

MaxiMot

MaxiMot est un programme qui permet de jouer au «mot le plus long» contre l'ordinateur.

Les actions sont déclenchées, soit avec des clics de souris (ou simulations de clics), soit par survol temporisé (donc avec pilotage à la tête ou à l'œil avec matériel ad hoc).

Le déroulement du jeu

Au départ du programme, la fenêtre du jeu est vide. Le programme attend la première action du joueur qui va être de tirer 6 lettres au hasard par la commande «Hasard»



Ensuite, suivant le tirage qui a été fait, le joueur choisira de tirer au sort une voyelle ou une consonne, jusqu'à ce que 10 lettres soient tirées.

Le joueur choisit ensuite ses lettres pour composer le mot le plus long possible.



Il n'y a pas de mesure du temps de jeu, le joueur peut prendre autant de temps qu'il veut. Il peut aussi choisir de recommencer un autre tirage de lettres ...



Le programme calcule alors le mot le plus long possible parmi les mots du dictionnaire fourni, et les mots trouvés par le programme sont affichés sous forme d'une liste de 5 mots.

Le jeu se poursuit jusqu'à le joueur ou le programme totalise 5 tirages gagnés: le score est affiché à droite de la fenêtre sous forme de barres verticales.

En fin de partie, les nouveaux mots acceptés par le joueur sont mémorisés et enregistrés dans un fichier texte: «nouveaux mots.txt» .

Ils peuvent alors - ou non - être incorporés manuellement au dictionnaire.

L'accès au programme



La bouton d'accès, en haut à gauche de la fenêtre, affiche mode d'accès en cours. Ce bouton de commande est sensible au survol dès le départ.

Le changement de mode d'accès se fait par clic ou par le survol de ce bouton de commande.



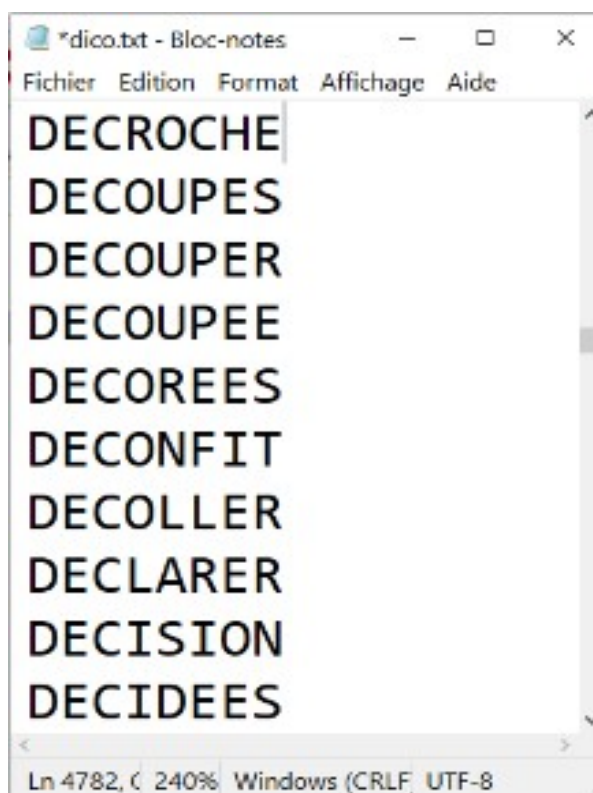
On peut changer de mode d'accès en cours de partie.

Les mots du dictionnaire

Le dictionnaire de ce programme est tout simplement une liste de mots en mode texte au format ANSI, qu'on peut lire avec le programme Bloc Notes de Windows.

Le dictionnaire utilisé par ce jeu présente plusieurs particularités:

- tous les mots sont en lettres majuscules, sans accent, sans cédille
- ils sont classés du plus long au plus court
- ils ne comprennent pas de verbes conjugués à différents temps (sauf ceux que j'ai oublié d'enlever !)
- ils comprennent les verbes au participe passé et au participe présent ***
- il n'y a pas de nom propre, ni de noms composés



Le dictionnaire contient environ 13 000 mots dont les 1500 les plus courants de la langue française

Remarques:

- dans la liste ci-contre **DECROCHE** correspond en minuscule à **décroché**
- les participes présents sont acceptés s'ils peuvent être considérés comme des qualificatifs : TRIOMPHANT, SURPRENANT seront dans le dictionnaire, mais BALAYANT, CORRIGEANT non

Mots inconnus

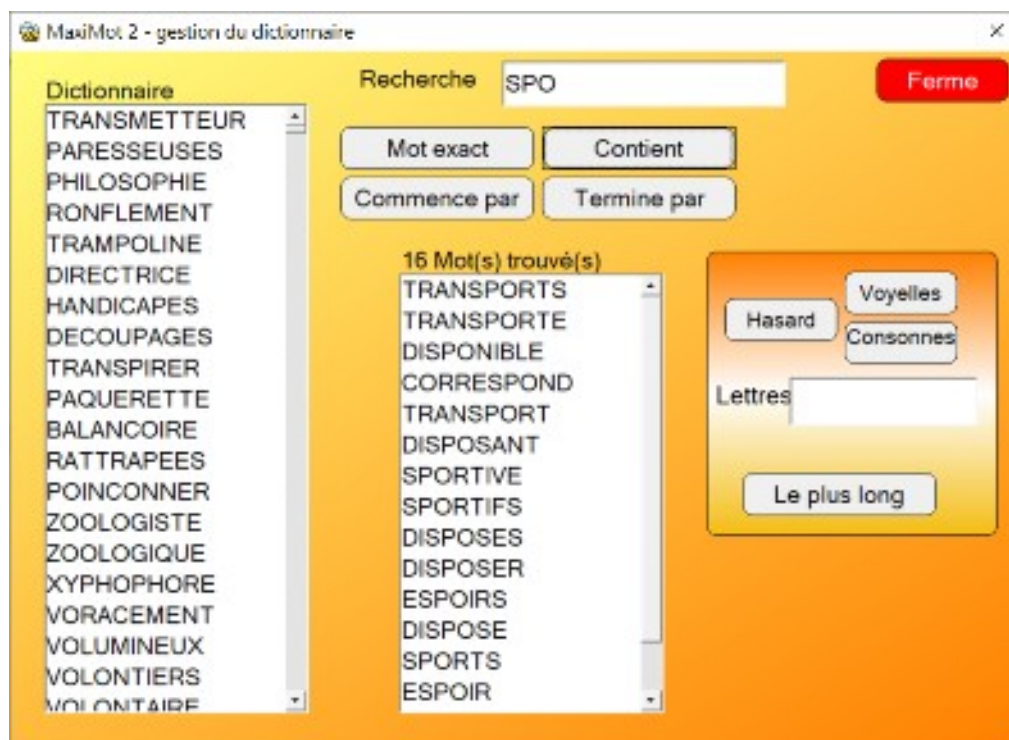
Lorsque le joueur propose un mot qui n'est pas dans le dictionnaire, le programme propose de l'accepter ou de le refuser.

Ces nouveaux mots sont enregistrés pour être ensuite incorporés au dictionnaire, si on veut les y ajouter. On les trouve dans le fichier «nouveaux mot.txt» dans le répertoire du programme.



La gestion du dictionnaire

Le programme est accompagné d'un programme spécifique consacré à la gestion des mots du dictionnaire. Il permet aussi de faire des recherches sur les mots les plus longs en fonction des lettres qu'on lui fournit.



Il y a plusieurs boutons qui permettent des recherches avancées.

Lorsqu'un mot recherché n'est pas trouvé par la commande «Mot exact» on peut alors l'ajouter.

Attention, le mot n'est pas ajouté n'importe où par ce programme.

Il sera ajouté dans le dictionnaire en fonction de sa taille.

Ce placement est important pour que le programme puisse trouver des mots les plus longs.

Supprimer un mot



Imaginons que le mot CONJUGUONS soit resté par erreur dans le dictionnaire et qu'on veuille le supprimer.

On peut le trouver par une recherche des mots qui se terminent par **ONS**. Il apparaît dans la liste des mots trouvés.

Un clic sur le mot trouvé (CONJUGUONS) pointe alors sur le même mot **dans la liste du dictionnaire**: il y est alors surligné.

Un clic final sur ce mot permet

d'accepter sa suppression.

Si on sait ce qu'on fait, on peut évidemment utiliser le Bloc Notes de Windows pour faire cette opération, c'est souvent plus simple.

Rappel des commandes

