisant le raccourci clavier **Alt+V** ;
3. Choisissez enfin le nombre exact d'exemplaires souhaité pour chaque lettre ou chaque valeur ;
4. Pour terminer, appuyez sur le bouton **G**énérer ou utilisez le raccourci **Alt+G** : la liste est créée dans un fichier nommé `listemots.txt` puis est affiché* dans votre éditeur de texte par défaut.
5. Si vous souhaitez refaire une liste de mots, utilisez le bouton **R**éinitialiser (ou le raccourci **Alt+R**) pour remettre tous les critères à zéro ;
6. Pour fermer la boîte de dialogue, utilisez le bouton *Annuler* ou la touche **Echap**.

(*) Dans l'éditeur de texte, utilisez la propriété *Retour à la ligne automatique* (*Word Wrap* en anglais) car chaque liste de mots par taille est sur une seule ligne. Voici un exemple :

Liste de mots de 2 à 15 jetons comportant 1 An + 1 En + 1 On.

Mots de 5 jetons
AnDEnMon
1 mot de 5 jetons trouvés.

Mots de 6 jetons
BAnDONNEn ChAnTONNEn EnKOnSYAn EnTAnSYOn MAnGonMEn TAnPOnNEn
6 mots de 6 jetons trouvés.

Mots de 7 jetons
EnKOnPETAn EnKOnSEKAn EnKOnSYAnS
3 mots de 7 jetons trouvés.

Mots de 8 jetons
AnPRIZOnNEn AnPWAZOnNEn
2 mots de 8 jetons trouvés.

Nombre total de mots trouvés : 12

Rechercher la définition d'un mot

Lorsque vous ne connaissez pas un mot, vous pouvez chercher sa définition sur internet si vous êtes connecté. Pour ce faire, choisissez la rubrique *Rechercher la définition d'un mot...* dans le menu **A**ctions ou utilisez la combinaison de touches **Maj+Ctrl+D** même si le menu n'est pas accessible.

Une boîte de dialogue s'affiche alors. Le champ **S**ource est le nom du site où sera recherché la définition du mot saisi dans le deuxième champ. Par défaut, il n'y a qu'une source :

Recherche de la définition d'un mot

Source :

Haiti-Référence

Mot :

ayisyen

Rechercher

Personnaliser

Annuler

Lorsque vous avez saisi un mot dans le deuxième champ, appuyez sur le bouton **R**echercher ou **Alt+R** ou **Entrée** pour afficher la définition dans votre navigateur par défaut sur le site choisi :

Diksyonè sa gen: 12.874 mo ou fraz
This dictionary contains: 12.874 entries.
Ce dictionnaire contient 12.874 mots ou expressions

5 DÈNYE MO / LAST FIVE ADDITIONS / 5 DERNIERS MOTS

12870. Fè tankou tout moun (phr.)
12871. Fè w toupiti (loc. v.)
12872. En (adj)

Recherche de la définition d'un mot

Source : Haiti-Référence

Mot : ayisyen

Rechercher Personnaliser Annuler

Tape yon mo ou kòmansman yon mo
Type a word or its first letter(s)
Taper un mot ou ses premières lettres

ayisyen


☒ Mo Kreyol | Creole word | Terme créole
☐ Mo angle | Reverse lookup | Recherche inversée

page 1 of page 1

☒ Ayisyen (n.) ::
☒ Ayisyèn (n.) ::
...

Ou wè yon fot, souple, montre nou li.

En cliquant sur le mot Ayisyen, on obtient la traduction en français et anglais et un exemple de phrase en haïtien :

AYISYEN (N.) 

English:
Haitian.
Male native of Ayiti.
....

Français:
Haïtien.
....

..- Gen plis Ayisyen Nouyòk pase tout lòt vil an Ayiti eksepte Pòtoprens.

La recherche de définition est contextuelle en cours de jeu. Vous pouvez utiliser la combinaison de touches **Maj+Ctrl+D** dans trois situations :

- lorsque l'ordinateur propose [plusieurs solutions](#) : dans ce cas, sélectionnez la ligne de la solution souhaitée (avec les touches **Haut/Bas** ou le clic mais pas avec la touche **Entrée** ou le double clic) puis appuyez sur **Maj+Ctrl+D** ;
- lorsque l'ordinateur ne propose qu'[une seule solution](#) : dans ce cas, appuyez sur le bouton *OK* de la boîte de dialogue qui affiche la solution unique puis appuyez sur **Maj+Ctrl+D** ;
- lorsque vous [proposez un mot à poser](#) : dans ce cas, appuyez sur le bouton *Placer* de la boîte de dialogue de proposition de la pose puis *OK* à l'affichage du score puis sur **Maj+Ctrl+D**.

Dans ces trois cas, le mot est automatiquement proposé dans la boîte de dialogue de recherche de définition et il suffit alors d'appuyer sur la touche **Entrée** pour afficher la définition dans le navigateur internet.

Remarques :

- Au moment de la [sauvegarde des paramètres](#), la source de définitions utilisée en dernier est sauvegardée,
- Au moment du [rétablissement des paramètres par défaut](#), la première source de la liste est chargée.

Personnaliser les sources de définitions

Il est possible d'ajouter des sources de données. Pour ce faire, appuyez sur le bouton *Personnaliser* sur la boîte de dialogue de recherche de définition. Une fenêtre apparaît dans laquelle sont affichés les noms et adresses des sources de définitions actuellement utilisées :

Personnalisation des sources de définitions

Vous pouvez définir quatre sources de définitions supplémentaires ci-dessous (nom et adresse).
Pour remplacer le mot à rechercher dans l'adresse, utilisez %s.

Mot pour tester
ayisyen

Nom de la source des définitions	Adresse de la page de définition (http://...)	
1. Haiti-Référence	http://www.haiti-reference.com/creole/diction/display.php?action=search&word=	Tester
2.		Tester
3.		Tester
4.		Tester
5.		Tester
6.		Tester
7.		Tester
8.		Tester

OK Annuler

- La première ligne concerne la source prédéfinie et ne peut être modifiée.
- Les sept dernières lignes sont réservées à l'ajout de sources personnalisées.
- L'adresse doit être valide et commencer par `http://` afin qu'elle soit prise en compte par le navigateur par défaut.
- L'adresse du site doit obligatoirement contenir le mot à rechercher et doit supporter le mot écrit en minuscule. Pour ce faire, il faut insérer les deux caractères `%s` dans l'adresse : ils remplaceront le mot lors de la recherche.
- Utilisez les boutons *Tester* sur la droite pour vérifier que les adresses fonctionnent bien. Le champ situé au dessus des boutons permet de tester un mot. Entrez un mot puis appuyez sur le bouton en face de l'adresse que vous voulez tester.

Statistiques

Graphe d'évolution	Ctrl+G
Situation des jetons	Ctrl+I
✓ Nouveaux records	Ctrl+X
Feuille de match Détaillée (HTML)	Ctrl+D
Records (HTML)	Ctrl+C
Parties jouées (HTML)	Ctrl+U
● Rapports sous forme de %	
Rapports sous forme de note (/20)	

Il y a cinq sources d'informations sur une partie en cours accessibles depuis le menu *Affichage* (voir ci-dessus) :

- La [feuille de match](#) qui est située à droite du plateau de jeu et qui peut être masquée ou affichée en choisissant la rubrique *Affichage* | *Feuille de match* ou en utilisant la combinaison de touches **Ctrl+F**,
- Le [graphe d'évolution](#) qui s'affiche en lieu et place de la feuille de match lorsque vous choisissez la rubrique *Affichage* | *Graphe d'évolution* ou en utilisant la combinaison de touches **Ctrl+G**.
- La [situation des jetons](#) lorsque vous choisissez la rubrique *Affichage* | *Situation des jetons* ou en utilisant la combinaison de touches **Ctrl+I**,
- La [feuille de match détaillée \(HTML\)](#), qui s'affiche en plein écran lorsque vous choisissez la rubrique *Affichage* | *Feuille de match Détaillée (HTML)* ou en utilisant la combinaison de touches **Ctrl+D**,
- La liste des [records](#) (HTML) qui s'affiche en plein écran lorsque vous choisissez la rubrique *Affichage* | *Records (HTML)* ou en utilisant la combinaison de touches **Ctrl+C**.

La seule statistique hors partie est la liste des [parties jouées](#).

Options d'affichage

Il y a deux options d'affichage ([sauvegardées avec les paramètres](#)) qui concernent les records et les pages HTML :

- le format d'affichage des rapports *Score proposition* sur *Score* [Top](#), qui concerne toutes les pages HTML générées (voir le menu *Affichage* ci-dessus), propose deux choix :
 - soit en pourcentage (option par défaut),
 - soit en note sur 20 ;
- l'affichage des nouveaux [records](#) en temps réels (activée par défaut). Le raccourci clavier est **Ctrl+X**.

Feuille de match

Tour	Tirage	Pos	Proposition	Pos	Solution	Score/Joué/Top		
1.	ERMZADO	H7	PDE	H5	APRE	14	16	16
2.	MZORCEG	C8	COSE	I3	GOCE	11	19	19
3.	KAREÜZL	C8	ELÜZ	H1	ELÄ	14	31	31
4.	KRÜZÉLI	C5	KE	J6	FÜZÉ	16	31	31
5.	WZNNHVO	8E	WOZE	9I	HÉ	6	24	24
6.	WZNNHVO	C8	ZON	C8	VWE	8	14	14
7.	ZMNOTÜI	I1	BÜI	F5	ZÜTI	7	19	19
8.	NNO?PFT	C3	FO	F10	FRNI	8	32	32
9.	OTB?GSD	3C	CÄG	15K	SÜTD	13	24	24
10.	BCULNAA	C3	CA	J2	FAG	20	25	25
11.	WLNACYT	I2B	LWAYE	12A	CANTYE	12	22	22
12.	WLOËTKR	I10	HÉ	B9	KOPALÉ	14	30	30
13.	WTEIEEE	A14	TÉ	G3	WE	11	17	17
14.	SMOSEJE	5D	SEZ	A14	JE	8	15	15
15.	SMOSEZE	5D	SEZ	14H	SEHES	8	15	15
16.	OZDÄAPY	9C	KAPO	A7	DVAZ	9	28	28
17.	OÄPSLIE	D9	ÄSIT	13K	ÄNI	16	31	31
18.	OPSLROA	15L	APÉ	15L	APÉ	24	24	31
19.	OSOETMA	-		C10	MANI	0	23	23
Cumuls Score/Joué/Top :						219	440	447

La feuille de match affichée par défaut à droite du plateau de jeu, est succincte. Elle donne les informations essentielles de la partie pour chaque tour :

- le tirage,
- le mot principal formé avec les jetons posés (de votre proposition et de la solution retenue),
- la position du premier jeton posé (de votre proposition et de la solution retenue) commençant par une lettre si le mot est horizontal ou un chiffre si le mot est vertical,
- le score obtenu de votre proposition (l'astérisque indique qu'il s'agit d'un [top](#)), de la solution retenue et du [top](#),
- le cumul des scores correspondants.

Voici la légende utilisée dans la feuille de match :

Nature et style	Description
SCORE	Vos scores (en gras) : score par tour et cumul de points.
SCORE	Score (souligné) incluant un bonus de 50 points pour avoir placé les sept jetons sur le plateau de jeu.
ÂÇÊÎŌÛ	Jeton avec lettre double : Â = An, Ç = Ch, Ê = En, Î = Ui, Ŋ = Ng, Ō = On, Û = Ou.
JETON	Lettre (soulignée) correspondant à un jeton posé sur le plateau de jeu (pour une solution ou une proposition) ou à un nouveau jeton (pour un tirage et à partir de la version 1.6.6).
JETON	Jeton (en gris foncé) attribuée à un jeton joker posé sur le plateau de jeu.
JETON	Jeton (coloré) correspondant à un jeton posé sur une case bonus de la même couleur.
JETON	Jeton ou joker ? (en italique) correspondant à un nouveau jeton du tirage (jusqu'à la version 1.6.5).
JETON	Jeton ou joker ? (en majuscule, ni souligné, ni en italique) correspondant au reliquat (pour un tirage) ou existant déjà sur le plateau de jeu (pour une solution ou une proposition).
JETON	Jeton substitué à un joker (parties joker uniquement).
?	Jeton du tirage correspondant à un joker.

Feuille de match détaillée en HTML

La feuille de match détaillée est une version enrichie d'informations complémentaires comme :

- le temps de réflexion ainsi que le cumul de la partie,
- le rang de votre proposition par rapport au nombre de solutions trouvées ainsi que le rang moyen et le nombre moyen de solutions dans la partie,
- la proportion *Score/Top* ainsi que la proportion *Cumul Score/Top Partie*,
- le [niveau de difficulté](#) calculé à partir du nombre de solutions dépassant la moitié du score du [top](#) (voir bulle d'aide dans l'exemple ci-dessous) ainsi que le [niveau de difficulté](#) moyen de la partie,
- le nombre de solutions ayant un bonus de 50 points (ainsi que le nombre moyen par tour). Au premier tour, ce nombre est divisé par 14 ce qui correspond au nombre de placements différents pour un mot de sept lettres. Cette particularité est signalée par un astérisque (*) comme dans l'exemple ci-dessous.

Exemple de feuille de match détaillée :

Tirage		Proposition		Solution jouée		Score Tour		Score Partie		Tps réflexion		Statistiques															
T	Tirage	Pos	Mot principal	Pos	Mot principal	Prp	Joué	Top	Prp	Joué	Top	Tour	Partie	Rang	Solutions	Dont B.50	Niveau de difficulté	Rech. sol. (s)	Nb Sol/s	Moyennes						Scores/20	
																				Temps	Rang	Solutions	B.50/Nb de diff	Rsol (s)	Nb Sol/s	T	P
1	ERMZAP0	10	PRE	15	APRE	14	16	16	14	16	16	1.27	1:27	57ème	sur 588	*****	1,06	553	1.27	57ème	sur 588	*****	1,06	553	17,5	17,5	
2	MZOCHSG	6	CHOSE	13	GOCHÉ	11	19	19	25	35	35	2.05	3:32	28ème	sur 135	*****	1,14	118	1.46	54ème	sur 361	*****	1,10	328	11,6	14,3	
3	KANEBOZL	6	BLONZ	11	BLAN	14	31	31	39	66	66	1.42	5:14	67ème	sur 168	*****	1,16	145	1.45	69ème	sur 297	*****	1,12	265	9,0	11,8	
4	KEONZEnLI	6	KE	16	KONZEn	16	31	31	55	97	97	1.14	6:27	23ème	sur 148	*****	1,03	143	1.37	55ème	sur 259	*****	1,10	237	10,3	11,3	
5	WZNHHYO	12	WOZE	11	HEZ	6	24	24	61	121	121	0.58	7:26	26ème	sur 47	*****	1,16	41	1.29	60ème	sur 217	*****	1,11	196	5,0	10,1	
6	WZNHHVOE	6	ZON	6	YWE	8	14	14	69	135	135	3.33	10:59	26ème	sur 81	*****	0,78	104	1.50	55ème	sur 194	*****	1,05	184	11,4	10,2	
7	ZNNOTOnI	11	BOuTI	15	ZONuTI	7	19	19	76	154	154	2.07	13:06	55ème	sur 104	*****	0,80	130	1.52	58ème	sur 181	*****	1,02	178	7,4	9,9	
8	NNOZFFT	6	Q	10	FEEN	8	32	32	84	186	186	4.28	17:34	361ème	sur 1045	*****	2,03	515	2.12	93ème	sur 289	*****	1,14	253	5,0	9,0	
9	OTBRGSD	16	GAnG	15E	SENuOD	13	24	24	97	210	210	2.17	19:51	98ème	sur 1450	*****	2,80	518	2.12	123ème	sur 418	*****	1,33	315	10,8	9,2	
10	BGWLNA	6	GA	12	BAG	20	25	25	117	235	235	0.40	20:31	5ème	sur 197	*****	0,95	207	2.03	106ème	sur 396	*****	1,29	307	16,0	10,0	
11	WLNACHYT	11B	LWAYE	11A	CHANTYE	12	22	22	129	257	257	1.09	21:40	13ème	sur 188	*****	0,91	207	1.58	94ème	sur 377	*****	1,26	300	10,9	10,0	
12	WLOEnTKR	11A	HEu	15	KORALEu	14	30	30	143	287	287	1.07	22:47	25ème	sur 188	*****	0,89	211	1.54	86ème	sur 361	*****	1,23	295	9,3	10,0	
13	WTEIEEE	11A	TE	6	WE	11	17	17	154	304	304	1.41	24:28	13ème	sur 107	*****	0,72	149	1.53	78ème	sur 342	*****	1,19	288	12,9	10,1	
14	MSOSEJE	10	SEZ	15	IE	8	15	15	162	319	319	1.03	25:31	31ème	sur 134	*****	0,84	159	1.49	75ème	sur 327	*****	1,16	282	10,7	10,2	
15	MSOSEZE	10	SEZ	14B	SEMEs	8	15	15	170	334	334	0.36	26:07	33ème	sur 137	*****	0,83	165	1.44	72ème	sur 314	*****	1,14	276	10,7	10,2	
16	OZDAnAPY	10	KAP0	15	DYAZ	9	28	28	179	362	362	2.03	28:10	99ème	sur 259	*****	0,97	267	1.46	74ème	sur 311	*****	1,13	275	6,4	9,9	
17	OAnPSLUE	15	AnSUT	13E	AnNuI	16	31	31	195	393	393	1.00	29:10	30ème	sur 266	*****	0,88	304	1.43	71ème	sur 308	*****	1,11	277	10,5	9,9	
18	OPSLBOA	15L	APeL	15L	APeL	24	24	31	219	417	424	1.01	30:11	2ème	sur 281	*****	0,47	600	1.41	67ème	sur 306	*****	1,08	285	15,5	10,3	
19	OSOElMA	-		10	MANI	0	23	23	219	440	447	0.37	30:48	197ème	sur 196	*****	0,45	432	1.37	78ème	sur 301	*****	1,05	288	0,0	9,8	

Remarques :

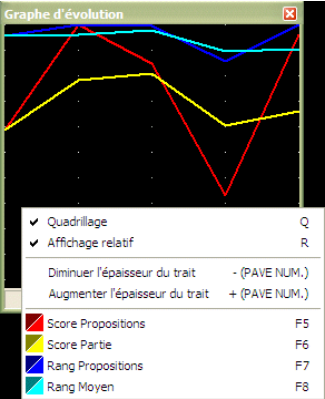
- Reportez-vous aux remarques en bas de la feuille de match détaillée pour plus d'informations et pour le rappel de la légende de la mise en forme donnée précédemment.
- Le format des colonnes *Score Tour* et *Score Partie* peut se paramétrer dans le menu *Affichage* permettant de choisir entre des pourcentages et des notes sur 20.
- Une [option](#) permet d'enregistrer automatiquement ou non cette feuille de match après chaque coup (sans l'afficher).
- La page porte le même nom que celui de la partie en cours si celle-ci a été enregistrée ou chargée (avec l'extension .html à la place de .dup).
- Si la partie en cours n'a pas été enregistrée, la page HTML est générée sous le nom *Diplikata.html* et se situe dans le dossier du programme *Diplikata*.
- Attention :** Tant que la partie n'est pas enregistrée, la **génération automatique de la feuille de match à chaque tour n'est pas effectuée**.
- Les informations de [niveau de difficulté](#) et de nombre de solutions ayant un bonus de 50 points (*B.50*) ne sont pas disponibles pour les parties démarrées avec une version antérieure à la version 1.5 de Diplikata même si la partie est poursuivie avec une version supérieure ou égale à la version 1.5.
- Les informations de temps de calcul des solutions (Rech. sol et Nb sol/s) ne sont pas affichées si la partie a été commencée avec une version antérieure à la version 1.6 même si la partie est poursuivie avec une version 1.6 ou ultérieure.



Pour éviter d'ouvrir le navigateur à chaque tour afin de visualiser la feuille de match détaillée, procédez comme suit :

- activez l'option [Générer automatiquement la Feuille de Match HTML](#),
- affichez la [feuille de match détaillée](#) (**Ctrl+D**),
- à la fin de chaque tour, rafraîchissez la page HTML de la feuille de match détaillée (**F5** ou **Ctrl+R**).

Graphpe d'évolution

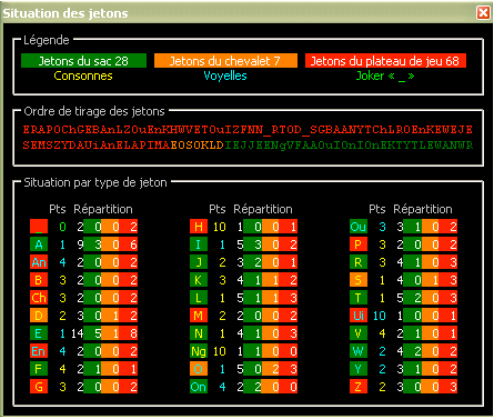


Le graphpe d'évolution donne un aperçu de l'évolution de votre partie par rapport aux solutions retenues (rang et score).

Utilisez les paramètres (clic-droit sur le graphpe) pour régler l'affichage du graphpe :

- le quadrillage sous forme de points (un point verticalement tous les 10 % et horizontalement à chaque tour),
- l'affichage relatif (vos résultats par rapport au [top](#)) ou absolu (l'affichage du [top](#) est alors en couleur sombre),
- la diminution ou augmentation du trait,
- l'affichage ou masquage des lignes.

Situation des jetons



La **situation des jetons** permet de visualiser l'ordre de tirage des jetons depuis le début de partie ainsi que la situation de chaque lettre et des jokers. Pour chaque lettre et joker, on donne le nombre déjà placés sur le plateau de jeu (en rouge), le nombre sur le [chevalet](#) (en orange) et le nombre encore dans le sac (en vert). Le nombre affiché à droite de la légende des couleurs de jetons (vert, orange, rouge) est le nombre total de jetons correspondant.

Remarque : dès qu'une partie se termine, la situation des jetons est celle d'une éventuelle prochaine partie.

Records

En cours de partie, il arrive qu'une fenêtre surgisse dans le coin supérieur gauche du plateau de jeu. Elle apparaît lorsque des records sont battus :



Voici tous les records pris en compte :

Nature	Source	Générale		Proposition		Top	
	Niveau	Tour	Partie	Tour	Partie	Tour	Partie
Score		-	-	Max	Max	Max	Max
Nb Bonus 50		-	-	-	Max	-	Max
Taille de mot formé		-	-	Max	-	Max	-
Niv.de diff.		Min Max	Min Max	-	-	-	-
Rapport Nb Sol./Rang		-	-	Max	Max	-	-
Nb solutions		Min Max	Min Max	-	-	-	-
Nb sol. avec bonus		Max	Max	-	-	-	-
Rapport Score/ Top		-	-	-	Max	-	-
Nombre de tops trouvés		-	-	-	Max	-	-
Tps de calc. des sol.		Min Max	Min Max	-	-	-	-
Nb sol. trouvées / s.		Min Max	Min Max	-	-	-	-

Les scores au niveau de la partie sont des moyennes. Vous pouvez consulter tous les records en allant au menu *Affichage* et en choisissant la rubrique *Records (HTML)* ou en utilisant le raccourci clavier **Ctrl+C**. Une page HTML s'affiche avec les informations sur tous les records. Pour chaque record, les informations suivantes sont affichées :

- **en gras**, la valeur du record (et éventuellement l'unité associée),
- une information supplémentaire entre parenthèses le cas échéant,
- *en italique*, le nom de la partie enregistrée (si la partie n'est pas encore enregistrée, *[Sans Nom]* est affiché),
- *en italique*, le tour de jeu (sauf pour les records de parties, les moyennes),
- enfin, la date et l'heure auxquelles le record a été battu.

Exemple de tableau des records :

Nature	Source	Générale			Proposition			Top		
	Niveau	Tour	Partie Standard	Partie Joker	Tour	Partie Standard	Partie Joker	Tour	Partie Standard	Partie Joker
Score		-	-	-	62 points (avec PREZIDAN en J1) <i>Partie/Joker : Tour 5</i> 26/01/2015 22:22:20	<i>Aucun record</i>	<i>Aucun record</i>	89 points (avec DETANZAnTAn en 8A) <i>Partie/Joker : Tour 5</i> 26/01/2015 22:22:20	740 points (soit 19,5 pts par tour) 03/01/2015 17:37:12	<i>Aucun record</i>
Nb Bonus 50		-	-	-	-	<i>Aucun record</i>	<i>Aucun record</i>	-	1 (avec 82 pts) 03/01/2015 17:37:12	<i>Aucun record</i>
Taille de mot formé		-	-	-	8 jetons (avec le mot PREZIDAN) <i>Partie/Joker : Tour 5</i> 26/01/2015 22:22:20	-	-	9 jetons (avec le mot DETANZAnT7) <i>Partie/Joker : Tour 5</i> 26/01/2015 22:22:20	-	-
Niv.de diff.	Min*	0,58/10 ***** (75,68% des sol. >= 50% Top) <i>Partie/Joker : Tour 5</i> 03/01/2015 19:04:29	2,10/10 ***** (36,95% des sol. >= 50% Top) <i>Partie complète</i> 01/01/2015 14:23:35	<i>Aucun record</i>	-	-	-	-	-	-
	Max	9,97/10 ***** (0,01% des sol. >= 50% Top) <i>Partie/Joker : Tour 5</i> 26/01/2015 22:22:20	3,38/10 ***** (20,13% des sol. >= 50% Top) 03/01/2015 17:37:12	<i>Aucun record</i>	-	-	-	-	-	-
Rapport Nb Sol./Rang		-	-	-	7599,67 (3ème sur 22799) <i>Partie/Joker : Tour 5</i> 26/01/2015 22:22:20	0,98 (34ème sur 33) 01/01/2015 20:34:35	<i>Aucun record</i>	-	-	-
Nb solutions	Min*	4 solution(s) <i>Partie/Joker : Tour 4</i> 03/01/2015 19:04:29	33 solutions (1438 solutions sur 43 tours) 01/01/2015 20:34:35	<i>Aucun record</i>	-	-	-	-	-	-
	Max	22799 solutions <i>Partie/Joker : Tour 5</i> 26/01/2015 22:22:20	140 solutions (5326 solutions sur 38 tours) 03/01/2015 17:37:12	<i>Aucun record</i>	-	-	-	-	-	-
Nb sol. avec bonus		3 bonus <i>Partie/Joker : Tour 5</i> 26/01/2015 22:22:20	0,05 bonus (2 bonus sur 38 tours) 03/01/2015 17:37:12	<i>Aucun record</i>	-	-	-	-	-	-
Rapport Score/Top		-	-	-	-	<i>Aucun record</i>	<i>Aucun record</i>	-	-	-
Nb tops trouvés		-	-	-	-	<i>Aucun record</i>	<i>Aucun record</i>	-	-	-
Tps de calc. des sol.	Min*	0,31 seconde(s) <i>Tour 1</i> 02/01/2015 14:07:51	0,49 seconde(s) (19,00 sec. sur 39 tours) <i>Partie complète</i> 01/01/2015 14:23:35	<i>Aucun record</i>	-	-	-	-	-	-
	Max	24,80 secondes <i>Partie/Joker : Tour 5</i> 26/01/2015 22:22:20	1,10 secondes (47,38 sec. sur 43 tours) 01/01/2015 20:34:35	<i>Aucun record</i>	-	-	-	-	-	-
Nb sol. trouvées / s.	Min*	0 solutions <i>Partie complète : Tour 40</i> 01/01/2015 14:23:32	30 solutions (1438 solutions en 47,38 sec.) 01/01/2015 20:34:35	<i>Aucun record</i>	-	-	-	-	-	-
	Max	15539 solutions <i>Tour 1</i> 22/01/2015 19:33:28	165 solutions (5326 solutions en 32,36 sec.) 03/01/2015 17:37:12	<i>Aucun record</i>	-	-	-	-	-	-

Remarques :

- Il est possible de ne plus voir les fenêtres surgissantes en décochant l'option *Affichage / Nouveaux records* ou en utilisant le raccourci clavier **Ctrl+X**. Pour revoir à nouveaux les records en temps réels, choisissez à nouveau la même commande. Cette option est **sauvegardée dans les paramètres**.
- Lorsqu'une partie est enregistrée, son nom est alors immédiatement associé à tous les records qui ont été battus au cours de la partie et la page HTML des records est alors mise à jour.
- Aucun record n'est enregistré lorsqu'une démonstration est en cours. Si une partie est reprise à partir d'une démonstration, les records sont repris en compte.
- La page HTML des records est mise à jour automatiquement à la fermeture de la fenêtre surgissante des nouveaux records.
- Les records de parties non standard apparaissent en couleur (**vert** pour les parties joker).
- Les records au niveau tour sont communs à tous les types de partie. La couleur du texte du record renseigne sur le [type de partie](#).
- Si [un tirage est proposé](#) lors d'un tour, aucun record pour ce tour et pour cette partie n'est enregistré.
- Si une partie se termine alors que son nom est déjà dans la [liste des parties jouées](#), les records au niveau partie **ne sont pas enregistrés**.

Parties jouées

N°	Nom	Date Heure	Coups	Reliquat	Temps	Score			Moyenne						
						Proposé	Joué	Top	Rang	Solutions	Bonus 50	Niv.de diff.	Rech.Sol.(s)	Nb Sol/s	
1	Bilobéés!	03/05/2010 16:22:19	20	Q	29:17	788 (15,0/20)	1051	1051	58	sur 1338		*****			
2	Ampoulés!	03/05/2010 17:16:03	20	GEN	35:53	770 (15,3/20)	1004	1004	23	sur 1137		*****			
3	En jigsaw!!!	04/05/2010 13:24:00	23		26:52	601 (12,2/20)	987	987	94	sur 947		*****			
4	Mystilles	04/05/2010 18:14:51	23		24:26	574 (10,3/20)	1113	1113	89	sur 1102*		*****			
5	ES&AYA	04/05/2010 21:22:16	20	EVENUS	25:29	508 (11,7/20)	868	868	45	sur 831*		*****			
6	Yousai	05/05/2010 09:50:26	22	ROU	24:44	509 (11,6/20)	875	875	79	sur 1223*		*****			
7	Elogistes!	05/05/2010 15:49:32	22	W	28:42	536 (10,2/20)	1055	1055	51	sur 945*		*****			
8	Flyer!	05/05/2010 20:55:04	21		19:21	535 (10,8/20)	992	992	140	sur 1423*		*****			
9	Impais!	05/05/2010 23:16:32	21	RIEBO	27:03	414 (9,8/20)	842	842	387	sur 2632*		*****			
10	Emprent!	06/05/2010 09:43:20	23		38:27	543 (10,5/20)	1039	1039	112	sur 1566*	3,5	*****			
11	Flûtes!	06/05/2010 15:23:19	21	IMB	32:55	551 (12,8/20)	858	858	51	sur 1024*	6,9	*****			
12	Eylies!	06/05/2010 17:25:58	21		35:09	776 (13,9/20)	1120	1120	128	sur 1673*	12,6	*****			
13	Estapies!	06/05/2010 18:09:26	21	MINIATRI	21:52	481 (12,1/20)	792	792	38	sur 829*	0,5	*****			
14	Achistes!	06/05/2010 20:30:16	20	PRCA	28:29	778 (13,1/20)	1187	1187	48	sur 1987*	13,9	*****			
15	Derniers!	07/05/2010 08:46:53	23		36:12	438 (10,3/20)	847	847	59	sur 748*	0,3	*****			
16	Bidmés!	07/05/2010 09:07:56	20		19:57	539 (11,2/20)	960	960	173	sur 3250*	0,3	*****			
17	Utilistes!	07/05/2010 12:47:28	24		12:10	500 (11,8/20)	844	844	75	sur 591*	1,5	*****			
18	Profmat!	07/05/2010 15:06:24	20	MINIQUO	17:04	459 (11,4/20)	804	804	87	sur 802*	1,8	*****			
19	Secoies!	07/05/2010 15:56:03	20	TLJNNN	24:03	469 (10,2/20)	917	917	76	sur 612*	0,5	*****			
20	Bétozes!	07/05/2010 23:02:25	23		20:33	515 (10,6/20)	970	970	97	sur 908*	1,5	*****			
21	Moineau!	07/05/2010 23:04:48	26	Q	25:03	805 (11,3/20)	893	893	185	sur 992*	0,9	*****			
22	Tissure!	08/05/2010 09:16:03	25	LLR	41:12	521 (13,1/20)	796	796	49	sur 693*	0,5	*****			
23	Tolards!	17/05/2010 09:45:06	23	P	37:38	740 (14,4/20)	1025	1025	42	sur 773	2,2	*****			
24	Patience!	17/05/2010 20:14:57	22	ND	38:28	703 (13,9/20)	1015	1015	55	sur 1600	3,6	*****			
25	Trabuits!	18/05/2010 12:42:14	17	LVNG	32:36	729 (14,3/20)	1017	1017	20	sur 2022	13,1	*****			
26	Michoues!	18/05/2010 22:01:04	23		40:30	733 (15,1/20)	972	972	19	sur 489	0,7	*****			
27	Muscles!	21/05/2010 12:51:39	20	MOBRM	28:19	578 (13,3/20)	871	871	59	sur 1176	1,4	*****			
28	Dessoules!	21/05/2010 21:35:37	22		37:07	573 (11,2/20)	1026	1026	44	sur 806	0,6	*****			
29	AMUSANTES	08/08/2010 16:04:26	18	W	12:44	617 (11,6/20)	1065	1065	1356	sur 16576	25,7	*****			
30	PLAC&AS!	08/08/2010 17:20:47	18	D	17:04	394 (6,9/20)	1147	1147	589	sur 3709	5,2	*****			
31	Cabanes!	09/08/2010 20:35:01	22	LL	15:57	555 (9,8/20)	1135	1135	392	sur 4188	8,2	*****			
32	PLAC&AS	09/08/2010 20:36:19	19		17:11	387 (6,9/20)	1159	1159	646	sur 3515	4,9	*****			
33	Tanneau!	10/08/2010 21:36:56	21		36:39	605 (10,8/20)	1121	1121	477	sur 11584	20,0	*****			
34	Joues!	28/08/2010 10:49:37	21	P	28:38	625 (11,0/20)	1135	1135	188	sur 3606	3,5	*****			
35	Redoies!	29/08/2010 21:19:12	18	L	31:55	613 (10,4/20)	1183	1183	744	sur 11357	19,5	*****			
36	Joussues!	30/08/2010 22:07:11	19		31:52	625 (11,0/20)	1135	1135	161	sur 2788	5,5	*****			
37	Dauours!	25/09/2010 10:28:56	19		25:31	602 (10,0/20)	1205	1205	263	sur 5641	10,8	*****			
38	Enchânes!	26/09/2010 16:17:47	20		30:06	475 (9,4/20)	1011	1011	396	sur 9088	9,0	*****	3,56	2556	
39	Pousses!	26/09/2010 17:21:49	18	TEPULM	30:13	876 (14,9/20)	1179	1179	195	sur 7793	14,8	*****	2,70	2886	
Moyenne des parties de type Standard					22	28:55	584 (12,2/20)	955	955	87	sur 1218	3,3	*****		
Moyenne des parties de type Joker					19	24:19	580 (10,2/20)	1134	1134	573	sur 7258	11,4	*****	3,13	2698

Lorsque vous allez au menu *Affichage* et que vous choisissez *Parties jouées* (ou que vous appuyez sur **Ctrl+U**), une page HTML s'affiche avec les informations sur les parties jouées que vous avez terminées. La liste est triée par ordre chronologique avec une ligne par partie qui contient :

- le nom de la partie (si la partie n'a pas été enregistrée, *[Sans Nom]* est affiché),
- * la date et l'heure auxquelles la partie s'est terminée,
- le nombre de coups (tours de jeu),
- le [reliquat](#) (le cas échéant),
- la durée de la partie (temps de réflexion),
- les scores (coups proposés par le joueur, coups joués et [tops](#)),
- le nombre de solutions,
- le rang et le nombre de solutions moyens,
- * le nombre moyen par tour de solutions possibles ayant un bonus de 50 points,
- * le [niveau de difficulté](#). L'astérisque à droite du nombre de solutions, indique les niveaux de difficultés pondérés avec le nombre de solutions (parties terminées avec une version 1.5 de *Diplikata*) et non le score [top](#) (parties terminées avec une version 1.5.1 ou ultérieure),
- ** le temps de calcul moyen de toutes les solutions (en secondes),
- ** le nombre moyen de solutions trouvées en une seconde.

(*) Pour les parties **démarrées** avec une version supérieure ou égale à la version 1.5.
(**) Pour les parties **démarrées** avec une version supérieure ou égale à la version 1.6.

Attention : la liste ne peut pas contenir deux fois le même nom de partie. Si une partie se termine alors que son nom est déjà dans la liste des parties jouées, les [records](#) au niveau partie **ne sont pas** enregistrés.

Informations de versions

Aide	F1
À propos...	Maj+Ctrl+F1
Informations internes	Maj+F1

Les informations de versions sont accessibles dans le menu **I** dans ces deux rubriques :

- lorsque vous choisissez la rubrique *À propos...* (ou combinaison de touches **Maj+Ctrl+F1**), vous avez la version actuelle de *Diplikata* ;
- lorsque vous choisissez la rubrique *Informations internes* (ou combinaison de touches **Maj+F1**), vous avez toutes les informations de versions, aussi bien au niveau de la partie courante qu'au niveau de *Diplikata* :



🔦 Défis

Voici quelques idées de défis à relever avec *Diplikata*. Ils sont pris automatiquement en compte sans aucun paramétrage préalable. Pour avoir la liste des défis relevés, il faut aller au menu *Affichage / Liste des défis relevés (HTML)* et choisir la rubrique correspondant au défi souhaité.

Former un mot de quinze jetons avec le moins de jetons possible

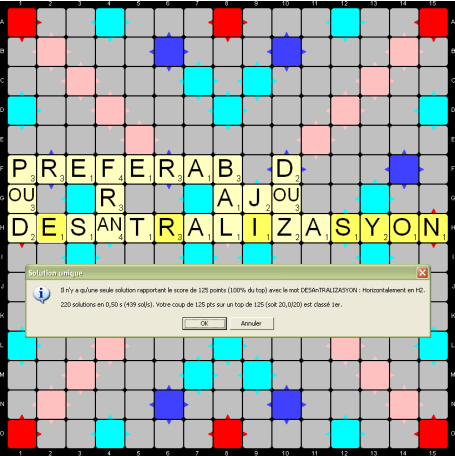
- Prenez un mot de quinze jetons parmi cette [liste](#) triée par ordre décroissant de la valeur des lettres puis par ordre alphabétique. **Attention**, certains mots peuvent nécessiter l'utilisation de jokers.

- Jouez une partie, [en choisissant vous-même le tirage](#) et [en plaçant votre proposition](#), dans le but de former le mot de quinze jetons en utilisant le moins de jetons possible.

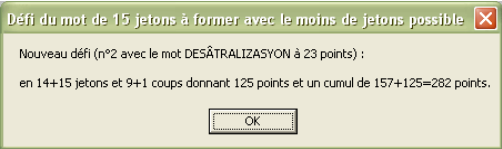
Pour un mot de quinze jetons choisi, il faut donc trouver la meilleure suite de coups de le former sur le plateau de jeu en utilisant le moins de jetons possible. En cas d'égalité, on retient dans cet ordre :

- la suite utilisant le moins de coups,
- la suite rapportant le meilleur score du coup de la formation du mot de quinze jetons,
- la suite rapportant le meilleur cumul du score de tous les coups.

Voici un exemple avec le deuxième mot de la liste **DESANTRALIZASYON** :



Attention : au moment de la pose du mot de quinze jetons, il est impératif d'appuyer sur OK au moment de l'affichage du top (exemple ci-dessus) pour valider le défi et faire apparaître le message ci-dessous.



La liste des mots en créole haïtien pouvant s'écrire en quinze jetons se trouve [ici](#).

La liste des défis relevés ou battus est accessible au menu *Affichage* / Liste des défis relevés (HTML) :

Défi			Performance					
N°	Mot	Valeur	Jetons*	Coups*	Score	Cumul*	Date/Heure	Nom de partie
2	DESÂTRALIZASYON	23	14	9	125	157	29/03/2015 12:04:53	Défi

(*) Dernier coup du mot de 15 jetons **exclu**.

Annexes

Raccourcis clavier

Voici tous les raccourcis clavier des commandes du jeu *Diplikata* :

<u>M</u> enu/Fenêtre	Commande		Raccourci
<u>P</u> artie	Nouvelle		Ctrl+N
	Démonstration		F12
	Ouvrir		Ctrl+O
	Enregistrer		Ctrl+E
	Enregistrer sous		Maj+Ctrl+E
	Quitter		Alt+F4
<u>O</u> ptions	Journal de recherche des solutions		Ctrl+J
	Enregistrer automatiquement la partie		Ctrl+A
	Qualité des solutions pour le choix de la pose...		Ctrl+Q
	Type de partie	Normale (3 minutes)	Ctrl+3
		Semi-rapide (2 minutes)	Ctrl+2
		Blitz (1 minute)	Ctrl+1
		Partie Standard	Ctrl+0 (zéro)
		Partie Joker	Ctrl+K
	Temps Limité		Ctrl+L
	Propositions invalides sanctionnées		Ctrl+S
	Enregistrer les paramètres		Ctrl+Y
	Rétablir les paramètres enregistrés		Maj+Ctrl+Y
	Rétablir les paramètres par défaut		Ctrl+Z
	Enregistrer les paramètres en quittant		Maj+Ctrl+A
<u>A</u> ctions	Vider la liste des parties jouées		Ctrl+V
	Réinitialiser les records		Maj+Ctrl+Z
	Passer son tour		Ctrl+P
	Changer le tirage		Ctrl+H
	Proposer un tirage		Ctrl+R
	Rechercher des mots		Ctrl+M
<u>A</u> ffichage	Lister des mots à lettres chères		Maj+Ctrl+L
	Rechercher la définition d'un mot		Maj+Ctrl+D
	Tirage		Ctrl+T
	Feuille de match		Ctrl+F
	Graphe d'évolution		Ctrl+G

	Situation des jetons	Ctrl+I
	Feuille de match Détaillée (HTML)	Ctrl+D
	Parties jouées (HTML)	Ctrl+U
	Records (HTML)	Ctrl+C
	Nouveaux records	Ctrl+X
2	Aide	F1
	À propos	Maj+Ctrl+F1
	Informations internes	Maj+F1
Plateau de jeu	Choix de la case et direction (définitif)	+ puis un nombre (1~15) puis une lettre (A~O) puis H ou V. Exemple : +15dh
	Choix de la case et direction (test)	# puis un nombre (1~15) puis une lettre (A~O) puis H ou V. Exemple : #8Hv
	Annulation du choix de la case (saisie en cours)	+ ou #
Chevalet	Sélection d'un jeton (en bleu)	1 chiffre (1~7)
	Annulation de la sélection d'un jeton (en bleu)	0 (zéro) ou rang du jeton (1~7)
	Permutation de jetons	2 chiffres (1~7)
	Déplacement d'un jeton sélectionné (en bleu)	Flèche gauche/droite
	Déplacement d'un jeton en tête/queue de chevalet	Début/Fin
	Sélection des jetons à poser (en rouge)	* puis 2 chiffres (1~7)
	Annulation d'une sélection de jetons à poser (en rouge)	*
Graphe d'évolution	Quadrillage	Q
	Affichage relatif	R
	Diminuer l'épaisseur du trait	- (Pavé num.)
	Augmenter l'épaisseur du trait	+ (Pavé num.)
	Afficher/Masquer Score Propositions	F5
	Afficher/Masquer Score Partie	F6
	Afficher/Masquer Rang Propositions	F7
	Afficher/Masquer Rang Moyen	F8
Attribution d'un jeton au joker	Choisir un jeton	Une lettre (jeton à une lettre) ou @ = An, C = Ch, & = En \$ = Ng, ° = On, U = Ui et enfin ù = Ou.
	Annuler l'opération rendant invalide le placement	Echap
Proposition de tirage	Choisir un jeton	Une lettre (jeton à une lettre) ou @ = An, C = Ch, & = En \$ = Ng, ° = On, U = Ui et enfin ù = Ou.
	Retirer un jeton	Retour Arrière
	Terminer l'opération	Entrée
Proposition de pose	Afficher la proposition du joueur	Entrée
	Ajouter un jeton à placer (phase 1)	Une lettre (jeton à une lettre) ou @ = An, C = Ch, & = En \$ = Ng, ° = On, U = Ui et enfin ù = Ou.
	Ajouter un joker à placer (phase 1)	Ctrl+J
	Retirer le dernier jeton à placer (phase 1)	Retour Arrière
	Confirmer le choix des jetons à placer (phase 1)	Entrée
	Choisir la direction horizontale (phase 2)	Alt+H
	Choisir la direction verticale (phase 2)	Alt+V
	Choisir la colonne de la pose (phase 2)	Alt+C puis un nombre entre 1 et 15
	Choisir la ligne de la pose (phase 2)	Alt+L puis une lettre entre A et O
	Confirmer et placer la proposition de pose	Entrée
Lister des mots à lettres chères	Choisir le nombre minimal de lettres des mots	Alt+D
	Choisir le nombre maximal de lettres des mots	Alt+à
	Choisir les critères de lettres	Alt+L
	Choisir les critères de valeurs	Alt+V
	Réinitialiser les critères	Alt+R
	Générer et afficher la liste de mots	Alt+G
	Fermer la boîte de dialogue	Echap

Terminologie

Voici la définition de quelques termes utilisés dans cette aide (suivis d'un astérisque) :

Informatique

Expression	Définition
Cliquer droit (ou gauche)	Avec la souris, cliquer avec le bouton de droite (ou de gauche).
Double cliquer	Avec la souris, cliquer deux fois assez rapidement avec le même bouton (celui de gauche par défaut).
Double cliquer droit (ou gauche)	Avec la souris, cliquer deux fois assez rapidement avec le bouton de droite (ou de gauche).
Glisser-déplacer droit (ou gauche)	<ul style="list-style-type: none">• Cliquer sur le bouton droit (ou gauche) au départ du déplacement puis...• Tout en maintenant enfoncé le bouton, bouger le curseur de la souris vers la cible et enfin...• Relâcher dès que la cible est atteinte.

Jeu

Expression	Définition
Chevalet	Support des jetons pour rechercher une proposition sur lequel il ne peut y avoir qu'un maximum de sept jetons.
Reliquat	Jetons qui n'ont pas été placés sur le plateau de jeu lors du dernier coup. Ils sont placés automatiquement sur la gauche après avoir joué.
Top	Solution qui rapporte le plus de points lors d'un tour. Lorsque l'on parle de score, il s'agit pour un tour du score maximal possible et il s'agit pour une partie de la somme des scores tops de chaque tour.

Lettre chère	Jeton ayant une valeur de dix points. Ils sont au nombre de trois : Le H , le Ui et le Ng (lettres apparaissant en rouge foncé sur les jetons).
Valeur chère	Valeur des lettres chères . Celles-ci valent dix points (H, Ui et Ng).
Niveau de difficulté	<p>Il est matérialisé dans les pages HTML générées (feuille de match détaillée, liste des parties jouées et tableau des records) par une note sur 10 sous forme d'une suite de cinq étoiles (de ★★★★★ à ★☆☆☆☆).</p> <p>Cette note est calculée en fonction du rapport (<i>r</i>) entre le nombre de solutions distinctes égalant ou dépassant la moitié du top et le nombre total de solutions. La note sur 10 est calculée avec cette formule :</p> $Note = 10 - 5 \times \text{Log}_{10} \text{Min} (100, 1 + 100 \times r)$ <p>Voici la correspondance entre la note sous forme d'étoiles et le rapport <i>r</i> :</p> <p>★★★★★ = 0 solution ou version < 1.5, ★★★★★ = de ~79,5% à 100%, ★★★★★ = de ~49% à ~79,5%, ★★★★☆ = de ~30,5% à ~49%, ★★★★★ = de ~19% à ~30,5%, ★★★★★ = de ~11,5% à ~19%, ★★★★☆ = de ~7% à ~11,5%, ★★★★★ = de ~4% à ~7%, ★★★★★ = de ~2% à ~4%, ★★★★☆ = de ~1% à ~2%, ★★★★★ = de ~0,25% à 1%, ★★★★★ = de 0% à ~0,25%.</p> <p>Dans la version 1.5 de <i>Diplikata</i>, le niveau de difficulté moyen était simplement le rapport entre le cumul du nombre de solutions ayant ou dépassant la moitié du top et le cumul du nombre de solutions.</p> <p>Depuis la version 1.5.1, le niveau de difficulté moyen à un tour donné (<i>n</i>) a été pondéré avec le score top (<i>s</i>) :</p> $\frac{\sum_{i=1}^n r_i \times S_i}{\sum_{i=1}^n S_i}$

Fréquence des lettres

Voici des statistiques sur la fréquence des lettres dans le dictionnaire intégré (version 1.7.3.28) :

Rg.	Lettre	Fréquence (Répartition)	Valeur	Voyelle Consonne
1.	E	11064 (10,91%)	1	V
2.	A	10683 (10,53%)	1	V
3.	N	9576 (9,44%)	1	C
4.	I	6760 (6,66%)	1	V
5.	O	5619 (5,54%)	1	V
6.	S	5447 (5,37%)	1	C
7.	T	5385 (5,31%)	1	C
8.	K	4439 (4,38%)	3	C
9.	L	4183 (4,12%)	1	C
10.	R	3826 (3,77%)	3	C
11.	D	3648 (3,60%)	2	C
12.	Y	3621 (3,57%)	2	V
13.	M	3615 (3,56%)	2	C
14.	P	3199 (3,15%)	3	C
15.	An	3009 (2,97%)	4	V
16.	B	2453 (2,42%)	3	C
17.	On	1812 (1,79%)	4	V
18.	F	1680 (1,66%)	4	C
	G		3	C
20.	W	1607 (1,58%)	2	V
21.	En	1593 (1,57%)	4	V
22.	Z	1489 (1,47%)	2	C
23.	V	1396 (1,38%)	4	C
24.	Ou	1355 (1,34%)	3	V
25.	J	1241 (1,22%)	2	C
26.	Ch	907 (0,89%)	3	C
27.	Ui	89 (0,09%)	10	V
28.	Ng	48 (0,05%)	10	C
29.	H	32 (0,03%)	10	C
Total		101456 (100%)		