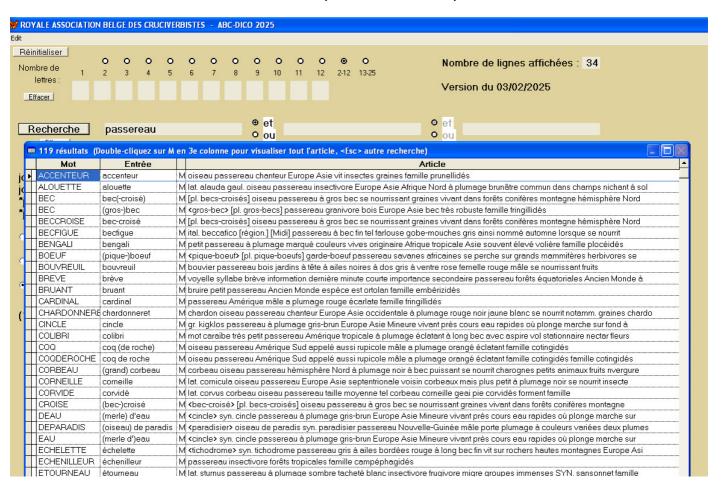
Présentation du logiciel ABC-DICO

La version de démonstration se limite aux entrées commençant par X (au nombre de 95).

Tout membre peut demander la version complète en communiquant le Code Machine de l'encadré (en 10 caractères) : cela ne coûte que 12 € pendant toute la durée de vie de votre ordinateur.

▼ ROYALE ASSOCIATION BELGE DES CRUCIVERBISTES - ABC-DICO 2025 ■ Control of the control of th																					
Edit																					
Réinitialiser Nombre de lettres :	1	O 2	O 3	O 4	O 5	O 6	O 7	O 8	9	O 10	O 11	O 12	O 2-12	O 13-25			ombre de ligr ersion limitée				ar ×
Recherch Effacer									0 (0 (o et o oւ					
sauf jour : uniquement le mot jour jour* : mot commençant par jour (ex. : journal) *jour : mot se terminant par jour (ex. : séjour) *jour* : mot contenant jour (ex. : séjourner)																					
© Partie 1																					
© Partie 2							Jeu I	LEXY	rs .	_ M	lode	d'em	ploi	Co	nventions	<u>.</u>	Abréviation	S	Rubriques	Quitter	
• Tout													SV8VR61QP8								
(95 entrées)												Code Autorisation :									

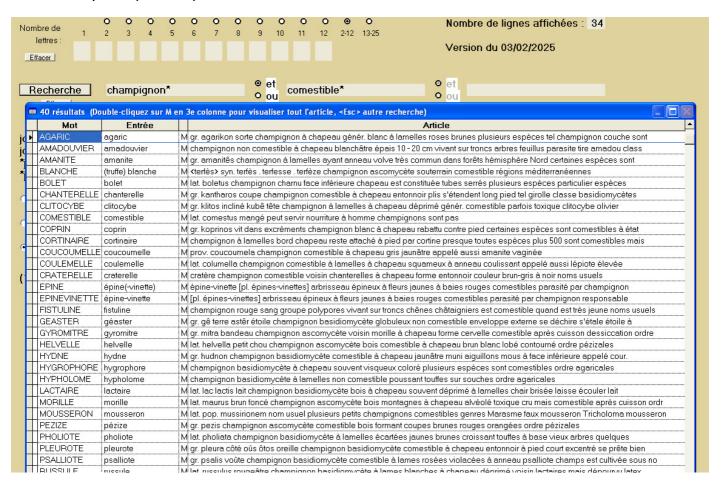
On veut rechercher toutes les entrées comprenant le mot « passereau »



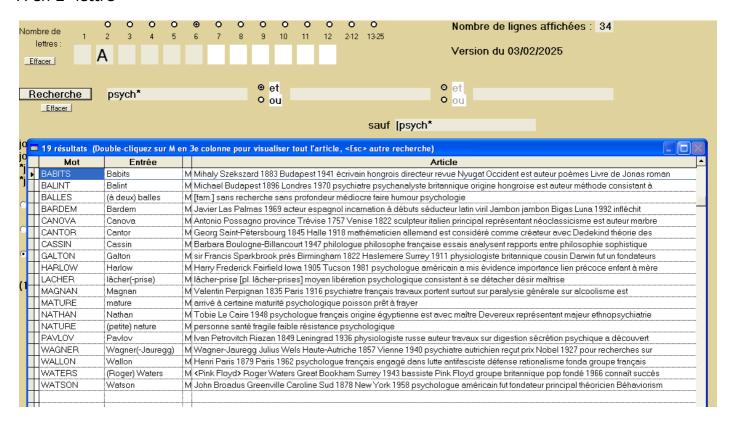
On veut les communes de Belgique en 5 lettres, la troisième étant un M. En indiquant « comm. Belgique » dans la même zone de recherche on oblige la recherche à se faire sur ces 2 mots consécutifs.



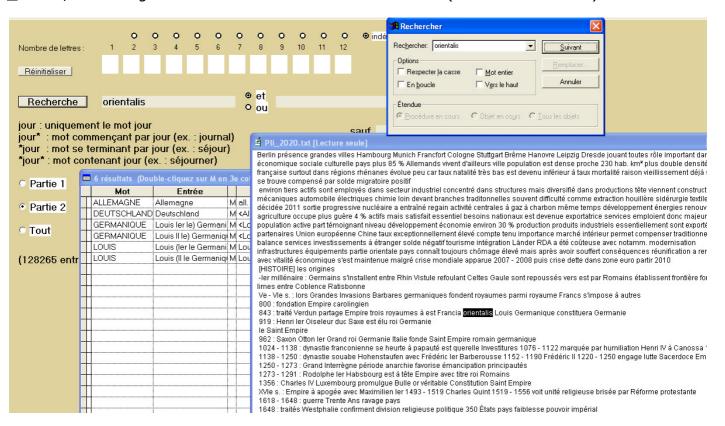
On veut les entrées comprenant les mots commençant par « champignon » et les mots commençant par « comestible », les mots champignon(s) et comestible(s) ne sont pas nécessairement consécutifs dans les articles concernés. Utiliser le * permet d'accepter les combinaisons « champignon et comestibles » ou « champignons et comestible », sinon AGARIC ne faisait pas partie de la sélection. Le * remplace n'importe quel ensemble de caractères y compris l'espace.



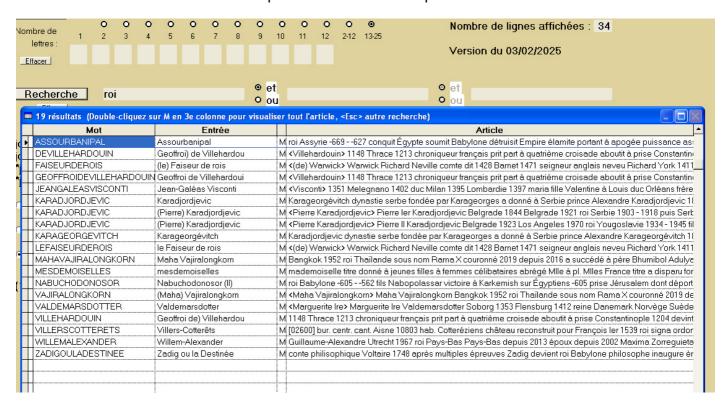
On veut rechercher tous les psych... mais pas les rubriques [PSYCH...] en 6 lettres avec un A en 2^e lettre



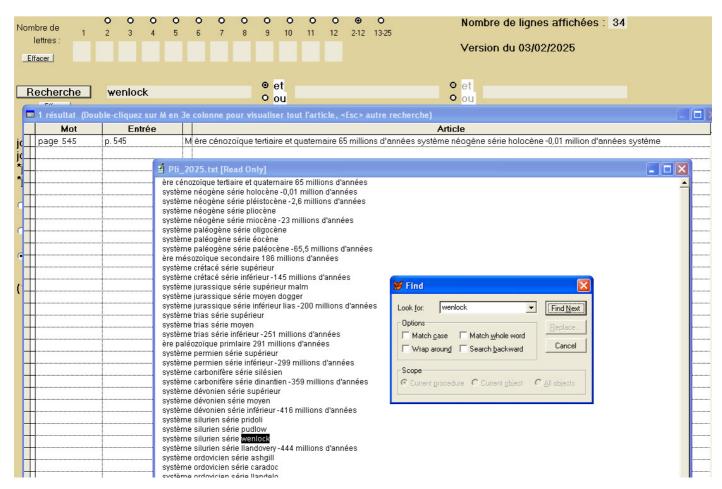
On veut rechercher le mot « orientalis » dans la partie 2 : on le trouve notamment à Allemagne et en cliquant sur le M en 3^e colonne, on voit la totalité de l'article. On peut dès lors faire une recherche dans le texte en faisant <Ctrl-F> et en tapant « orientalis » puis <u>S</u>uivant, ce mot figure alors dans le texte en mode inversé (blanc sur fond noir).



On veut rechercher le mot « roi » parmi les entrées de plus de 12 lettres :



Où se trouve le mot « wenlock »? Réponse : dans le tableau p. 545!

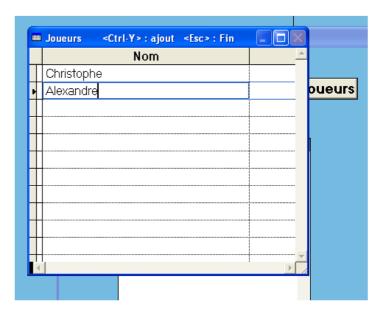


Jeu LEXYS

Au départ, créez le nom des participants potentiels (cliquez sur « Liste Joueurs » et ensuite faites la combinaison de touches **Ctrl** et **Y**, pour ajouter un enregistrement dans le fichier joueur).

La trouche **Esc** permet de quitter cet écran.

Le nom d'un joueur ayant déjà participé ne peut plus être modifié ni supprimé.



Dans la liste, cliquez sur qui va jouer et ensuite cliquez sur « Jouez ».

La partie commence immédiatement : à chaque coup, 2 mots ou expressions en plusieurs mots (de 4 à 24 lettres) apparaissent, l'un(e) horizontalement, l'autre verticalement, la lettre commune est donnée, les définitions sont sur la droite de l'écran avec également les mots à trouver, tous deux en position horizontale cette fois.

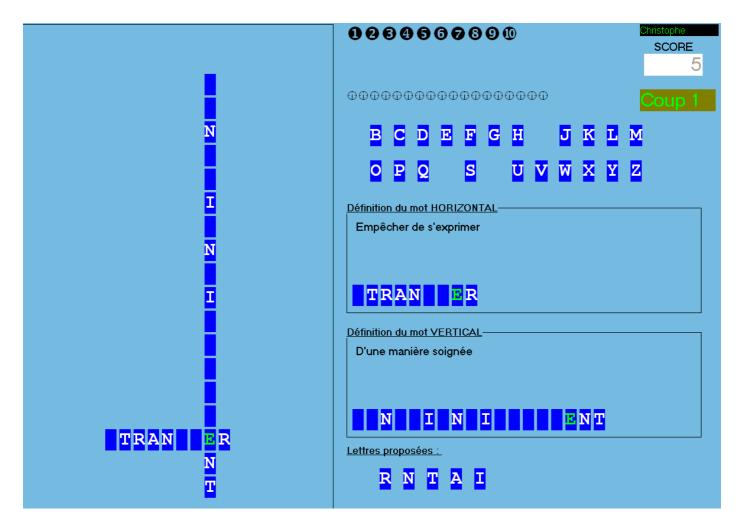


Remarque : la lettre commune est représentée en vert mais n'est pas considérée jouée car elle pourrait se trouver également ailleurs !

Vous avez 20 secondes pour cliquez sur une lettre (les secondes sont représentées par des horloges $\widehat{ \mathbb O}$, en rouge $\widehat{ \mathbb O}$ quand il en reste moins de 6) : si votre lettre figure parmi les lettres manquantes, chaque fois que cette lettre existe dans les mots à découvrir, son emplacement est révélé et votre crédit temps est augmenté de 10 secondes (avec un maximum de 20 secondes). Chaque bonne lettre rapporte un point.

Les lettres jouées sont reprises dans le bas de l'écran, en rouge si incorrectes.

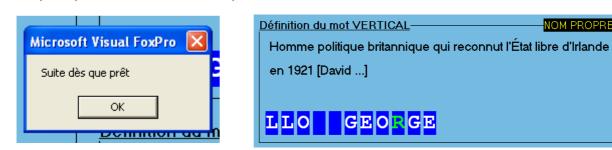
Les boules noires en haut de l'écran indiquent le nombre de « chances » qu'il vous reste. Une chance est perdue lorsqu'une lettre proposée n'est pas présente dans les mots à trouver <u>OU</u> que vous n'avez pas proposé de lettre dans le temps imparti. Dans ces deux cas, 10 secondes supplémentaires sont également octroyées.



(solution: ETRANGLER / CONSCIENCIEUSEMENT)

Une fois les 2 mots ou expressions trouvés, le jeu se met en pause. Vous donnerez le signal de départ pour continuer en cliquant sur **OK**.

NOM PROPRE

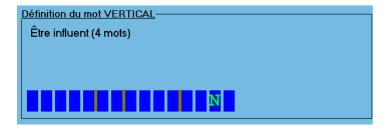


Tous les coups multiples de 5 (5, 10, 15...), un des deux mots à trouver est un nom propre (de la seconde partie du dictionnaire). S'il s'agit d'un personnage, son prénom est toujours donné.

Si une définition contient des [], les ... représentent toujours le(s) mot(s) manquant(s) à découvrir.

Les 90000 définitions sont issues du Larousse de Poche. Rédigées par des lexicographes, si elles contenaient des mots proches de ceux à trouver, ils ont été remplacés par des synonymes ou des périphrases (ex.: PERMISSION n'est pas défini par « Action de permettre » mais plutôt en utilisant le verbe « autoriser »). Un même mot peut avoir plusieurs définitions en fonction des différents sens qu'il comporte. Une définition peut être également plus ou moins riche en informations selon la progression dans le jeu.

Les différents mots des expressions sont signalés par un trait de couleur et la définition se termine toujours par le nombre de mots entre parenthèses.

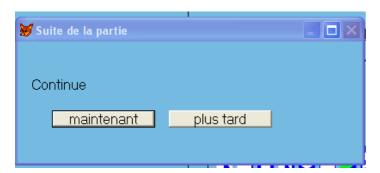


(réponse : AVOIR LE BRAS LONG)

Le jeu s'arrête quand toutes vos « chances » sont épuisées et que vous faites une nouvelle erreur. Il n'y a donc pas de score maximal bien qu'il soit limité à 9999!

Votre score est alors ajouté dans la liste, vous visualisez d'abord les résultats de la semaine, ensuite ceux du mois, et enfin les résultats à ce jour (seuls les 60 meilleurs résultats des jours précédents sont conservés). Pour l'instant, rien ne quitte votre PC et donc les scores ne sont pas envoyés sur Internet.

Tous les 10 coups, il est prévu d'interrompre le jeu, dans le but de le reprendre plus tard même après avoir entre-temps éteint l'ordinateur.



On peut également abandonner le jeu en cours de partie (en cliquant sur « Abandon »), dans ce cas, aucun résultat ne s'ajoute à la liste.

L'auteur remercie d'avance tout utilisateur qui lui communiquera tout type d'anomalies (fautes de frappe, bugs informatiques, imperfections...) et même des suggestions d'amélioration.