

Comment ça fonctionne.

Un fichier HTML accessible sur le web porte un nom donné par le professeur de bridge ou l'animateur qui l'utilise. Ici "ecole.html" dont l'adresse est

<https://witp.fr/ecole.html>

Le joueur qui appelle ce fichier s'identifie (nom, initiales, ou pseudo) pour accéder à un pack d'exercices exclusivement d'enchères ou d'entame.

la main

- ♠ 52
- ♥ R52
- ♦ 94
- ♣ AV9854

le contexte

Votre main en NORD
Quelle est votre ENCHERE ?
Pack GAZ01 Niveau 2
MATCH PAR 4
Vulnérabilité PERSONNE

S	O	N	E
1SA	2♥	?	

les enchères 2♥ est un Texas **le commentaire**

Ce pack comporte 10 problèmes

problème 1 Suivant

Utilisez le clavier pour donner votre réponse. Puis validez.

♣ ♦ ♥ ♠ SA

1 2 3 4 5 6 7 Valider

Pas X XX

Tout exercice, comme celui qui figure sur cette saisie d'écran, repose sur **une main**, **un contexte**, **une séquence d'enchères** suivie d'un éventuel **court commentaire** (alertes ou autres).

Le joueur répond et valide sa réponse grâce à un clavier qui permet de nommer une carte ou une enchère. Quand le joueur a fini de répondre à toutes les questions, le programme lui propose d'envoyer ses réponses au serveur et il a accès au bilan du pack qui lui donne les réponses de tous ceux qui ont répondu avant lui, auxquelles sont ajoutées les siennes.

Quand on programme un pack d'exercices on lui donne

L'adresse du serveur sur lequel il se trouve (**var serveur="https://witp.fr/";**)

Le nom du pack, ici "GAZ01" pour gazette 01 (**var probleme="GAZ01";**)

Le nombre d'exercices du pack (jusqu'à 12) (**var nombre=10;**)

Le mot clé var permet de déclarer une variable en javascript (le langage de programmation). S'il ne figure pas devant l'affectation d'une variable c'est que celle-ci a été déclarée précédemment dans le programme.

Avec l'adresse serveur et le nom du pack, le programme constitue l'adresse du bilan (automatiquement constitué par le programme) que l'on peut consulter à tout moment sur ...

<https://witp.fr/GAZ01.html>

Il a cette allure :

Résultats du pack d'exercices G01											
	52	RD9653	A8765	10	95	A642	85	42	872	D8	
	R52	5	984	A108	A	63	RD	AV7	RDV108	AV7	
	94	AD843	10	ARV96	74	98532	D8743	RD76	1072	5	
	AV9854	8	R762	AV84	RD1098532	87	10932	\$752	AD	A1087542	
	ENCHERE?	ENCHERE?	ENTAME?	ENCHERE?	ENCHERE?	ENCHERE?	ENCHERE?	ENCHERE?	ENCHERE?	ENCHERE?	
VS	2P	5SA	4C	X	3T	5P	X	X	6K	3C	

Mais bien sûr il contiendra une ligne par utilisateur ayant répondu (ici les réponses de VS).

Une page contiendra difficilement plus de 12 réponses par ligne ce qui limite le nombre d'exercices du pack.

L'identifiant donné à l'entrée dans le programme (VS) figure dans l'entête de la ligne des réponses. L'intérêt est que si des utilisateurs de première série nationale (ou le professeur en cas d'utilisation pédagogique) sont repérables grâce à leurs initiales, leur nom ou leur pseudo, on pourra prendre leurs résultats comme référence.

Le serveur peut contenir autant de packs que l'on veut à condition que chacun ait un nom différent et il faudra lier le nom du fichier html contenant le pack à l'utilisateur (ici probleme.html est la propriété de l'utilisateur gazette).

Comment programmer simplement un pack d'exercices ?

L'utilisateur possède dans son ordinateur une copie de **probleme.html** et il a téléchargé gratuitement **notepad++** qui lui permet de modifier le fichier **probleme.html** qui se présente comme un fichier texte quelconque.

```

56 var rep = new Array(100);
57 //##### MAINS #####
58 // main[n]=les piques * les coeurs * les carreaux * les tr
59 //ench[n] = Les enchères" en face de la main en commençant
60 // ctx[n]=4 mots clés séparés par des *"position=nord,sud,
= enchere (sans accent) ou entame (ctx[1]="Est*x4*person
// probleme = identifiant arbitraire du pack de problèmes
//=====
63 var serveur="https://wftp.fr/"
64 var probleme="G01"; //identifiant du pack de problèmes
65 var nombre=10; //nombre de problèmes du pack
66 //=====
67 main[1]="52*R52*94*AV9854";
68 ench[1]="1sa*2c*?*2c est un Texas";
69 ctx[1]="nord*x4*personne*enchere";
70 //=====
71 main[2]="RD9653*5*AD843*8";
72 ench[2]="1c*1sa*2c*p*5t*p*?*2c est un texas";
73 ctx[2]="nord*x4*tous*enchere";
74 //=====
  
```

Pour ouvrir un fichier html dans notepad ++ il suffit de lancer notepad++ puis de faire le choix **fichier** puis **ouvrir**, de naviguer dans les répertoires jusqu'à sélectionner le fichier et cliquer sur **ouvrir**. Ou alors, on clique droit sur le fichier et on fait le choix **ouvrir avec** (ou **edit avec notepad++**) du menu contextuel.

La première chose qu'on fait, après avoir ouvert **probleme.html** et de lui choisir un nouveau nom par exemple **"labridgerie.html"**. Puis on choisit le menu **fichier**, l'item **enregistrer sous** et on donne le nouveau nom **"labridgerie"** avant de cliquer sur **enregistrer**.

On obtient ainsi un fichier **"labridgerie.html"** qu'on va pouvoir modifier à notre guise, le modèle (la matrice) restant intact. Dans ce fichier on cherche les lignes où est programmé le pack GAZ01 dont on voit l'apparence ci-contre.

On y retrouve les 3 variables : **serveur** (adresse web), **probleme** (nom du pack d'exercices), et **nombre** (nombre d'exercices du pack) qu'il va falloir modifier selon vos besoins propres.

Dans le fichier modèle on a **nombre=10**; et en dessous on trouve 10 triplets de variables **main[n]**, **ench[n]**, **ctx[n]** (n variant de 1 à 10), chaque triplet contenant les données permettant d'afficher un exercice. Pour créer votre propre pack d'exercices, il va falloir modifier ces triplets de variables à votre idée et éventuellement en créer d'autres.

...La main sous la forme

Piques*cœurs*carreaux*trèfles séparés par des * par exemple **main[1]="ardv5*875*ad*1074"**;

Traduit par le programme en

- ♠ ARDV5
- ♥ 875
- ♦ AD
- ♣ 1074

...Les enchères sous la forme

Ench[1]="p*1t*p*1p*x*?" pour un problème d'enchère (ou **"p*1t*p*1p*p*1sa*fin"** pour un problème d'entame)

Le programme traduira ça en

S	O	N	E
P	1 ♣	P	1 ♠
X	?		

Les enchères commencent toujours en Sud
Et donc ici le problème d'enchère concerne ouest

On peut faire suivre les enchères par un court commentaire. Par exemple

ench[2]="1c*1sa*2c*p*5t*p*?*2c est un texas";

...Le contexte composé de 4 mots clés sous la forme

Position*type d'épreuve*vulnérabilité*type de problème*niveau

Niveau seulement dans le modèle **"ecole.html"** Les mots clés sont exclusivement (sans accent pour enchere)

position	type d'épreuve	vulnérabilité	type de problème	Niveau
sud	tpp	ns	entame	1, 2, 3, ...
nord	x4	eo	enchere	
ouest		tous		
est		personne		

Par exemple dans un clone du modèle **ecole.html** **ctx[1]="ouest*tpp*tous*enchere*2"**;

Entre crochets **main[1]**, **ench[1]**, **ctx[1]** on trouve le numéro de l'exercice qui peut varier de 1 à 12. Pour modifier ou créer d'autres triplets de variables, il faut respecter la même syntaxe que dans le fichier modèle. Le contenu de chaque variable doit être entre guillemets sauf pour la variable nombre. Et toute affectation de variable se termine par un point-virgule.

Il ne reste plus qu'à enregistrer le programme (**fichier** ... **enregistrer**) qu'on peut essayer en local en cliquant sur **fichier** puis **ouvrir dans l'application par défaut**.

Ensuite il faut envoyer l'exercice sur le serveur (par exemple grâce au programme **transfich.php**) et on peut l'atteindre grâce à l'adresse serveur indiquée dans le programme.

Pour débiter on fait un unique exercice (nombre =1) on modifie **main[1]**, **ench[1]**, **ctx[1]**, on enregistre le fichier (important) et on voit ce que ça donne grâce au choix **fichier / ouvrir** dans l'application par défaut. Ensuite on ajoute d'autres exercices, **main[2]**, **ench[2]**, **ctx[2]**, ...sans oublier de modifier la variable nombre en fonction du nombre d'exercices.

2 exemples

Triplet 1

//=====

```
main[1]="52*R52*94*AV9854";
ench[1]="1sa*2c?*2c est un Texas";
ctx[1]="nord*x4*personne*enchere*2";
```

//=====

Donne à l'écran l'exercice 1

♠ 52
♥ R52
♦ 94
♣ AV9854

Votre main en NORD
Quelle est votre ENCHERE ?
Pack GAZ01 Niveau 2
MATCH PAR 4
Vulnérabilité PERSONNE

S	O	N	E
ISA	2♥	?	

2♥ est un Texas

Ce pack comporte 10 problèmes

Suivant

Utilisez le clavier pour donner votre réponse. Puis validez.

♣ ♦ ♥ ♠ SA

1 2 3 4 5 6 7

Pas X XX

Valider

Triplet 3

//=====

```
main[3]="A8765*984*10*r762";
ench[3]="p*1k*p*1c*p*2k*p*p*2p*p*p*3k*fin";
ctx[3]="nord*tpp*eo*entame*1";
```

//=====

Donne à l'écran l'exercice 3

♠ A8765
♥ 984
♦ 10
♣ R762

Votre main en NORD
Quelle est votre ENTAME ?
Pack GAZ01 Niveau 1
TPP
Vulnérabilité EO

S	O	N	E
P	1♦	P	1♥
P	2♦	P	P
2♠	P	P	3♦
FIN			

Ce pack comporte 10 problèmes

précédent

Suivant

Utilisez le clavier pour donner votre réponse. Puis validez.

♣ ♦ ♥ ♠

2 3 4 5 6 7

8 9 10 V D R A

Valider