

Des Chiffres et des Lettres

(Version 8.8.17 janvier 2017)

Instructions d'installation :

Le jeu fonctionne sur un ordinateur compatible PC équipé de Windows 95 ou supérieur et d'un processeur Pentium II 233 minimum. (ou moins mais l'affichage des solutions sera alors très long).

Le jeu a été essayé avec succès sur Windows 95, Windows 98, Windows 2000, Windows Me, Windows XP, Windows Vista, Windows 7, Windows 8 et 8.1 et Windows 10. Depuis Windows Vista, il pourra être nécessaire de cocher l'option « exécuter en tant qu'administrateur » via le bouton droit de la souris sur l'icône du programme.

Installation à partir d'un CD-Rom :

Normalement l'installation se lance automatiquement à l'insertion du CD-Rom dans le lecteur. Sinon :

- a) Ouvrir le gestionnaire de fichier ou le poste de travail
- b) Choisir la lettre du lecteur de CD et double-cliquer sur son icône
- c) Double-cliquer sur installcl ou installcl.exe

Installation à partir d'un fichier reçu par e-mail ou téléchargé à partir du site de la fédération belge :

Double-cliquer sur le fichier installcl.exe (après l'avoir éventuellement sauvegardé si besoin). Si le fichier a été reçu avec une extension « aaa » (installcl.aaa), renommer d'abord cette extension « aaa » en « exe ».

Installation commune CD-Rom/e-mail :

Lors de l'installation, cliquer sur « Suivant » à chaque écran. Si le message « Ce fichier existe déjà et est plus récent que le fichier à installer. Désirez-vous le remplacer quand même ? » apparaît, cliquer sur « Non ». (Mais cliquer sur « Oui » n'a pas d'importance)

Les fichiers du jeu sont copiés dans c:\cl et une icône est créée sur le bureau.

- Pour livrer le programme à une autre personne, il est nécessaire de livrer uniquement le fichier « installcl.exe » à l'exclusion de tout autre fichier ou répertoire.

Instructions de suppression

Pour supprimer le jeu, cliquer sur « Démarrer / Programmes / Chiffres et Lettres / Chiffres et Lettres / Désinstaller Chiffres et Lettres ».

Instructions d'utilisation :

Pour lancer le jeu, double-cliquer sur son icône ou cliquer sur « Démarrer / Programmes / Chiffres et Lettres / Chiffres et Lettres » ou ouvrir le répertoire c:\cl et double-cliquer sur cl (ou cl.exe).

L'utilisation est intuitive. Passer le curseur de la souris sur chacun des éléments du jeu pour connaître sa fonction. Une notice est toutefois disponible.

Historique :

Création du programme : version de test en 1997, version 1 en novembre 2000

Evolution de la version 3 (février 2004) :

- a) Possibilité de choisir une plaque de chiffres à l'aide des touches 1 à 9, 0 pour 10, A pour 25, Z pour 50, E pour 75 et R pour 100
- b) Barre de menus avec :
 - Possibilité de sauvegarder une partie en cours et de la reprendre
 - Possibilité de rejouer une partie sauvegardée
 - Supprimer ou remettre le son
 - Changer le nombre de points pour un compte bon ou à l'approche
 - Possibilité de connexion à Internet par l'intermédiaire du menu « A propos... »
- c) Visualisation d'une barre du temps écoulé
- d) Possibilité mais pas obligation de ne pas cliquer sur le nombre trouvé intermédiaire pour le reprendre dans l'opération suivante (contrairement aux candidats du jeu télévisé)
- e) Vraie barre de défilement pour l'affichage des solutions des lettres
- f) Couleurs des boutons selon la fonction
- g) Possibilité de connaître le top avant la fin du temps écoulé
- h) *Correction du comportement des boutons Effacer*
- i) Le jeu s'installe dans c:\cl et les résultats sont dans une directory indépendante c:\cl\resultat.

Evolution de la version 4 (septembre 2005) à 4.2 (février 2006):

- a) Présentation de l'écran Menu amélioré.
- b) 6 options supplémentaires :
 - Départ chrono non automatique après affichage de la dernière plaque
 - Choix de la couleur des solutions (rouge ou bleu) et de la taille
 - Agrandissement en plein écran
 - affichage non automatique des solutions après écoulement du temps

- validation non automatique d'un compte saisi bon
 - Prononciation belge des 70 et 90
- c) Choix d'un compte bon à 9 ou à 8 points
 - d) Sauvegarde de ces 4 dernières options pour une utilisation ultérieure
 - e) Choix de différents types de tournois
 - f) Barre de menus avec touches de raccourcis ajoutées sur toutes les options
 - g) Triple mélange des lettres
 - e) Possibilité d'annuler complètement un tirage en cours
 - h) Pour saisir la solution d'un compte, possibilité de se servir des touches chiffrées et des signes +, -, x, : et = ou entrée ligne à ligne ou au kilomètre
 - i) Prononciation des tirages saisis manuellement
 - j) Annulation de la solution si le résultat d'une division n'est pas entier

Evolution de la version 5 à 5.2 (mars 2007):

- a) Rajout d'un curseur pour temporiser l'affichage des plaques en mode aléatoire de 0 à 5 secondes.
- b) Rajout d'une option pour l'utilisation d'un sabot belge.
- c) Rajout d'une option pour prononcer le nom du pays avant la lettre.
- d) Rajout d'une option pour des tirages 6-3 ou 3-6 en aléatoire sur des parties d'au moins 20 tirages.
- e) Choix d'une approche à 1 comptée à 7 ou 6 points.
- f) Tous les paramètres sont conservés pour la partie suivante.
- g) Ajout d'un bouton « Rajouts » qui lance un programme indépendant qui donne n'importe quel rajout d'une lettre à un mot ou un groupe de lettres saisi.
- h) 3 signaux sonores lorsque le chronomètre démarre, après la fin du temps de réflexion et après la fin du temps d'écriture (gong) même lorsque le son est coupé.
- i) Touche Fin rebaptisée en Quitter et déplacée.
- j) Possibilité de demander de relancer le jeu à la fin d'une partie : au lieu de "Fin de partie OK" un message "Fin de partie . Voulez-vous rejouer Oui/non" apparaît.
- k) Rajout d'une touche Pause lors de l'énoncé des plaques.
- l) Fonction cachée : touche F12 pour sauvegarder un tirage particulier à partir de l'écran des solutions
- m) Rajout d'options pour s'entraîner à des tirages de lettres sans E ou des tirages de 9 lettres ou des tirages 6/3 ou des tirages de chiffres avec ou sans grosses plaques.

Evolution de la version 6 à 6.2 (juillet 2007) :

- a) Toutes les solutions d'un compte bon sont proposées et comptées (6+1=7 et 1+6=7 ne sont qu'une seule solution mais [6+1=7 ; 5+2=7 ; 7+7=14] et [6+2=8 ; 5+1=6 ; 8+6=14] sont 2 solutions).
- b) Pour les belges, pas de reprise des plaques de chiffres pendant 3 tirages, option jumelée avec « Sabot belge ».
- c) *L'appui sur « Solutions » au lieu de « Valider » lors de la saisie d'un compte provoquait des aberrations. L'appui sur la touche « Solutions » validera la proposition déjà saisie.*
- d) Possibilité d'enregistrer sous Excel une partie « club » avec livraison du fichier Excel vierge sous c:/cl/resultat/tirages.xls à condition de ne pas entrer de réponses.
- e) Une approche à plus de 10 rapportera 1 point.
- f) Possibilité de connaître la signification des indices *, # et ° en cliquant sur le bouton droit de la souris sur l'écran des solutions.
- g) Un tirage avec uniquement des grosses plaques n'étant pas très intéressant et répétitif, l'option « Tirage de grosses plaques » signifie « tirage d'au moins 4 grosses plaques ».
- h) *On ne peut plus écrire un résultat après la fin du chrono.*
- i) *Correction du chronomètre quand il est supérieur à 59 secondes.*
- j) Dans le programme de rajouts, recherche avec 2 lettres en plus.
- k) *La saisie d'une division qui ne tombe pas juste n'est plus éliminatoire mais l'entrée du diviseur est refusée. La saisie d'une soustraction dont le résultat est négatif est également refusée, contrairement à l'émission télévisée.*

Evolution de la version 6.3 (novembre 2007) à 6.5 (mars 2008) :

- a) Possibilité de choisir un mot de 9 lettres sans E et en 6/3.
- b) Indication de l'année d'entrée des mots nouveaux.
- c) *Correction d'un bug n'indiquant pas le top s'il n'est qu'à 2 lettres.*
- d) Sauvegarde des sous-tops et sous-sous-tops en lettres.
- e) Affichage de l'heure
- f) Modification de la temporisation du curseur par palier de ½ seconde
- g) Evolution du menu « Aide » de la barre de menu
 - a. Chiffres (Tables, règles de divisibilité, décomposition en multiples, méthodes)
 - b. Lettres (Remarques sur certains pluriels, règlement de France 2, lexique, mots cachés, annexes, rajouts (liste Excel (à venir) et lancement du programme de rajouts qui permet son utilisation en étant toujours sur le jeu, ce qui n'était pas possible auparavant), méthodes, entrées et sorties depuis 2000)
 - c. Historique (fichier lisezmoi.doc)
- h) Ajout d'un menu « liens » sur divers sites et blogs des chiffres et des lettres

- i) Possibilité de connaître la définition de certains mots en appuyant sur la touche F2 sur l'écran des solutions. Cette fonction est en cours d'évolution et n'est actuellement disponible que pour les mots commençant par « A ».

Evolution de la version 7.0.1 (mars 2009) :

- a) Ajout de 2 options pour pouvoir compter les points en mode match, soit aux points, soit aux tours pris.
- b) Ajout d'une option pour pouvoir jouer des parties avec des tirages préparés.
- c) Le programme « Rajouts » est beaucoup plus rapide et donne les mots faisables avec le tirage saisi avant les rajouts.
- d) Possibilité de changer les couleurs du fond de l'écran, du fond de l'affichage des plaques, des plaques, du fond de l'écran des solutions et du texte des solutions. Ces couleurs seront conservées au prochain démarrage du jeu. Par conséquent l'option « solutions en bleu » disparaît.
- e) Ajout dans « Préférences » des options qui n'y figuraient pas encore :
 - Modification des temps de réflexion et d'écriture par tranches de 5 secondes
 - Modification de la temporisation entre les tirages par tranches d'une ½ seconde
 - Affichage des solutions en gros
 - Prononciation du pays avant la lettre
- f) Ajout des tableaux des rajouts 7+1 et 8+1
- g) Ajout d'un petit tableau des lettres tirées classées par ordre alphabétique avec possibilité de les déplacer dans tous les sens sur 9 colonnes et 3 lignes avec la souris. (On peut le supprimer en cliquant dessus avec le bouton droit de la souris).
- h) Conséquence : déplacement des boutons « Chrono/Valider » et « Chiffres/Lettres ».
- i) Déplacement de la boîte de message « Autre partie » pour qu'elle ne cache pas les scores.
- j) Possibilité de choisir les 3 options « sans E », « 6/3 » et « 9 lettres » d'un seul coup en cochant « les 3 options ».
- k) Possibilité de choisir un tirage préparé (on peut supprimer cette option pour toute la partie en cliquant sur le bouton droit de la souris).
- l) *Possibilité de passer aux chiffres après annulation d'un tirage de lettres.*
- m) *Il pouvait arriver, si l'on commençait par choisir « Plaque » puis qu'on continue avec « Aléatoire », qu'une plaque déjà sortie ressorte (2 x 50 par exemple !). C'est corrigé.*
- n) *Lors d'un tirage de chiffres, après avoir saisi une opération puis validé, le chrono s'arrête et on pouvait cliquer sur « Annuler tout » et avoir tout son temps pour écrire son résultat. Désormais le bouton « Effacer tout » n'est plus accessible après saisie de son opération.*
- o) *Lorsque l'on choisissait les tirages de lettres en cliquant sur « PLAQUE » trop vite alors que le curseur de pause n'était pas à 0, les plaques s'affichaient parfois dans la même case. C'est corrigé.*
- p) Ajout de nouveaux liens sur les sites et blogs.
- q) Répétition du tirage de chiffres sur la fenêtre des solutions en plein écran
- r) Toutes les approches d'un compte non faisable sont disponibles mais d'un côté seulement actuellement (par exemple si le compte 453 n'est pas faisable et que l'approche est à 452 ou 454 seules les solutions d'une des approches seront proposées).
- s) Possibilité d'alimenter des tirages préparés en sauvegardant un tirage par la touche F11 ou de supprimer un tirage préparé par la touche F10.
- t) *Désormais lors d'un dépassement de capacité (erreur 6) sur des écrans à résolution non standard, un message d'information sera affiché mais le programme ne sera plus fermé. Ce message sera probablement supprimé dans la prochaine version car un dépassement de capacité n'intervenant que dans le cas de très nombreuses solutions de mots, il n'est pas intéressant de connaître les 3 ou 4 lettres.*
- u) Les définitions des mots sont disponibles pour les mots commençant par A, B, J, K, W, X, Y et Z ainsi que pour les mots entrés en 2008 et 2009.
- v) Présence d'une notice d'utilisation du logiciel dans c:/cl/notice.doc ou accessible dans le menu Aide/Notice.

Evolution de la version 7.1 (novembre 2009) :

- a) Le temps de réflexion étant souvent le même pour les lettres et les chiffres, le choix du temps pour les chiffres est reporté automatiquement pour les lettres mais on peut indépendamment rechanger le temps de réflexion pour les lettres.
- b) Nouvelle option pour compter une approche à 1 à 8 points si on attribue 9 points à un compte bon.
- c) Possibilité de modifier les couleurs en cliquant droit sur une zone à changer.
- d) On peut désormais aussi modifier indépendamment la couleur du nombre à trouver
- e) Dans le menu Préférences, la modification des temps de réflexion et d'écriture par tranches de 5 secondes est remplacée par le temps réel, ainsi que la temporisation des tirages par tranche de demi seconde.
- f) La zone de déplacement des lettres a été modifiée pour faire apparaître ses limites et adopte les couleurs des tirages.
- g) La notice explicative du jeu peut être obtenue par la touche F1.
- h) La signification des indices dans les solutions de lettres n'est plus obtenue en cliquant sur le bouton droit de la souris mais par le bouton central ou par la touche F1.
- i) Le sabot belge fonctionne maintenant aussi lorsqu'on clique sur Plaque
- j) Rajout du pourcentage du score par rapport au top
- k) Possibilité de ne tirer que des mots de 9 lettres sans avoir besoin de choisir l'option à chaque fois.
- l) Les définitions des mots sont disponibles pour les mots commençant par A, B, F, G, J, K, Q, W, X, Y et Z ainsi que pour les mots entrés en 2008, 2009 et 2010.

Evolution de la version 8.0 (janvier 2010) :

- a) Ajout dans le menu d'une option pour jouer avec des mots de 10 lettres.
- b) Modification du jeu du mot le plus long pour intégrer 10 lettres.
- c) Suppression du programme de rajouts sur la version 10 lettres.

Evolution des versions 8.1 à 8.6 (avril 2011) :

- a) Remplacement de l'option pour jouer en 10 lettres par l'option pour jouer en 9 lettres, la version en 10 lettres devenant standard.
- b) Réintégration du programme de rajouts sur la version 10 lettres.
- c) Nouvelle option pour compter un compte bon à 10 points et une approche à 1 à 9 points.
- d) Adaptation de l'option « Jeu télévisé » à la nouvelle durée du jeu (14 tirages).
- e) Modification de l'option « Entraînement club » et suppression de la création du fichier Excel.
- f) Ajout d'une option « Parité » pour jouer un coup de chiffres, un coup de lettres.
- g) Rajout d'une option pour un tirage de 10 lettres en mot caché ou annexe qui remplace momentanément l'option « Tirage préparé ».
- h) Déplacement des options « Tirage préparé » pour les lettres, de la zone de déplacement des lettres et du bouton « TOP ».
- i) Ajout de traitements automatiques des tirages 6/4 pour le jeu belge et coche automatique de la case 6/4.
- j) Rajout de 2 zones de texte pour le jeu belge avec libellés « Duplicate », « Match » et numéros des parties.
- k) Remplacement des adresses e-mail et du site de connexion dans « Aide / A propos de ».
- l) Nouvelles options pour choisir le nombre de points pour une meilleure approche sur un compte (10, 9 ou 8 points)
- m) Réadaptation de l'option « Jeu télévisé » à la nouvelle durée du jeu (13 tirages).

Evolutions des versions 8.7 (septembre 2011) à 8.8.14 (janvier 2014)

- a) Parité possible en commençant par les lettres (nouvelles règles télé)
- b) Réadaptation de l'option « Jeu télévisé » en conséquence
- c) Modification barème des points pour les belges
- d) Modification ordre des tirages lors de tirages de lettres 6/4.
- e) Option « Sabot belge » devient « option belge » pour intégrer tous les critères belges.
- f) Possibilité de choisir un tirage 7/3
- g) Option supplémentaire dans l'aide : « nouvelle orthographe »
- h) Nouveaux liens
- i) Adaptation affichages pour écrans en 16/9^{ème} (juillet 2013)
- j) Rétablissement de l'information * pour les mots exclusivement sur le Robert (sauf mots de 10 lettres et entrées / sorties 2012) (juillet 2013)
- k) Mise à jour des définitions et rétablissement de l'information */#/~ pour les mots 2012 (janvier 2014)
- l) Ecriture en italique des mots qui ont une définition accessible par la touche F2 (janvier 2014)
- m) Les définitions étaient limitées à 100 caractères, elles sont désormais limitées à 200 caractères et affichées sur 2 lignes si besoin (janvier 2014)
- n) On peut quitter l'écran des définitions avec la touche entrée (janvier 2014)
- o) Le numéro de révision (version 8.8.14) correspond désormais à l'année de la mise à jour des dictionnaires (janvier 2014)
- p) L'information * est mise à jour pour les entrées 2012 (janvier 2014)
- q) Les définitions sont disponibles pour les mots commençant par A, B, **C**, F, G, **H**, **I**, J, K, Q, W, X, Y, Z y compris les mots de 10 lettres (février 2014) et les entrées 2014

Version 8.8.15 (janvier 2015)

- a) Les définitions sont disponibles pour les mots commençant par A, B, C, **E**, F, G, H, I, J, K, L, Q, **U**, **V**, W, X, Y, Z et pour les entrées 2015
- b) Prononciation de "S - Suède" pour les Belges
- c) Correction d'un bug en comptage de points 1 ou 0
- d) Correction d'une anomalie d'affichage des longues définitions

Version 8.8.16 (janvier 2016)

- a) Les définitions sont disponibles pour les mots commençant par A, B, C, **D**, E, F, G, H, I, J, K, L, **N**, Q, U, V, W, X, Y, Z et pour les entrées 2015 et 2016
- b) Lorsqu'un compte n'était pas faisable, seule une approche était donnée (par exemple si le nombre à trouver est 988, et que l'approche est à -2, seules étaient données les solutions pour 990), désormais, si elle existe l'autre approche est calculée (dans l'exemple 990 ET 986)

Version 8.8.17 (janvier 2017)

- a) Les définitions sont disponibles pour les mots commençant par A, B, C, D, E, F, G, H, I, J, K, L, **M**, **N**, **O**, Q, U, V, W, X, Y, Z) et pour les entrées 2015 à 2017. Il ne reste plus que les définitions des mots commençant par P, R, S et T.
- b) Lorsqu'un compte n'est pas faisable, les deuxième et troisième meilleures approches sont affichées.
- c) A l'énoncé des plaques de chiffres 6 et 10, « 2x3 » et « 2x5 » sont prononcés
- d) Le top de la partie est rajouté à la fin des fichiers des tirages sauvegardés