

# Erco

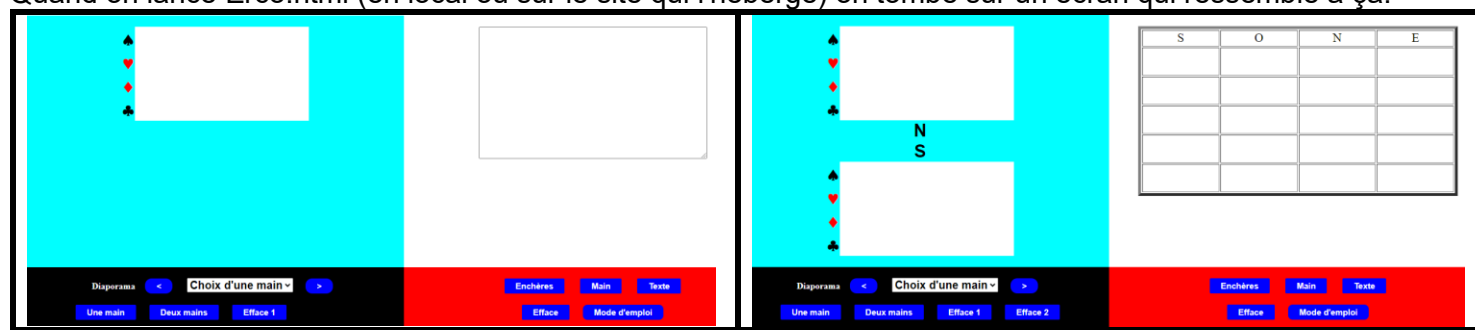
Erco.html est un programme internet dédié à l'enseignement du bridge.

Pour l'utiliser le professeur doit installer sur son PC

- Une copie de Erco.html.
- Au moins Notepad ++ pour lire, modifier et enregistrer Erco.html sous un autre nom (ou sous le même).
- Il pourra transférer un fichier vers le serveur grâce à un programme **transfich.php** après autorisation.

Erco peut être utilisé en local (sur un ou plusieurs ordinateurs partagés par les élèves) mais il est plutôt destiné à être projeté sur un écran mural, le professeur disposant d'un clavier et d'une souris sans fil pour gouverner les fonctionnalités du programme. On peut aussi consulter Erco par internet pour s'entraîner ou s'instruire.

Quand on lance Erco.html (en local ou sur le site qui l'héberge) on tombe sur un écran qui ressemble à ça.



Le professeur peut utiliser la partie de gauche de l'écran pour demander l'affichage d'un ou deux diagrammes vides et il suffit qu'il positionne le curseur successivement dans la boîte d'édition correspondant à chaque couleur et qu'il utilise son clavier pour afficher une ou deux mains.

Et la partie de droite peut servir à la saisie d'une séquence d'enchères, ou d'une nouvelle main ou d'un texte libre selon le choix permis par les boutons dédiés à la commutation de l'écran de droite. Le bouton [efface] permet d'effacer le contenu modifiable de chaque panneau.

Dans la mesure où ce qu'on voit sur l'écran de l'ordinateur est affiché sur un écran mural grâce à un rétroprojecteur, On peut appeler cette fonctionnalité d'Erco "**le tableau**".

**Le tableau** permet d'afficher simplement proprement et rapidement une ou deux mains et de les associer à un commentaire, à une séquence d'enchères ou à une 3eme main.

Il existe une autre fonctionnalité d'Erco : "**le diaporama**".

Erco permet aussi d'embarquer une série de mains (jusqu'à 100) et de les faire défiler en un diaporama, chaque main ou couple de mains publié sur l'écran de gauche étant associée soit à un texte, soit à une séquence d'enchères sur l'écran de droite.

On peut aussi associer une main à un fichier audio enregistré en mp3. Mais pour cela, il faut que les fichiers audios utiles à l'exposé soient dans un sous-répertoire **sons** du répertoire où est situé erco.html.

Dans sa version initiale Erco embarque une leçon sur les 2 forts à couleur essentielle qu'on peut faire défiler grâce aux boutons [<] et [>]. On peut aussi appeler une diapo particulière grâce à la liste [choix d'une main].

Tout le problème est de permettre à l'animateur de modifier Erco à sa guise pour embarquer ses propres mains, ses propres commentaires, ses propres séquences d'enchères.

Rien n'est plus facile, il suffit de savoir modifier un texte avec l'aide d'un éditeur. Cet éditeur gratuit c'est NOTEPAD++ qui permet notamment de modifier, de renommer et d'essayer un programme html qui se présente comme un simple fichier Texte.

Voici [le lien de téléchargement](#) de Notepad++ .

Notepad++ est un éditeur semblable à l'éditeur qui vous permet d'écrire vos mails ou vos lettres mais il est spécialisé "langage des programmes".

Quand on l'ouvre on a accès à un menu (Fichier, Edition, Recherche,...)

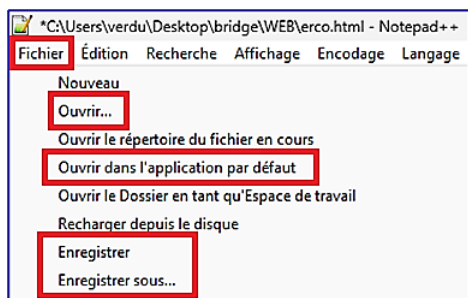
Qui a de nombreuses fonctionnalités mais on n'utilisera pratiquement que le choix **fichier** avec les items

**Ouvrir** pour appeler le fichier erco.html et le modifier.

**Enregistrer** une fois notre travail de modification terminé.

**Enregistrer sous...** si on veut renommer notre fichier pour le cloner.

**Ouvrir dans l'application par défaut** pour essayer le fichier dans le navigateur.



## Embarquer des mains.

Supposons qu'on ait enregistré la première mouture du fichier erco.html sous mes documents. On lance Notepad++. Menu Fichier / ouvrir on cherche le répertoire où on a mis erco.html, on sélectionne ce fichier et on l'ouvre ...

```

57 //##### MAINS #####
58 var nombre = 12;
59
60 main[1]="ARV965*5*AR4*R94";
61 tx[1]="On joue les 2 forts à couleur essentielle.
mains régulières ou assimilées<br> 2t suivi de 2s
corrects.<br> Le minimum pour un 2 fort indétermi
62 as[1]=1;
63 //=====
64 main[2]="ARV965*5*AR4*R94*10872*9864*72*ad3";
65 tx[2]="Selon, le nombre d'atouts, l'utilité des ho
à 23H), le complément de chelem est en moyenne co
permettant d'économiser la dame, AD de trèfle utili
66 as[2]=11;
67 //=====
68 main[3]="ARV965*5*AR4*R94*D108*9864*72*ad103";
69 tx[3]="Pour faire un effort de chelem évident on
jeu. Avec une main fittée mais tangente on peut

```

... On découvre que erco.html est en fait un fichier texte qu'on peut lire et modifier comme n'importe quel mail ou sms et on défille vers le bas jusqu'à ce qu'on trouve la section **### Mains ###** qui est celle qu'on doit modifier et qui apparaît sous la forme de l'extrait ci-contre.

Cette section est composée d'une variable nombre égale à 12 qui indique le nombre de diapositives du diaporama et de 12 triplets de variables **main[n]**, **tx[n]**, **as[n]**, n, qui varie de 1 à 12 étant le numéro d'ordre de la diapositive dans le diaporama.

Chacun de ces triplets équivaut à une diapositive.

Par exemple main[2], tx[2], as[2] contiennent les données qui permettent d'afficher à l'écran la diapositive numéro 2.

Il suffit que le programme fasse varier n de 1 à 12, interprète chacune des 3 variables et les traduise graphiquement dans l'écran pour qu'on ait un diaporama.

Pour chaque diapositive, l'écran est divisé verticalement en 2 panneaux, sur l'écran de gauche on a le diagramme d'une ou deux mains. Sur l'écran de droite on peut avoir un texte ou une séquence d'enchères (avec ou sans un court commentaire). On peut également associer au panneau montrant des mains un commentaire audio sous forme d'un fichier mp3.

## Comment le programme interprète les variables pour les traduire en une diapositive ?

**as[n]** Si **as[n] = 1, 2 ou 3**; cela veut dire qu'il n'y a qu'une seule main (définie dans main [n]) à gauche associée, à droite, à un fichier texte (1) à une séquence d'enchères (2) ou à un fichier audio (3) contenu (ou adressé pour l'audio) dans tx[n]. Si **as[n]=11, 12 ou 13**; c'est la même chose mais il faut afficher deux mains sur le panneau de gauche.

**main[n]** permet de composer le diagramme d'une seule main **main[1]="arv965\*5\*ar4\*r94"**;

ou de 2 mains **main[3]="ARV965\*5\*AR4\*R94\*D108\*9864\*72\*ad103"**; (d'abord **Sud** et ensuite **Nord**)

La variable donne la composition des couleurs, séparées par des \* des piques aux trèfles. Le programme se charge de mettre les lettres représentant les honneurs en majuscules et de situer les couleurs dans un ou deux diagrammes.

Selon les indications de as[n]...

**tx[n]** contient soit **du texte**, soit **une séquence d'enchères** (suivie ou non d'un **commentaire**)

**tx[1]="L'ouverture de 2t est forte ou forcing de manche orientée cœur.<br>2k est orientée pique.";**

**tx[5]="2t\*p\*2k\*p\*3t\*p\*4t\*p\*4sa\*p\*5t\*p\*6t\*";**

**tx[5]="2t\*p\*2k\*p\*3t\*p\*4t\*p\*4sa\*p\*5t\*p\*6t\*l'enchère de 3t montre 5c+4t forcing de manche.";**

Le programme va remplacer les p, c, k, t qui représentent des couleurs par leur symbole. Il va remplacer <br> par un saut de ligne, il va placer les enchères dans un tableau en commençant par SUD et écrire le commentaire sur les enchères sous le tableau.

Pour embarquer un diaporama ce n'est pas compliqué il vous faudra effacer le contenu des variables main[n] , tx[n], as[n] du programme et le remplacer par votre propre contenu (ou créer de nouveaux triplets) en respectant les règles suivantes :

### Règles à respecter

**On écrit les noms de variables en minuscules main[1] et non Main[1], nombre et non Nombre**

**Guillemets + point-virgule** pour l'affectation de main[n] et tx[n]. **main[4]="ard98765\*5\*a4\*94"**;

**Pas de guillemets mais point-virgule** pour l'affectation de as[n] et nombre. **as[5]=12**;

Ne pas oublier d'affecter à la variable nombre le nombre de diapositives de votre diaporama **var nombre= 10**;

On écrit **var nombre=15**; quand on crée la variable globale. Une fois créée on peut écrire **nombre=0**; ou **as[5]=12**;

Ci-dessous, une idée de la façon dont le programme interprète les variables selon leur contenu.

main [n]= 1 main	main[n]= 2 mains	tx[n]=du texte	tx[n]=des enchères	tx[n]=de l'audio	as[n]=												
"a*b*c*d"; ♠ A ♥ B ♦ C ♣ D	"a*b*c*d*e*f*g*h"; ♠ E ♥ F ♦ G ♣ H N S ♠ A ♥ B ♦ C ♣ D	"a 2t   c 2k"; a 2 ♣ c 2 ♦	"1t*p*1c*p*1sa"; <table border="1"> <tr> <td>S</td> <td>O</td> <td>N</td> <td>E</td> </tr> <tr> <td>1 ♣</td> <td>P</td> <td>1 ♥</td> <td>P</td> </tr> <tr> <td>1sa</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table> <b>"enchères*commentaire"</b> ; Si on veut écrire un commentaire sous les enchères.	S	O	N	E	1 ♣	P	1 ♥	P	1sa				"tutu.mp3"; Le programme joue tutu.mp3 situé dans le sous-répertoire sons pendant l'affichage de la diapositive.	<b>Une main plus..</b> <b>1</b> ; du texte <b>2</b> ; des enchères <b>3</b> ; de l'audio  <b>2 mains plus...</b> <b>11</b> ; du texte <b>12</b> ; des enchères <b>13</b> ; de l'audio
S	O	N	E														
1 ♣	P	1 ♥	P														
1sa																	

## 2 exemples

### Triplet 4

//=====

main[4]="ard98765\*5\*a4\*94";

tx[4]="Certaines mains de moins de 15H comptent beaucoup de levées de jeu (ici 9), mais leur complément de chelem dépasse en moyenne 10 points. ici au minimum très précisément RDX de carreau et as de trèfle (ou ARD de trèfle).<br> Plus fréquemment 2 as et un roi.<br> Le complément de chelem est trop fort ou trop précis pour ouvrir d'un 2 fort et trop faible pour ouvrir en barrage.<br> Décidez avec votre partenaire que 1P suivi de 3SA (qui permet un départ en contrôles) ou de 4P montre ce type de main.";

as[4]=1;

//=====

Traduit en diapositive 4 ci-dessous

♠ ARD98765

♥ 5

♦ A4

♣ 94

Certaines mains de moins de 15H comptent beaucoup de levées de jeu (ici 9), mais leur complément de chelem dépasse en moyenne 10 points. ici au minimum très précisément RDX de carreau et as de trèfle (ou ARD de trèfle).

Plus fréquemment 2 as et un roi.

Le complément de chelem est trop fort ou trop précis pour ouvrir d'un 2 fort et trop faible pour ouvrir en barrage.

Décidez avec votre partenaire que 1♠ suivi de 3SA (qui permet un départ en contrôles) ou de 4♣ montre ce type de main.

### Triplet 5

//=====

main[5]="9\*ARD98\*AR4\*AR97\*10875\*V2\*76\*d10854";

tx[5]="2t\*p\*2k\*p\*3t\*p\*4t\*p\*4sa\*p\*5t\*p\*6t\*3t = ouvreur forcing de manche (ici minimum) avec 5c+4t. Le complément de chelem peut être très faible, comme ici.<br> 4t = quelques valeurs sinon 5t.";

as[5]=12;

//=====

Traduit en diapositive 5 ci-dessous

♠ 10875

♥ V2

♦ 76

♣ D10854

N

S

♠ 9

♥ ARD98

♦ AR4

♣ AR97

S	O	N	E
2♣	P	2♦	P
3♣	P	4♣	P
4SA	P	5♣	P
6♣			

3♣ = ouvreur forcing de manche (ici minimum) avec 5♥+4♣.

Le complément de chelem peut être très faible, comme ici.

4♣ = quelques valeurs sinon 5♣.