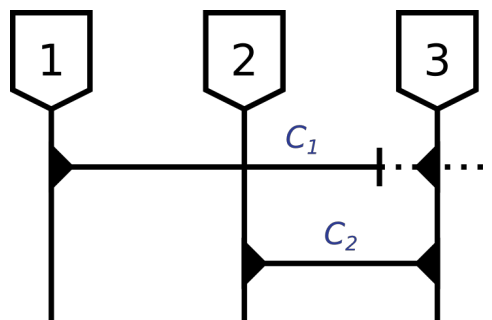


# Les incohérences temporelles

Outre le fait de respecter les contraintes écrites, le paradigme temporel impose un déroulement à sens unique. Il faut donc faire attention à certaines choses.

A ce titre, un timenode ne peut a priori pas, par exemple, dépendre d'un évènement qui se déroulera dans le futur (voire illustration ci-dessous), c'est le problème de la grand-mère, qui revient à dire : je veux me suicider 10 ans avant que ma grand-mère ne décède, ce qui, en plus d'être passablement triste, semble impossible.

Voici le scénario problématique correspondant :



## L'avènement de Bulgor

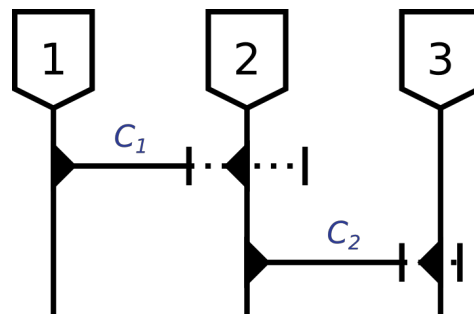
Prenons le temps de démonter ce qui a été dit précédemment :

En réalité, ce scénario est exécutable, si 2 ne contient pas d'évènement déclenchable, il sera déclenché automatiquement quand 3 arrivera en butée. Le fait est que ce scénario i-score ne correspond pas exactement à l'énoncé, car le système a tout le pouvoir de déterminer l'exécution de la vieille dame.

Maintenant, prenons le scénario suivant :

Sur scène, des acteurs commencent le rituel de résurrection du grand Bulgor, le rituel dure environ 30 secondes avant que Bulgor n'intervienne. Il faut également déclencher un générateur de fumée environ dix secondes avant que Bulgor n'apparaisse.

Il y a plusieurs manières de décrire les actions du scénario et si on aime bien sa grand-mère et que l'on interdit au timenodes de ne pas avoir de contraintes à gauche, on l'écrira donc de la manière suivante<sup>12</sup> :



<sup>1</sup> Les timenodes 1, 2 et 3 contiennent tous des évènements déclenchables non représentés ici.

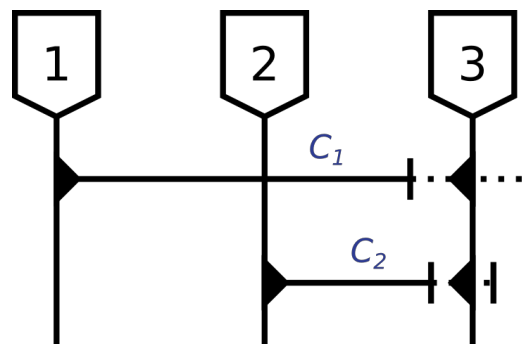
<sup>2</sup> 1 : début du rituel, 2 : déclenchement fumée, 3 : fin du rituel, arrivée de bulgor.

Tout cela semble fonctionner, sauf que la souplesse de la génération de fumée et la souplesse d'apparition de Bulgor se sont ajoutées, résultant en une apparition max de Bulgor plus tard que prévu. Rien de grave cependant, car il suffit de réduire la souplesse de  $C_1$  en conséquence.

Après répétition, on se rend compte que la durée de dix secondes de génération de fumée est trop longue. On désire maintenant laisser uniquement 5 secondes, il faut alors modifier les durées nominales de  $C_1$  ET de  $C_2$  pour conserver le timing de l'apparition de Bulgor.

Par ailleurs, si l'on désire modifier la durée du rituel on devra modifier  $C_1$  en gardant en tête la durée de  $C_2$ , ce qui peut être gênant. (et je passe sur les problèmes de jetons passifs)

Si l'on considère la façon suivante de représenter le scénario, les modifications citées plus haut se font en revanche de façon tout à fait naturelle et ce parce que l'on a pu coller à la sémantique.



Après mûr examen, je pense qu'il est préférable de permettre ce genre de choses, au niveau de la construction du CSP, c'est même plus naturel.