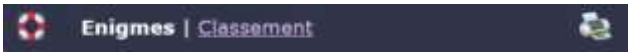
Fonctionnement des Tournois (TOE et TIE)

Sommaire

1 Le Menu 2
2 La liste des énigmes 3
2.1 La page principale 3
2.2 La colonne de droite 4
2.3 Les filtres du tournoi Ouvert d'Enigmes (TOE) 5
2.4 Les filtres du tournoi Interactif d'Enigmes (TIE) 5
3 Une Enigme 6
3.1 La page principale 6
3.2 La colonne de droite 8
4 Une guilde 9
4.1 La page principale 9
4.2 La colonne de droite 9
5 Le classement 10
5.1 La page principale 10
5.2 La colonne de droite 10
6 Création d'une énigme 11
6.1 La page principale (uniquement accessible aux membres) 11
6.2 Indices (uniquement accessible aux membres) 12
6.3 Format des réponses 12

1 Le Menu



L'en-tête des tournois, Open comme Interactif, vous permet de basculer de la liste des énigmes au classement du tournoi, ainsi qu'au mode d'emploi de celui-ci, via le symbole « Bouée ».

Le symbole de l'imprimante vous permet d'imprimer la page en cours.

Dans le TIE, le menu est complété d'un bouton **+**, ce bouton permet de poster une nouvelle énigme :

2 La liste des énigmes

2.1 La page principale

Les énigmes se présentent de la manière suivante :

N° : Le **numéro** de l'énigme. Ce numéro ne devrait pas être modifié, sauf circonstance exceptionnelle.

(Validation) : La pile vous montre le nombre de validateurs : un cran, un validateur ; deux crans, deux validateurs, etc. (*Uniquement pour le TIE, il n'y a pas de validation dans le TOE*).

[Origine] : Dans le TOE, le mot entre crochets donne l'origine de l'énigme, soit les premiers tournois d'énigmes ([PREM], [DECL], [DEUZ]), soit les tournois thématiques créés par les membres au fil des dernières années et archivés.

Dans le TIE, le mot entre crochets désigne l'appartenance de l'énigme à un thème (proposé dans les Tavernes, ou série d'énigmes faite sur un thème par un membre).

Titre : 2 énigmes ne peuvent coexister avec le même titre. C'est donc une façon sûre de se référer à une des énigmes. Un clic sur le titre vous permet d'accéder à l'énigme.

Informations : les symboles apparaissant éventuellement à la suite du titre d'une énigme signalent les énigmes qui ont fait l'objet d'une modification ( ), ou de la mise en ligne d'indices (pour 1 indice, pour 2 indices).

Auteur : pseudo de l'auteur de l'énigme. Un clic sur un pseudo vous permet d'avoir accès à sa fiche personnelle, ainsi qu'à la liste de ses énigmes et votre pourcentage de résolution personnel sur celles-ci, symbolisé par l'évolution d'un arbre, de la graine à l'arbre donnant plein de fruits.

Date : Date de publication de l'énigme.

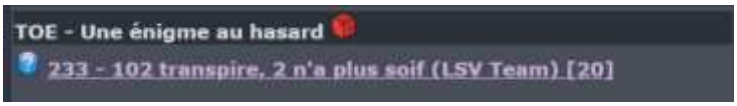
Nombre de bonnes réponses : il comprend celle de l'auteur.

Nombre de mauvaises réponses depuis 2019 : en gris et entre parenthèses, figure le nombre de mauvaises réponses testées depuis 2019 (les tentatives n'étaient pas enregistrées auparavant).

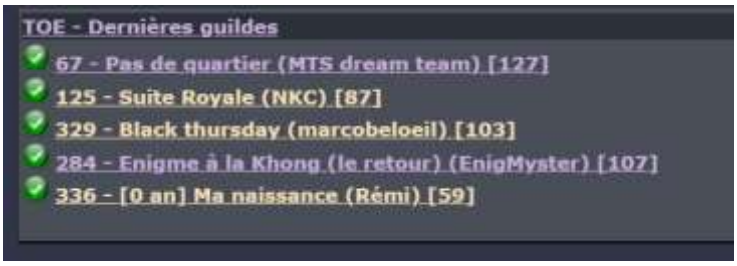
Nombre de messages dans la guilde : une bonne réponse à une énigme vous donne accès à sa guilde. Si le nombre est grisé et non souligné, vous n'avez pas encore bien répondu à l'énigme et n'avez pas accès à la guilde.

2.2 La colonne de droite

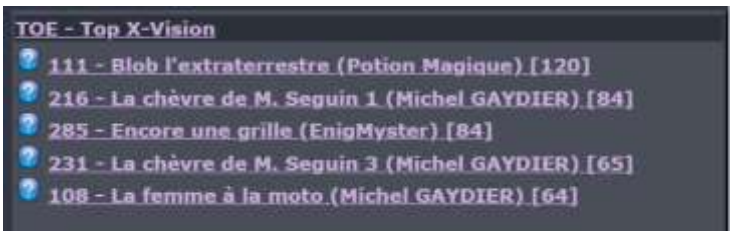
Sur la droite de l'écran, figurent plusieurs informations :



Une énigme que vous n'avez pas encore résolue vous est proposée aléatoirement à chaque connexion. Si cette énigme ne vous inspire pas, le bouton rouge permet de proposer une autre « énigme au hasard » non résolue.



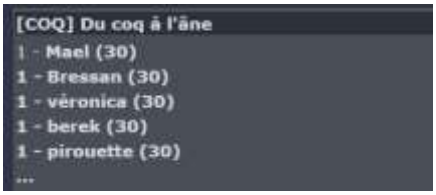
Les 5 dernières énigmes pour lesquelles un message a été posté dans la guilde correspondante.



Les 5 énigmes en tête de votre X-Vision.

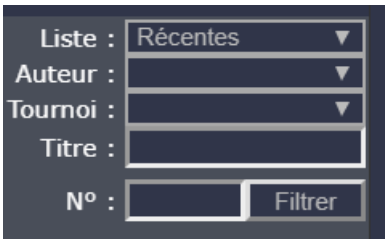
Sur ces deux listes, le bouton vert précédent le titre de l'énigme signifie que vous avez résolu celle-ci ; le bouton bleu indique que vous ne l'avez pas encore résolue.

Lorsqu'un Tournoi ou bien un thème est sélectionné, son classement apparait dans la colonne de droite :



2.3 Les filtres du tournoi Ouvert d'Enigmes (TOE)

De nombreux tris et recherches sont possibles via les filtres apparaissant au-dessus de la liste des énigmes :



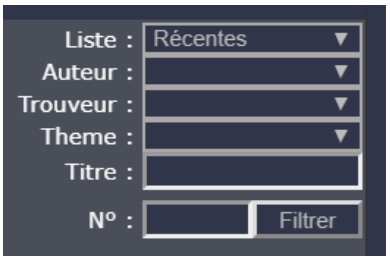
- **Récentes :** de la plus récente à la plus ancienne (sauf lorsqu'un tournoi est sélectionné où alors elles sont dans l'ordre chronologique).
- **Guildes** : par ordre décroissant de la date du dernier commentaire.
- **Dernières trouvées** : par date décroissante de résolution.
- **X-Vision :** Les plus "faciles" (ayant le plus de bonnes réponses) non résolues.
- **Dures :** de la plus "difficile" à la plus "facile" (en fait par nombre croissant de bonnes réponses).
- **Indices ou modifications :** les énigmes ayant eu un indice ou une modification, classées par date décroissante d'ajout.
- **En préparation** : énigmes en cours d'écriture (et devant être finalisées le plus rapidement possible par leur auteur). Un auteur ne voit que ses énigmes.

Il est également possible de faire une recherche sur le Tournoi Open selon l'auteur, le numéro ou le titre de l'énigme, et de combiner ces critères de recherche, ou de sélectionner les énigmes faisant partie d'un tournoi.

De plus, les énigmes des deux premiers tournois Enigmyster (**PREM** et **DEUZ**) et les archives déclassées du premier Forum interactif (**DECL**) ont été intégrées au TOE.

2.4 Les filtres du tournoi Interactif d'Enigmes (TIE)

Les énigmes se présentent de la même manière que celles du TOE.



Les tris et recherches sont complétés d'une possibilité de filtrer les énigmes par Trouveur (toutes les énigmes trouvées par le membre indiqué). Avec une petite subtilité : l'association X-Vision + Trouveur donne la X-Vision du membre indiqué.

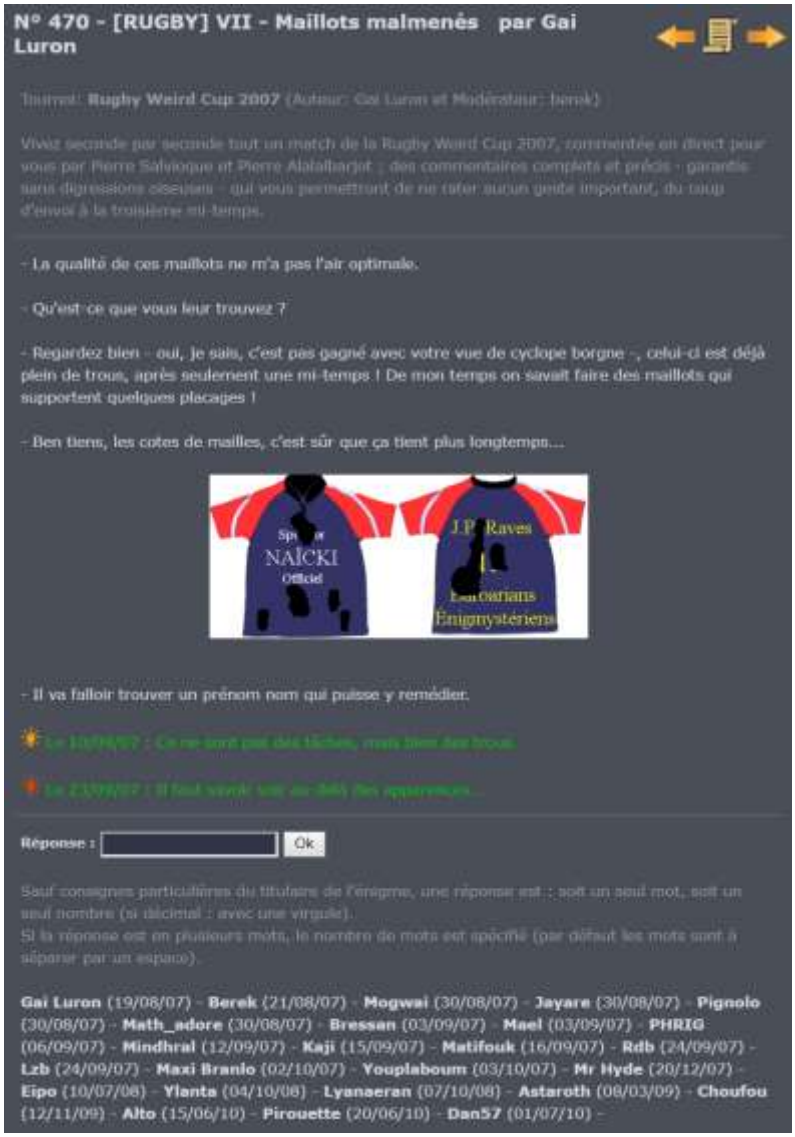
Les listes sont complétées de :

- **A valider :** énigmes non encore validées (voir ci-dessous pour le principe de validation).
- **Invalides** : quelques sondages ou énigmes non valides.

3 Une Enigme

3.1 La page principale

Lorsque vous cliquez sur le titre d'une énigme, celle-ci s'ouvre :



La page présente :

- le numéro, le titre de l'énigme et l'auteur de l'énigme ;
- des flèches pour se diriger vers l'énigme précédente ou l'énigme suivante ;
- le symbole
  - : vous n'avez pas résolu l'énigme, vous n'avez donc pas accès à sa guilde
  - : vous avez résolu l'énigme, vous avez accès à sa guilde en cliquant sur ce parchemin.
- si l'énigme fait partie d'un tournoi, le rappel du descriptif du tournoi et des éventuelles précisions sur le format des réponses, ou sur des règles particulières à ce tournoi ;

- le texte de l'énigme ;
- les éventuels indice ;
- les éventuelles modifications ;
- la case réponse dans laquelle tester vos réponses ;
- un rappel sur le format des réponses ;
- la liste des pseudos ayant résolu l'énigme, avec la date de résolution. La date figurant derrière le nom de l'auteur est la date de publication de l'énigme.

Vous disposez de 12 tentatives de réponses par 24 h (glissantes).

Une fois que vous cliquez sur ok pour proposer une réponse :

- soit vous n'avez pas la bonne réponse et vous voyez apparaître une sinistre tête de mort, qui semble vous narguer (et qui répond au petit nom d'Oscar) :

- soit, joie, vous avez trouvé la bonne réponse. Dans ce cas, un trésor vous accueille et vous accédez à la guilde de l'énigme :

3.2 La colonne de droite

Sur la page de l'énigme, figurent :

- la liste des énigmes du même auteur, ainsi que votre pourcentage de résolution sur celles-ci, symbolisé par un arbre grandissant :

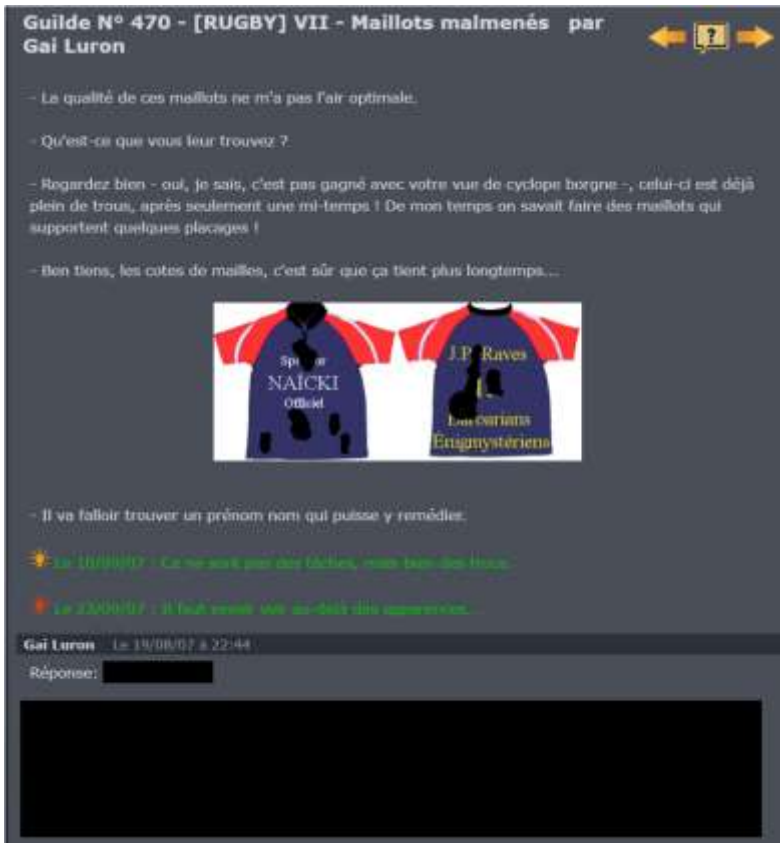
Cliquez sur (afficher plus) pour avoir la liste complète des énigmes de l'auteur concerné.

- les réponses erronées que vous avez déjà tentées sur cette énigme (de manière à éviter de vous obstiner à les retenter encore et encore) depuis 2019 :

- le rappel des premières énigmes de votre X-Vision.

4 Une guilde

4.1 La page principale



Chaque énigme a une guilde de discussion qui n'est accessible qu'aux personnes ayant résolu l'énigme.

Le premier message de la guilde rappelle la bonne réponse, ainsi que les explications détaillées pour y parvenir.

Pour les énigmes les plus anciennes, la réponse est cachée et il convient de sélectionner le cadre vert pour faire apparaître le texte :

Pour retourner au texte de l'énigme, il faut cliquer sur la bulle avec un point d'interrogation qui a remplacé le parchemin.

Les flèches permettent de se déplacer de guilde en guilde (uniquement vers les énigmes résolues, donc).

4.2 La colonne de droite

Cf. : 3.2 - La colonne de droite (dans 3 - Une Enigme)

5 Le classement

5.1 La page principale

Le classement rappelle le nombre d'énigmes publiées dans le tournoi considéré et présente le classement de tous les utilisateurs/membres qui ont résolu au moins une énigme.

On accède à une page en cliquant sur son numéro dans la liste figurant en haut du classement.

Le classement présente :

- le rang ;
- le pseudo (en cliquant dessus, vous accédez à la fiche personnelle de la personne concernée) ;
- le nombre d'énigmes résolues, et le pourcentage sur le total d'énigmes publiées ;
- les dates de première et dernière résolutions dans le tournoi. Le symbole vert à droite de la dernière date identifie les utilisateurs/membres qui ont résolu une énigme du tournoi concerné au cours des 30 derniers jours.

Comme pour les énigmes, plusieurs filtres vous permettent de consulter le classement à une date donnée (dernier jour du mois sélectionné), de sélectionner les tournois (afin d'obtenir le classement par mini-tournoi thématique par exemple) et de consulter le classement par auteur d'énigmes.

5.2 La colonne de droite

Cf. : 3.2 - La colonne de droite (dans 3 - Une Enigme)

6 Création d'une énigme

6.1 La page principale (uniquement accessible aux membres)

La publication d'une énigme nouvelle dans le TIE est accessible via le bouton bleu + de la ligne de titre de la liste des énigmes :

La saisie se fait ensuite dans les formulaires concernés :

- Titre (Obligatoire) : le titre de l'énigme (limité à 30 caractères)
- Tournoi (Facultatif) : menu déroulant si vous souhaitez rattacher votre énigme à un thème existant
- Texte : le texte de votre énigme

Une fois ces éléments saisis, cliquer sur le bouton « Publier ».

L'énigme est alors en cours de rédaction et intègre la liste « En préparation » avec le symbole de travaux :

Elle n'est accessible qu'au créateur, via cette liste, et peut être modifiée à volonté en cliquant sur le crayon :

Pour insérer une image, utiliser la colonne de droite sur l'écran de modification :

Comme indiqué sur cet écran, les fichiers acceptés sont les fichiers .jpg, .gif et .png, limités à 100 ko.

L'image intégrée apparaîtra en haut de l'énigme et pourra ensuite être déplacée dans le corps de l'énigme en insérant une balise « [image] ».

Une fois votre modifications effectuées, cliquer sur Modifier. Si vous souhaitez modifier également la solution, insérer la nouvelle réponse dans la boîte Réponse et cliquer sur le bouton Modifier à droite de la boîte Réponse.

Maintenant que votre énigme est belle, vous pouvez aller dessus et l'intégrer au TIE en y répondant. Le statut de l'énigme sort alors du statut « En préparation » et intègre le tournoi.

Vous devez alors mettre en clair la réponse dans la guilde à laquelle vous accédez, ainsi que l'explication permettant d'arriver à cette bonne réponse.

6.2 Indices (uniquement accessible aux membres)

Tant que l'énigme a moins de 4 trouveurs (auteur compris), il est possible d'y ajouter un ou deux indice(s).

Pour cela, ouvrir l'énigme et cliquer sur l'ampoule à côté de votre pseudo (orange pour le premier indice, rouge pour le second).

Le formulaire s'ouvre alors dans la partie droite de l'écran :

6.3 Format des réponses

Afin de réduire au maximum les interrogations sur les réponses, le format de celle-ci devra respecter les règles suivantes :

- Limitation à 20 caractères
- Les caractères autorisés sont :
    - les lettres (uniquement en minuscule et sans signe diacritique)
    - les chiffres
    - les signes de ponctuation (. , : ; ? ! - ') et l'espace
    - les opérateurs (+ - * / = % > <) et parenthèses ()
    - l'esperluette (&) et l'arobase (@)
- Nombre de mots :
    - si la réponse est en un seul mot, aucune précision n'est demandée
    - si la réponse est en plusieurs mots, s'assurer que la demande est assez précise pour ne pas générer de difficultés pour le chercheur :
        - privilégier la précision du nombre de mots demandés
        - si le nombre de mots risque de donner un élément sur la réponse, faire en sorte de préciser la spécificité de la réponse (« en plusieurs mots collés », « tout collé »…) ou de donner un détail suffisamment explicite sur le format dans le décodage
        - si la réponse est un nom de personne, il peut être précisé de demander 'prénom nom'. Si le prénom ou le nom est un mot composé (ex : jean-claude duss) ou un

nom à particule (ex : guillaume de baskerville), il n'est pas nécessaire de préciser le nombre de mots. L'orthographe classique devra s'imposer (avec trait d'union, apostrophe, etc.), mais il peut être préférable de demander « tout collé » pour éviter toute tergiversation

        - si la réponse demandée est en plusieurs mots, le séparateur par défaut est l'espace. Si un autre séparateur est employé, le préciser.

    - un mot composé est considéré comme des mots distincts (porte-bouteilles : deux mots)

- Nombres :
    - si la réponse est un nombre décimal, préciser le nombre de décimales demandé (« arrondi à 2 chiffres après la virgule », « arrondi au centième le plus proche », etc.)
    - si la réponse est une formule, préciser au maximum le format (« format de la réponse : 2+2=4 »,…)