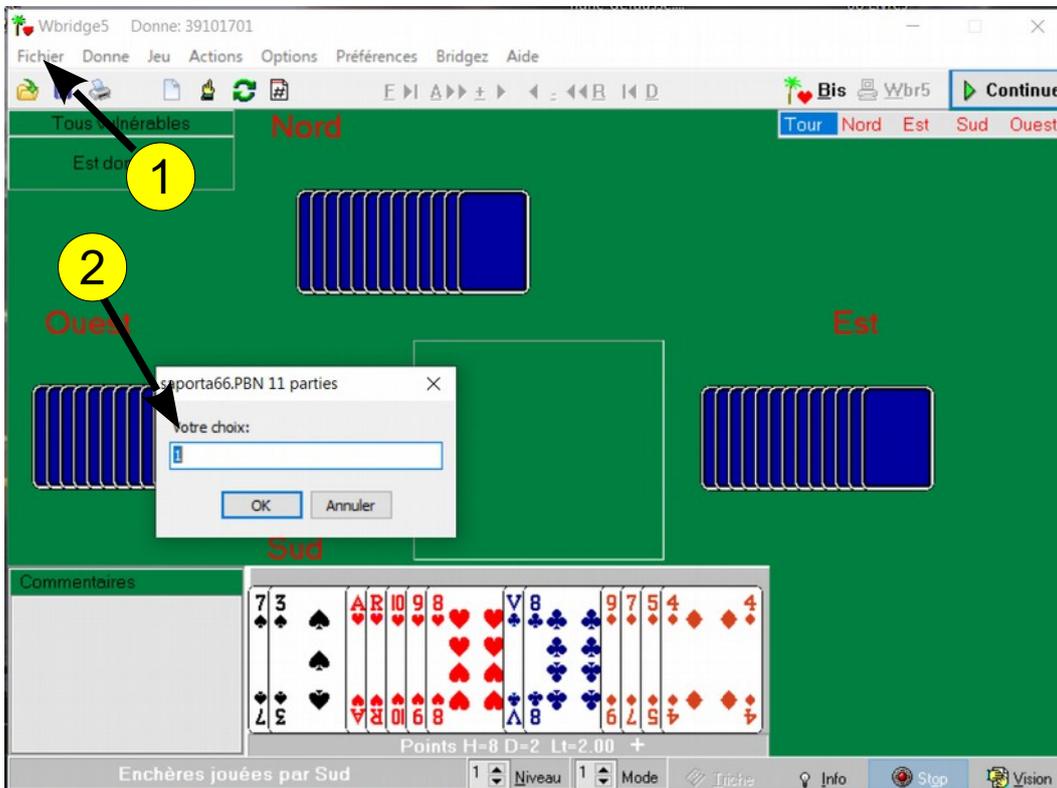


Exploitation des données

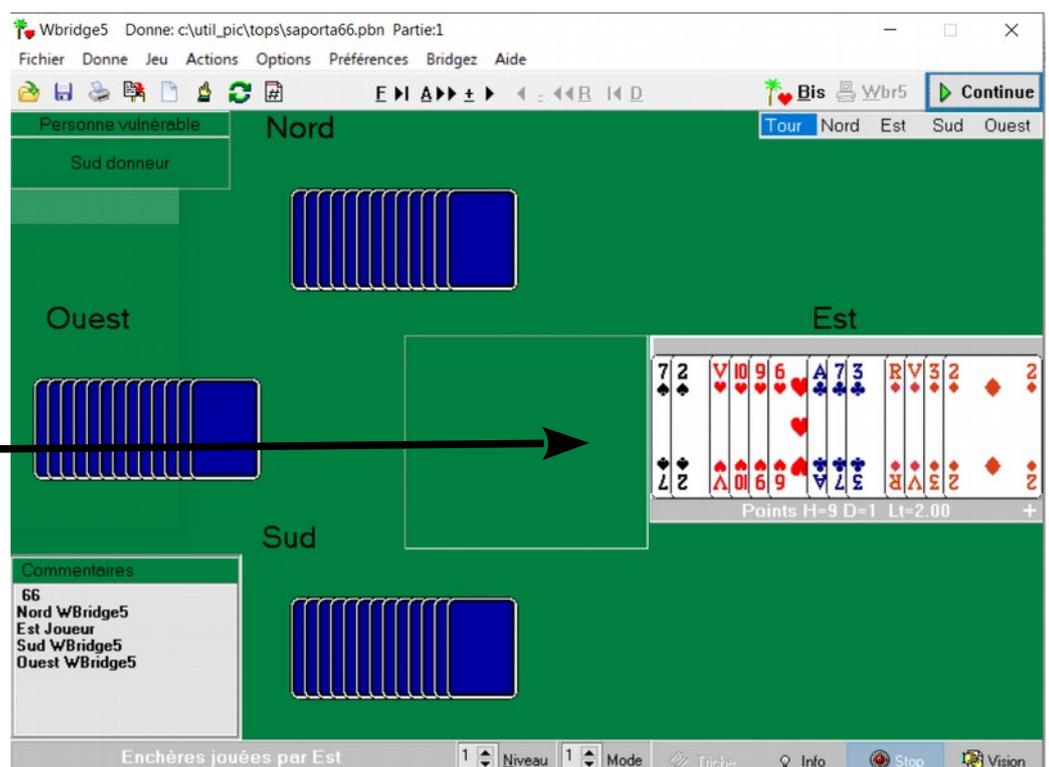
- 1 • Récupérer les parties sauvegardées → menu [fichier] « OUVRIIR »
- 2 • Sélectionner la donne désirée → fenêtre 1



- 3 • Préciser votre position → Ctrl + O pour OUEST / Ctrl + E pour EST

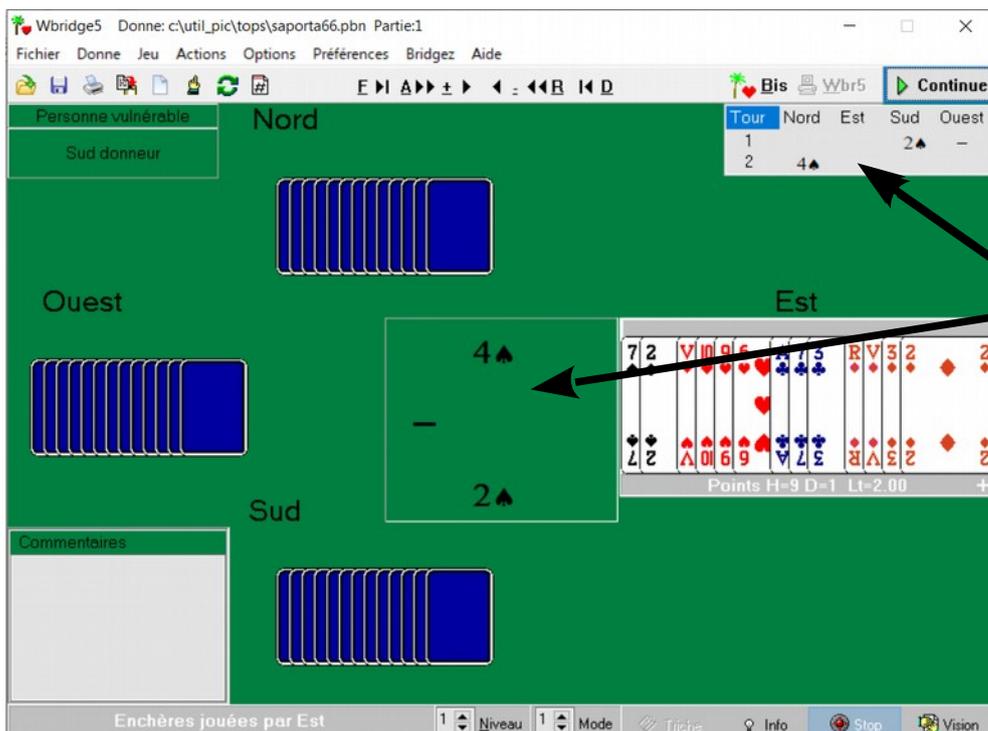


Ctrl + E

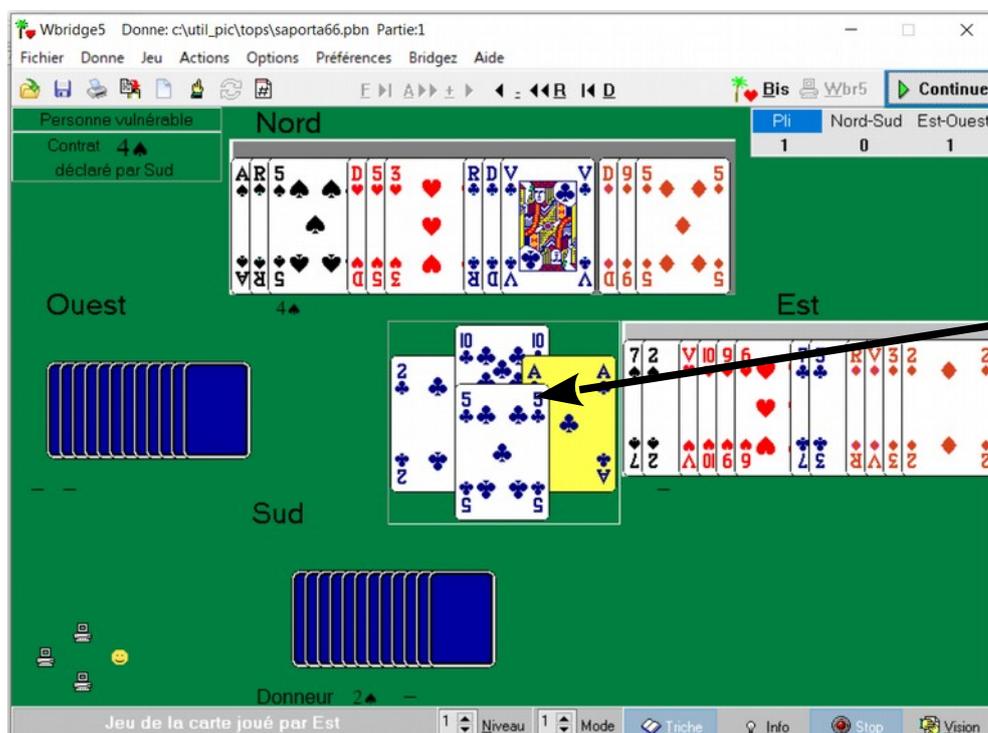


• 4 • Faire dérouler la mise en situation

→ appuyer successivement sur la touche **+** du pavé numérique.



Les enchères sont produites selon l'enregistrement

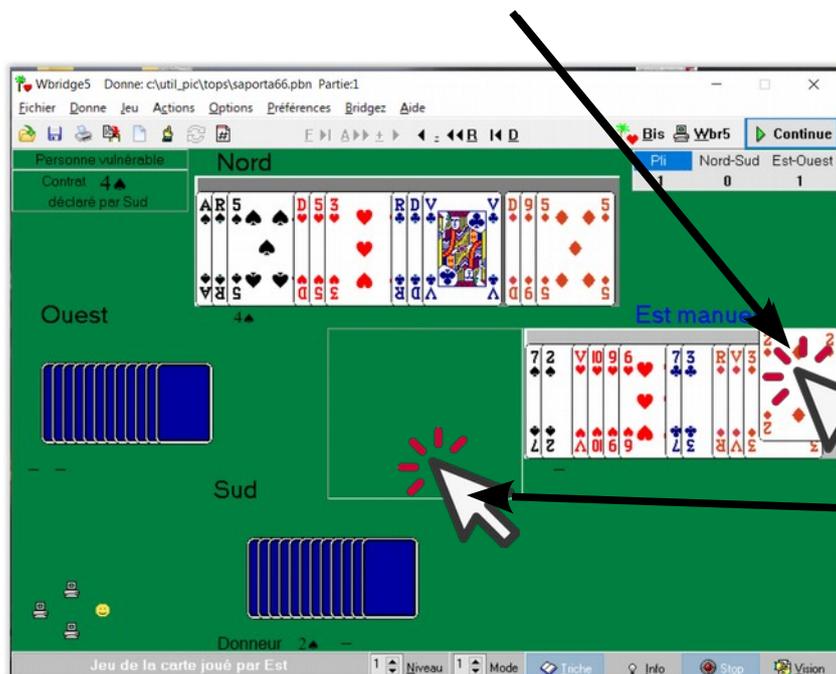


Les plis se succèdent également carte par carte pour chaque action sur +

Vous êtes en fin de mode mémorisé lorsque la touche + est sans effet.

C'est à dire que la mise en situation est terminée et qu'il est temps de solliciter vos méninges.

- 4 • Jouer normalement → cliquer sur la carte de votre choix



Wbridge5 fournit les cartes des 3 autres joueurs et s'arrête après chaque pli. Vous pouvez de nouveau sélectionner une carte à votre tour de jouer.

- 5 • Cliquer sur la table pour « ramasser le pli ».



Vous visualisez le nombre de levées réalisées par les deux camps en haut de l'écran.

Activer l'arrêt après chaque pli en agissant sur le bouton prévu en bas de l'écran

N'hésiter pas à utiliser le mode « triche ».

Ce n'est pas le programme qui doit faire ses preuves mais bien le joueur.

Désactiver le mode « triche » si vous voulez enfumer le déclarant.



En cours du jeu, vous avez la possibilité de revoir les enchères et les plis déjà réalisés.

Il est également possible de voir les 4 jeux.



- 6 • pour récupérer la donne suivante → utiliser le bouton « recharger le fichier »

Création du fichier .bpn



Exécuter Util_Pic

- 1 • Saisir les diagrammes
- 2 • Sauver le fichier → enregistrer sous
- 3 • Exporter WBRIDGE5 (PBN)



Exécuter Notepad++

- 4 • Ouvrir le fichier PBN
- 5 • Entre les guillemets Event saisir le numéro de la donne
- 6 • Entre les guillemets Dealer, modifier le donneur si nécessaire, La saisie du donneur facilite le travail ultérieur.

```
idge.php x saporta86.PBN x saporta113.PBN x saporta1.PBN x saporta66.PBN x pasapas.PBN x essentie
[Event ""]
[Site "#"]
[Date "2022.08.06"]
[Board "1"]
[Dealer "N"]
[Vulnerable "None"]
[Deal "N:987.J52.T75.9652.Q2.AT7.QJ43.AJT8 AKJ64.983.962.43 T53.KQ64.AK8.KQ7"]
[Scoring "IMP"]
[Declarer ""]
[Contract ""]
[Result ""]
[Auction ""]
[Play ""]

[Event ""]
[Site "#"]
[Date "2022.08.06"]
[Board "2"]
[Dealer "E"]
[Vulnerable "NS"]
[Deal "E:64.A75.Q74.AQJ95 AQ2.JT943.62.K64 T953.KQ8.AK98.87 KJ87.62.JT53.T32"]
[Scoring "IMP"]
[Declarer ""]
[Contract ""]
[Result ""]
[Auction ""]
[Play ""]

[Event ""]
[Site "#"]
[Date "2022.08.06"]
[Board "3"]
[Dealer "N"]
```

[Event "01"]

5

6

N ; E ; W ou S

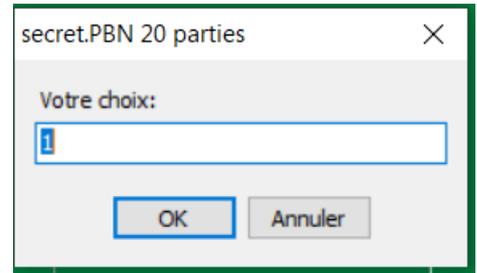


Exécuter Wbridge5

• 1 • Ouvrir votre fichier PBN

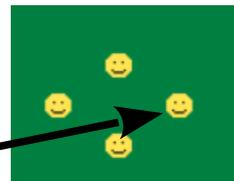
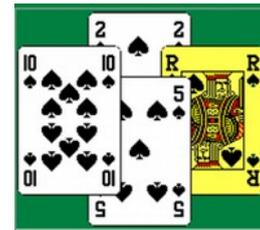
• 2 • Rendre visible les 4 jeux
→ Sélectionner "jeu manuel" → **Ctrl + M**

• 3 • Après une action sur la touche "entrée" saisir les enchères.
NOTE : Vous remarquerez que la place donneur est bien conforme.



Tour	Nord	Est	Sud	Ouest
1	1 ♣	—	1 ♠	—
2	2 ♠	—	4 ♠	—
3	—	—	—	—

• 4 • Les enchères terminées, saisir le déroulement du jeu.



• 5 • Saisir la place du joueur humain → cliquer sur le bon smiley

• 6 • Revenir au début de l'enregistrement → cliquer sur D



• 7 • Sauvegarder la donne et son déroulement



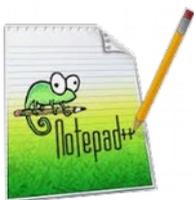
• 8 • Confirmer la sauvegarde par Oui
ATTENTION si vous faites le choix "NON"
vous perdez tout votre travail.

 Le fichier C:\Util_Pic\Tops\secret.PBN existe
Voulez-vous écrire la partie en cours à la suite ?
Si vous répondez Non l'ancien fichier sera écrasé



• 9 • Passer à la donne suivante.
→ Utiliser l'icône "recharger le fichier"

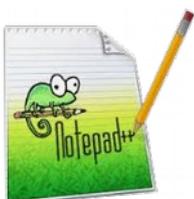




NOTE : Si un pli est incomplet, vous devez compléter la séquence en intervenant directement sur le fichier PBN

```
309
310 [Event "007"]
311 [Board "007"]
312 [Dealer "N"]
313 [Date "2022.08.07"]
314 [North "WBridge5"]
315 [East "WBridge5"]
316 [South "Joueur"]
317 [West "WBridge5"]
318 [Vulnerable "NS"]
319 [Deal "N:7653.A864.A8.864 AKQ.Q72.QJT6.KQJ 942.53.743.AT932 JT8.KJT9.K952.75"]
320 {
321     ..... Nord
322     P: 7 6 5 3
323     C: A 8 6 4
324     K: A 8
325     T: 8 6 4
326     Ouest                               Est
327 P: V10 8                               P: A R D
328 C: R V10 9                             C: D 7 2
329 K: R 9 5 2                             K: D V10 6
330 T: 7 5                                  T: R D V
331     ..... Sud
332     P: 9 4 2
333     C: 5 3
334     K: 7 4 3
335     T: A10 9 3 2
336 }
337 [Declarer "E"]
338 [Contract "3NT"]
339 [Auction "N"]
340 PASS 2NT PASS 3C
341 PASS 3D PASS 3NT
342 PASS PASS PASS
343 {enchères à deux}
344 [Play "S"]
345 CT C5 C4 CJ
346 D3 D2 DA DT
347 C8 CQ ←
348
```

KQJT pour Roi, Dame, Valet et 10
SHDC pour les couleurs



- 10 • Les donnes se trouvent en double dans le fichier
 - les donnes initiales provenant de UTIL_PIC
 - les mêmes donnes modifiées provenant de Bridge5.

Il faut supprimer la première moitié, c'est à dire la partie concernant les donnes issues de UTIL_PIC.