

War OCR - Guide d'utilisation complet

Table des matières

1. [Scan de salle](#)
2. [Résultats du scan](#)
3. [Corriger les portraits](#)
4. [Chercher des counters](#)
5. [Export / Import de portraits](#)
6. [Sélecteur de position \(zones\)](#)
7. [Mode debug et calibration](#)
8. [Paramètres techniques](#)

1. Scan de salle

Lancer un scan

1. Ouvrir le jeu MSF dans un onglet du navigateur et naviguer vers une salle de War
2. Cliquer sur le bouton **War OCR** dans la toolbar de l'extension
3. Cliquer sur **Scan Salle**

L'extension va :

- Capturer l'écran de l'onglet MSF actif
- Découper les 4 équipes ennemies (5 portraits par équipe)
- Lancer l'OCR pour lire la puissance de chaque équipe
- Identifier les personnages via la base de portraits appris puis le CDN

Fallback fichier : si la capture d'écran échoue (pas d'onglet MSF, permissions manquantes), un sélecteur de fichier s'ouvre pour charger un screenshot PNG/JPEG manuellement.

Détection "Under Attack"

Si une équipe est en cours d'attaque (filtre rouge visible), elle est automatiquement ignorée pour ne pas corrompre la base de portraits. Les portraits apparaissent en grise avec un indicateur rouge.

2. Résultats du scan

Après le scan, chaque équipe est affichée dans une carte avec :

Élément	Description
Portraits	5 cercles cliquables par équipe
Noms	Nom du personnage identifié sous chaque portrait
Puissance	Champ éditable pré-rempli par l'OCR
Bouton Counters	Actif dès que 3+ personnages sont identifiés

Code couleur des portraits

Couleur	Signification
Vert	Portrait appris (confirmé par l'utilisateur)
Orange	Déduction automatique (pas encore confirmée)
Gris	Inconnu (non identifié)
Rouge	Équipe en cours d'attaque (ignorée)

Re-matching intelligent

Après l'identification initiale, si 3+ membres d'une équipe sont reconnus, le système :

1. Identifie l'équipe (ex: "Absolute Aforce")
 2. Re-matche les portraits inconnus ou mal assignés en se limitant aux membres restants de cette équipe
 3. Protège les portraits appris avec un score $\geq 90\%$
-

3. Corriger les portraits

Clic simple sur un portrait

Ouvre une barre de recherche sous l'équipe avec autocomplétion :

- Taper le nom du personnage (EN ou FR, insensible aux accents)
- Taper un nom d'équipe pour voir tous ses membres
- Cliquer sur le bon personnage pour le sélectionner

Raccourcis dans la recherche :

- **Entrée** : sélectionne automatiquement s'il n'y a qu'un seul résultat
- **Tab** : passe au portrait non-identifié suivant

Double-clic sur un portrait orange

Confirme la déduction automatique et l'enregistre dans la base de portraits appris. Le portrait passe de orange à vert.

Apprentissage

Chaque correction est sauvegardée dans `chrome.storage.local` (clé `learnedPortraits`). Les prochains scans reconnaîtront ce personnage automatiquement. Jusqu'à 5 échantillons par personnage sont conservés pour améliorer la robustesse.

4. Chercher des counters

1. S'assurer qu'au moins 3 portraits sont identifiés (vert ou orange)
2. Vérifier/ajuster la puissance dans le champ (pré-remplie par OCR)
3. Cliquer sur **Chercher counters**

Le système :

- Identifie l'équipe ennemie parmi les équipes connues
- Détecte les variantes (avec Odin, Knull, Mephisto, etc.)
- Affiche les counters avec étoiles de confiance et indicateur punch up/down

Indicateur Punch

Étoiles	Confiance	Facteur punch
3 étoiles	95%+	Punch up 20%
2 étoiles	80%+	Punch up 10%
1 étoile	65%+	Punch up 5%
0 étoile	50%+	Match égal
-	<50%	Punch down

5. Export / Import de portraits

Exporter

Bouton **Export Portraits** dans la toolbar du War panel. Génère un fichier JSON contenant tous les portraits appris par l'utilisateur.

Importer

Bouton **Import Portraits** dans la toolbar du War panel. Charge un fichier JSON de portraits. Les portraits sont fusionnés intelligemment :

- Pas de doublons
- Les corrections existantes sont conservées
- Permet le partage entre utilisateurs pour enrichir la base commune

6. Sélecteur de position (zones)

Le menu déroulant à côté du bouton "Scan Salle" permet de choisir le jeu de coordonnées utilisé pour découper le screenshot :

Option	Description
Zones: auto	Utilise la dernière position sélectionnée (ou Position 1 par défaut)
Position 1	Premier jeu de coordonnées prédéfini
Position 2	Second jeu de coordonnées prédéfini
Custom	Calibration personnalisée (visible uniquement si une calibration a été sauvegardée)

Pourquoi plusieurs positions ? La disposition des équipes à l'écran peut varier selon la résolution, le navigateur ou la version du jeu. Si les portraits sont mal découpés, essayer une autre position ou faire une calibration custom.

La position choisie est sauvegardée automatiquement pour les prochains scans.

7. Mode debug et calibration

Entrer en mode debug

Ctrl + Clic (ou **Cmd + Clic** sur Mac) sur le bouton **Scan Salle**.

Ce que le mode debug affiche

- Le screenshot complet avec les zones de découpe superposées en couleur :
 - **Cyan pointillé** : zones `team_power` (bande de puissance)
 - **Jaune** : zones `team_full` (carte complète de l'équipe)
 - **Vert** : zones `portrait_1` à `portrait_5`
- Les portraits extraits pour chaque équipe (miniatures)
- La zone power croppée + le résultat OCR
- Un bouton "Relancer OCR" pour retester la lecture de puissance

Calibration personnalisée

Si les zones prédéfinis ne correspondent pas à votre écran :

Étape 1 : Cliquer les 20 centres de portraits

Dans le mode debug, cliquez sur le screenshot dans cet ordre :

```
Équipe 1 : P1 P2 (ligne du haut), P3 P4 P5 (ligne du bas)
Équipe 2 : P1 P2 (ligne du haut), P3 P4 P5 (ligne du bas)
Équipe 3 : P1 P2 (ligne du haut), P3 P4 P5 (ligne du bas)
Équipe 4 : P1 P2 (ligne du haut), P3 P4 P5 (ligne du bas)
```

Aide au positionnement :

- Une **loupe 4x** suit le curseur pour viser précisément le centre de chaque portrait
- Un compteur indique le point en cours (ex: "E1P1", "E2P3")
- **Clic droit** pour annuler le dernier point en cas d'erreur

Étape 2 : Sauvegarder

Cliquer sur **Sauvegarder la calibration** (nécessite les 20 points).

Le système :

- Calcule les coordonnées normalisées (0-1) à partir des points cliqués
- Génère les zones `team_full`, `team_power`, et `portrait_1` à `portrait_5` pour chaque équipe
- Sauvegarde dans `chrome.storage.local` (clé `msfCustomZoneCalibration`)
- Ajoute automatiquement l'option **Custom** dans le sélecteur de position

Étape 3 : Utiliser

L'option **Custom** est automatiquement sélectionnée après sauvegarde. Les prochains scans utiliseront cette calibration.

Reset de la calibration

Le bouton **Reset zones** (visible uniquement quand une calibration custom existe) :

- Supprime la calibration personnalisée du storage
 - Retire l'option "Custom" du sélecteur
 - Revient aux zones prédéfinis (Position 1 ou 2)
-

8. Paramètres techniques

OCR (lecture de puissance)

Paramètre	Valeur	Description
Scale	4x	Agrandissement avant OCR
Preprocessing	Grayscale + inversion	Texte blanc sur fond sombre → noir sur blanc
Crop	45% droite	Seule la moitié droite du bandeau est lue (le chiffre est à droite)
Minimum digits	5	Ignore les nombres < 5 chiffres (bruit)
Moteur	Tesseract.js v4	WASM, exécuté dans le popup
Cores	SIMD-LSTM > LSTM > SIMD > basique	Fallback automatique

Matching de portraits

Paramètre	Valeur	Description
Poids Hue	40%	Histogramme de teinte HSV (discrimination couleur)
Poids pHash	60%	Hash perceptuel 8×8 (forme structurelle)
Seuil appris	80%	Score minimum pour un match dans la base apprise
Seuil CDN	70%	Score minimum pour un match CDN (portraits officiels)
Gap haut (>= 93%)	0.5%	Écart minimum entre les 2 meilleurs candidats
Gap normal (< 93%)	2.0%	Écart minimum en confiance moyenne
Ambigü (>= 88%)	guess	Retourne en orange plutôt que de tomber sur le CDN
Échantillons max	5	Nombre max de samples par personnage appris

Détection équipe

Paramètre	Valeur	Description
Membres minimum	3	Minimum pour identifier une équipe
Confiance minimum	60%	Pourcentage de membres reconnus
Re-match seuil	65%	Seuil pour le re-matching des inconnus après détection équipe
Protection appris	90%	Les portraits appris >= 90% ne sont pas re-matchés

Détection under attack

Paramètre	Valeur	Description
Seuil rouge	70%	Pourcentage de pixels rouges pour considérer l'équipe attaquée
Zone analysée	64×64px	Redimensionnement pour analyse rapide
Teinte rouge	0-20 ou 340-360	Plage HSV considérée comme rouge

Zones de découpe (msf-zones-config.json)

Toutes les coordonnées sont normalisées entre 0 et 1 (relatives à la taille du screenshot).

Position 1 – Slot 1 exemple :

```
team_full    : x=0.165  y=0.39  w=0.155  h=0.33
team_power   : x=0.165  y=0.39  w=0.155  h=0.045  (bandeau haut)
portrait_1   : x=0.185  y=0.44  w=0.05   h=0.08   (haut-gauche)
portrait_2   : x=0.245  y=0.44  w=0.05   h=0.08   (haut-droite)
portrait_3   : x=0.164  y=0.55  w=0.05   h=0.08   (bas-gauche)
portrait_4   : x=0.219  y=0.55  w=0.05   h=0.08   (bas-centre)
portrait_5   : x=0.272  y=0.55  w=0.05   h=0.08   (bas-droite)
```

Les 4 équipes sont disposées horizontalement de gauche à droite (slots 1 à 4). Chaque équipe a 5 portraits : 2 en haut, 3 en bas.

Storage utilisé

Clé	Contenu
<code>learnedPortraits</code>	Base de portraits appris par l'utilisateur
<code>msfCustomZoneCalibration</code>	Calibration personnalisée des zones
<code>msfZonePosition</code>	Dernière position utilisée (position1, position2)