

Créer un nouveau casse-tête

Vous pouvez démarrer un nouveau casse-tête en sélectionnant **Nouveau** dans le menu **Fichier** ou en cliquant sur l'icône dans la [barre d'outils](#). La fenêtre Créer Nouveau Casse-tête s'ouvrira également au démarrage du programme.

Cliquer sur le bouton correspondant au type de casse-tête que vous souhaitez réaliser. Vous pouvez également cliquer sur un des [modèles](#) ou cliquer sur le bouton **Autres modèles** pour créer d'autres types de casse-tête.

Les options disponibles sont :

Cryptique or rapide	Casse-tête non-français standard.
Style Français	Mots croisés classiques. Les lignes et colonnes sont numérotés sur les côtés et les définitions sont données par lignes et par colonnes en dehors de la grille.
Vocabulaire	Casse-tête non symétrique utilisant des mots classés par thème. Vous pouvez générer ces mots automatiquement à partir d'une liste de mots réduite.
Recherche de mots	Casse-tête dans lequel le joueur doit encercler les mots dans la grille. Vous pouvez générer ces mots automatiquement à partir d'une liste de mots réduite.
Forme	Casse-tête dont la forme n'est pas rectangulaire. Vous pouvez remplir la forme avec les mots d'une liste réduite.
Barré	Les mots sont séparés par des lignes épaisses plutôt que par des carrés noirs.
Mots fléchés	Les définitions sont inscrites directement dans les carrés de la grille.
Codé	Chaque carré possède un numéro correspondant à une lettre, décodez le numéro de chaque lettre pour résoudre le casse-tête.
Sudoku	Casse-tête numérique dans lequel chaque chiffre n'apparaît qu'une seule fois dans chaque ligne, chaque colonne et chaque sous-carré de 3x3 (ou plus grand) .

Les autres modèles fournis sont :

Style américain	Casse-tête américain standard
Italien	Même style que l'américain sauf que les carrés noirs ne remplissent pas l'intégralité du carré.

Pour ré-ouvrir un casse-tête existant, cliquez sur le bouton **Fichiers récents** et sélectionnez celui souhaité, ou cliquez sur le bouton **Ouvrir...** Si vous ne souhaitez pas que la fenêtre Nouveau Casse-tête s'ouvre à chaque démarrage, décochez la case **Afficher au démarrage**.

Ouvrir un fichier existant

Pour ouvrir un fichier de mots-croisés existant sélectionnez **Ouvrir...** depuis le menu **Fichier**. Saisissez le nom du fichier à ouvrir ou sélectionnez-le dans la liste et appuyer sur **Ouvrir**.

Pour ouvrir un fichier avec un jeu de paramètres différent vous pouvez ouvrir un casse-tête en utilisant les paramètres de l'un des casse-têtes disponibles dans [modèles de mots-croisés](#).

Vous pouvez ouvrir des fichiers de plusieurs formats de mots-croisés, y compris de toutes les versions de Crossword Compiler.

Les fichiers que vous avez édités récemment peuvent être ré ouverts en cliquant sur leur nom en bas du menu **Fichier**.

L'import de fichier texte est aussi supporté. Sélectionnez l'option Fichier Texte dans la zone **Fichiers de Type**. Le format de fichier texte est assez flexible. Le programme peut ouvrir les fichiers au format texte [exportés](#) par Crossword Compiler, le format de texte Across, et de nombreux autres formats texte. Il s'attend à recevoir d'abord les données de la grille, suivies par les définitions. Les numéros des définitions sont ignorés, l'association de définition n'est pas supportée, la langue anglaise est assumée et aucune erreur de contrôle n'est remontée. Vous devrez donc contrôler le casse-tête ouvert avec soin pour vous assurer qu'il y a bien tout ce que vous attendez dedans !

Si vous souhaitez ouvrir un casse-tête juste pour l'imprimer afin de pouvoir de le résoudre vous pouvez presser la touche Shift en ouvrant le casse-tête. Ceci le fait apparaître en mode casse-tête comme ça vous ne risquez pas de voir les solutions accidentellement.

Vous pouvez aussi maintenir la touche Ctrl en ouvrant le casse-tête afin de pouvoir tester la résolution du casse-tête à l'écran. Ceci remplace les lettres de la grille par des points d'interrogations, vous pouvez ainsi voir les définitions sans voir la solution.

Modèles de mots-croisés

Dès que vous commencez un [nouveau](#) mots-croisés, il vous est donné de choisir parmi plusieurs modèles. Il s'agit juste de fichiers de Crossword Compiler avec des informations paramétrées que vous pouvez réutiliser pour faire de nouveaux mots-croisés. Le fait d'avoir différents modèles permet d'éviter d'avoir à changer sans cesse les paramètres pour créer un mots-croisés, et vous pouvez avoir plusieurs modèles avec beaucoup de paramètres différents pour tous les différents types de casse-têtes que vous créez.

Il y a quatre modèles qui correspondent aux boutons de la fenêtre [Nouveau casse-tête](#). Ils sont appelés Américain, Défaut, Standard, et Forme. Le modèle par défaut est utilisé pour les casse-têtes de type Vocabulaire et le modèle Standard pour les Cryptiques ou rapides. Le modèle par défaut est également utilisé quand vous ouvrez un mot-croisé qui n'est pas au format Crossword Compiler. Les modèles Standard ne sont pas listés dans la fenêtre Nouveau Casse-tête, mais vous pouvez toujours les changer si vous préférez.

Créer un nouveau modèle

Tout ce que vous avez à faire pour Créer un nouveau modèle, c'est d'ouvrir un nouveau mot-croisé à partir d'un modèle existant, de changer les paramètres que vous souhaitez et puis de sélectionner l'option **Sauver comme modèle...** sous **Modèles** du menu **Fichier**. Saisissez le nom de votre nouveau modèle et appuyez sur **OK**. Votre nouveau modèle sera ajouté à la liste des modèles existants et vous pourrez le sélectionner pour créer un nouveau mot-croisé.

Modifier un modèle existant

Si vous souhaitez adapter un des modèles prédéfinis, ou modifier quelques paramètres dans un modèle existant : Créer un nouveau casse-tête en utilisant le modèle voulu, faites les changements appropriés et sélectionner l'option **Sauver comme modèle...** sous **Modèles** du menu **Fichier**. Vous pouvez sélectionner le nom du modèle à partir de la liste, ou simplement saisir le nom du modèle. Un message d'avertissement vous demandera si vous voulez remplacer le modèle existant. En répondant Oui, les changements seront enregistrés.

Ouvrir un casse-tête avec les paramètres d'un autre modèle

Chaque fichier de mots-croisés contient ses propres paramètres. Il est cependant possible d'ouvrir un casse-tête avec des paramètres d'un modèle différent en sélectionnant un des modèles existants quand vous cliquez sur [Ouvrir...](#) un casse-tête. Ceci est très utile lorsque que quelqu'un vous a envoyé un fichier de casse-tête Crossword Compiler et que vous ne supportez pas les goûts douteux de cette personne pour les cases vertes et les lignes roses !

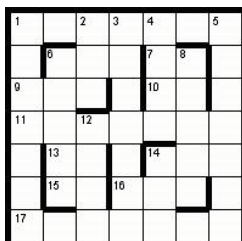
Appliquer les paramètres d'un modèle à un casse-tête ouvert

Sélectionner **Appliquer les paramètres à partir du modèle...** sous **Modèles** dans le menu **Fichier** pour récupérer les paramètres d'un modèle et les appliquer au casse-tête que vous êtes en train de faire. Tous les paramètres de votre casse-tête seront remplacés par ceux du modèle.

Supprimer un modèle

Choisissez un modèle dans la fenêtre Nouveau Casse-tête et appuyez sur la touche Supprimer. Vous ne pouvez pas supprimer les casse-têtes correspondant aux 9 boutons décrits dans la fenêtre [Nouveau casse-tête](#).

Mots-croisés barrés



Choisissez le modèle **Barré** dans la fenêtre [Nouveau casse-tête](#) pour en créer un de ce type. Après avoir déterminé la taille de la grille, choisissez un [patron de grille](#) parmi ceux de la bibliothèque et cliquez sur le bouton **Dessiner la grille moi-même** pour créer une nouvelle grille.

Des lignes séparent les mots à la place des cases noires. Si vous dessinez vous-même votre grille, positionnez les lignes séparatrices en appuyant simultanément sur la touche ALT et les touches flèches, ou double-cliquez sur la ligne avec la souris.

Les lignes séparatrices sont généralement larges dans les mots-croisés barrés, vous pouvez modifier la largeur de celles-ci dans les [Propriétés de la grille](#).

Voir aussi :

[Utiliser une bibliothèque de patrons de grille](#)

[Editer la grille](#)

[Remplissage automatique de grille](#)

[Trouver les mots](#)

[Créer des définitions](#)

[Propriétés de la grille](#)

[Propriétés de la définition](#)

Mots fléchés

Cosy Part of leg	▼	Genetic quantum Go wrong	▼
▶		▼	
Pot Demon	▶		
▶			

Choisissez le modèle **Mots fléchés** dans la fenêtre [Nouveau casse-tête](#) pour en créer un de ce type. Les définitions ne sont pas données séparément, mais elles sont écrites en petit dans les 'cases de définition' qui ont des flèches indiquant la direction du mot correspondant à la définition.

Double-cliquez sur une case pour ajouter une définition, et sélectionnez l'option Editer définition pour ouvrir [l'éditeur de case de définition](#).

Voir aussi :

[Editer la grille](#)

[L'éditeur de case de définition](#)

[Propriétés de la grille](#)

Mots codés

26	9	21	17	25
	10	19	20	12
21	19	17	26	24
26	9	24	10	
10	26	9	17	10

Choisissez le modèle **Codé** dans la fenêtre [Nouveau Casse-tête](#) pour en créer un de ce type. Chaque lettre de la grille est associée à un numéro. L'objectif est de remplir la grille à partir de l'analyse de ces numéros. Il n'y a pas de définition.

Vous pouvez rendre une lettre visible dans la grille en sélectionnant la case et en modifiant les [Propriétés de la case](#)

Les solutions aux mots codés sont générées automatiquement par Crossword Compiler et ressemblent à ceci :

1	2	3	4	5	6	7	8	9	E	T	11	12	13
14	15	16	A	18	H	O	C	22	23	24	S	P	R

Voir aussi :

[Utiliser un patron de grille à partir de la bibliothèque](#)

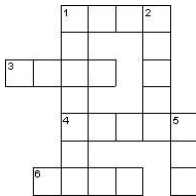
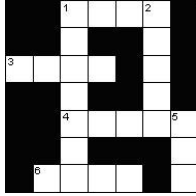
[Editer la grille](#)

[Remplissage automatique de grille](#)

[Propriétés de la grille](#)

[Propriétés de la case](#)

Vocabulaire



Choisissez le modèle **Vocabulaire** dans la fenêtre [Nouveau casse-tête](#) pour en créer un de ce type. Après avoir déterminé la taille de la grille, vous pouvez utiliser cliquer sur [Créer casse-tête de vocabulaire](#) pour générer automatiquement le casse-tête à partir d'une liste de mots.

Les casse-têtes Vocabulaire peuvent être présentés d'une des deux manières visibles à gauche. Modifier les paramètres dans la fenêtre **Créer un casse-tête vocabulaire** pour faire un casse-tête sans contour plutôt que d'entourer tous les mots de cases noires.

Voir aussi :

[Créer un casse-tête vocabulaire](#)

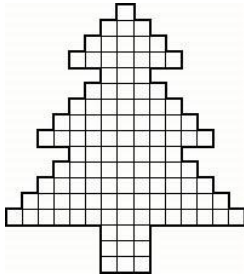
[Créer des définitions](#)

[Propriétés de la grille](#)

[Propriétés de la case](#)

Forme

Choisissez le modèle **Forme** dans la fenêtre [Nouveau Casse-tête](#) pour en créer un ce type.



Vous pouvez soit choisir une forme de la bibliothèque, comme celle visible à gauche, ou cliquer sur le bouton **Dessiner une nouvelle forme** pour en créer une nouvelle.

Cliquez sur le bouton [Créer un casse-tête Vocabulaire](#) ou sur le bouton [Créer un casse-tête recherche de mot](#) pour remplir la forme automatiquement avec des mots provenant d'une liste réduite. Sinon, vous pouvez toujours éditer vous-même la grille.

Pour dessiner vous-même une forme, supprimer les cases de la grille en appuyant simultanément sur les touches **Ctrl+Suppr** ou en [Supprimant les blancs](#). Vous pouvez supprimer plusieurs cases en même temps en les sélectionnant à l'aide de la souris, puis en appuyant sur Ctrl+Suppr.

Les casse-têtes Forme n'ont généralement pas de contour, mais vous pouvez le modifier dans les [Propriétés de la grille](#). Vous pouvez changer la couleur des lignes ou de chaque case de la grille; pour cela, modifier les paramètres dans les [Propriétés de la grille](#) ou dans les [Propriétés de la case](#). Dans le cas où votre forme doit être symétrique, vous pouvez le spécifier via le sous-menu [symétrie](#) du menu Grille.

Voir aussi :

[Editer la grille](#)

[Créer un casse-tête Vocabulaire](#)

[Créer un casse-tête Recherche de mots](#)

[Créer des définitions](#)

[Propriétés de la grille](#)

[Propriétés de la case](#)

[Propriétés de la définition](#)

Mots-croisés standards

Choisissez le modèle **Cryptique or rapide** ou **Americain** dans la fenêtre [Nouveau Casse-tête](#) pour en créer un ce type.

Après avoir déterminé la taille de la grille, choisissez un [patron de grille](#) à utiliser. Sinon, vous pouvez **Dessiner la grille vous-même** pour créer une nouvelle grille.

1		2		3	4	5
6	7					
8			9			
10						
	11		12		13	
14						
15						

Si vous dessinez vous-même votre grille, vous pouvez insérer des cases noires en double-cliquant sur la case voulue ou en sélectionnant la case et en appuyant sur la barre d'espace. Lorsque vous aurez placé toutes les cases noires voulues, vous pouvez [Remplir automatiquement](#) la grille, la remplir semi-automatiquement en faisant des [TrouverAuto](#) ou saisir manuellement les mots.

Across

- 1 Aged (3)
- 3 Some (3)
- 4 Vase (3)
- 5 Utilize (3)

Down

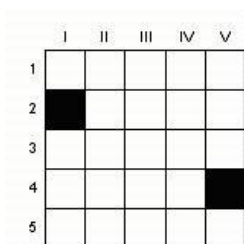
- 1 Burden (4)
- 2 Greek harp (4)

Les casse-tête **Cryptique or rapide** ont généralement la longueur du mot à trouver entre parenthèses après la définition, les casse-têtes **Americain** ne l'ont pas. Modifiez ce paramètre dans les [Propriétés de la définition](#).

Voir aussi :

[Utiliser une bibliothèque de patrons de grille](#)
[Editer la grille](#)
[Utiliser des mots à thème](#)
[Remplissage automatique de grille](#)
[TrouverAuto](#)
[Créer des définitions](#)
[Propriétés de la grille](#)
[Propriétés de la définition](#)
[Modèles de casse-têtes avancés](#)

Mots croisés de Style français



Choisissez le modèle **Style français** dans la fenêtre [Nouveau Casse-tête](#) pour en créer un de ce type.

Les cases ne sont pas numérotées individuellement. Les définitions sont numérotées selon leur position dans la grille. Si il y a plus d'une définition donnée par ligne ou par colonne, alors les définitions sont ajoutées les unes à la suite des autres après le numéro de ligne/colonne.

Across

- 1 Aged
- 2 Some
- 3 Vase
- 4 Utilize

Down

- II Burden
- III Greek harp

Voir aussi :

[Utiliser une bibliothèque de patrons de grille](#)

[Editer la grille](#)

[Remplissage automatique de grille](#)

[Recherche automatique](#)

[Créer des définitions](#)

[Propriétés de la grille](#)

[Propriétés de la définition](#)

Sudoku

Choisissez le modèle **Sudoku** dans la fenêtre [Nouveau Casse-tête](#) pour en créer un de ce type. La taille classique est un carré de 9 cases de côté, mais il est toujours possible de faire des grilles plus grandes en utilisant un alphabet ou des symboles étendus. Le programme pourra remplir automatiquement la grille. Les cases de départ sont affichées en bleu et seront visibles dans le sudoku lorsque vous l'exporterez (comme l'exemple de gauche).

Vous pouvez définir le niveau de difficulté et définir si vous souhaitez que la grille soit symétrique. Pour générer un nouveau remplissage dans un sudoku existant, utilisez le bouton RemplirAuto de la barre d'outils.

	3					4		
5	4			7	1		2	
			3					6
		8			9			
3		2						
	1				7			3
							8	9
7	8	5	9					
			5				6	2

L'applet Java fonctionne avec ce type de casse-tête, voir [Export Web](#).

Pour en savoir plus sur les Sudoku, allez sur [Wikipedia](#) .

Un sudoku est classé "facile" si il peut être résolu en plaçant successivement des candidats uniques dans les cases. Une grille "Intermédiaire" nécessite l'utilisation de la technique d'élimination par zone (ex : si un "2" peut aller dans deux cases sur une ligne, et que ces deux cases sont dans le même carré, alors le "2" de ce carré doit nécessairement être sur cette ligne; on en déduit ainsi que le "2" ne peut pas être sur les deux autres lignes de ce carré.). Une grille "Difficile" nécessite l'utilisation de la technique des jumeaux ou doublettes (ex : si "23" et "235" sont les possibilités de deux cases sur une ligne, et si "2" et "3" ne peuvent pas aller ailleurs sur cette ligne, alors "2" et "3" doivent nécessairement occuper les deux cases, ce qui élimine le "5" des possibilités). "Très facile" sont des sudokus contenant des indices redondants (i.e. des nombres peuvent être placés simplement à partir des nombres déjà donnés par repérage horizontal ou vertical).

Cliquez sur le bouton "Vérifier le sudoku", dans la barre d'outils ou à partir du menu Grille, pour vérifier que votre sudoku a une unique solution et lui attribuer un niveau de difficulté. S'il n'a pas de solution unique, les cases ambiguës sont mises en évidence. Le niveau "Très difficile" indique que le sudoku ne peut pas être résolu en utilisant les méthodes précédemment exposées, et qu'il s'agit généralement de grilles trop difficiles pour être la plupart des publications.

Les chiffres de départ (données) sont automatiquement cochés "Lettre visible dans le casse-tête" dans les [Propriétés de la case](#), et sont affichés en bleu pour l'édition (vous pouvez changer la couleur dans les [Préférences](#)). Par défaut, ils apparaîtront en noir après export. Si vous souhaitez changer la couleur après export, sélectionnez les cases (utilisez "Sélectionnez les lettres visibles dans le casse-tête" dans le menu Editer) puis ouvrez les [Propriétés de la case](#) du menu Editer pour changer le texte et la couleur de fond.

Les chiffres utilisés par défaut dans les Sudokus sont définis dans la même fenêtre que celle où vous définissez la taille dans l'assistant [Nouveau Casse-tête](#). Vous pouvez les modifier, ex : si vous souhaitez utiliser 9 lettres en lieu et place des 9 chiffres définis par défaut.

Si vous souhaitez ajouter à la grille un ordre de chiffres ou de lettres en particulier, utilisez l'assistant Nouveau Casse-tête pour ouvrir un nouveau casse-tête, puis appuyez sur Annuler une fois dans **Remplir Sudoku**. Vous aurez alors une grille vierge. Tapez simplement les lettres que vous voulez dans la grille, puis utilisez le bouton Remplir de la barre d'outils pour compléter la grille.

Si vous souhaitez faire des casse-têtes plus grands que ceux de 9 cases, cliquez sur Autre taille dans l'assistant Nouveau Casse-tête. En plus de chiffres et de lettres, il est possible de faire un Sudoku avec tout autre nombre ou symbole pour chaque nouvelle entrée. Vous pouvez choisir d'utiliser des Lettres/Nombres (standard), un jeu de mots courts personnalisés, ou des cases numérotées (ex pour un casse-tête de 4 cases avec des chiffres allant de 1 à 16 plutôt que 1 à 9, A à F...).

Voir aussi :

[Propriétés de la case](#)

Créer des casse-têtes de recherche de mots

Pour créer un casse-tête de recherche de mots depuis une liste de mots sélectionner **Nouveau** depuis le menu **Fichier** et cliquer sur le bouton **Recherche de mot**.

Sélectionnez **Créer un casse-tête de recherche de mot** dans le menu **Mots** pour faire correspondre des mots dans une grille existante. Par exemple vous pouvez souhaiter créer un casse-tête avec une forme bien particulière, ou vouloir mettre quelques mots avant de remplir le reste.

Les onglets situés en haut de la fenêtre de création de casse-tête de recherche de mot vous donnent différents moyens de préciser quels mots vous souhaitez utiliser :

Utiliser mots

Saisissez quelques mots ou sélectionnez un thème dans la [Liste](#) et cliquer sur **Construire le Casse-tête**.

Liste de mots

Sélectionnez l'une des principales [Listes de mots](#) à utiliser et cliquez sur **Construire Casse-tête**. La liste de mots ne doit pas être trop longue.

Exemple : précisez que vous voulez créer un casse-tête 11x11 en utilisant la liste de mot architecture. Dans la fenêtre de création d'un casse-tête vous sélectionnez l'onglet **Utiliser mots** et sélectionnez 'Architecture' dans la liste de thème **Utiliser la liste de mots**. La liste de thème vous chargera le contenu afin que vous puissiez éditer ou ajouter les mots que vous voulez.

Cliquer sur le bouton **Construire Casse-tête** et l'ordinateur générera automatiquement le casse-tête, par exemple



Pour accepter ce casse-tête appuyer sur le bouton **Accepter**. Si vous n'appuyez pas sur **Accepter** l'ordinateur va continuer à chercher d'autres casse-têtes qui contiennent encore plus de mots parmi ceux qui ont été donnés. Appuyez sur **Accepter** dès que vous êtes satisfait du résultat présenté.

Si vous n'aimez pas le casse-tête et que l'ordinateur n'en trouve plus d'autres, vous pouvez appuyer sur le bouton **Suivant** pour recommencer à générer aléatoirement une nouvelle grille. Vous pouvez appuyer sur le bouton < pour voir les précédentes propositions, et **Accepter** pour désigner celle que vous souhaitez utiliser.

Vous pouvez annuler à tout moment le remplissage en appuyant sur le bouton **Annuler**. Cette action vous rebasculera dans l'édition de la liste de mots pour relancer le remplissage ou pour tout annuler.

Si vous trouvez qu'il n'y a pas assez de mots utilisés alors essayez un casse-tête plus grand - changez la taille du casse-tête en cliquant sur le bouton **Taille**. Si les mots correspondent facilement et qu'il y a trop d'espaces blancs alors à l'inverse vous pouvez essayer de diminuer la taille du casse-tête. Quand vous appuyez sur le bouton **Taille** on vous propose d'augmenter ou de réduire la taille de deux cases, ou d'essayer une autre taille. [Cette dernière option n'est disponible que si la grille de départ est vierge.]

Maintenant pour plus de détails sur les différentes options :

Si vous sélectionnez l'option **Utiliser mots** vous pouvez sauvegarder votre liste de mots en tant que liste de thème en cliquant sur **Sauver les mots**. Vous pouvez utiliser vos mots comme n'importe quelle autre liste de thèmes. Pour effacer les mots que vous avez saisis appuyez sur le bouton **Effacer mots**. Vous pouvez aussi utiliser des mots dans un fichier texte en cliquant sur le bouton **Charger les mots**.

Si vous sélectionnez un thème dans la liste à utiliser vous pouvez éditer ou ajouter des mots à la liste. Cliquer sur le bouton **Sauver les mots** si vous voulez que ces changements soient automatiquement sauvés dans le thème choisi.

Cliquez sur **Cacher mot/phrase** pour préciser un [Mot à cacher](#) à utiliser pour faire le casse-tête. Si cette option n'est pas utilisée, les cases qui ne font pas partie des mots seront alimentées avec des lettres aléatoires de l'alphabet. Après avoir créé le casse-tête sélectionnez **Mot caché (cases inutilisées)** du menu **Mots** pour voir ou remplacer les mots/phrases cachés.

Options

Cliquez sur l'onglet **Options** situé en haut de la fenêtre de création d'un casse-tête de recherche de mots.

Position de mot

Les mots peuvent être positionnés horizontalement et verticalement dans la grille. Cochez la case **Diagonale** pour permettre également le positionnement en diagonale, et la case **En arrière** pour permettre aux mots d'être écrits à l'envers. Si vous voulez que tous les mots se croisent les uns avec les autres alors il faut cocher la case **Doit être lié**, sinon les mots seront placés aléatoirement n'importe où dans la grille. En cochant **Superposition OK** vous autorisez une même séquence de lettres d'être utilisée par deux mots dans la même direction, sinon les mots ne peuvent partager que la lettre du début ou celle de la fin.

L'option **Éviter un mot et un sous mot** prévient l'usage d'un mot et d'une phrase où apparaît ce même mot. Par exemple, si la liste contient *Bretagne* et *Grande Bretagne*, si cette option est cochée alors un seul de ces deux mots sera utilisé, pas les deux. Utilisez l'option **Éviter sous-chaînes multiples** pour éviter d'avoir une duplication d'une même chaîne (par exemple 'freeboarding' et 'surfboard' ont la chaîne de 5 lettres 'board' en commun; en utilisant cette option avec une taille spécifiée de 4 ou moins cela évitera d'avoir ces deux mots utilisés).

L'option **Éviter les répétitions accidentelles** contrôle que n'importe quel mot clé n'apparaît qu'une seule fois dans la grille. Notez que si vous avez beaucoup de mots courts cela peut réduire considérablement le nombre de mots qui s'adapteront.

Alphabet

Quelques cases de la grille ne feront probablement partie d'aucun mot. Ces cases seront remplies aléatoirement avec les lettres de l'alphabet. Vous pouvez changer l'alphabet à utiliser ici si vous ne faites pas un casse-tête français. Si vous souhaitez utiliser un jeu particulier de lettres (mot ou phrase), vous pouvez utiliser l'option **Mot caché** du menu **Mots** après avoir construit le casse-tête avec les lettres aléatoires.

Nombre de mots

Changez le **Maximum de mots à utiliser** pour déterminer une limite au nombre de mots utilisés pour remplir la grille.

Prévenir les mots accidentels

En plaçant les mots dans la grille quelques mots additionnels peuvent être formés accidentellement avec des lettres adjacentes. Tous les empêcher s'avère être très difficile, quoiqu'il en soit vous pouvez souhaiter éviter d'avoir des mots vulgaires ou agressifs. En cochant **Vérifier les mots spéciaux de la liste noire** vous préviendrez l'utilisation de tous les mots qui se trouvent dans votre [liste noire](#). Cochez **Utiliser la liste en tant que liste noire** pour contrôler que les [scores](#) de la liste de mots donnée soient en-dessous de la valeur choisie dans **Pointage max à utiliser**. La valeur maximale par défaut du pointage est 10, elle préviendra tous les mots vulgaires et agressifs de la liste de mots par défaut. En augmentant le pointage max à utiliser cela évitera encore plus de mots mais cela rendra plus difficile le remplissage de la liste.

Mots utilisés

Après avoir créé le casse-tête vous pouvez voir la liste de mots utilisés en sélectionnant **Mots clés** du menu **Mots**. Vous pouvez alors supprimer certains mots et changer également le texte qui apparaît comme étant le mot à trouver. Par exemple, si vous voulez faire un casse-tête de recherche de mot où les mots cachés sont dans une grille en français mais que le mot à trouver est en anglais, vous pouvez le faire dans la fenêtre [Mots clés](#).

Mots accidentels

Quelquefois les combinaisons aléatoires de lettres laissent apparaître accidentellement des mots additionnels. Pour les vérifier allez voir [Contrôler les mots spéciaux](#) du menu Mots après avoir créé le casse-tête.

Propriétés de la grille

Changer l'option dans l'onglet Avancé de [Propriétés de la grille](#) si vous préférez utiliser des lignes pour marquer les mots au lieu de les entourer. L'épaisseur des lignes est paramétrée par la largeur de ligne dans la page principale des propriétés de la grille.

Utiliser un modèle de grille

Une fois que vous avez sélectionné le type de casse-tête que vous voulez faire dans la fenêtre [Nouveau Casse-tête](#) et que vous avez choisi une taille de casse-tête, vous pouvez sélectionner un modèle de grille depuis la Bibliothèque de grilles. La grille à utiliser dépend du type de casse-tête que vous voulez faire.

Pour utiliser un des modèles de grilles il suffit de cliquer sur son nom et vous pourrez voir le modèle. Vous pouvez sélectionner une autre **Bibliothèque de grilles** si vous le souhaitez. Cliquez sur **Utiliser le modèle de grille sélectionné** pour utiliser celui que vous avez sélectionné. Si vous avez sélectionné un style de casse-tête **Cryptique ou rapide** vous aurez également la possibilité de choisir l'option de remplir avec un modèle basique de [Blocs alternés](#).

Si vous utilisez les modèles de la bibliothèque de grille il vous sera ensuite demandé comment vous souhaitez rentrer les mots dans la grille. Vous pouvez choisir de les rentrer à la main, automatiquement en utilisant [Remplir automatiquement](#), ou avec un paramétrage personnalisé en utilisant le menu [Compléter la grille](#).

Editer la grille

Ce sujet décrit comment éditer la grille de mots croisés à la main. Voir le sujet [Nouveau casse-tête](#) pour être guidés dans la création automatique des casse-têtes, voir le sujet [Créer un casse-tête de Vocabulaire](#) pour voir comment faire construire un casse-tête à partir d'une petite liste de mots, et voir les sujets [RemplirAuto](#) et [TrouverAuto](#) pour voir comment positionner des mots dans la grille.

Vous rentrez des lettres depuis la position courante du curseur en tapant normalement. Insérez des cases noires (blocs) en appuyant sur la barre d'espace ou en double cliquant avec la souris. Dans un casse-tête il y a normalement des mots allant dans les deux directions; pour changer le sens de frappe, appuyer sur la touche tabulation, ou cliquer sur l'icône de direction dans la [Barre d'outil](#). Le curseur change pour vous indiquer le sens de frappe :



Pour saisir Horizontalement



Pour saisir Verticalement

Vous pouvez utiliser les curseurs pour vous déplacer dans le casse-tête, ou cliquer avec le bouton gauche de la souris pour vous positionner sur une case.

Pour la liste complète des commandes au clavier voir le sujet [Clavier](#).

Vous pouvez remplir quelques uns des dessins ou cases noires (blocs) en utilisant la commande [Remplir les blocs](#) du menu **Grille**, ou [Utiliser la bibliothèque de grilles](#) pour utiliser un modèle de dessin de grille préétabli.

Pour insérer automatiquement des blocs dans des positions symétriques sélectionner une des options [Symétrie](#) du menu **Grille** .

Utiliser une des Vérifications de style du menu **Grille** pour faire ressortir les cases qui seraient mal placées par rapport aux styles de casse-têtes populaires standards.

Vous pouvez créer des casse-têtes irréguliers en supprimant les cases non souhaitées du casse-tête. Appuyer sur Ctrl+Suppr avec le curseur sur la case à supprimer. Pour supprimer toutes les cases blanches du casse-tête, sélectionner la commande [Supprimer les blancs](#) du menu **Grille** . Ceci permet d'avoir un casse-tête avec uniquement des lignes autour des cases où il y a des lettres ou blocs, lui donnant ainsi une allure irrégulière.

Vous pouvez **Défaire** l'édition en appuyant sur Alt + Backspace. Ceci remet le curseur à la fin de la dernière action d'édition et défait l'action. Vous pouvez répéter l'action de défaire un grand nombre de fois pour défaire toute une partie du casse-tête. La commande Défaire ne supprime pas les lettres emboîtées, vos intersections de mots restent donc intactes.

Vous pouvez déplacer les mots en utilisant les commandes d'édition, **Ctrl+C** pour copier un mot, **Ctrl+V** pour coller un mot et **Ctrl+X** pour couper. Si vous voulez coller un mot commençant à un point particulier de la grille utiliser **Ctrl+Shift+V**, sinon le mot sera collé au début de l'emplacement de mot courant.

Une fois que vous avez composé votre grille et positionné tous les mots vous pouvez verrouiller la grille pour éviter des changements accidentels. Sélectionner l'option **Verrouiller la grille** du menu **Grille**.

Touches de commande et raccourcis clavier

Touches de commande quand vous éditez un casse-tête :

Flèches	Déplace le curseur; Les flèches bas/droite change également la direction d'écriture
Maj+Flèches	Sélectionne les cases
Ctrl+Flèches	Va directement au prochain/précédent début de mot
Alt+Flèches	Ajoute/Supprime des bordures sur le côté de la case
Tab	Change la direction d'écriture
Entrée	Déplace à la première case de la prochaine ligne/colonne
Espace	Insère une case noire
Suppr	Supprime la lettre/case noire
Ctrl+Suppr	Supprime la case du casse-tête
Maj+Suppr	Supprime un mot. N'affecte pas les mots ayant une intersection
Alt+Suppr	Supprime les lettres/cases noires mais pas les cases
Alt+Retour Arrière	Annule la dernière modification
Alt+Entrée	Propriétés de la case
Ctrl+A	TrouverAuto
Maj+Alt+A	TrouverAuto (toute longueur)
Ctrl+E	Editer définition
Ctrl+R	Vérifier/Editer les définitions
Ctrl+W	Affiche WordWeb avec le mot sélectionné (si vous avez installé WordWeb).
Ctrl+C	Copie le mot sous le curseur dans le presse-papier
Ctrl+X	Coupe le mot sous le curseur dans le presse-papier
Ctrl+V	Colle le mot au début de l'emplacement courant
Ctrl+Shift+V	Colle le mot en commençant à la case du curseur
Ctrl+L	Sélectionne le mot de l'emplacement courant
Ctrl+M	Sélectionne la case et les cases symétriques
F1	Contenu de l'aide
Ctrl+S	Sauve

Voir aussi [Souris](#) pour les combinaisons possibles avec la souris et voir aussi [Barre d'outils](#)

Souris

Bouton gauche	Déplace le curseur vers la case sur laquelle vous avez cliqué
Ctrl+Bouton gauche	Sélectionne plusieurs cases en gardant la sélection courante
Double-clic gauche	
Sur une case	Insère une case noire
Sur une ligne	Insère une bordure
Alt+Double-clic gauche	Insère l'autre type de case (Définition ou case noire)
Bouton droit	
Sur une lettre	Trouver automatiquement des mots allant dans l'emplacement
Sur une case noire	Affiche les Propriétés de la case
Sur une définition	Edite la Définition
Sur une image	Affiche les Propriétés de l'image
Alt+Bouton droit	Sur une lettre : Trouver automatiquement des mots allant dans l'emplacement de la direction opposée.
Ctrl+Bouton droit	Sur une lettre : Trouver le mot allant dans l'emplacement

Le type de case par défaut est défini dans l'onglet **Avancé** des [Propriétés de la grille](#). Ce peut être soit une case normale, soit une définition, dans ce cas le bloque alternatif est l'autre.

Vous pouvez désactiver le double-clic gauche sur les cases et/ou sur les lignes dans les [Propriétés de la grille](#). C'est parfois utile car il peut être très difficile de cliquer précisément sur la ligne voulue !

Voir aussi [Touches de commandes et raccourcis clavier](#), et [Barre d'outils](#).







Barre d'outils principale

La barre d'outils est une zone de boutons se situant en haut de la fenêtre principale. En cliquant à la souris sur l'un de ces boutons, vous pouvez accéder rapidement aux fonctions qu'ils représentent. Laissez un court instant le curseur de la souris au dessus d'un bouton pour savoir quelle est sa fonction.

Voici la description complète de tous les boutons :

-  Ouvrir la fenêtre [Nouveau Casse-tête](#)
-  [Ouvrir](#) un fichier existant
-  [Sauver](#) le casse-tête
-  [TrouverAuto](#)
-  [RemplirAuto](#)
-  Changer de direction
-  Annuler la dernière modification. Cette option peut être utilisée plusieurs fois pour annuler plusieurs changements.
-  [Editer la définition](#)
-  [Vérifier/Editer la liste des définitions](#)
-  Ouvrir les [Propriétés de la case](#)

Il y a également une barre d'outils secondaire sous la principale. Les boutons **Editer**, **Casse-tête** et **Solution** modifient le mode de [vue](#) de la grille. Les autres boutons sont :

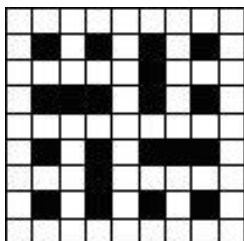
-  La souris choisit les cases
-  La souris marque les [mots clés](#)
-  Zoom avant (voir le casse-tête en plus grand)
-  Zoom arrière (voir le casse-tête en plus petit)
-  [Vérifier la grille](#)
-  [Aperçu Grille](#) état de remplissage (couleur de l'icône rouge/vert/gris) et options

Voir aussi [Editer la grille](#) pour plus d'informations sur le changement de direction et sur la fonction "Annuler dernière modification".

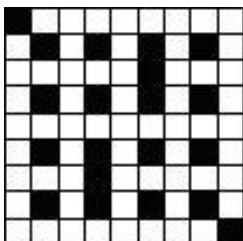
Symétrie de la grille

Vous pouvez automatiquement créer un patron symétrique en sélectionnant une des options du sous-menu **Symétrie** du menu **Grille**. Les symétries possibles sont : Normale (Symétrie centrale), Double (Symétrie centrale + 90°, fonctionne uniquement dans le cas de grille carrée), gauche/droite (symétrie verticale) et haut/bas (symétrie horizontale).

Le patron ci-dessous montre une symétrie double :



Tandis que celui ci-dessous montre une symétrie centrale :



Propriétés de la grille

Choisissez l'option **Propriétés...** du menu **Grille** pour modifier les paramètres relatifs au casse-tête. Vous pouvez également accéder aux propriétés de la grille lorsque vous [exportez](#) un casse-tête en cliquant sur le bouton correspondant dans la fenêtre d'export.

Deux onglets sont disponibles dans cette fenêtre : Normal et Avancé. Quand vous effectuez des changements, vous pouvez voir les effets directement en appuyant sur le bouton **Appliquer**.

Couleurs

Modifiez ces propriétés pour affecter toutes les cases d'une grille qui ont la couleur par défaut. Utilisez les [Propriétés de la case](#) pour changer les couleurs cases par cases. Vous pouvez choisir une couleur personnalisée en sélectionnant 'Personnaliser' dans la liste déroulante, cela vous ouvrira une fenêtre vous permettant de choisir n'importe quelle couleur du spectre. Attention, toutes les couleurs peuvent ne pas être visible exactement comme elle devrait l'être, dans le cas où votre écran n'affiche pas 16 millions de couleurs. La couleur de **Lignes** est utilisée pour les lignes internes de la grille et pour les bordures. Cochez la case **Bordure épaisse** pour que les bordures soient plus épaisses.

Numérotation d'une case

Modifiez ce paramètre pour définir la manière dont les cases sont numérotées dans la grille. **Normal** est la numérotation standard. **Séquentiellement** numérote chaque case de la gauche vers la droite et du haut vers le bas. **Par lettre** est utilisé dans les mots codés pour lesquels à chaque case est associée un numéro dépendant de la lettre. **Aucun** laisse les cases sans numéro.

Si vous choisissez **Par lettre**, le programme créera automatiquement un code aléatoire pour chaque lettre. Pour forcer le programme à créer un nouveau code, sélectionnez **Générer un nouveau code** du menu **Grille**. Vous pouvez également sélectionner **Utiliser le code séquentiel** du menu **Grille** si vous préférez que le code soit généré en fonction du nombre d'occurrence des lettres dans la grille.

Vous voudrez généralement que ces paramètres soient en correspondance avec la numérotation des définitions que vous pouvez modifier dans les [Propriétés de la définition](#).

Taille d'une case

La taille d'une case du casse-tête et de la solution sont données en millimètres. La grille est affichée à l'écran à la taille du casse-tête, selon les options de **Zoom** choisies. A cause des faibles résolutions d'écran, les changements de taille ne seront peut-être pas visibles à l'écran, mais ils le seront à l'impression.

Taille en % des cases

Modifiez ces paramètres lorsque que vous voulez modifier la taille relative des lignes, bordures, numéros et lettres de chaque case. Le même paramètre est utilisé pour l'épaisseur des bordures et pour les lignes internes (si vous cochez la case **Bordure épaisse**).

Avancé

Style de bloc

Cochez la case **Blocs de style italien** pour avoir des blocs qui ne remplissent pas entièrement dans les cases, comme utilisé dans la plupart des casse-têtes de type Italien. Modifier la **Marge %** pour changer l'épaisseur non-remplie de la case, en pourcentage de la taille de la case.

Type de bloc par défaut

Cela détermine si il faut insérer une définition ou une case noir lorsque l'on fait un double-clic (ou barre d'espace) sur une case.

Double-clics

Permet de déterminer l'action à effectuer quand on double-clic sur une case ou sur une ligne de la grille. Si la case **Permettre Bar** n'est pas sélectionnée, vous ne pourrez pas insérer de bordures en double-cliquant sur une ligne, et cela quel que soit la précision que vous aurez. Si la case **Permettre Blocs** n'est pas sélectionnée, vous pourrez insérer des bordures en double-cliquant beaucoup plus approximativement sur la ligne. C'est très utile lorsque vous avez des difficultés à positionner précisément la souris pour insérer une bordure.

Mot recherche de mots

Détermine si les mots sont entourés ou marqués par des lignes. Vous ne pourrez utiliser des cercles que si vous avez Windows 2000 ou plus récent.

Nombre de côtés de la grille

Cochez cette case pour numéroter le haut et la gauche de la grille, en dehors de la grille.

Numérotation latérale de la grille

Détermine la numérotation utilisée : Nombres, Lettres, ou Chiffres romains. Ces paramètres sont également utilisés si vous choisissez la numérotation par position des définitions dans les [Propriétés de la définition](#).

Cases de définition

Vous pouvez choisir un nombre de ligne par défaut pour les définitions dans les [Cases de définitions](#), et choisir également si vous voulez que les définitions soient en pleine longueur ou non dans la case de définition. Par défaut, les cases de définition et les flèches ne sont pas visibles dans la solution; cochez la case **Afficher dans la solution** pour qu'elles y apparaissent.

Style des flèches

Sur l'onglet **style des flèches** vous pouvez customiser la forme, taille et la position des flèches utilisées pour [les mots fléchés](#) et [les "mots serpents"](#). Toutes les dimensions sont spécifiées comme un pourcentage de la taille de la case. Vérifier la boîte **utiliser pour les "mots serpents"** si vous voulez utiliser les même paramètres de flèche pour les "mots serpents" (au lieu qu'elles apparaissent en utilisant une large flèche arquée).

Les flèches sont requises par le programme afin de lier les mots aux définitions. Si vous ne voulez pas qu'elles soient visibles dans le casse-tête sélectionnez alors l'option **Ne pas afficher les flèches de cases de définitions**.

Propriétés de la case

Vous pouvez accéder aux propriétés d'une case en déplaçant le curseur dessus et en appuyant sur ALT+Entrée ou en cliquant sur l'icône des propriétés (🔗) dans la [barre d'outils](#). Vous pouvez modifier les propriétés de plusieurs cases en une seule fois, en les sélectionnant dans la grille puis en cliquant sur le bouton Propriétés.

La partie gauche de la fenêtre des propriétés affiche un aperçu de la case dans le casse-tête et dans la solution.

Type de case

Détermine le type de case. Cliquez sur l'un des types pour modifier le type de la case.

Format

Détermine le format d'affichage, le fond et la couleur de la case. Les options disponibles dépendent du type de case sélectionnée. Les couleurs par défaut des cases de type Bloc et Lettre sont paramétrées dans les [Propriétés de la grille](#), modifiez-les pour changer toutes les cases de la grille. Si vous sélectionnez le choix Personnaliser dans la liste déroulant des couleurs, une fenêtre s'ouvrira vous permettant de choisir la couleur souhaitée. Cochez la case **Cercle** pour que l'arrière-plan de la case soit un cercle de la couleur déterminée au lieu d'un carré remplissant entièrement la case.

Cliquez sur le bouton **Image de fond** pour sélectionner un fichier image à afficher en arrière-plan de la case. Si la case est de type Lettre, vous pouvez cocher la case **Rébus** pour que l'image apparaisse uniquement dans la solution et pour avoir un fond blanc dans le casse-tête, mais non pour afficher la lettre donnant la lettre du rébus. (ex : vous devez insérer une image de flèche pour remplacer la lettre 'flèche').

Format dans le casse-tête, format dans la solution

Ces cases à cocher indiquent à quels modes s'appliquent le format défini.

Texte central principal

Pour les carrés de lettres, vous pouvez modifier ici la ou les lettres qui apparaissent dans le carré. Habituellement, un carré n'a qu'une seule lettre, mais plusieurs lettres peuvent être utiles pour faire des [casse-tête rébus](#).

Lettre visible dans le casse-tête

Cochez cette case pour la lettre apparaisse dans le casse-tête et dans la solution. C'est très utile dans le cas où vous souhaitez donner un indice de départ dans la grille.

Numérotation par défaut/Texte supérieur

La **numérotation par défaut** est définie dans les [Propriétés de la grille](#). Cochez la case **Aucune définition horizontale** ou **Aucune définition verticale** si vous ne souhaitez pas qu'il y ait de définition associée au mot sélectionné. La case ne sera pas numérotée si aucune définition ne débute dans cette case. Saisissez le **Texte supérieur** (après avoir décoché **Numérotation par défaut**) pour spécifier un numéro personnalisé à la case, ou **Texte supérieur droit** pour ajouter un autre numéro (ou un autre texte) à l'angle supérieur droit de la case.

Vide dans le casse-tête

Cochez cette case pour masquer le contenu de la case dans le casse-tête. C'est très utile pour créer des casse-têtes de type Squelette dans lesquels les joueurs doivent découvrir les cases, les numéros et trouver les définitions.

Mots fléchés

Les Mots fléchés sont des cases de la grille contenant des indices pour trouver les mots.

Vous pouvez insérer des Mots fléchés dans la grille en double-cliquant sur la case voulue ou en appuyant sur ALT et double-cliquant (selon les paramètres de [Propriétés de la grille](#)) Pour éditer les définitions dans les cases et pour changer les flèches partantes de la case, placez le curseur sur la case définition et appuyez sur Ctrl+E ou cliquez sur le bouton Editer la définition de la [Barre d'outils](#).

L'éditeur de Mots fléchés

Vous pouvez saisir une définition ou les définitions dans la zone centrale de la fenêtre. Le nombre maximum de lignes est défini dans **Taille de la police**. Appuyer sur Entrée pour passer à la ligne, et utiliser un tiret -, tout seul sur la ligne, pour une ligne horizontale.

Ainsi, pour deux indices séparés par une ligne, vous entreriez

Indice 1
-
Indice 2

Dans la grille, le '-' sera converti en une ligne complète. Pour ajuster plus de lignes de texte, vous pouvez augmenter le nombre de lignes par carré. L'utilisation d'un nombre demi-entier utilisera un espacement plus étroit autour de la ligne séparant les indices, ce qui permettra d'utiliser une police légèrement plus grande pour le même nombre de lignes de texte.

Le texte que vous entrez peut soit être placé sur la ligne suivante s'il est trop long, soit réduire la taille de la police pour l'adapter. Cliquez sur le petit bouton **enveloppe** en bas à gauche pour basculer entre les deux modes.

Pour utiliser un indice de la base de données, appuyez sur le bouton **Utiliser un indice**. Pour rechercher un mot pour lequel vous n'avez pas simplement cliqué sur la flèche, double-cliquez sur le mot lui-même.

Affectation des flèches

Cliquez sur les boutons fléchés à la taille du carré pour les flèches que vous voulez. Lorsque vous appuyez sur un bouton fléché, le mot dans le sens de la flèche est affiché et tous les indices de la base de données pour ce mot sont également affichés. Pour ajouter une flèche diagonale à partir d'un coin du carré, appuyez sur le bouton « + » en haut à droite et sélectionnez la combinaison flèche/mot que vous souhaitez. Les flèches ne s'affichent que s'il existe des emplacements de mots correspondants auxquels se lier.

Cliquez sur les boutons flèches pour sélectionner les flèches que vous voulez. Quand vous appuyez sur un bouton Flèche, le mot désigné s'affiche et toutes les définitions associées à ce mot dans la base de données s'affichent également. Vous pouvez avoir uniquement une flèche de chaque côté de la case.

Pour utiliser une définition de la base de données, cliquez sur le bouton **Utiliser la définition**.

Cochez les cases se trouvant en haut de la fenêtre pour monter/descendre les flèches de gauche ou de droite. C'est très utile pour aligner les flèches avec la position de la définition dans la case.

Quand vous avez terminé vos modifications, appuyez sur Entrée, et vous verrez votre définition apparaître dans la case de la grille. Faites attention à ne pas définir plus d'une définition par mot, et à ce que chaque mot de la grille ait une définition avec la flèche pointant dans la bonne direction.

Le nombre de lignes par défaut (taille de la police) est défini sous le menu grille, [Propriétés](#), avancées. Il y a aussi une option ici pour lorsque vous voulez les divisions sur toute la longueur du mot fléché ou non. L'onglet **style de flèche** de [Propriétés de grille](#) vous permet de customiser la taille, la forme et la position des flèches des mots fléchés.

Police de la grille

Vous pouvez changer la police utilisée pour afficher et imprimer la grille et les définitions en sélectionnant **Police...** du menu **Grille**. Nous vous recommandons de choisir des polices redimensionnables comme les polices True Type pour un meilleur rendu. Pour définir la taille de la police, modifier **Taille % des cases** dans les [Propriétés de la grille](#).

La police utilisée pour les définitions est paramétrée séparément dans les [Propriétés de la définition](#).

Compléter les blocs

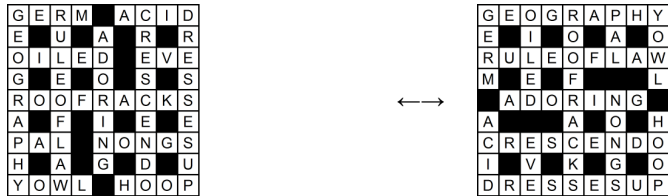
Les casse-têtes de style anglais, dans lesquels les mots sont liés à des lettres opposées, ont un patron régulier de blocs. Vous pouvez remplir rapidement la grille avec un patron en sélectionnant **Compléter les blocs** du menu Grille.

"Compléter les blocs" remplit tous les blocs dans les lignes opposées. Il y a quatre choix possibles pour la position de départ, cliquez sur le bouton que vous souhaitez.

Les options (2,1) et (1,2) ne sont pas compatibles avec la [symétrie double](#).

Inverser le casse-tête

Vous pouvez inverser le casse-tête pour obtenir son image miroir en sélectionnant **Inverser le modèle** dans le menu **Grille**. Cela n'a pas d'effet sur la numérotation, ni sur l'ordre des définitions, ni sur l'apparence du casse-tête. Vous pouvez annuler une inversion en faisant une deuxième inversion. Ci-dessous un casse-tête avant et après une inversion :



Il n'est pas possible d'inverser un casse-tête contenant des [Définitions liées](#) ou des [Cases Définitions](#).

Modifier la forme/apparence

Pour supprimer tous les blocs et les cases vides du casse-tête pour créer un casse-tête avec contour sélectionnez **Modifier la forme/apparence** dans le menu **Grille**.

Vous pouvez aussi faire un casse-tête avec contour directement en paramétrant les options dans l'onglet Options de la fenêtre [Créer un casse-tête de vocabulaire](#).

Ces fonctionnalités donnent un casse-tête avec un contour qui suit chacune des cases pleines, vous permettant de créer des casse-têtes de forme libre. Vous pouvez remplacer une case par une blanche en appuyant sur **Ctrl+Delete** avec le curseur pointé sur la case. Ceci est un exemple de casse-tête avant et après modification :

		O	P					
	S	Y	R	D	A	R	Y	A
			A		R			
			N		A		M	
I			G	A	N	G	E	S
N	I	L	E		A		K	
D	E						O	B
U	N						N	
S	A		V	O	L	G	A	

				O	P				
	S	Y	R	D	A	R	Y	A	
				A		R			
				N		A		M	
I				G	A	N	G	E	S
N	I	L	E		A		K		
D	E						O	B	
U	N						N		
S	A		V	O	L	G	A		

Lier des emplacements de mots pour créer un mot "serpent"

Vous pouvez souhaiter avoir un seul long mot ou phrase dans la grille qui tourne tout autour de la grille comme un serpent. Vous pouvez le faire en plaçant le curseur dans l'emplacement du mot qui doit initier le serpent, en paramétrant le sens de frappe dans le sens du mot, et en sélectionnant **Continuer le mot vers le bas** ou **Continuer le mot à l'horizontal** depuis le menu **Editer**. Une flèche sera ajoutée à la fin du mot pour indiquer la direction dans laquelle le mot continue. Vous pouvez défaire ce lien en répétant les séquences citées au-dessus.

Mots clés

Dans un casse-tête de [Recherche de mot](#) les mots-clés sont les mots cachés dans la grille. Un casse-tête standard a lui aussi un mot-clé : c'est un ensemble de cases entourées qui compose un mot additionnel ou une phrase. Pour voir les mots clés consulter **Mots clés** dans le menu **Mots**.

Pour ajouter un mot-clé dans la grille sélectionnez l'icône Mot-clé dans la [Barre d'outils](#). Pour sélectionner un mot dans la recherche de mot il suffit de cliquer sur la grille et de déplacer la souris tout en maintenant le bouton de la souris enfoncé; un cercle apparaîtra entre la première case cliquée et la position courante de la souris (en supposant que c'est une ligne droite). Pour entourer des cases séparées maintenir la touche Ctrl enfoncée et cliquer sur les cases de la grille qui composent le mot-clé.

Quand vous exportez un [Casse-tête interactif](#) les cases du mot-clé apparaîtront séparément sous la grille, la couleur utilisée est paramétrée dans les [Propriétés de la grille](#).

Il existe une option dans la fenêtre des Mots-clés pour soit **Cercler dans le casse-tête** ou **Cercler dans la solution**. Les mots de la recherche de mots sont cerclés dans la solution. Normalement les autres mots-clés sont cerclés dans le casse-tête.

Utiliser un patron de bibliothèque de grille

Choisissez **Utiliser la bibliothèque de grille...** dans le sous-menu **Bibliothèque de grille** du menu **Grille** pour utiliser un patron d'une bibliothèque de grille sur le casse-tête en cours. Cela vous permet de récupérer des patrons déjà prédéfinis plutôt que d'[éditer](#) les cases manuellement.

Cliquez sur la bibliothèque que vous voulez utiliser dans la liste du haut, puis choisissez un des patrons prédéfinis dans la liste du bas. Si la liste du bas est vide, c'est qu'aucun patron n'a été prédéfini pour la taille de votre casse-tête. Quand vous choisissez un patron, celui-ci apparaît dans le casse-tête. Cliquez sur le bouton **OK** quand vous avez sélectionné le patron souhaité.

Si vous ne pouvez pas voir la grille entièrement derrière le patron utilisé, cliquez sur le bouton Réduire en haut à gauche de la fenêtre pour réduire la fenêtre et voir la grille entièrement.

Vous pouvez supprimer ou renommer un patron de la bibliothèque en sélectionnant le patron et en faisant un clic-droit dessus puis choisir l'option voulue. Vous pouvez également supprimer une bibliothèque entière en la sélectionnant et en appuyant sur la touche Suppr (mais vous ne pouvez pas supprimer une des bibliothèques fournies en standard.)

Ajouter à la bibliothèque de grilles

Sélectionnez **Ajouter à la bibliothèque de grilles** depuis le sous-menu **Bibliothèque de grilles** du menu **Grille** pour ajouter le patron de la grille en cours à la bibliothèque de grilles.

Il suffit de sélectionner la bibliothèque de grilles à laquelle vous souhaitez ajouter votre patron, saisissez le nom du modèle si vous ne voulez pas utiliser le nom proposé par défaut et cliquez sur le bouton **Ajouter**. Si vous voulez ajouter votre patron à une nouvelle bibliothèque cliquer sur le bouton **Nouveau**, saisissez le nom de la nouvelle librairie puis procédez comme précédemment.

Vous pouvez utiliser votre patron de grille quand vous créez un [Nouveau Casse-tête](#) ou en sélectionnant **Utiliser la bibliothèque de grilles** depuis le menu **Grille**. Vous pouvez également supprimer une bibliothèque de grilles ou renommer un patron de grille en utilisant la fenêtre [Utiliser la bibliothèque de grilles](#).

Extraire des modèles de grilles depuis des fichiers

Sélectionnez **Ajouter les modèles depuis des fichiers** depuis le sous-menu **Bibliothèque de grilles** du menu **Grille** pour ajouter toutes les grilles depuis un traitement par lot de fichiers à la bibliothèque de grilles.

Sélectionnez les fichiers dont vous voulez extraire les modèles de grilles. Sélectionnez ensuite la bibliothèque de destination et saisissez un **Nom de modèle de grille**. Vous pouvez utiliser les paramètres **%W** pour le nombre d'emplacements de mots, **%B** pour le nombre de blocs, **%C** pour le nombre de cases de lettres dans la grille, **%N** pour le nombre de grilles ajoutées (i.e. 1,2,3... jusqu'au nombre de grilles que vous avez ajouté), **%L** pour indiquer le compte de mots des trois plus longs emplacements de mots, **%Ln** pour le compte de mots du plus long emplacement de mot et pour le compte de mots du **nième** plus long emplacement de mot et **%Xn** pour le compte des mots de taille **n**. Cliquer sur **Ajouter** et il vous sera demandé si vous voulez supprimer les grilles dupliquées. Le programme ouvrira ensuite fichier après fichier et ajoutera chacune des grilles dans la bibliothèque de grilles que vous avez sélectionnée.

Créer des casse-têtes de vocabulaire

Pour créer un casse-tête de forme libre à partir d'une liste de mots, sélectionnez **Nouveau** depuis le menu **Fichier** et cliquer sur le bouton **Vocabulaire**. Le constructeur de casse-tête de vocabulaire insère automatiquement des blocs (cases noires) dans les cases inutilisées. Si vous voulez remplir les mots en fonction d'un patron donné de blocs utilisez la fonctionnalité [Compléter la grille](#) à la place.

Sélectionner l'option **Créer un casse-tête de vocabulaire** du menu **Mots** pour faire correspondre les mots dans une grille existante. Par exemple vous pouvez vouloir créer un casse-tête avec une forme bien particulière, ou vouloir mettre quelques mots avant de remplir le reste.

Les boutons situés en haut de la fenêtre de **Créer un casse-tête de vocabulaire** vous donnent différents moyens de préciser quels mots vous souhaitez utiliser :

Utiliser des mots

Saisissez quelques mots ou sélectionnez un thème dans la [Liste](#) et cliquer sur **Construire le Casse-tête**. Vous pouvez écrire les définitions des mots qui sont utilisés plus tard. Cela vous évite d'écrire les définitions de mots qui ne seront peut-être pas utilisés au final.

Mots avec définitions

Saisissez les mots et leurs définitions, ou sélectionnez une base de définitions que vous avez créé auparavant, et cliquez sur **Construire le casse-tête**. Ceci vous évitera d'avoir à faire du travail supplémentaire après avoir construit le casse-tête. Quoiqu'il en soit vous pouvez prendre avantage de n'importe quelle fonctionnalité avancée de l'[Edition de définition](#) si vous faites cela.

Liste de mots

Sélectionnez l'une des principales [Listes de mots](#) à utiliser et cliquez sur **Construire le Casse-tête**. Vous pouvez écrire les définitions plus tard.

Exemple (en anglais): précisez que vous voulez créer un casse-tête de format 6x6 contenant les noms de métaux communs. Dans la fenêtre de création de casse-tête de vocabulaire vous cliquerez sur le bouton **Utiliser mots** et saisissez

iron
gold
tin
lead
copper
silver
nickel
zinc

Cliquez sur le bouton **Construire Casse-tête** et l'ordinateur générera automatiquement le casse-tête :



Pour accepter ce casse-tête appuyer sur le bouton **Accepter**. Si vous n'appuyez pas sur **Accepter** l'ordinateur va continuer à chercher d'autres casse-têtes qui contiennent plus de mots parmi ceux qui ont été donnés. Appuyer sur **Accepter** dès que vous êtes satisfait sur résultat produit.

Si vous n'aimez pas le casse-tête, et que l'ordinateur ne trouve plus d'autres remplissages possibles, vous pouvez appuyer sur le bouton **Prochain** pour lancer la génération aléatoire d'une nouvelle grille différente. Vous pouvez appuyer sur le bouton < pour voir la précédente proposition de remplissage, et **Accepter** pour désigner celle que vous souhaitez utiliser.

Vous pouvez annuler le remplissage à n'importe quel moment en appuyant sur le bouton **Annuler**. Ceci vous permettra d'éditer votre liste de mots et de relancer le remplissage, ou de tout annuler.

Si vous trouvez qu'il n'y a pas assez de mots utilisés alors essayez un casse-tête plus grand - changez la taille du casse-tête en cliquant sur le bouton **Taille**. Si les mots correspondent facilement et qu'il y a trop d'espaces blancs alors à l'inverse vous pouvez essayer de diminuer la taille du casse-tête. Quand vous appuyez sur le bouton **Taille** on vous propose d'augmenter ou de réduire la taille de deux cases, ou d'essayer une autre taille. [Cette dernière option n'est disponible que si la grille de départ est vierge.]

Maintenant pour plus de détails sur les différentes options :

Utiliser des mots

Si vous sélectionnez l'option **Utiliser mots** vous pouvez sauvegarder votre liste de mots en tant que liste de thème en cliquant sur **Sauver les mots**. Vous pouvez utiliser vos mots comme n'importe quelle autre liste de thèmes. Pour effacer les mots que vous avez saisis appuyez sur le bouton **Effacer mots**. Vous pouvez aussi utiliser des mots dans un fichier texte en cliquant sur le bouton **Charger les mots**.

Si vous sélectionnez un thème dans la liste à utiliser vous pouvez éditer ou ajouter des mots à la liste. Cliquer sur le bouton **Sauver les mots** si vous voulez que ces changements soient automatiquement sauvés dans le thème choisi.

Mots avec Définitions

Saisissez vos mots dans la colonne de gauche et les définitions dans celle de droite. Cliquez sur le bouton **Nettoyer** pour tout supprimer et recommencer, ou cliquez sur le bouton **Sauver** pour enregistrer vos mots et définitions dans la base de définitions pour pouvoir les utiliser dans le futur. Pour utiliser une base de définitions sélectionnez-en une de disponible dans la liste déroulante **Utiliser Base**.

Liste de mots

Les principales listes de mots sont listées - cliquez simplement sur celle que vous souhaitez utiliser. Fixez la **Longueur Minimale de mots** avec un nombre supérieur à 2 si vous voulez éviter les mots courts. Fixez le **Score du mot minimum** pour éviter des mots avec des [scores](#) inférieurs à la valeur donnée.

Options

Il y a plusieurs options disponibles pour vous permettre de personnaliser le processus de génération. Sélectionner le bouton **Options** en haut de la fenêtre pour les modifier. Les options que vous pouvez modifier sont les suivantes :

Cases environnantes

Ce paramètre détermine ce que l'ordinateur va mettre dans les cases où il n'y a pas de mots. Sélectionner **Blocs** pour créer des casse-têtes comme ceux ci-dessus, ou sélectionner **Nul** pour créer un contour libre. Avec **Nul** sélectionné le casse-tête ci-dessus ressemblera à ça :

F		E			
A		N	O	N	O
C	U	I			P
A		G	A	D	E
D	I	M			R
E		A	I	D	A

Permettre les mots parallèles adjacents

Cette option détermine si les jonctions comme

		T			
O	P	E	N		
		N	E	A	T
		A			
		R			

sont autorisées ou non. Ici **OPEN** et **NEAT** sont des mots parallèles adjacents, également **TEN** et **NEAR**. Avec une large liste de mots qui n'autorise pas ce genre de jonction cela permettrait un remplissage significativement plus rapide.

Lettres équivalentes

De nombreux puzzles montrent des lettres en majuscules avec des accents supprimés, de sorte que les lettres peuvent se croiser indépendamment de la casse ou des accents. Si vous souhaitez conserver les accents ou la casse, modifiez le réglage ici. Cela peut être particulièrement utile pour les puzzles éducatifs/de formation linguistique, ou si vous utilisez une langue où les caractères accentués sont considérés comme des lettres séparées. Ce paramètre n'affecte que les listes de thèmes et les mots saisis directement ; les listes de mots ont leurs propres paramètres de [lettres de correspondance](#).

Eviter un mot et un sous mot

Cette option évite que des mots similaires soient utilisés. Par exemple si votre liste de mots contient *Bretagne* et *Grande Bretagne* cela vous évitera d'avoir les deux d'utilisés. De la même manière seulement l'un des deux de *chat* et *chats* sera utilisé.

Eviter de dupliquer des sous-chaînes

Cette option est similaire à la précédente, mais elle peut être utilisée pour éviter des répétitions plus générales de sous-chaînes de mots. Par exemple 'Football' et 'Basketball' ont une sous-chaîne de 4 lettres 'ball' en commun; en utilisant cette option avec la longueur 4 ou moins cela assurera qu'un seul des deux mots ne sera utilisé. Cette option ne peut en aucun cas éviter les dérivés de mots irréguliers qui sont similaires, par exemple en anglais *think* et *thought*.

Utiliser la base de données de définitions et éviter les répétitions

Si vous utilisez **Utiliser des mots avec définitions** and et que vous sauvegardez les mots et les définitions en tant que [Base de données de définitions](#), la base de données trouvera quels mots sont utilisés et vous évitera de les réutiliser. Sélectionnez l'**Onglet de définitions datées** pour dater toutes les définitions utilisées

(date d'aujourd'hui par défaut).). Afin d'éviter les répétitions, sélectionnez **Ne pas prendre en compte les définitions datées**. Vous pouvez aussi utiliser une **date postérieure** afin d'éviter les définitions utilisées précédemment.

Sauver les options

Vous pouvez sauvegarder les paramètres de la fenêtre en cliquant sur le bouton **Sauver options** et ils seront ainsi automatiquement sélectionnés la prochaine fois que vous relancerez le programme.

Notez que lorsque vous créez un casse-tête de vocabulaire la [Symétrie de grille](#) est automatiquement changée en Aucune.

Si vous avez créé et enregistré un casse-tête, mais que vous souhaitez faire autant de casse-têtes que possible, suivez les étapes suivantes :

Créer plusieurs casse-têtes à partir d'une liste

Si vous avez une liste de mots ou une liste de mots et de définitions, et que vous souhaitez faire plusieurs casse-têtes en utilisant ces dernières, suivez les étapes suivantes :

- Finissez le premier casse-tête normalement et sauvegardez.
- Commencez un nouveau casse-tête, et dans la fenêtre **Créer un nouveau casse-tête**, cliquez sur le bouton **Action** et sélectionnez **Effacer les mots dans les champs précédents**
- Complétez le casse-tête en utilisant la liste de mots qui est apparait maintenant sans les options précédentes
- Continuez jusqu'à obtenir autant de casse-têtes que vous le souhaitez

Notez que la liste de mots utilisée précédemment n'est maintenue que pour une session. Vous pouvez utiliser l'objet du menu Action pour réinitialiser la liste de mots utilisés si vous voulez recommencer. Quand vous commencez un casse-tête de mots avec des définitions sauvegardés dans la base de définitions, vous pouvez dater les définitions utilisées. (**Base de données de définitions**).

TrouverAuto

Utiliser TrouverAuto pour trouver les mots qui correspondent au casse-tête. Cliquez sur (Q) et sélectionnez **TrouverAuto** depuis le menu **Mots**, ou cliquer sur la bouton droit de la souris sur une case de l'emplacement du mot à remplir. Les mots sont trouvés pour se positionner dans le sens de frappe courant, mais s'il n'y a qu'une seule solution possible pour un mot sur le curseur de la case alors les mots sont trouvés pour être positionnés dans cette direction.

Par exemple si vous avez un casse-tête qui ressemble à ça :

O	P	E	N	S	H	O	P
U	N						
T	W	E	E	D			
O	R						
F	O	G	G	I	N	E	S
D	E						
A	P	T					
T	J						
E	T	C	H				

Vous pouvez vouloir trouver un mot qui correspond vers le bas au milieu. Cliquer sur le bouton droit de la souris sur une des cases, par exemple sur le 'D', pour ouvrir une liste de mots qui correspondent. Parcourez la liste tout simplement et sélectionnez le mot que vous voulez et appuyez sur Insérer. Quand vous sélectionnez un mot vous pouvez le voir en gris dans la grille. Si vous sélectionnez le mot **admiral** alors le casse-tête ressemblera à ça :

O	P	E	N	S	H	O	P
U	N	A					
T	W	E	E	D			
O	R	M					
F	O	G	G	I	N	E	S
D	E	R					
A	P	T	A				
T	J	L					
E	T	C	H				

Si TrouverAuto ne s'ouvre pas immédiatement avec une liste de mots qui correspondent vous pouvez rechercher parmi l'une des autres listes de mots que vous avez paramétrées en cliquant sur les onglets en haut de la fenêtre de dialogue de TrouverAuto. La liste de mots utilisée par défaut, et les listes de mots qui sont affichées peuvent être modifiées en sélectionnant [Modifier l'utilisation de la liste...](#) du menu **Mots** menu.

Pour trouver les mots qui correspondent à un certain patron utiliser la commande [Trouver un mot...](#) du menu **Mots**. Pour trouver une correspondance pour l'intégralité des sections du casse-tête (plutôt qu'un mot à la fois), utiliser la commande [Remplir automatiquement](#) du menu **Mots**.

Si vous voulez trouver des mots de longueur variée qui pourraient correspondre dans la grille vous pouvez utiliser Shift+Alt+A, ou Ctrl+Bouton Droit de la souris pour ouvrir la fenêtre de dialogue Trouver un mot paramétrée avec le patron du mot de la position courante du curseur.

TrouverAuto présente seulement les mots qui, une fois insérés dans la grille, ne provoqueront pas de combinaisons de lettres impossibles. Pour présenter seulement les mots compatibles avec les mots de leurs intersections cliquer sur le bouton en bas à gauche dans l'angle de la boîte de dialogue TrouverAuto. Le mot compatible avec le plus de mots pour ses intersections dans la liste de mots par défaut sera sélectionné. Vous pouvez présenter seulement les mots compatibles par défaut en modifiant le paramètre dans [Modifier l'utilisation de la liste](#). Pour présenter tous les mots qui correspondent sans regarder les emplacements de mots aux intersections appuyer simplement sur le bouton à nouveau.

Si votre recherche s'ouvre avec un mot que vous souhaitez supprimer de la [Liste de mots](#) sélectionnez simplement le mot et appuyez sur Suppr. Il sera supprimé de la liste de mot dans laquelle il a été trouvé.

Vous pouvez utiliser TrouverAuto pour un mot complet de la grille. Si le mot n'est pas sélectionné dans la liste de mots il y a une option qui permet de l'ajouter.

La mise en forme utilisée pour afficher les mots peut être changée dans les [Préférences](#).

TrouverAuto (toute longueur)

Sélectionner cette option depuis le menu Mots, ou appuyer sur Shift+Ctrl+A pour trouver des mots qui pourraient correspondre à l'emplacement courant, incluant les mots qui ne sont pas assez longs pour remplir l'emplacement en entier. Sélectionner un mot et cliquer sur le bouton Insérer pour coller un mot dans la grille. Un bloc (ou une barre) sera inséré à la fin du mot si la taille du mot n'est pas assez longue pour remplir tout l'emplacement.

Trouver des mots

Si vous voulez trouver des mots qui correspondent à un modèle spécifique vous pouvez utiliser la commande **Trouver le mot ...** du menu **Mots**.

Précisez un modèle pour le mot cherché et il vous trouvera les mots qui correspondent, comme par exemple (exemples pour des mots anglais)

T??SH	permet de trouver THRASH, THRESH et THRUSH
AP*X	permet de trouver APEX, APPENDIX et APTERYX
?*Q*P	permet de trouver ACQUAINTANSHIP, EQUIP et REEQUIP

Utiliser ***** pour remplacer n'importe quel chiffre ou n'importe quelle lettre, et **?** pour un caractère inconnu. Vous pouvez aussi utiliser des groupes de lettres alternatives, il suffit d'inclure le groupe de lettres entre crochets. Utiliser **@** pour remplacer n'importe quelle voyelle et **#** pour remplacer une consonne. Utiliser **^** pour "non" avant une lettre ou un groupe de lettres. Par exemple

[QZ]*[QZ]	permet de trouver QUARTZ, QUIZ, et ZIZZ
#####	permet de trouver RYTHMS
P@#@#?LLY	permet de trouver PITIFULLY et PIVOTALLY
Q^U*^S	permet de trouver QATAR, QINTAR, et QOPH
CO*^[LN]ESS	permet de trouver COMPRESS, CONFESS, CONGRESS, et COUNTESS

***** peut remplacer n'importe quel chiffre et n'importe quelle lettre, incluant des non lettres. Si vous voulez trouver un mot qui commence avec un **L** et qui termine par un **N** avec au moins 2 lettres après le **L**, vous pouvez saisir ***L??*N**. Ceci vous permettra de trouver, par exemple, **ALIEN** qui a deux lettres entre le **L** et le **N**, et **ALLERGEN** qui a plus de lettres entre elles. ***L*N** inclurait des mots tels que **KILN** dans la liste, où le **L** et le **N** se suivent.

Forcer la ponctuation (;); mettre un point-virgule au début du modèle cherché pour faire en sorte que les mots correspondants présentent exactement la ponctuation du modèle cherché. Si vous ne précisez pas le point-virgule la recherche ne sera pas sensible à la ponctuation. Par exemple **;?????** permet de trouver toutes les 5 lettres sans ponctuation. **?????** tout seul inclura des mots comme **at bay**.

Sensibilité à la casse (:) Mettre deux points au début du modèle cherché pour rendre sensible à la casse.

Expressions régulières: (\) Effectuez des recherches puissantes d' [expressions régulières](#) en préfixant le modèle cherché avec un anti slash (pour les utilisateurs avancés seulement!)

Par défaut les mots trouvés sont triés par ordre alphabétique. Sélectionner l'option de **tri par longueur** si vous préférez les trier par longueur (les plus courts d'abord).

Vous pouvez fixer la taille minimum et maximum des mots à trouver en changeant les paramètres dans la boîte correspondante. Une fois que vous avez saisi le modèle cherché vous pouvez regarder dans n'importe laquelle des [listes de mots](#) disponibles en cliquant sur les onglets avec le nom des listes.

Pour changer les lettres qui sont considérées comme des voyelles (le symbole **@**), cliquer sur le bouton droit n'importe où dans la fenêtre de **Trouver un mot ...** à l'exception de la liste déroulante, et cliquer sur le menu

Placer les voyelles... . Saisissez les lettres que vous voulez. Les consonnes sont définies comme des non-voyelles (c'est à dire # égal ^@).

Si vous sélectionnez un des mots trouvés vous pouvez appuyer sur le bouton **Copier tout dans le presse-papier** pour le copier dans le presse-papier, ou si vous utilisez Trouver le mot avec le curseur dans un emplacement qui convient dans la grille vous pouvez **Insérer** le mot directement. Si vous copiez le mot avec l'éditeur de définition vous pouvez ensuite le coller dans l'[Editeur de définition](#) en tant qu'élément d'une définition.

Si vous voulez trouver des mots qui correspondent dans le casse-tête c'est plus simple d'utiliser la fonctionnalité [Recherche Automatique](#).

Vous pouvez sauvegarder les mots trouvés dans un fichier texte en cliquant sur le bouton droit dans la liste, en sélectionnant **Sauver mots trouvés...**, et en précisant le nom du fichier pour les sauvegarder. Vous pouvez également sélectionner **Copier tout dans le presse-papier** depuis le même menu obtenu en cliquant sur le bouton droit.

Si la recherche apparaît avec un mot que vous voulez supprimer de la [Liste de mots](#), il suffit de le sélectionner et d'appuyer sur Suppr. Cela le supprimera de la liste de mots dans laquelle il a été trouvé.

Utiliser RemplirAuto pour remplir une grille

Vous pouvez remplir complètement des casse-têtes, ou des parties de casse-têtes depuis une liste de mots en utilisant la commande **RemplirAuto** du menu **Mots**. Vous pouvez aussi cliquer sur l'icône RemplirAuto (⚡) dans la [Barre d'outils](#) ou appuyer sur Ctrl+A.

La fonction RemplirAuto remplit les grilles avec les paramètres par défaut de la boîte de dialogue [Compléter la grille](#).

Pour plus d'informations à propos du remplissage de grille voir [Remplir les mots dans une grille de mots-croisé](#)

Remplir les mots dans une grille de mots-croisés

Sélectionner **Compléter la grille...** dans le menu **Mots** pour ouvrir la boîte de dialogue correspondante avec toutes les options pour remplir les emplacements de mots dans la grille. Si vous voulez seulement remplir la grille en utilisant les options par défaut utilisez la commande [RemplirAuto](#).

Exemple

Si vous avez une grille de mots croisé qui ressemble à ça :

W	E	I	R					
A	N	S						
F	A	C	E	T				
E	A	I						
R	A	P	A	C	I	O	U	S
T	A	K						
H	O	B	E					
I	L	R						
N	E	E	D					

Vous pouvez placer le curseur après le 'E' dans 'STICKER', et utiliser Remplir Automatiquement ou Compléter la grille, pour obtenir une grille de mots-croisés complète. Par exemple

W	E	I	R	C	H	I	C	
A	N	S	O	H				
F	A	C	E	T	T	A	R	
E	A	I	P	Y				
R	A	P	A	C	I	O	U	S
T	A	K	T	A				
H	O	B	E	M	A	I	L	
I	L	R	T	I				
N	E	E	D	J	O	S	S	

Vous pouvez également remplir une grille complètement vierge, mais vous devez avoir défini entièrement le modèle de blocs à utiliser avant de pouvoir utiliser Compléter la grille (voir le sujet [Edition](#) pour vous aider, ou utiliser une [Bibliothèque de grilles](#)). Si vous voulez laisser le programme établir le modèle de grille et utiliser une courte liste de mots alors utilisez la fonctionnalité [Créer un casse-tête de vocabulaire](#) à la place.

Consultez le sujet sur le [Remplisseur de grille professionnel](#) pour plus de détails sur les options avancées et la sélection manuelle de mots.

Remplir la grille

Pendant le remplissage

Une fois que vous avez déterminé les options appuyez sur le bouton **Compléter**, et le remplissage commencera. Vous pouvez annuler à tout moment en appuyant sur le bouton **Annuler**, ou arrêter le remplissage, en conservant les lettres complétées, en appuyant sur **Stop**.

Si un remplissage semble se coincer dans une partie de la grille, ou si vous n'aimez pas une lettre qui a été utilisée, vous pouvez cliquer sur le bouton Remplir (ou **Remplir depuis le début** sur le menu déroulant) pour recommencer le remplissage depuis le début avec un mot de départ aléatoire différent.

Le menu déroulant du bouton Recharger a également d'autres options. Sélectionnez **Recharger avec de nouvelles options** pour annuler le remplissage et modifier les options de remplissage.

Lorsque le remplissage est terminé

Une fois le remplissage terminé, vous pouvez soit appuyer sur le bouton **Accepter** pour accepter le remplissage, **Annuler** pour abandonner le remplissage, ou cliquer sur **Recharger** bouton (ou l'une des options déroulantes) pour recharger. Cliquez sur le bouton **Mots utilisés** pour afficher la [fenêtre des mots utilisés](#) avec une liste de tous les mots de la grille et vous donner une option pour redémarrer le remplir à partir de/sans un mot spécifique. Sélectionnez l'élément de menu **Vérifier les mots similaires** dans le menu déroulant pour analyser les mots de la grille à la recherche de séquences de lettres répétées. C'est utile si vous voulez éviter d'utiliser deux mots qui sont similaires mais pas identiques.

Utilisez les boutons fléchés Précédent et Suivant pour vous déplacer entre les remplissages successifs. Appuyez sur le bouton **Suivant** pour trouver le prochain remplissage possible. Avec de nombreuses grilles, cela signifie simplement changer les derniers mots utilisés. Cependant, si vous remplissez un coin restreint, cela peut être utile pour visualiser rapidement toutes les possibilités. Si vous avez créé plusieurs remplissages, soit en appuyant sur le bouton Suivant, soit en remplissant des parties de la grille, vous pouvez visualiser les remplissages précédents en appuyant sur le bouton fléché précédent. Sélectionnez **Supprimer le remplissage** dans le menu déroulant si vous n'aimez pas le remplissage actuel et souhaitez le supprimer. Le remplissage est supprimé et le remplissage suivant déjà trouvé sera affiché.

Le remplisseur Pro Grid dispose également d'options avancées pour le remplissage non-stop : trouver le meilleur ensemble de remplissages possibles. Sélectionnez ces options dans l'option de menu **remplissage continu**, puis parcourez les remplissages possibles à l'aide des boutons fléchés comme ci-dessus.

Vous pouvez utiliser les touches de directions cardinales gauche et droite pour passer rapidement d'un remplissage à un autre. Si vous maintenez appuyé la touche Ctrl en même temps le remplissage courant sera supprimé et le remplissage suivant ou précédent sera affiché.

Options

Changez les options suivantes dans la fenêtre Compléter une grille pour personnaliser le processus de remplissage et fixez les paramètres par défaut de [RemplirAuto](#).

Liste de mots principale

Sélectionnez la [liste de mots](#) que vous voulez utiliser dans la liste **Liste de mots à utiliser**. Les mots de cette liste seront utilisés pour remplir la grille (consultez 'Utiliser un ensemble de mots' ci-dessous).

Optimisation

Chacun des mots de la liste de mots possède un [score](#), associé. En utilisant les options d'optimisation vous pouvez varier le nombre de 'bons' ou 'mauvais' mots pour remplir la grille de mots-croisés. L'optimisation Faible est assez rapide, et vous donnera un score significativement plus élevé que sans optimisation. L'optimisation Plus fort vous donnera un score significativement plus élevé que l'optimisation Faible si votre liste de mots contient seulement quelques mots de scores élevés. Fixez l'optimisation à **Ensemble de mots** si vous voulez créer une grille de mots-croisés à thème. Sélectionnez **Fiabilité du remplissage** si vous avez une grille particulièrement difficile à remplir. La progression du remplissage sera plus lente, mais avec les grilles difficiles le remplissage se finira plus vite qu'avec les autres options d'optimisation.

Changer le paramètre **Score du mot Minimum** pour éviter les mots avec des scores inférieurs à ce paramètre. Ceci vous permettra d'éviter d'avoir des mots obscurs tous ensemble. (Consultez le sujet [Score des mots](#) pour plus d'informations).

Utiliser les ensembles de mots

Le remplisseur de grille peut essayer de maximiser le nombre d'ensembles de mots utilisés pour remplir la grille. Paramétrez l'option **Optimisation à Ensemble de mots** et sélectionnez un ensemble de mots dans la [Liste d'ensemble](#) ou dans la [Liste de mot principal](#) pour l'utiliser comme un ensemble.

Le programme de remplissage utilisera autant d'ensembles de mots qu'il pourra, mais quand il ne peut pas utiliser un ensemble de mots alors il utilise un mot de la **Liste de mots à utiliser**. C'est un bon moyen de créer une grille de mots-croisés à thème quand l'ensemble de mots contient trop peu de mots pour remplir la grille directement. Consultez aussi la fonctionnalité [Faire correspondre un ensemble de mots](#) si vous voulez à la place sélectionner et utiliser un modèle de grille qui correspondra à une liste plus courte d'un ensemble de mots.

Sélectionnez **Nombre d'ensembles de mots Faible** pour n'utiliser qu'une petite partie des mots de la liste d'ensembles si vous voulez seulement quelques mots d'un même thème.

Remplissage pangrammatique

Sélectionnez cette option pour vous assurer que la grille remplie contient toutes les lettres de l'alphabet. L'alphabet utilisé est paramétré dans la boîte de dialogue [Propriétés des définitions](#). Le remplisseur utilisera seulement les mots qui contiennent les lettres de l'alphabet, et chaque lettre apparaîtra au moins une fois dans la grille.

Sauver comme paramètres RemplirAuto

Sélectionnez cette option pour faire de vos options celles qui seront utilisées pour le [RemplirAuto \(AutoFill\)](#) et en tant que paramètres par défaut pour la prochaine utilisation de Compléter la grille. Les paramètres de remplissage sont établis pour chaque casse-tête. Vous pouvez sauvegarder le casse-tête en tant que [Modèle](#) si vous voulez utiliser ses paramètres pour d'autres mots-croisés par la suite.

Pour avoir plus de contrôle sur les mots utilisés dans la grille vous pouvez préférer utiliser [Recherche Automatique](#) plusieurs fois, et choisir exactement le mot que vous voulez pour chaque emplacement de mots vous-même, ou si vous avez le [module Remplisseur de grille Professionnel](#) vous pouvez sélectionner la **Sélection manuelle de mots** pour avoir le contrôle complet sur les mots à utiliser.

Le Remplisseur de Grille Professionnel

Les fonctionnalités décrites ici ne sont disponibles que si vous avez souscrit au module Remplisseur de Grille Professionnel.

Sélection Manuelle de Mots

Sélectionner cette option à partir de [Compléter la Grille](#) du menu **Mots** pour avoir le contrôle complet sur les mots à utiliser dans le processus de remplissage des grilles. Quand vous commencez le remplissage, vous devez renseigner pour chaque zone de mot celui à utiliser parmi la liste des possibilités. Consulter [Compléter une grille avec la sélection manuelle de mots](#) pour plus d'informations.

Associer un thème de mots

Dans la fenêtre **Créer un Nouveau Casse-tête** vous pouvez choisir et remplir une grille à partir de votre choix de thème de mots. Consulter [Associer un Thème de Mots](#) pour plus de détails.

Remplir à partir d'une base de données

L'option de la fenêtre [Compléter une grille](#) permet de remplir à partir d'une base de données de définitions plutôt que d'une liste de mots.

Remplir à l'aide de listes de mots

Dans la fenêtre [Compléter la Grille](#) vous pouvez sélectionner plusieurs listes de mots, qui se combineront lors du remplissage. Appuyez sur la touche Ctrl tout en cliquant sur les listes de votre choix.

Options de scores des mots

Sélectionnez l'onglet **Scores** de la fenêtre [Compléter la Grille](#) à définir différents scores de mots minimum en fonction de la longueur de la fente de mot. Cela peut être utile pour vous assurer d'avoir des mots « gentils » dans les emplacements de mots les plus importants ou les plus longs. Vous pouvez également présélectionner des emplacements dans la grille (avant d'utiliser la grille de remplissage) et définir un score minimum personnalisé uniquement pour ces emplacements.

Rébus et remplissages spéciaux

Sélectionnez l'onglet **Spécial** de la fenêtre [Compléter la Grille](#) pour définir des séquences spécifiques de lettres à utiliser comme rébus - c'est-à-dire des lettres qui apparaissent dans un seul carré. Par exemple, si vous utilisez *chat* comme rébus, tout mot avec la séquence de lettres *chat* apparaîtra avec *chat* dans un seul carré. Ainsi, un mot comme 'rachat' ne prendrait qu'un mot de 3 carrés.

Dans la zone **Substitutions de lettres/mots**, vous pouvez également effectuer des substitutions générales (sans mettre plus d'une lettre dans un carré) pour faire une variété de remplissages de nouveauté. Entrez chaque substitution sous la forme « X=Y », où X est la lettre ou les lettres que vous souhaitez remplacer, et est la chose à substituer. Le côté droit (Y) peut être vide si vous souhaitez supprimer des lettres/mots.

Options de remplissage avancé

Sélectionnez l'onglet **Avancé** de la fenêtre [Compléter une grille](#) pour paramétrer les différentes options du remplissage.

Option pour visualiser le meilleur remplissage partiel

Parfois le remplisseur peut ne pas réussir à remplir un emplacement. Cochez cette option pour visualiser le meilleur résultat trouvé (avec le maximum de mots qu'il a été capable de remplir).

Récursion exhaustive

Cochez cette option pour que le processus de remplissage essaye toutes les combinaisons de mots possibles jusqu'à ce qu'il trouve le mot correspondant ou qu'il échoue. Dans ce cas le remplisseur n'échouera jamais s'il existe un mot qui correspond à l'emplacement (en réalité il existe une très faible probabilité d'obtenir une fausse erreur, qui est négligeable car inférieure à 0.01% dans presque tous les cas). Le problème avec la récursion exhaustive est que le remplisseur peut passer beaucoup de temps à tourner sur des solutions improbables. Décochez cette option pour utiliser une méthode de remplissage non-exhaustive, cela permettra de passer moins de temps lors de la recherche. L'inconvénient dans ce cas c'est que le remplissage peut échouer même s'il existe une solution possible.

Le prochain mot doit être lié

Cocher cette option pour que le prochain emplacement à remplir par le remplisseur soit un emplacement ayant au moins une intersection avec un mot précédemment trouvé. Si cette option n'est pas cochée, le prochain emplacement que le remplisseur devra remplir devra au minimum être un emplacement ayant une intersection avec un emplacement ayant une intersection avec un mot déjà trouvé.

Démarrer le remplissage à la position du curseur

Cochez cette option pour que le remplissage commence au niveau du mot où se trouve le curseur. Si vous décochez cette option, le remplisseur va analyser la grille et commencera à remplir là où il estimera que c'est le mieux.

Préférer d'abord les mots longs

Cette option modifie les règles de sélection du mot suivant pour choisir en priorité le remplissage des zones de mots longs. Utiliser cette option dans le cas où vous préférez remplir en priorité les mots longs.

Afficher toutes les correspondances avec le remplissage manuel

Si vous sélectionnez cette option la fenêtre de [Sélection manuelle de mots](#) répertorie tous les mots possibles pour chaque emplacement, peu importe les paramètres du dessous. Lorsque cette option est décochée, uniquement un sous-ensemble des mots apparaît (commençant par une lettre de l'alphabet choisie au hasard), ce qui est plus rapide pour les emplacements à multiples correspondances.

Maximum de mots à trouver dans un sens

Cela permet de fixer le nombre maximum de mots possibles pour chaque emplacement que le remplisseur devra trouver. Si vous utilisez la **sélection manuelle des mots** cela fixera également le maximum de mots possibles qui vous seront proposés. Avec la **sélection automatique des mots**, plus le nombre est grand, plus rapide sera le remplissage. Attention tout de même, car plus le nombre est élevé, plus cela nécessitera de mémoire vive sur votre ordinateur; utilisez donc cette option avec précaution. Quand vous exécuterez le programme pour la première fois, ce paramètre est fixé de manière à ce que vous puissiez utiliser le remplisseur quel que soit votre mémoire vive. Augmentez ce paramètre lorsque vous installerez de la mémoire supplémentaire ou si cela vous importe peu que Crossword Compiler utilise une grande partie de la mémoire. Un paramètre élevé engendre également un meilleur taux d'optimisation.

Ratio de taille Mots/Buffer possible

Le nombre maximum de mots devant être trouvé par emplacement est déterminé par le paramètre **Maximum de mots à trouver dans un sens (M)**, par le paramètre **Ratio de taille Mots/Buffer possible (P)** et par le

nombre (N) de mots de même longueur présents dans la liste de mots. Si N divisé par P est supérieur à M alors le maximum de mots devant être trouvés sera M, sinon il sera de N divisé par P.

Eviter les sous-chaines répétées dans différents mots

En cochant cette option, le remplisseur n'utilisera jamais un mot qui serait une partie d'un mot déjà utilisé ailleurs dans le casse-tête. La longueur des sous-chaines à tester peut être modifiée par le paramètre **Eviter les sous-chaines répétées de longueur**. Si cette option n'est pas cochée, le programme pourra toujours empêcher l'utilisation de 2 fois le même mot, mais il ne pourra pas empêcher d'utiliser le mot "chat" et le mot "chats" simultanément dans le même casse-tête.

Cocher la case **Sauver les paramètres avancés par défaut** pour sauvegarder vos paramètres et les utiliser à chaque fois que vous remplirez une grille en utilisant Crossword Compiler. Sinon, vos paramètres seront perdus à la fermeture du programme Crossword Compiler.

Threads

Les moteurs de remplissage peuvent tirer pleinement parti des ordinateurs modernes, explorant plusieurs remplissages à la fois. L'onglet **Threads** dans la fenêtre de la grille de remplissage vous permet de limiter ou d'affiner les ressources utilisées. Pour la plupart des utilisateurs, le paramètre automatique par défaut devrait convenir. Vous souhaitez peut-être réduire le nombre de threads si vous souhaitez libérer plus de votre ordinateur pour d'autres ressources, ou le garder au frais, etc. Augmenter le nombre de threads peut dans certains cas être utile si vous souhaitez explorer de nombreuses solutions différentes pour un remplissage difficile à la fois mais votre ordinateur n'a pas beaucoup de processeurs. L'utilisation de plus de threads permet de tester plus de mots de départ différents, ce qui peut potentiellement trouver un remplissage plus rapidement que de faire moins de recherches approfondies.

Plusieurs threads sont également utilisés pour la sélection manuelle de mots, pour vérifier la capacité de remplissage de la grille restante et trouver les mots forcés. L'utilisation du paramètre Automatique, ou un nombre de threads égal au nombre de processeurs, donnera généralement les résultats les plus rapides.

Horaire

L'onglet **Horaire** de la fenêtre Compléter la Grille vous permet d'affiner le temps que le remplisseur passe à différentes parties de la recherche. La modification de ces paramètres vous permet d'affiner les compromis entre l'obtention de résultats rapides et l'identification précoce d'un remplissage impossible. Si vous ne voulez pas vous soucier des détails, les valeurs par défaut devraient convenir à la plupart des gens.

Le premier paramètre s'applique à tous les remplissages et détermine le temps que le remplisseur passe à analyser une grille initiale partiellement remplie avant de tenter de continuer le remplissage. L'augmentation de ce nombre ralentira le démarrage du remplissage, mais dans les remplissages difficiles, il sera moins probable que des contraintes strictes dans différentes zones de la grille conduisent plus tard à des impasses. La valeur par défaut devrait convenir pour identifier rapidement une zone locale impossible à remplir.

Les paramètres restants s'appliquent à la [Sélection manuelle des mots](#) et déterminent si le remplisseur effectue une vérification approfondie de chaque ajustement possible - prenant plus de temps pour étudier tous les mots - ou effectue une recherche moins approfondie permettant à tous les mots d'être vérifiés plus rapidement. La vérification se déroule en deux étapes : une vérification initiale « rapide », qui peut souvent rapidement éliminer de nombreux mots, et une vérification plus approfondie qui peut identifier des problèmes plus difficiles. Il existe des paramètres distincts pour peaufiner les délais pour identifier le choix de mot forcé localement et pour vérifier en profondeur si un remplissage complet est possible.

Enregistrement et réutilisation des configurations de remplissage

À l'aide de l'option de menu déroulant du bouton **Compéter**, vous pouvez enregistrer un ensemble de paramètres de remplissage avec un nom pour une réutilisation facile. Les paramètres enregistrés peuvent être utilisés en les sélectionnant dans le menu déroulant, et peuvent également être consultés rapidement à l'aide du menu déroulant sur le bouton Remplissage automatique de la barre d'outils principale.

Compléter une grille avec la sélection manuelle de mots

Sélectionnez la **Sélection manuelle de mots** lorsque vous [Complétez une grille](#) pour pouvoir choisir manuellement chaque mot à utiliser. (Cette option n'est disponible qu'avec le module Remplisseur de Grille Professionnel). En utilisant cette fonctionnalité vous avez le contrôle complet sur les mots que le remplisseur de grille doit utiliser. C'est nettement mieux que d'insérer les mots à la main (en utilisant [Trouver un mot](#)) à partir du moment où vous tirez avantage de la puissance du remplisseur de grille à regarder en avant pour réduire le nombre de fois que vous avez à remplacer des mots déjà positionnés dans la grille.

Pour chaque emplacement de mot, le remplisseur affichera les différents mots qui conviendront. Il commencera également à vérifier leur cohérence avec les mots qui se croisent, s'ils conduisent à des mots forcés dans d'autres emplacements et si un remplissage complet est possible ou non. Une fois la vérification rapide initiale terminée, le mot est marqué d'une coche rouge. Si le remplisseur a déterminé qu'un remplissage complet est possible en utilisant le mot, la coche devient verte ; cela peut prendre un peu plus de temps, en particulier sur les grilles difficiles à remplir. Les mots qui conduisent à des remplissages impossibles sont supprimés de la liste dès que cela est déterminé.

La fenêtre de sélection de mots

La fenêtre de sélection de mots a trois pages. Cliquez sur les onglets en haut pour changer de page. Vous pouvez utiliser les boutons en bas pour **Annuler** le remplissage, **Arrêter** le remplissage ou faire le remplissage **Recommencer** à partir du premier champ de mots. Cliquez sur le bouton **Sélection automatique** si vous souhaitez que le remplissage continue en choisissant des mots automatiquement. Vous pouvez appuyer à nouveau sur le bouton pour revenir à la sélection manuelle de mots. Lorsque le remplissage est terminé, vous pouvez utiliser l'un des boutons de la barre d'outils principale exactement comme lorsque vous utilisez [Compléter la Grille](#) avec la sélection automatique de mots.

La page de sélection de mots

Sur la page de sélection de mots, vous obtenez une liste de tous les mots qui tiendront dans l'emplacement de mot actuel. Pendant que vous visualisez les mots, le remplisseur effectue une analyse de fond des mots et supprime ceux qui ne sont pas bons (c'est-à-dire qu'il serait impossible de remplir les emplacements de mots à proximité). À tout moment, vous pouvez sélectionner un mot et appuyer sur le bouton **Utiliser un mot** pour insérer le mot dans la grille et passer à l'emplacement de mot suivant. Lorsque la vérification des antécédents est terminée, l'en-tête de la colonne **mot** indique « tout vérifié »

Lorsque l'analyse d'arrière-plan trouve des **mots forcés** dans un autre champ de mots, elle les affiche dans la case en bas. Ces mots sont également affichés dans la grille. Il suffit de changer le mot sélectionné pour afficher les mots forcés de chaque mot. Le [score](#) des mots forcés est indiqué entre parenthèses après chaque mot. Tous les mots répertoriés n'auront pas nécessairement le même nombre de mots forcés - dans de nombreux cas, il y aura un certain choix dans les mots voisins. Cliquez sur le bouton >> pour afficher les choix de mots proches. Notez que les choix répertoriés sont le choix *le plus* que vous aurez jamais. Il est fort probable qu'au moment où vous choisirez l'un des mots, le nombre de possibilités sera plutôt réduit. Vous pouvez supprimer un mot forcé en le sélectionnant, en cliquant avec le bouton droit et en sélectionnant l'option dans le menu contextuel.

Pour voir les définitions dans la [Bibliothèque de définitions](#) courante cocher la case **Définitions**. Les définitions disponibles pour le mot sélectionné seront affichées dans le panneau du bas. Double cliquez sur une définition pour l'utiliser avec le mot sélectionné.

Si vous n'aimez aucun des mots listés et que vous souhaitez revenir en arrière et remplacer le mot précédent, appuyez sur le bouton **Retour**. S'il y a un mot listé que vous n'aimez pas et que vous souhaitez le retirer de la liste de mots, sélectionnez-le et appuyez sur le bouton **Supprimer Mot** (Il vous sera demandé si vous voulez le supprimer définitivement de la liste de mot une fois le remplissage terminé). Pour consulter un mot dans le dictionnaire appuyez sur le bouton **Chercher** (Vous pouvez également sélectionner un des mots forcés pour le consulter à la place). Ceci déroulera un menu listant tous les dictionnaires installés; cliquez simplement sur l'un d'entre eux. Cliquez sur le bouton **Plus** pour voir plus de mots qui correspondent à l'emplacement de mot.

A côté de chaque possibilité de mot on trouve dans des colonnes séparées **Pointage** (score) et **Compléter le pointage**.

Le **Pointage** est simplement le [score](#) du mot plus le score de tout autre mot qui serait à l'intersection après que cet emplacement de mot soit rempli. Par exemple, si un des mots est HAPPY et que le Y correspond à la dernière lettre du mot à l'intersection PLAY alors le score serait la somme des scores des mots HAPPY et PLAY. Les possibilités de mot sont listées dans l'ordre du score total.

Avant la vérification en arrière-plan la colonne **Compléter le pointage** est juste une mesure *ad hoc* pour voir ce que le mot engendre pour la suite du remplissage. Après la vérification en arrière-plan la colonne **Compléter le pointage** est basée sur la combinaison de deux mesures. La plupart des scores sont la somme des scores du maximum de mots disponibles pour les emplacements de mots aux intersections ci le mot est utilisé. La partie restante du score est la mesure de la facilité de remplissage de la suite à partir du mot utilisé. Donc généralement plus la valeur de Compléter le pointage est élevée, mieux c'est. Quand la vérification en arrière-plan est complète vous pouvez avoir recours aux mots par score et ensuite remplir dans l'ordre des scores en cliquant sur l'entête de la colonne **Pointage** (ou en sélectionnant l'option dans l'onglet **Options** pour y avoir recours automatiquement).

La page Séquence de remplissage

Cliquez sur l'onglet Séquence de remplissage pour voir la liste de tous les mots qui ont déjà été utilisés.

Si vous décidez en cours de remplissage que vous avez besoin de revenir en arrière pour changer un mot positionné plus tôt vous pouvez le sélectionner dans la liste de l'onglet Séquence de remplissage et appuyer sur le bouton **Remplir à**. Ceci annulera tous les mots postérieurs au mot sélectionné et vous offrira les autres alternatives disponibles pour ce mot.

La page Options

Cliquez sur l'onglet Options pour personnaliser les aspects du processus de remplissage manuel.

Changez la **Couleur d'arrière-plan sélectionnée** pour changer la couleur du surlignage de l'emplacement de mot dans la grille qui est en cours de remplissage.

Cochez la case **Avoir recours aux mots pour la complétude de la vérification de l'arrière-plan** pour automatiquement avoir recours aux possibilités de mots une fois que le remplisseur a déterminé le **Compléter le pointage** le plus adapté pour tous. Les mots seront d'abord résolus en fonction de leur score, puis de leur score de remplissage, et ensuite par ordre alphabétique.

Parfois lorsque vous remplissez un emplacement il n'y a qu'un seul mot possible qui corresponde. Changez l'option **Insérer automatiquement les mots seuls** pour contrôler lorsque le remplisseur insérera automatiquement les mots seuls sans demander confirmation.

Cliquez sur le bouton **Sauver** pour enregistrer vos paramètres afin de les utiliser à chaque fois que vous utiliserez la Sélection manuelle de mots.

La mise en forme utilisée pour afficher les mots peut être modifiée dans [Préférences](#).

Supprimer des mots et modifier les scores

Si vous voyez un mot qui a un score erroné ou doit être supprimé, vous pouvez faire un clic droit et sélectionner **Modifier le score du mot**. # Vous pouvez également modifier le score dans plusieurs listes en sélectionnant **Modifier le score dans..** et en sélectionnant les listes que vous souhaitez modifier.

Pour supprimer un mot, appuyez sur Supprimer ou cliquez sur le bouton **Supprimer comme expliqué ci-dessus**. Pour supprimer un mot de plusieurs listes, sélectionnez **Supprimer de...** dans le menu déroulant du bouton **Supprimer**.

Placer un thème de mots

Cette fonctionnalité n'est accessible que si vous avez souscrit au Remplisseur de grille Professionnel ([Commander en ligne](#)).

Quelques-uns des casse-têtes standards ont quelques mots à thème dans la grille. La fonctionnalité **Faire correspondre un ensemble de mots** est faite pour vous aider à choisir une grille et placer quelques mots d'un même ensemble. Cette fonctionnalité parcourt tous les modèles de grilles disponibles pour votre choix de taille de grille et recherche les grilles qui peuvent correspondre avec tous les mots de votre ensemble. Les mots sont ensuite affichés dans les différents arrangements possibles dans la grille et vous pouvez tester plusieurs combinaisons à partir de ces arrangements.

Pour utiliser la fonctionnalité Placer un thème de mots, commencez un nouveau casse-tête comme d'habitude et appuyer sur le bouton **Associer un thème de mots** dans la fenêtre **Créer un nouveau casse-tête** quand vous obtenez une page où vous pouvez choisir aussi un modèle de grille. Une fenêtre s'ouvre où vous pouvez saisir les mots à thème que vous voulez placer (contrairement à la création d'un [Casse-tête de vocabulaire](#) TOUS les mots que vous saisissez seront utilisés; si aucune grille ne peut correspondre à tous les mots le remplissage échouera). Il y a deux options que vous pouvez cocher:

- **Placer symétriquement** place les mots à thème de manière à ce que leur emplacement corresponde à la 'S'-symétrie standard de la grille
- **Placer en ordre** fait correspondre les mots à l'horizontal seulement, de manière à ce que les mots soient placés dans l'ordre donné. C'est utile par exemple quand vous utilisez une phrase à mots multiples.

Une fois que vous avez saisi vos mots à thème appuyer sur le bouton **OK**. Le programme va parcourir tous les modèles de grille disponibles pour la taille que vous avez sélectionnée et va filtrer la liste des modèles de grille de manière à afficher uniquement ceux qui peuvent correspondre aux mots donnés. Cliquez sur un modèle de grille pour voir les mots placés dans cette grille.

Il peut y avoir plus d'une possibilité pour faire correspondre les mots dans une grille donnée. Appuyer sur les flèches en haut à droite de l'aperçu de la grille pour voir l'arrangement possible suivant (ou précédent). Cliquez sur **Nouveau remplissage** pour replacer les mots de manière aléatoire dans un arrangement différent. Pour contrôler s'il est possible de remplir les mots à thème avec les mots d'une de votre liste de mots par défaut appuyer sur **Compléter**. Si le remplissage aboutit, le remplissage correspondant sera affiché comme d'habitude avec les options pour l'accepter. Si le remplissage échoue on vous rebasculera dans la fenêtre de Création d'un nouveau casse-tête afin que vous puissiez essayer une grille différente ou un autre arrangement de mots.

Editer une Définition

Pour éditer une définition pour un mot particulier du casse-tête appuyer sur Ctrl+E avec le curseur de la souris sur le mot concerné par la définition à éditer. Vous pouvez aussi cliquer sur le bouton Editer (E) de la [Barre d'outils](#).

S'il y a deux mots positionnés sur la lettre désignée par le curseur, c'est celui dans le sens de frappe courant qui sera sélectionné (appuyer sur la touche Tabulation pour changer le sens de frappe). Vous pouvez seulement écrire les définitions pour un mot complet, i.e. un mot qui se termine par un bloc, une barre ou une extrémité de la grille. Si vous créez un casse-tête de forme libre en saisissant des mots sans blocs ou sans barres utilisez [Supprimer les blancs](#) dans le menu Grille avant d'écrire les définitions.

Une fois que vous avez fini d'écrire la définition cliquez sur **OK** pour fermer la boîte de dialogue, ou cliquez sur la flèche pour éditer la définition suivante. Le numéro de la définition est affiché dans la barre de titre de la boîte de dialogue et le mot à définir est affiché un peu plus bas. Il y a un large champ de saisie pour entrer la définition et des champs pour renseigner le [format](#) et une explication/citation/URL pour la définition.

Si la ponctuation du mot à définir est fautive, vous pouvez cliquer sur le mot pour le corriger. Faites clic droit sur le mot pour les options pour changer la casse ou mettre la première lettre en majuscule. Vous pouvez aussi changer la solution indépendamment du mot dans la grille - si la solution n'est pas cohérente avec le mot dans la grille elle sera affichée en rouge pour vous alerter.

Pour les casse-tête Cryptiques, utiliser **Explication/citation/URL** pour expliquer la définition du jeu de mot -- par exemple, '2 defs'. Pour les casse-têtes non cryptiques, utiliser **Explication/citation/URL** nécessairement pour citer quelqu'un d'autre (un éditeur, peut-être) pour pouvoir vérifier une réponse inhabituelle ou sa définition. Vous pouvez aussi utiliser une URL, par exemple pour une page web qui contient les informations nécessaires à la résolution de l'énigme. Les URL données peuvent être cliquées dans [l'applet interactive de résolution](#) pour aider le joueur avec une définition. Plutôt que de saisir l'URL vous pouvez aussi faire glisser l'URL depuis l'icône de gauche en haut de la fenêtre Internet Explorer jusqu'à la boîte d'édition Explication/citation/URL. Vous pouvez double-cliquer sur la boîte d'édition pour tester l'ouverture de l'URL dans votre navigateur internet.

La boîte **Base** en bas de la fenêtre liste toutes les définitions de la [Base de définitions](#) courante que vous utilisez. Appuyer sur le bouton **Utiliser la Définition** pour utiliser une définition existante. Vous pouvez changer de Base à consulter en sélectionnant une base différente dans la liste déroulante **Regarder dans**. Si vous voulez rechercher un mot différent vous pouvez le saisir dans le champ **Chercher** et appuyer sur **Aller**. (Ceci peut être utile; par exemple si le mot pour lequel vous écrivez la définition est au pluriel mais que le singulier possède une entrée dans la base que vous pouvez peut-être adapter). Faites clic droit sur la liste des Bases de définitions pour ajouter, éditer ou supprimer une définition dans la base.

Voici le résumé des commandes de l'édition de définition. Vous pouvez aussi appeler la plupart d'entre elles en cliquant avec la souris sur les boutons en haut de la boîte de dialogue :

	Entrée	Fermer l'éditeur, Sauver les modifications
	ESC	Fermer l'éditeur sans sauver les modifications
→	Alt+> or Ctrl+N	Aller à la définition suivante, sauver les modifications
←	Alt+< or Ctrl+P	Aller à la définition précédente, sauver les modifications
🗑️	Ctrl+D	supprimer la définition
🔗	Ctrl+K	Lier la définition
🔍	Ctrl+A	Trouver des Anagrammes
🔍	Ctrl+F	Trouver un mot
	Alt+U	Utiliser la définition trouvée dans la Base de définitions
	Ctrl+L	Afficher la liste des Indicateurs de lettres
	Ctrl+G	Afficher la liste des Indicateurs d'anagrammes
	F1	Ouvrir la fenêtre d'aide
	Ctrl+W	Afficher le WordWeb Pro (si vous l'avez)

Il peut aussi y avoir des boutons pour regarder un mot dans la troisième partie des [dictionnaires](#).

Il est conseillé d'avoir fini de créer le casse-tête et d'avoir mis les mots dans la grille avant de commencer à écrire les définitions. Vous pouvez alors écrire systématiquement chaque définition dans l'ordre pour être sûr de ne pas en rater une ou d'écrire une définition pour un mot que vous changerez plus tard. Une fois que vous

avez terminé vous pouvez [Vérifier](#) les définitions en sélectionnant **Vérifier/Editer les définitions** depuis le menu **Définitions**. Autrement vous pouvez écrire rapidement les définitions en utilisant **Vérifier/Editer les définitions** tant que vous ne voulez utiliser aucune des fonctionnalités avancées de l'éditeur de définitions.

Si un mot est changé dans la grille après que sa définition ait été écrite, la définition est supprimée et déplacée dans une zone temporaire. Si le mot est restauré dans la grille pendant la même session d'édition (même pour un autre emplacement dans la grille !), la définition sera restaurée aussi.

Editer la définition

Pour éditer une définition, ou en écrire une nouvelle, il suffit de saisir la définition dans la boîte d'édition de définition. Vous pouvez utiliser les formats Gras, Italique et Souligné dans une définition en appuyant respectivement sur Ctrl+B, Ctrl+I et Ctrl+U, ou en utilisant les boutons de la barre d'outils.

Vous pouvez également insérer des symboles spéciaux variés dans la définition en cliquant sur le bouton droit, et en sélectionnant l'option **Insérer un symbole**. Sélectionner simplement le symbole que vous souhaitez insérer. Pour insérer un caractère qui n'est pas sur le clavier sélectionner l'option **Insérer un Caractère** du menu sur le clic droit.

Vous pouvez changer le format de la solution en saisissant le format dans le champ [Format du mot](#).

Si vous cliquez sur le bouton Anagramme ou sur l'un des boutons du dictionnaire la définition courante sera transformée en anagramme ou vérifiée dans le dictionnaire. Vous pouvez également sélectionner n'importe quelle partie du mot, ou partie de la définition, et cliquer ensuite sur le bouton. Seule la partie sélectionnée sera prise en compte.

Ordre d'édition

Vous pouvez changer l'ordre dans lequel sont éditées les définitions dans la boîte de dialogue [Préférences](#).

Vérifier et Editer les définitions

Vous pouvez vérifier et éditer les définitions en cliquant sur (☰) ou en sélectionnant **Vérifier/Editer les définitions...** depuis le menu **Définition**, ou en utilisant la raccourci clavier Ctrl+R. Les définitions sont affichées dans une liste à parcourir, avec le numéro de définition sur la gauche et la solution sur la droite. La fenêtre peut rester ouverte pendant l'utilisation du casse-tête et sera automatiquement mise à jour si vous modifiez la grille ou les définitions.

Pour des fonctionnalités d'édition plus puissantes double-cliquer sur une définition et la fenêtre [Editer la définition](#) s'ouvrira.

S'il y a des mots incomplets dans le casse-tête la solution apparaît avec un point d'interrogation pour les lettres manquantes (vous pouvez seulement éditer les définitions pour les mots complets). Si la solution est affichée en rouge cela indique une différence entre le mot dans la grille et le mot défini.

Vous pouvez contrôler l'orthographe des définitions en appuyant sur la touche F7 ou en cliquant sur le bouton de la barre d'outils avec une petite coche. Pour chaque mot non trouvé dans la liste de mots lors de la vérification vous pouvez saisir un mot de remplacement, l'ignorer ou l'ajouter à la liste de mots. Paramétrez la liste de mots à utiliser pour la vérification de l'orthographe dans la boîte [Utiliser Liste](#), que vous pouvez trouver en cliquant sur le bouton **Options...** de la fenêtre de vérification d'orthographe.

Maintenir la souris sur la solution pour afficher le champ Explication/citation/URL de la définition s'il existe. Si la définition a une URL de définie alors son numéro est souligné - vous pouvez cliquer dessus pour tester l'ouverture de l'URL. Double cliquez pour ouvrir l'éditeur de définition pour éditer le champ Explication/citation/URL.

C'est une bonne idée de vérifier les définitions avant de les [Imprimer](#) pour contrôler que vous n'avez oublié aucune définition, ou pour vérifier qu'aucun mot n'est incomplet. C'est aussi un avantage pour éditer rapidement les définitions pour lesquelles vous n'avez pas besoin de toutes les fonctionnalités de l'éditeur.

Vous pouvez changer la taille de la fenêtre de vérification des définitions pour l'adapter au mieux à votre écran en faisant glisser le coin en bas à droite avec la souris.

Faites clic droit sur un mot solution pour faire apparaître les options pour modifier la casse du mot. Pour afficher tous les mots solutions en majuscule sélectionnez le paramètre correspondant dans [Options](#).

Format de mot - Longueur de mot automatique

Ne pas inclure la taille, ou le format, d'une définition dans l'éditeur de définition, mais dans le champ **Format de mot**. Par défaut il s'agit juste du nombre de lettres dans le mot, qui est renseigné automatiquement. Quoiqu'il en soit si le 'mot' est à trait d'union, ou composé de plus d'un mot, vous pouvez y renseigner le format. Il suffit juste de saisir le nombre de lettres de chaque mot, ou de la moitié du mot à trait d'union, et mettre une virgule pour indiquer un nouveau mot ou un trait d'union pour indiquer un trait d'union. Le format est ensuite automatiquement inclus entre parenthèses à la fin de la définition que vous avez imprimée. Le mot est aussi correctement formaté dans la boîte de dialogue et lorsque vous imprimez les réponses.

Vous pouvez aussi changer le format simplement en corrigeant la ponctuation dans le mot donné en haut de la fenêtre [Editer Définition](#). Vous pouvez aussi changer la casse, et utiliser le menu du clic droit pour passer en minuscules, majuscules ou mettre la première lettre en majuscule.

Par exemple si le mot affiché est "surletoitdumonde" (Sur le toit du monde), il faut alors saisir '3,2,4,2,5' dans le champ du format. Si la définition est [liée](#) alors il faut saisir le format pour la solution liée.

Vous pouvez choisir d'ajouter ou non le format à la fin de la définition en sélectionnant **Longueurs de solution à imprimer** dans la boîte de dialogue des [Propriétés de définition](#). La plupart des cryptiques anglais ont le format, la plupart des non-cryptiques américains ne l'ont pas.

Propriétés d'une définition

Sélectionner **Propriétés définition ...** depuis le menu **Définition** pour modifier la façon dont les définitions sont organisées et imprimées. Il y a trois pages de paramètres, **Format**, qui présente les paramètres généraux, **Détails de la langue**, qui est utile si vous voulez créer des mots-croisés dans une autre langue, et **Liste imprimée**, où vous pouvez modifier l'espacement et la présentation des définitions lors de l'impression.

Sélectionner le bouton **Police...** en bas de la boîte de dialogue pour préciser quelle police utiliser pour les définitions.

E spacements

L'espacement **Numéro-définition** est la distance entre le numéro de la définition et la définition elle-même. L'espacement **Entre les définitions** est la séparation verticale entre les définitions. Une séparation de zéro aura pour effet d'avoir le même espace entre les lignes d'une définition qu'entre deux définitions.

Format des nombres

Cocher ici les cases pour préciser comment vous souhaitez que les numéros des définitions apparaissent.

En-têtes des définitions

Les cases **Horizontalement** et **Verticalement** contiennent le texte qui sera affiché en en-tête des définitions Horizontales et Verticales. Vous pouvez vouloir les changer pour les mettre en lettres capitales, ou les traduire dans un langage différent. Vous pouvez aussi préciser quelques options pour formater l'entête.

Numérotation des définitions

Ce paramètre détermine la méthode utilisée pour numéroter les définitions. **Normal** est le procédé de numérotation standard. **Par la première lettre** classe les définitions par ordre alphabétique en fonction de la première lettre du mot défini, avec chaque définition 'numérotée' avec la première lettre. **Par position** numérote les définitions par ligne et par colonne. S'il y a plus d'une définition sur une ligne ou une colonne les définitions sont placées les unes à côté des autres sur une même ligne. **Ordre aléatoire** classe les définitions de manière aléatoire, et attribue à chaque définition une lettre alphabétique au lieu d'un nombre.

Définition de mots d'une lettre

Dans certains pays des mots à une lettre sont souvent définis. Cette case doit être cochée si vous voulez écrire des définitions pour des mots d'une lettre.

Longueurs Solution après définitions

Cocher cette case si vous voulez ajouter automatiquement le [format de mot](#) entre parenthèses à la fin de la définition.

Détails de la langue

Alphabet

Lister ici l'alphabet de la langue que vous utilisez. Ce paramètre est utilisé pour différentes fonctionnalités de Crossword Compiler, par exemple pour [Compléter les grilles pangrammatiques](#), la numérotation des définitions par la première lettre (ci-dessus) et [la numérotation des côtés de la grille](#).

Texte de définition liée

Ce texte apparaît quand un mot pour une définition donnée est [lié](#) à un autre mot. Par exemple si 1 horizontalement est lié à 10 horizontalement, la définition pour 10 horizontalement affichera 'Voir 1', ou n'importe quel texte que vous insérerez à la place de 'Voir'. Vous pouvez utiliser "%s" comme paramètre fictif pour le numéro auquel il est lié. Vous pouvez inclure un texte différent pour les liaisons de définitions horizontales ou verticales en séparant le texte par "|".

Utiliser par exemple "Voir %shz|Voir %svr" pour afficher "Voir 1hz" dans l'exemple ci-dessus.

Texte pour remplir les mots

Ce texte est utilisé pour intituler les mots dans le mots-croisés quand vous imprimez les mots du mots-croisés par longueur de mot pour remplir le casse-tête. Utiliser %u comme paramètre fictif pour le nombre de lettres dans le mot, et mettre des parenthèses autour des lettres qui ne devraient être affichées que s'il y a plusieurs mots de cette taille. Par exemple. 'Mot(s) à %u lettre(s).'

Lettre simple en ligne ou en colonne

Préciser la lettre à utiliser lors de la liaison des définitions pour préciser si la liaison est horizontale ou verticale.

Liste imprimée

Permet de modifier les espacements pour jouer sur l'[impression](#) des définitions. Ces espacements sont utilisés lors de l'impression de tout mots-croisés créé par vos soins. Vous pouvez les utiliser à chaque fois que vous démarrez le programme en cochant la case **Sauver ces paramètres en tant que par défaut**. Les espacements sont donnés en pourcentage de la largeur totale, qui représente la largeur entre les [marges](#) de gauche et de droite.

Lier des Définitions

Il est possible que vous ayez deux ou plusieurs mots dans votre mots-croisés pour lesquels vous souhaitez écrire une définition commune. Par exemple, si quelque part dans le casse-tête il y a les deux mots MATERNITE et CONGE vous pouvez vouloir écrire une définition pour la phrase 'CONGE MATERNITE' plutôt que deux définitions séparées. Pour cela il faut utiliser la boîte de dialogue Lier les Définitions.

Vous pouvez voir cette boîte de dialogue en sélectionnant **Lier les Définitions...** dans le menu **Définition**, ou en appuyant sur le bouton Lier définitions dans l'[Editeur de définition](#). Si vous utilisez l'éditeur de définitions et que le mot défini est déjà lié vous devez d'abord supprimer les liaisons en cours avant d'en définir de nouvelles.

La boîte de dialogue Lier les définitions

La liste de gauche présente tous les mots du mots-croisés qui ne sont pas encore liés. Sélectionnez le premier mot de la phrase que vous voulez lier et appuyer sur le bouton. Sélectionnez ensuite le suivant, et ainsi de suite. Les mots que vous liez sont affichés sur la droite, dans l'ordre dans lequel vous les avez liés. Le mot lié est affiché en bas de la boîte de dialogue.

Pour changer l'ordre d'un mot dans la phrase liée, sélectionner le mot et cliquer sur les flèches à droite de la boîte de dialogue pour le déplacer vers le haut ou vers le bas.

Le mot lié est affiché en utilisant le [format](#) dans le champ Format du mot. Vous pouvez le modifier pour corriger la ponctuation de la phrase liée.

Le champ **Texte numéro de définition** est automatiquement fixé chaque fois que vous ajoutez un mot à la phrase liée. Une fois que vous avez votre phrase liée comme vous le vouliez, vous pouvez modifier cette entrée comme vous l'avez liée. Le texte du numéro de définition est le texte utilisé pour la numérotation des définitions lors de l'impression, par exemple

Par défaut cela peut être

2/3/6/7V Ceci est la définition

et vous pouvez changer '2/3/5/7V' en '2,3,5 & 7 Vertical' pour la faire apparaître comme cela

2,3,5 & 7 Vertical Ceci est la définition

Une fois que vous êtes satisfait de tous vos paramètres vous pouvez fermer la boîte de dialogue, ou, pour paramétrer un autre ensemble de liaisons, appuyer sur le bouton **Définir liaison et continuer**.

Pour supprimer un ensemble de liaisons, positionner le curseur sur les mots liés, faites apparaître l'éditeur de définition et cliquer que le bouton (🗑️). Il vous sera demandé si vous voulez supprimer le lien.

Anagrammes

Vous pouvez rechercher plusieurs anagrammes pour un mot donné, depuis le menu [Editer définition](#) ou en choisissant **Anagramme...** depuis le menu **Mots**.

Si vous cliquez sur l'icône Anagramme dans l'éditeur de définition, le mot que vous êtes en train de définir (ou n'importe quel texte surligné) sera automatiquement sélectionné. Si vous choisissez **Anagramme...** depuis le menu vous pouvez saisir un mot et appuyer sur la touche Entrée ou sur le bouton Trouver pour lancer la recherche.

Mots partiels : Cliquer sur cet onglet pour trouver tous les mots dans la [Liste de mots](#) qui peuvent être composés avec seulement quelques lettres du mot cherché. Les lettres restantes sont présentées entre crochets après chaque mot.

Contenu dans : Cliquer sur cet onglet pour trouver les mots qui contiennent le mot cherché. Par exemple si le mot défini est 'remain', il trouvera 'cremation', qui est 'remain' plus les lettres 'cot'. Les lettres restantes sont présentées entre crochets après chaque mot. Les mots sont triés de telle sorte que ceux dont les lettres restantes forment des anagrammes (comme 'cto' qui est l'anagramme de 'cot'), et les lettres qui sont dans l'ordre (comme les lettres de 'remain' qui sont dans 'cremation'), apparaissent en premier.

La fonctionnalité Anagramme trouve tous les multiples anagrammes d'un mot donné à un certain nombre maximum de mots composés. Vous pouvez spécifier le nombre maximum de mots dans la boîte de dialogue [Utilisation de la liste](#), avec la liste de mots à utiliser. Si vous choisissez un grand nombre la recherche sera d'autant plus longue qu'il y a d'anagrammes différents. En spécifiant un petit nombre cela rend plus facile la recherche d'un mot qui convient dans la liste.

Les Anagrammes sont affichées dès qu'elles sont trouvées. Les anagrammes des mots-multiples ne sont pas triées, mais les anagrammes sont trouvées en fonction de la longueur du mot, de manière à ce que vous puissiez trouver tous les anagrammes correspondantes avant ceux des mots-multiples.

Vous pouvez redimensionner et déplacer la fenêtre Anagramme comme vous le voulez en faisant glisser l'angle droit du bas avec la souris.

Vous pouvez annuler la Recherche à tout moment en relançant une autre recherche en pressant **OK**. Le programme ajoute des anagrammes en bas de la liste dès qu'il les trouve. S'il y a beaucoup d'anagrammes possibles il se peut qu'ils ne soient pas tous trouvés, mais vous devriez toujours trouver au moins les mille premiers. La recherche continuera en arrière-plan pendant que vous éditez d'autres définitions ou quoique ce soit d'autre. Pour remettre la fenêtre en premier-plan il suffit de cliquer dessus. Vous pouvez laisser la fenêtre d'Anagramme ouverte. Elle sera réinitialisée avec un nouveau mot dès que vous cliquerez sur le bouton Anagramme dans l'éditeur de définition.

Si vous sélectionnez un anagramme dans la liste et appuyez sur le bouton **Copier**, cela le copiera dans l'[Editeur de définition](#) s'il est ouvert, ou dans le presse-papier sinon.

Vous pouvez enregistrer tous les anagrammes ou mots partiels dans un fichier texte en faisant clic droit directement dans la liste, en sélectionnant **Sauver dans un fichier...**, et en saisissant un nom de fichier.

Indicateurs d'anagramme

Les indicateurs d'Anagramme sont utilisés dans les mots-croisés cryptiques pour signaler un anagramme. Pour voir la liste des indicateurs, triés par la première lettre, appuyer sur Ctrl+G dans l'[Editeur de définition](#). Un menu s'affiche et vous pouvez coller un indicateur dans la définition en sélectionnant le menu correspondant. Vous pouvez personnaliser la liste si vous voulez. Consulter le sujet [Listes de recherche](#) pour plus d'informations.

Indicateurs de lettre

Les indicateurs de lettre sont des mots utilisés dans les mots-croisés cryptiques pour représenter une certaine lettre, par exemple England représente la lettre E. Pour voir la liste des indicateurs appuyer sur Ctrl+L dans l'[Editeur de définition](#). Vous pouvez personnaliser la liste si vous le souhaitez. Consulter le sujet [Listes de recherche](#) pour plus d'informations.

Bases de données de définitions

Les bases de données de définitions vous permettent de stocker les définitions issues des casse-têtes que vous avez écrits, ou de stocker tout ce qui vous vient à l'esprit au cours des mots-croisés avant la résolution d'un mot. Vous pouvez créer, ouvrir, consulter ou éditer les bases de définitions en sélectionnant [Gestionnaire de Bases de Données](#) dans le menu **Définition**.

Vous pouvez créer un casse-tête de la forme que vous voulez en utilisant les mots et les définitions contenus dans une des bases de définitions en utilisant la fonction [Créer un Casse-tête de vocabulaire](#).

Utilisez la commande **Utiliser les définitions de la base de données** dans le menu **Définition** pour écrire automatiquement les définitions d'une grille de mots-croisés en utilisant une base de définitions existante (notez qu'aucune base n'est fournie, vous devez en créer vous-même). Vous pouvez sélectionner la base à utiliser, et le programme insérera les définitions pour tous les mots qui correspondent dans la grille. Remarquez que vous devez avoir désigné la grille et rempli les mots avant de pouvoir utiliser cette fonctionnalité.

Vous pouvez ajouter dans une base des définitions issues de casse-têtes en utilisant la commande [Ajouter les définitions de casse-tête à la base de données](#). Vous pouvez aussi ajouter des définitions depuis un ensemble de fichiers de casse-têtes en utilisant la commande [Ajouter les définitions à partir des fichiers](#). Chacune de ces deux fonctionnalités possède une option qui permet de dater les définitions, vous pouvez ainsi savoir quelles sont celles qui ont été le plus récemment utilisées.

Quand vous éditez une définition en utilisant l'[Editeur de définition](#) vous pouvez insérer d'autres définitions issues de la base. La définition qui apparaît par défaut dans l'Editeur de définitions est déterminée par l'option **Définition par défaut** paramétrée dans la boîte de dialogue [Préférences](#). Cela peut être la dernière définition ajoutée, la plus ancienne ou une définition aléatoire.

Vous pouvez utiliser le [Gestionnaire de Listes de Mots](#) pour créer une [liste de mots](#) à partir des mots principaux d'une base de définitions, en sélectionnant l'option dans le menu [Convertir](#).

La base utilisée par défaut pour une grille de mots-croisés donnée est enregistrée avec cette grille. Pour sauvegarder les paramètres de votre base pour une prochaine grille, enregistrer la grille courante en tant que [modèle](#).

Les fichiers de la base de définitions de Crossword Compiler ont un format de base de données spécial, et ne peuvent être directement édités en dehors du programme (techniquement des tableaux sqlite). Vous pouvez cependant importer et exporter facilement au format standard CSV (Comma Separated Values), comme de nombreux programmes de calcul. Consultez le bouton du menu du [Gestionnaire de Bases de Données](#) pour les options d'import et d'export.

Gestionnaire de Base de définitions

Sélectionnez **Gestionnaire de Bases de données...** dans le menu **Définition** pour afficher, créer, éditer, voir et gérer les [Bases de définitions](#).

Sélectionnez une base dans la liste déroulante **Base de définition**. Pour créer une nouvelle base sélectionnez **Nouveau...** dans le menu déroulant en cliquant sur le bouton **Menu**.

Pour voir les définitions dans une base, sélectionnez les premières lettres du mot dont vous voulez voir les définitions. Sélectionnez ensuite le mot, et les définitions de la base seront affichées dans le panneau du bas. Vous pouvez supprimer une définition en appuyant sur la touche Suppr, ou éditer une définition en double-cliquant dessus ou en appuyant sur le bouton **Editer définition**.

Pour ajouter une définition à la base cliquer sur le bouton **Ajouter**. Saisissez le mot pour lequel vous voulez écrire une définition, se positionner dans le champ définition et saisir la définition. Vous pouvez également ajouter une explication et une date. Appuyer sur **OK** pour enregistrer la définition, ou cliquer sur **Nouveau mot & définition** ou **Nouvelle définition, même mot** pour enregistrer la définition et en saisir une autre.

Une fois que vous avez fini de consulter et d'éditer la base cliquez sur **OK** pour enregistrer les modifications ou sur **Annuler** pour les abandonner. Les modifications sont aussi enregistrées si vous sélectionnez une base de définition différente avant d'appuyer sur Annuler.

Cliquer sur le bouton **Menu** pour dérouler le menu avec des commandes additionnelles.

Sélectionner **Nouveau** pour créer une nouvelle base dans le répertoire par défaut. Par exemple pour ajouter de nouveaux champs d'informations publiques, de références,...

Sélectionner **Ouvrir/convertir ...** pour ouvrir le fichier de la base qui n'est pas dans votre répertoire de définitions par défaut, ou pour convertir une base de définition dans une version antérieure de Crossword Compiler. Après avoir sélectionné le fichier à importer, il vous sera demandé dans quelle colonne il doit être importé. Les fichiers CVS peuvent être modifiés et sauvegardés grâce à plusieurs programmes, comme Excel ou tout autre programme du genre.

Sélectionner **Fusionner avec d'autres bases** pour [Fusionner des définitions](#) d'une autre base vers la base sélectionnée.

Sélectionner [Ajouter des définitions à partir de fichiers](#) pour ajouter toutes les définitions d'un ensemble de fichiers.

Sélectionner **Fichier net** pour supprimer les lignes blanches dans le fichier de la base et standardiser le formatage.

Effacer base de données pour supprimer la base de données sélectionnée.

Parcourir le dossier pour ouvrir le dossier qui contient les bases de données (ex : si vous souhaitez les sauvegarder ou les copier).

Modifier le dossier de base de données si vous avez plusieurs bases de données dans différents dossiers que vous souhaitez modifier, ou sauvegarder à un autre emplacement.

Imprimer un casse-tête

Sélectionnez **Imprimer/PDF pour révision...** dans le menu **Fichier** pour imprimer ou exporter les mots croisés, avec des options pour inclure des solutions et des réponses d'une manière utile pour réviser (plutôt que résoudre). Une boîte de dialogue s'affiche avec les différentes options d'impression. Cochez les cases correspondant à ce que vous souhaitez imprimer. Si vous souhaitez imprimer la grille et les indices dans un format multi-colonnes à utiliser par les solveurs, vous pouvez utiliser l'option [Imprimer/Exporter Fiche Technique/A> à la place](#).

Entêtes

[Imprime les entêtes que vous avez sélectionnés dans la boîte de dialogue Entêtes](#), avec les informations relatives au casse-tête courant inséré. Vous pouvez sélectionner l'**Entête A** ou l'**Entête B** pour choisir quel entête utiliser si vous avez plusieurs entêtes disponibles.

Casse-tête, solution et solution numérotée

La solution numérotée présente les solutions et les nombres dans la grille. Sélectionner **Imprimer sur une page séparée** pour imprimer la solution après le casse-tête et les définitions sur une page séparée.

Définitions et Définitions avec réponses

Vous pouvez choisir d'imprimer simplement les définitions, dans ce cas elles sont imprimées sur deux colonnes, ou vous pouvez imprimer les solutions avec les réponses — définition à gauche et solutions sur la droite (comme lorsque vous [vérifiez](#) les définitions). Des options de formatage supplémentaires pour l'impression des définitions peuvent être paramétrées dans la boîte [Propriétés de Définition](#).

Code grille, Code solution

Ces options sont disponibles seulement si vous avez une grille codée (numérotée avec des lettres). Ces options permettent d'imprimer une grille vierge et une grille complétée avec les relations lettres-nombres.

Entêtes sur chaque page imprime les entêtes en haut de chaque page imprimée, pas seulement la première

Pages séparées imprime chaque élément que vous avez sélectionné sur une page séparée

Utiliser des blocs peut être utile si vous voulez accélérer l'impression sur une dot matrix, ou stopper le bourrage papier sur une imprimante InkJet.

Collecter collètera les pages et est disponible uniquement avec certaines imprimantes

Copies détermine le nombre de copies de chaque page à imprimer. Avec certaines imprimantes il est conseillé de ne pas imprimer trop de copies en même temps pour ne pas risquer de saturer la mémoire ou le disque.

Configuration imprimante affiche la boîte de dialogue [Configuration Imprimante](#) .

Si vous essayez d'imprimer les définitions avant de les avoir toutes écrites, le programme imprimera le numéro de la définition avec un espace blanc à côté. Ceci est utile si vous voulez écrire vos définitions sur papier. Vous pouvez ensuite les saisir quand vous en êtes satisfait.

Remarquez que les casse-têtes vraiment grands ne tiendront pas sur une feuille A4. Il vous sera demandé de réduire les tailles des cases pour faire tenir le casse-tête s'il ne rentre pas. Pour changer les marges choisir la commande [Configuration Page...](#) du menu **Fichier**. Pour changer l'imprimante sélectionner [Configuration Imprimante...](#) dans le menu **Fichier**.

Vous pouvez enregistrer vos paramètres d'impression en appuyant sur le bouton **Sauver les options**. Les paramètres seront enregistrés pour la prochaine impression d'un casse-tête.

L'impression de casse-têtes utilise tous les paramètres déterminés dans les différentes boîtes de dialogues de propriétés.

Consultez [Propriétés de la Grille](#), [Police](#) et [Propriétés de Définition](#) pour plus d'informations.

Imprimer/Exporter Fiche Technique

Sélectionnez **Imprimer/Exporter Fiche Technique** dans le menu Fichier pour exporter le casse-tête et les définitions dans un fichier PDF, MS Word, ou pour l'imprimer directement. Le format de sortie est approprié pour les personnes qui doivent résoudre le casse-tête. Utilisez la fonctionnalité [Imprimer](#) si vous imprimez à la place pour le soumettre à un éditeur de mots-croisés ou pour votre propre utilisation.

Dans **Action** vous pouvez sélectionner **Imprimer**, **Exporter en PDF** ou **Utiliser Ms Word**. Appuyez sur **Aperçu de l'impression** pour voir à quoi cela va ressembler avant d'imprimer ou d'exporter.

Pour exporter vers MS Word sélectionner **Utiliser MS Word** et appuyez sur **Ouvrir pour éditer**.

Il y a plusieurs options. Sélectionnez **Définitions** pour inclure le casse-tête et les définitions, **Remplir les mots** pour inclure le casse-tête et la liste de mots, triés par longueur de mot. Vous pouvez modifier le nombre de **Colonnes** pour imprimer les définitions/mots. La grille s'étendra sur autant de colonnes que nécessaire. Si vous avez un casse-tête avec beaucoup de définitions courtes vous trouverez probablement qu'en augmentant le nombre de colonnes cela vous permet d'ajuster au mieux le casse-tête sur quelques pages. Sélectionnez l'option **arranger le texte autour de la grille** si vous voulez autoriser des colonnes de définitions de taille incomplète sur le côté de la grille. Si cette option n'est pas sélectionnée, seulement les colonnes de définitions de taille complète seront autorisées. Sélectionner l'option **définitions sous la grille** si vous ne voulez pas de colonnes de définitions sur les côtés de la grille mais seulement sous la grille.

Cochez la case **Inclure les entêtes** pour inclure les entêtes en haut de la page. Consultez la rubrique [imprimer les entêtes](#) pour savoir comment modifier l'entête. Par défaut l'entête inclut simplement le titre du casse-tête, paramétré dans les [informations](#) du casse-tête.

Le casse-tête et les définitions peuvent s'étendre sur autant de pages que la taille par défaut (taille de la grille définie dans [Propriétés de la Grille](#), police de définition définie dans [Propriétés de Définitions](#)). Cochez la case **Essayer de rentrer sur une page** pour forcer le programme à réduire la grille et la taille de police des définitions pour essayer de tout faire tenir sur une seule page. Ceci n'est pas toujours possible, mais c'est souvent possible de diminuer d'au moins une page, ce qui permet une impression plus propre. Si cela échoue de tout faire tenir sur une page ou si la taille de la police est trop petite cela peut probablement valoir la peine d'essayer à nouveau avec un plus grand nombre de colonnes.

Imprimer les entêtes

Sélectionnez **Entêtes...** depuis le menu **Fichier** pour spécifier les entêtes à utiliser lorsque vous [Imprimez](#) un casse-tête.

Vous pouvez avoir des entêtes à gauche ou à droite, et au-dessous de ça un entête principal sur toute la largeur de la page. Les entêtes de gauche et de droite font la moitié de la taille de la page, et sont utilisés si vous voulez avoir du texte à gauche et à droite à la même distance sur la page.

Si vous le souhaitez vous pouvez avoir deux entêtes différentes - vous pourrez ensuite utiliser une entête différente en fonction de ce que vous imprimez. Il suffit de décocher la case **Les deux entêtes identiques**, et de cliquer sur les onglets **Entête A** ou **Entête B** pour éditer les entêtes correspondants. Vous pouvez ensuite sélectionner quel entête vous voulez utiliser lorsque vous [Imprimez](#) un casse-tête.

Sélectionnez la justification et les styles de police pour chaque entête en utilisant les boutons de la barre d'outils.

Une fois l'édition des entêtes terminée appuyez sur **OK** pour associer les entêtes avec le mots-croisés courant. Cliquez sur le bouton **Sauver les entêtes par défaut** pour enregistrer les entêtes pour les utiliser avec tous les casse-têtes qui n'ont pas spécifié leurs propres entêtes. Si vous voulez utiliser les entêtes par défaut avec un mots-croisés en particulier, cliquez simplement sur le bouton **Mettre les entêtes par défaut**. Si vous voulez utiliser des entêtes qui ne sont pas paramétrés par défaut pour certains types de mots-croisés, vous pouvez enregistrer votre casse-tête (avec ses entêtes) en tant que [modèles](#) pour l'utiliser lors de la création de nouveaux casse-têtes.

Vous pouvez personnaliser les entêtes pour afficher du texte constant (tels que vos noms et adresse) ou des données variables (tels que les détails du casse-tête ou la date). Pour définir ce texte constant, saisir simplement le texte dans l'une des deux zones d'entête. Pour définir le texte variable, utiliser un ou plus de ces codes de contrôle commençant chacun par un '%':

%T	Titre du casse-tête	%A	Auteur du casse-tête
%C	Copyright du casse-tête	%I	Description du casse-tête
%D	Jour du mois	%W	Largeur du casse-tête
%M	Mois de l'année	%H	Hauteur du casse-tête
%Y	Année (en abrégé, exemple '95')	%N	Nombre de mots du casse-tête
%%	Le signe du pourcentage '%'	%B	Nombre de blocs et de cases de définitions
%P	Chemin d'accès et nom de fichier du casse-tête	%F	Nom de fichier du casse-tête
%G	Nombre de pages imprimées		

Vous pouvez aussi insérer des codes de contrôle en cliquant sur l'icône Livre à l'extrême gauche de la barre d'outils. Quand le casse-tête est imprimé le code de contrôle est remplacé avec le texte qu'il représente, dans la police et le style que vous avez utilisé pour le code de contrôle.

Quelques exemples:

Ce que vous voulez que l'entête soit	Ce que vous saisissez
12 x 15 casse-tête: casse-tête exemple	%W x %H casse-tête: %T
Antony Lewis 10/5/02	%A %D/%M/%Y
Nom de fichier : DEMOPUZ.CCW	Nom de fichier :%F

Le titre, l'auteur, le copyright et la description du casse-tête sont paramétrés dans la fenêtre [informations du casse-tête](#). Les codes sont particulièrement utiles en association avec ces paramètres puisqu'ils permettent de paramétrer les entêtes une seule fois, et de changer simplement le titre, l'auteur, etc., chaque fois que vous créez un nouveau casse-tête.

Configuration Imprimante

Sélectionnez **Configuration Imprimante...** dans le menu **Fichier** pour sélectionner et configurer l'imprimante pour l'[Impression](#). Sélectionnez l'imprimante souhaitée dans la liste déroulante. Vous pouvez cliquer sur le bouton **Propriétés...** pour configurer d'autres options pour l'imprimante sélectionnée. Vous pouvez également modifier la configuration de l'imprimante dans la boîte de dialogue [Imprimer](#).

Publication assistée par ordinateur

Une fois que vous avez créé un casse-tête avec Crossword Compiler vous pouvez avoir envie de l'envoyer à un éditeur, ou de l'utiliser dans l'un de vos propres programmes d'édition.

Si vous avez un programme d'édition Windows, ou un logiciel de traitement de texte, le plus simple est de copier ce que vous voulez [dans le presse-papier](#) et de le copier dans votre programme d'édition. Vous pouvez exporter les casse-têtes dans plus de formats ou avec plus d'options en utilisant la fonctionnalité [Exporter](#).

Ce que vous avez à faire lorsque vous envoyez des casse-têtes à un éditeur dépendra de l'éditeur et des formats qu'il accepte. Le format Texte Riche généré lors de l'[Export](#) est généralement bon pour les définitions, mais quelques éditeurs ne peuvent pas l'utiliser pour les grilles. Pour ceux qui n'acceptent pas le format Texte Riche pour les grilles le mieux est probablement le format EPS (Encapsulated Postscript). La haute résolution TIFF bitmaps peut aussi convenir, spécialement pour les grilles qui contiennent des images.

Consulter le sujet [Exporter](#) pour plus de détails sur les formats disponibles pour l'export de casse-têtes.

Copier dans le Presse-Papier

Vous pouvez copier un casse-tête, des définitions, des solutions ou des réponses dans le presse-papier pour les utiliser avec d'autres programmes Windows. Sélectionnez **Copier > Presse-Papier** dans le menu **Fichier**, et sélectionner ce que vous voulez copier dans le sous-menu.

Les définitions et les réponses sont copiées au format Rich Text ou plain text. Les casse-têtes et les solutions sont copiés en tant que meta fichiers et bitmaps (à la résolution de l'écran). Ce format sera utilisé en fonction du programme où vous copierez les données. Vous pouvez aussi copier dans le Presse-Papier en utilisant la commande **Exporter...** du menu **Fichier**, qui vous donne plus de contrôle sur ce qui est copié.

Pour plus d'informations et pour avoir le contrôle sur le format consultez [Exporter les casse-têtes](#)

Exporter les casse-têtes

[Texte Riche](#) - [PDF](#) - [Image](#) - [Texte simple](#) - [Formats de fichier](#)

Sélectionnez **Export...** depuis le menu **Fichier** pour un ensemble d'options pour exporter les casse-têtes dans le presse-papier ou dans un fichier pour utiliser avec d'autres programmes.

Si vous voulez exporter pour le web consulter à la place [Publier sur le web](#), exporter des [mots-croisés interactifs](#) dans un fichier, ou exporter une [page web imprimable](#).

Le panneau de gauche dans la fenêtre d'Export de casse-tête liste les formats d'export disponibles. Cliquer sur le format voulu, et sélectionner ensuite dans le second panneau ce que vous voulez exporter (par exemple casse-tête ou solution).

Le panneau de droite affiche les options disponibles pour le format d'export choisi. Sélectionner les paramètres souhaités et appuyer sur les boutons **Copier dans le presse-papier** ou **Exporter dans un fichier** (certains formats ne peuvent pas être copiés dans le presse-papier).

Vous pouvez enregistrer n'importe quel format d'export et ses paramètres pour le réutiliser par la suite. Pour ce faire, cliquer sur le bouton **Sauver** (pour modifier le nom par défaut éditer le texte dans le champ **Sauver sous**). Vous pouvez ensuite charger le paramétrage par la suite en sélectionnant le nom de la sauvegarde dans la liste déroulante **Charger export**.

Pour enregistrer le paramétrage courant en tant que par défaut quand vous ouvrez la fenêtre d'export, cliquer sur le bouton **Options par défaut**. Cliquer sur le bouton **Propriétés de la grille** pour ajuster les [propriétés de la grille](#) ou les **Propriétés de définitions** pour modifier l'apparence des définitions.

En haut de la fenêtre d'export de casse-tête il y a deux onglets. Cliquer sur l'onglet **Exporter les groupes** pour exporter dans plusieurs formats en même temps. Voir la rubrique [Exporter des groupes](#) pour plus d'informations.

Voici un résumé des différents formats d'export :

Format Texte Riche (RTF)

C'est probablement le format le plus utile si vous voulez utiliser vos casse-têtes dans d'autres programmes Windows. La plupart des logiciels de traitement de texte Windows (et certains Macintosh) et des programmes DTP peuvent lire le RTF, qui donne une information complète de formatage pour le texte et qui peut contenir des images embarquées du casse-tête ou de la solution.

Si vous ne voulez pas les définitions sur des lignes séparées mais que vous préférez les avoir toutes dans un seul paragraphe, cocher la case **Définitions dans un paragraphe**. L'export sera de la forme :

1 Définition un - 2 Définition deux - 3 Définition trois...

Modifier le nombre de **Colonnes** si vous voulez que les définitions se répartissent sur un certain nombre de colonnes, avec la grille sur autant de colonnes que nécessaire. Si vous sélectionnez l'option **Entourer le texte autour de la grille** une colonne de définitions de largeur incomplète est autorisée à côté de la grille, autrement seulement les colonnes de définitions de largeur complète sont autorisées.

Vous pouvez personnaliser la police de la définition, l'espace entre le numéro de la définition et la définition elle-même en cliquant sur [Propriétés de définitions](#). Si vous incluez le casse-tête ou la solution, un métafichier d'image sera embarqué, voir ci-dessous.

Si vous trouvez que les définitions ne sont pas copiées correctement alors essayez d'augmenter l'espace Numérotation/Définition ou de ne pas avoir de numéros de définitions parfaitement alignés (voir [Propriétés de définitions](#)). Ceci peut arriver car certains programmes ne supportent pas toutes les fonctionnalités du format Texte Riche.

PDF

Cette option exporte une (ou plusieurs) page web imprimable contenant les éléments sélectionnés. Ce format est le même que celui utilisé pour les fonctionnalités [Imprimer](#) ou [Imprimer/Exporter fiche technique](#). Les fichiers PDF peuvent être visualisés à l'écran en utilisant le logiciel gratuit et largement utilisé Acrobat Reader software.

Image

Vous pouvez exporter le casse-tête ou la solution en tant qu'image au format bitmap, JPEG, GIF, PNG ou TIFF. Vous pouvez aussi exporter alternativement la grille en tant que graphique évolutif en utilisant les options :

Métafichier: Ceci est une image évolutive Windows, et c'est probablement la meilleure pour la plupart des applications puisqu'elle redimensionne sans perte de qualité.

EPS (Encapsulated Postscript): Ce format produit une image évolutive qui peut être imprimée sur des imprimantes PostScript. Il peut aussi inclure un aperçu pour que vous puissiez le voir à l'écran. Ce format est communément utilisé par les éditeurs professionnels.

PDF: Ce format produit une image évolutive qui peut être imprimée ou visualisée à l'écran en utilisant Acrobat Reader.

Vous pouvez utiliser l'image dans de nombreux graphiques, logiciels de traitement de texte et programmes DTP.

Voir la rubrique [Exporter des images](#) pour plus de détails.

Texte simple

Le format Texte Simple peut être utilisé par n'importe quel programme sur n'importe quelle machine, et c'est le moyen le plus portable d'exporter les définitions et les réponses. Toutefois le texte simple ne contient aucune information de formatage, la plupart des options de formatage que vous avez sélectionnées pour les définitions seront donc perdues.

Vous pouvez aussi exporter la solution en texte simple. Ce n'est pas très élégant mais c'est bien utile car c'est un moyen très sûr de transférer les informations de la grille. Diverses applications Internet acceptent les grilles au format texte simple. Le caractère utilisé pour représenter les blocs peut être paramétré dans le champ **Caractère de bloc**, et de même pour le **Caractère nul**. Modifier le **Séparateur de Numéro/Définition** pour changer les lettres utilisées pour séparer le numéro de définition de la définition elle-même. Cocher l'option **Nombres alignés à droite** pour insérer un espace avant les numéros courts des définitions de manière à ce que tous les numéros finissent à la même position de caractère. Cocher **Définitions avec réponses** pour avoir la réponse en majuscule après la définition (séparés par les caractères **Séparateurs Nombres/Définitions**).

Formats de fichier

Vous pouvez exporter des casse-têtes dans plusieurs formats de fichier pour utiliser avec d'autres logiciels de mots-croisés. Seul le format XML supporte tous les styles de casse-têtes, les autres sont restreints aux casse-têtes de mots-croisés simples.

Casse-tête XML

C'est un format de fichier flexible, portable et documenté qui supporte tous les principaux types de casse-têtes. Voir la rubrique [Format XML](#) pour plus de détails.

Across Lite (puz)

Utiliser cette option pour convertir des casse-têtes au format de fichier Across PUZ. (tm)Across est un package de résolution de casse-tête disponible sur internet sur <http://www.litsoft.com>.

L'option **Limiter la solution** ne met pas les lettres solution dans un fichier, la solution est ainsi complètement sécurisée (utile pour les compétitions de casse-têtes). L'option **Solution brouillée** encode les lettres et peut être révélée en utilisant le code nombre donné une fois le casse-tête converti.

Maestro

Utiliser cette option pour convertir les casse-têtes au format Crossword Maestro en fichiers .CMO. Crossword Maestro est un logiciel de résolution, plus d'informations sur internet sur <http://www.genius2000.com>.

L'option **Limiter Solution** n'inclus pas les lettres solution dans un fichier, les joueurs peuvent donc résoudre le casse-tête sans pouvoir tricher. Sélectionner l'option **Mots-croisés Cryptiques** pour que la résolution de définitions de Crossword Maestro fonctionne en mode cryptique. Sélectionner **Mots-croisé barrés** pour marquer le casse-tête comme étant barré.

Format Crossdown

Le format **Crossdown** est un programme de résolution et de compilation. Crossdown supporte seulement un nombre limité de tailles de cases de grille.

Format ipuz

ipuz est le format libre des casse-têtes JSON, utilisé par exemple par les applets de résolution

Publier sur le web

Publier sur le web de la barre d'outils (📄), ou sous **Exportation Web** du menu Fichier pour uploader des casse-têtes directement vers un site web hébergeur. Crossword Compiler inclut un compte pour héberger vos casse-têtes en ligne. A la première utilisation de cette fonctionnalité il vous sera demandé de choisir un nom de domaine, un nom d'utilisateur et un mot de passe pour votre compte. Après l'upload votre casse-tête sera visible par tous ceux qui le veulent. Le service d'hébergement web inclut en plus un support pour l'applet des boutons Sauver et Soumettre, pour que vous puissiez facilement permettre aux joueurs d'enregistrer et de soumettre leurs solutions et que vous puissiez les consulter plus tard. Vous pouvez aussi avoir une page d'accueil qui indexe tous vos casse-têtes uploadés.

Pour un exemple de ce que vous pouvez faire, consultez les [Casse-têtes d'exemple](#).

Si à la place vous voulez exporter des fichiers à héberger sur votre propre site web ou ailleurs, utilisez l'option **Exporter vers des fichiers** du sous-menu **Exportation Web**. Consultez la rubrique [Mots-croisés interactifs](#) si vous voulez le faire.

Quand vous sélectionnez **Publier sur le Web** la fenêtre **Exporter un casse-tête interactif** apparaît. Vous pouvez y choisir plusieurs options, par exemple quels boutons apparaîtront dans l'applet, la taille et quelques autres options de formatage.

- **Soumission/Vérification de réponse** Par défaut l'applet n'a pas de bouton de soumission. Sélectionnez l'option **Marquer** si vous voulez que le joueur voie une liste marquée de ces réponses quand il presse le bouton **Soumettre**. Sélectionnez **Soumettre** si vous voulez collecter les solutions et d'autres informations des joueurs. Après avoir uploadé le casse-tête sur le site vous pouvez personnaliser précisément quelles informations seront collectées en utilisant les fonctionnalités d'administration du site web.
- **Inclure**
La plupart des casse-têtes ont des **Définitions Interactives**, mais vous pouvez souhaiter restreindre les **informations sur la solution** si vous voulez éviter que les joueurs trichent. Inclure un **Lien PDF imprimable** uploadera un fichier PDF que les joueurs peuvent télécharger et imprimer pour résoudre le casse-tête hors ligne. Ceci utilise vos paramètres par défaut de [Imprimer/Exporter Fichier Technique](#).
- **Boutons/Minuteur**
Cochez les cases pour sélectionner quels boutons vous souhaitez inclure dans votre applet. Remarquez qu'en incluant les boutons Solution et Révéler pour permettre au joueur de tricher.
- **Tailles**
Vous pouvez ajuster ces paramètres pour modifier la taille d'une case en pixels ou la taille de la police de définitions.

Cliquez sur le bouton [Options de l'Applet](#) pour modifier les propriétés détaillées de l'applet d'affichage.

If Si vous vous connectez au web en utilisant un proxy vous aurez besoin de cocher sur le bouton **Paramètres de Connexion** pour préciser les paramètres de votre proxy. La grande majorité des utilisateurs ont besoin de faire ça.

Quand vous êtes prêt assurez-vous que vous êtes connecté et cliquez sur le bouton **Télécharger sur le web**. Le programme se connectera au site web, uploadera votre casse-tête et ouvrira la page web de prévisualisation. A la première utilisation il vous sera demandé de choisir un nom de domaine, un nom d'utilisateur et un mot de passe pour votre compte. Après vous être enregistré, la première fois vous pouvez cliquer sur le bouton **Administration du site Web** pour voir les liens vers les pages de votre site web, ou pour annuler votre compte.

Propriétés Grille et Propriétés Définition

Ces boutons sont inclus pour que vous puissiez facilement modifier les propriétés de la [grille](#) et des [définitions](#). Les modifications de ces paramètres seront reportées lors de l'export du casse-tête dans d'autres formats.

Casse-têtes web interactifs

Sélectionnez **Exportation web** depuis le menu **Fichier**, puis **Exporter vers les fichiers** pour exporter un casse-tête pour qu'il soit résolu interactivement sur une page web. Après avoir sélectionné les options vous devez presser le bouton **Exporter la page web** pour choisir un nom de fichier et exporter la page web.

Crossword Compiler est fourni avec un petit programme, nommé *applet Java*, que vous pouvez utiliser sur vos pages web pour les gens puissent résoudre les casse-têtes interactivement. Ils peuvent saisir les lettres dans la grille et cliquer sur les cases pour surligner la définition qui correspond. L'applet par défaut (HTML5) fonctionnera sur la plupart des ordinateurs de bureau, tablettes iPad et Android 4; Vous pouvez également alternativement exporter une applet Java pour la compatibilité ascendante, qui peut fonctionner sur d'avantages très vieux navigateurs Web, mais qui ne supporte pas les iPad

Le programme est fourni avec une variété de modèles : en sélectionner un dans la boîte **Modèle HTML**. Les modèles HTML donnent les grandes lignes pour une page web avec plusieurs paramètres pour les options d'export.

Cette option d'export produit un fichier pour la page web et un fichier pour le casse-tête. Ces fichiers doivent être uploadés dans le même répertoire sur votre site web, consultez la rubrique [Uploader des pages web](#) pour plus de détails.

Il existe différentes options dans la fenêtre d'export de mots-croisés interactifs:

Modèle HTML

Modifiez ce paramètre pour utiliser différents modèles pour produire votre page web. Consulter la rubrique [Modèles HTML](#) pour voir comment créer vos propres modèles. Faire clic droit sur la liste déroulante pour supprimer un modèle, créer une copie du modèle avec un nouveau nom, ou pour que le modèle utilise les paramètres d'export par défaut plutôt que ses propres paramètres.

Définitions interactives

Cochez cette option pour montrer automatiquement la définition correspondante lorsque le joueur clique sur une case de la grille, ou pour surligner l'emplacement correct dans la grille quand le joueur clique sur une définition dans la liste de définitions. Sélectionner **Définition Texte** si vous voulez simplement avoir des définitions statiques.

Lien de solution

Inclut un lien vers une image GIF de la solution.

Lien de solution numéroté

Inclut un lien vers une image GIF de la solution numérotée.

Information sur la Solution

Cochez cette option pour inclure des informations sur la solution (pour la solution, boutons Vérifier et Révéler). Si cette option n'est pas cochée le fichier du casse-tête ne contiendra pas d'information sur la solution, et ce sera de ce fait plus sûr pour un casse-tête d'importance. Vous devez cocher cette option si vous voulez un message de fin à afficher seulement si la solution est correcte (consulter la rubrique [Propriétés de l'applet Java](#)).

Obtenir la solution

Cliquez sur ce bouton pour copier dans la solution du casse-tête en cours dans le presse-papier. C'est le texte qui sera retourné lorsque le bouton Soumettre de l'applet sera activé, il faut donc cliquer sur ce bouton pour voir ce à quoi ressemblera une soumission correcte.

Boutons

L'applet peut afficher plusieurs boutons donnant au joueur quelques options supplémentaires. Sélectionnez quels sont les boutons que vous voulez rendre accessibles. Le bouton **Révéler** est un bouton de triche pour montrer la réponse de la définition courante. **Révéler Lettre** affiche simplement la lettre courante sélectionnée et **Solution** affiche la solution entière. Le bouton **Retourner** permet de remettre le casse-tête dans l'état où il

était lors du dernier enregistrement (généralement complètement vierge). Le bouton **Vérifier** supprimera toutes les lettres incorrectes que le joueur aura mises dans la grille. Le bouton **Soumettre** soumettra la solution du joueur, et le bouton **Sauver** enregistrera la progression en cours du joueur.

Les boutons **Sauver** et **Soumettre** nécessitent un travail avancé supplémentaire pour l'administrateur du site web : vous devez fournir un script CGI pour se charger de l'enregistrement et la soumission des données. Paramétrer l'URL du script CGI dans les [Options de l'Applet](#). Un exemple de modèle HTML que vous pouvez utiliser pour soumettre à une adresse mail est fourni.

Si vous utilisez les boutons **Révéler**, **Révéler Lettre**, **Solution** ou **Vérifier** vous aurez besoin d'inclure **Information de Solution**.

Les boutons peuvent être à gauche ou sous la grille, et vous pouvez changer les libellés des boutons. Consulter [Propriétés de l'applet Java](#) pour plus de détails.

Taille des cases

Modifie la taille des cases de chaque grille en pixels. Ceci affecte aussi indirectement la largeur et la hauteur de la grille, assurez-vous donc que la taille d'une case n'est pas trop grande au point de ne pas pouvoir afficher la grille sur une même page web.

Taille de la police des définitions

Modifie la taille de la police utilisée pour afficher les définitions interactives.

Options de l'Applet

Cliquer sur ce bouton pour personnaliser les différents aspects de l'applet Java. Consulter la rubrique [Propriétés de l'applet Java](#) pour plus d'informations. Pour des options de personnalisation avancées consulter la rubrique [Paramètres de l'applet](#).

Sauver options dans modèle

Cliquez sur ce bouton pour enregistrer les options d'export pour les réutiliser chaque fois que vous utiliserez le modèle sélectionné. Ceci vous permet d'associer différents jeux d'options avec les modèles pour simplifier l'export des pages web avec des mises en page différentes.

Options par défaut

Cliquez sur ce bouton pour enregistrer les options d'export et les utiliser avec tous les modèles HTML qui n'ont pas leurs propres paramètres enregistrés.

Options d'exportation HTML

Coche la case **Définitions dans un seul paragraphe** pour mettre toutes les définitions dans un seul paragraphe au lieu d'une par ligne. Si l'option **Inclure informations de police** est sélectionnée la page web utilisera la police que vous avez spécifiée en tant que police de définition dans [Propriétés de définition](#). (Notez que cette police peut ne pas être accessible aux personnes qui visualisent votre page). Sélectionnez **Petit espacement entre les définitions** pour avoir les définitions séparées simplement par une ligne de séparation plutôt qu'un paragraphe. Sélectionnez **GIFs Monochromes** pour utiliser des images en noir et blanc pour la grille, ce qui réduira le temps d'affichage si votre grille ne contient aucune couleur.

Propriétés de grille ou Propriétés de définition

Ces boutons sont inclus pour que vous puissiez facilement modifier les propriétés de la [grille](#) et des [définitions](#). Ces paramètres ne sont pas enregistrés dans le modèle HTML mais dans le [modèle de casse-tête](#).

URLs d'indication de définition

Sélectionnez cette option pour afficher des hyperliens après chaque définition qui a une URL d'indication paramétrée (consultez [Editer définition](#) pour paramétrer une URL d'indication - le champ Explication/citation/URL). Ceci permet aux joueurs de cliquer sur le lien et d'ouvrir une fenêtre avec l'URL, par exemple avec des informations pour aider à résoudre la définition.

Utiliser l'applet avec Javascript et personnalisé avec CSS

Consultez le sujet dans les [Paramètres de l'applet](#).

Exporter une page web

Sélectionnez **Exportation web** dans le menu **Fichier**, puis **Page statique imprimable** pour exporter une page web avec des images pour la grille. Pour exporter une page web avec une grille à résolution interactive utiliser la fonctionnalité Exportation web [interactive](#).

Utilisez **Casse-tête et définitions en colonnes** pour inclure les définitions et la grille, avec les définitions en colonnes, tout autour de la grille (changer le paramètre **Colonnes** pour utiliser un nombre différent de colonnes).

Vous pouvez aussi inclure un lien vers la solution, avoir simplement les définitions (en deux colonnes) ou simplement la grille.

Sélectionnez **Exporter...** et saisir un nom pour la page web. Le programme créera des fichiers PNG avec les images de la grille et les mettra dans le même répertoire que la page web. Soyez bien sûr de mettre les fichiers PNG sur votre serveur web avec le fichier HTML. Les noms de fichier PNG commenceront avec les mêmes lettres que le nom du fichier de la page web principale. Tous ces fichiers doivent être uploadés dans le même répertoire sur votre site web, voir la rubrique [uploader des pages web](#) pour plus de détails.

Consultez la rubrique [Modèles HTML](#) pour voir comment créer vos propres modèles pour la page web qui est produite.

Options d'export

Cochez l'option **Définitions dans un paragraphe** pour mettre toutes les définitions dans un seul paragraphe au lieu d'en mettre une par ligne. Si l'option **Inclure les informations de police** est sélectionnée la page web utilisera la police spécifiée comme police de définition dans [propriétés de définition](#). (Notez que cette police peut ne pas être disponible quand des personnes voient votre page web). Sélectionnez **Séparateur de définition** pour séparer les définitions par un tiret plutôt qu'un paragraphe. Sélectionnez **GIF Monochromes** pour utiliser des images en noir et blanc pour la grille, ce qui réduira le temps d'affichage si votre grille ne contient aucune couleur.

Modèles HTML

Crossword Compiler peut exporter des pages web [interactives](#) ou [imprimables](#) contenant la grille et les définitions du mots-croisés courant. Pour faire cela il utilise un fichier modèle que vous pouvez modifier pour changer l'allure de la page web qui est produite. Par exemple vous pouvez souhaiter modifier la couleur d'arrière-plan et inclure un lien vers votre page d'accueil.

Les modèles HTML sont stockés dans votre répertoire de modèles Crossword Compiler et doivent avoir l'extension .HTML . Vous pouvez éditer le fichier avec un éditeur de texte comme Notepad, ou vous devriez pouvoir l'utiliser avec un éditeur HTML si vous en avez un.

Pour générer la page web d'un mots-croisés le programme remplace un certain nombre de paramètres fictifs dans le modèle avec le contenu correspondant pour le mots-croisés courant. Par exemple, <CCCLUES> sera remplacé par les définitions (incluant les entêtes Horizontaux/Verticaux). Consulter le modèle par défaut fourni comme exemple.

La syntaxe du principal paramètre fictif est <CCxxx> où xxx doit être en majuscules. Vous pouvez utiliser les paramètres fictifs suivants :

<CCTITLE>	Titre du casse-tête (voir information du casse-tête)
<CCCOPYRIGHT>	Copyright du casse-tête
<CCAUTHOR>	Auteur du casse-tête
<CCDESCRIPTION>	Description du casse-tête
<CCCLUES>	Toutes les définitions
<CCGRIDCLUECOLUMNS>	Un tableau avec la grille et les définitions en colonnes
<CCACROSSCLUES>	Simplement les définitions de l'horizontal (avec l'entête horizontal)
<CCDOWNCLUES>	Simplement les définitions de la verticale (avec l'entête vertical)
<CCJAVAAPP>	Insère l' applet Java
<CCENDJAVAAPP>	Insère le tag </APPLET>.
<CCPUZZLE>	La grille du casse-tête, sous la forme
<CCSOLUTION>	La solution du casse-tête, sous la forme
<CCSOLUTIONURL>	Le nom du fichier de la grille solution (soit "monCasseTete.GIF")
<CCCODEGRID>	Code de la grille pour un casse-tête codé
<CCCODESOLUTION>	Code de la solution pour un casse-tête codé
<CCFILEROOT>	La racine du nom du fichier HTML (soit "monCasseTete")
<CCDAY>	Le jour
<CCMONTH>	Le mois
<CCYEAR>	L'année
<CCFONT>	La police de la définition, sous la forme
<CCENDFONT>	La fin de la police de la définition,
<CCJAVAAPPWIDTH>	Largeur de l'applet Java
<CCJAVAAPPHEIGHT>	Hauteur de l'applet Java
<CCCLUECHARSET>	Le jeu de caractère de la police de la définition

Il y a également le paramètre fictif

<CCPROMPT Ceci sera le prompt>

Vous pouvez mettre n'importe quel texte à la place de "Ceci sera le prompt". Lors de l'export une fenêtre de confirmation s'ouvrira et affichera le texte "Ceci sera le prompt". Lorsque vous le saisissez il remplacera intégralement <CCPROMPT xxx> quel que soit le texte saisi. Vous pouvez l'utiliser pour ajouter des éléments personnalisés supplémentaires dans la page web, comme un numéro de série pour la grille, une information supplémentaire ou quel que soit d'autre.

Si vous exportez un [casse-tête interactif](#) vous devrez utiliser <CCJAVAAPP>. Ceci devra être suivi par le texte que vous voulez voir apparaître si les applets java ne sont pas autorisés lors de l'affichage de la page web. Il doit ensuite y avoir un tag <CCENDJAVAAPP>.

Il y a également un ensemble d'éléments conditionnels. Ils doivent être utilisés par paire, la syntaxe doit être la forme

<CCIFxxx> remplir ici </CCIFxxx>

Le "remplir ici" est seulement inclus dans la page web si le xxxx est vrai. Vous pouvez utiliser les éléments conditionnels suivants

<CCIFTITLE>	Vrai si le casse-tête a un titre
<CCIFAUTHOR>	Vrai si le casse-tête a un auteur
<CCIFCOPYRIGHT>	Vrai si le casse-tête a un copyright
<CCIFDESCRIPTION>	Vrai si le casse-tête a une description
<CCIFCLUES>	Vrai si les définitions ont été sélectionnées pour être incluses
<CCIFJAVA>	Vrai si le modèle est invoqué depuis un export interactif
<CCIFPUZZLE>	Vrai si le casse-tête était sélectionné pour être inclus
<CCIFSOLUTION>	Vrai si la solution était sélectionnée pour être incluse
<CCIFCODED>	Vrai si la numérotation de la grille est lettrée.
<CCIFHASACROSSDOWN>	Vrai si la numérotation des définitions est Normale ou Par Position.
<CCIFBUTTONS>	Vrai si l'export Java est utilisé avec les boutons de l'applet
<CCIFGRIDCLUECOLUMNS>	Vrai si une table de la grille et des définitions est incluse

Vous pouvez également utiliser les éléments <CCIFNOxxx> correspondants pour les inclure si le négatif est vrai.

Les éléments <CCFONT> et <CCENDFONT> seront effacés si l'option **Inclure les informations de Police** n'est pas sélectionnée.

Vous pouvez créer plusieurs modèles différents si vous voulez. Il suffit juste de tous les mettre dans le répertoire des modèles Crossword Compiler et de sélectionner le modèle voulu au moment d'exporter une page web.

Propriétés de l'Applet de Résolution

Cliquez sur le bouton **Options de l'applet** dans la fenêtre [Exporter mots-croisés interactifs](#) pour personnaliser le mode de fonctionnement de l'applet de Résolution. Il y a 5 pages d'options :

Affichage

Disposition des définitions

Vous pouvez avoir les définitions aussi bien à gauche, à droite ou sous la grille.

Police de définition

Choisir SanSerif ou Times Roman. L'apparence exacte de la police dépendra du système sur lequel le casse-tête est résolu.

Aspect du bouton

Définir si vous voulez que les boutons soient affichés sur la gauche de la grille ou centrés sous la grille et les définitions.

Voir définition

Paramétrez la largeur (ou la hauteur si la disposition des définitions est paramétrée pour être sous la grille) de l'affichage des définitions. Vous devrez vous assurer que la définition la plus longue s'ajuste facilement dans la fenêtre de visualisation des définitions, et que la largeur de la visualisation des définitions n'est pas trop large pour être visible entièrement sur la page web. Paramétrez les bordures grille-définitions pour déterminer l'espace entre la grille et les définitions, et entre les définitions. Les mesures sont en pixels.

Afficher les séparateurs juxtaposés

Cochez cette option pour disposer une ligne épaisse entre les cases où il y a un espace dans la solution. Par exemple si un mot est "haut chapeau", cette option disposera une ligne épaisse entre le "t" et le "c". Vous devez avoir les [formats de mot](#) paramétrés correctement pour que cela fonctionne, et le paramétrage sera ignoré si le casse-tête exporté contient des barres.

Nombres visibles dans la grille

Si cette option est cochée la grille sera numérotée comme d'habitude. Si vous avez une grille large avec des cases de petite taille les nombres seront difficiles à lire ou apparaîtront en fouillis, dans quel cas vous devrez décocher cette option pour cacher les nombres. Avec des définitions interactives les nombres sont redondants de toute façon puisque l'utilisateur peut trouver immédiatement la définition qui correspond à l'emplacement du mot.

Toujours afficher l'alphabet

Cochez cette option pour afficher l'alphabet à côté du casse-tête pour que les joueurs puissent saisir une lettre en cliquant dessus avec la souris. Ceci peut être utile pour les casse-têtes en langues étrangères si les joueurs n'ont pas les caractères accentués ou cyrilliques sur leur clavier. Modifiez l'alphabet (les lettres affichées) dans [Propriétés de Définition](#). Si vous exportez un casse-tête codé l'alphabet sera toujours affiché en fonction de ce paramétrage.

Boutons

Textes des boutons

Vous pouvez modifier les libellés des différents boutons que l'applet Java affiche. Ceci est utile si vous voulez les mettre dans une autre langue. Vous pouvez aussi souhaiter modifier les libellés anglais. Par exemple, si vous n'implémentez pas le bouton Sauver, le bouton Retourner sera plus clair avec le libellé "Effacer", ou si vous n'implémentez pas le bouton Révéler Lettre peut-être qu'il faut changer "Révéler" en "Révéler mot".

Boutons graphiques

Cochez cette option pour utiliser des icônes pour les boutons. Autrement le texte standard des boutons sera utilisé.

Toujours utiliser les boutons larges

Par défaut les boutons larges sont utilisés seulement si un des boutons sélectionnés a un libellé long. Sélectionner cette option pour toujours utiliser des boutons larges. (Les boutons larges ont 20 pixels de largeur).

Limiter les tricheries

Sélectionnez cette option pour limiter le nombre de fois que les joueurs pourront utiliser les boutons Révéler Lettre ou Révéler Mot.

URLs

Cette page n'est disponible que lors de l'export vers des fichiers.

URL Sauver (pour les utilisateurs avancés seulement)

URL du script CGI à lancer lorsque le bouton Sauver est actionné dans l'applet Java. Le script CGI sera passé dans une chaîne représentant les lettres dans la grille, avec des traits-d'union pour les lettres à blanc. Cette chaîne peut ensuite être utilisée comme paramètre PROGRESS pour l'applet pour restituer la progression du joueur. C'est au script CGI de gérer la façon dont l'enregistrement de la progression est fait.

Les URLs peuvent contenir le paramètre fictif %PROGRES% qui sera remplacé par la chaîne de progression, et %TEMPS% qui est le paramètre fictif pour le temps de résolution en secondes [Applicable seulement si le minuteur est affiché].

Exemple: pour un script nommé "saver.cgi" dans le répertoire "http://www.crossword-compiler.com/cgi-bin" le champ URL Sauver devra être "http://www.crossword-compiler.com/cgi-bin/saver.cgi?%PROGRESS%".

L'URL Sauver est stockée dans le fichier HTML dans le paramètre "SAVER" de l'applet. Il peut alors être généré automatiquement si c'est demandé. Notez que l'URL Sauver doit être sur le même serveur que le fichier .html sinon vous auriez une violation de sécurité Java.

URL Soumettre (pour les utilisateurs avancés seulement)

URL du script à invoquer quand le joueur presse le bouton Soumettre. Comme pour le bouton Sauver la page est passée sous forme de chaîne représentant les lettres dans la grille. L'URL Soumettre est stockée dans le fichier HTML dans le paramètre "SOUMETTRE" de l'applet.

Sélectionnez **Utiliser le format lisible par l'homme** si vous voulez que le bouton Soumettre retourne du texte qui sera facilement lisible en tant que liste de mots entrés dans la grille (les mots sont séparés par les signes +). Autrement il utilise un format compact qui correspond simplement à toutes les lettres rentrées dans la grille de gauche à droite et de haut en bas.

L'URL peut contenir le paramètre %SOUMETTRE% qui sera remplacé par la chaîne de soumission, et %TEMPS% qui sera remplacé par le temps de résolution en secondes [Applicable seulement si le minuteur est affiché]. Il y a également le paramètre fictif %NOTE% ; c'est comme pour %SOUMETTRE% à l'exception que la chaîne de solution est précédée par une chaîne de zéros et de uns indiquant l'exactitude des mots solutions. Utilisez %NOTE% seulement si vous utilisez le format de soumission lisible par l'homme, et que vous avez inclus les informations de solution.

Le paramètre fictif %CHARSET% est remplacé avec le [jeu de caractère](#) de l'information soumise. Il peut s'agir du jeu de caractères de la police de la grille sélectionnée en créant le casse-tête, ou du jeu de caractères spécifié par le [paramètre de l'applet](#) DONNEECHARSET.

Chemin

Cela donne l'emplacement des fichiers .jar de l'applet Java. s'ils ne sont pas dans le même répertoire que le fichier .html vous devrez changer le paramétrage du chemin, autrement il sera laissé à blanc. Notez que les fichiers de l'applet doivent être sur le même serveur que la page web.

Couleurs

Vous pouvez modifier les couleurs utilisées par l'applet. Faites attention en utilisant les couleurs personnalisées puisqu'elles peuvent ne pas être accessibles pour le système utilisé par le joueur. Cochez l'option **Afficher les lettres erronées dans** pour afficher les lettres incorrectes dans une couleur différente que celle de frappe [le casse-tête doit inclure les informations de solution pour que cela fonctionne].

Actions

L'applet peut afficher un message ou rediriger vers une autre page web quand toutes les lettres ont été remplies dans la grille. Sélectionner l'option **La solution doit être correcte** si vous voulez le faire seulement si la solution est vraiment correcte. (Pour que cela fonctionne vous devez avoir aussi sélectionné l'option **Inclure les informations de solution** dans la fenêtre [Exporter](#).) Si vous ne voulez aucune action laissez simplement le message de fin ou la page web à blanc.

Montrer la boîte de complétude avec le message

Sélectionnez cette option pour que le message apparaisse lorsque le joueur a rempli les dernières cases blanches de la grille. Il peut contenir plusieurs lignes.

Aller à la page web

Sélectionnez cette option pour rediriger vers une page web différente quand le casse-tête est entièrement complété. Saisir l'URL entière de la page vers laquelle vous souhaitez rediriger. L'URL peut contenir les paramètres fictifs décrits dans les URLs vues plus haut.

Titre et Copyright

Le titre et le copyright peuvent être embarqués dans l'applet pour qu'ils soient toujours affichés au-dessus et sous la grille. Saisissez le texte que vous souhaitez pour cela.

Défilement

Les tailles de grille sont déterminées par la taille des cases que vous choisissez lorsque vous exportez des casse-têtes interactifs. Certains grands casse-têtes peuvent être trop grand pour s'adapter facilement à l'écran, de sorte que la grille peut apparaître avec une boîte avec barre de défilement de sorte que le joueur ne voit qu'une partie de la grille à la fois. Définissez les options sur l'onglet **Défilement** pour fixer une taille maximale que vous voulez avoir. Si la grille est alors trop grande pour tenir dans cette taille, les barres de défilement seront utilisées.

Paramètre de l'Applet

Pour des options avancées de personnalisation manuelle consulter la rubrique [Paramètres de l'applet](#).

Listes de mots

Les listes de mots de Crossword Compiler sont des ensembles de mots que vous pouvez utiliser pour trouver des mots, trouver des anagrammes ou remplir les grilles. Vous pouvez avoir plusieurs listes de mots différentes, en utiliser des différentes pour différentes grilles de mots croisés, et vous pouvez facilement les échanger lorsque que vous recherchez des mots.

Il existe également les Listes de Thèmes. Il s'agit de petits ensembles de mots basés sur le même thème qui peuvent être utilisés pour créer des [Casse-têtes de Vocabulaire](#) ou comme thème lorsque que vous [Complétez une grille](#). Les listes de mots sont des plus grands ensembles de mots, leur taille n'est pas limitée, et vous pouvez également avoir un score (voir ci-dessous) associé à chacun des mots. Le sujet sur les Listes de Mots dans l'Aide fait référence à ces grandes listes de mots.

Le programme est fourni avec deux listes de mots, mais il y en a également beaucoup en option que vous pouvez utiliser. Vous pouvez aussi créer les vôtres en utilisant le [Gestionnaire de Listes de Mots](#).

Quoi qu'il en soit, les choses ne sont pas si simples ! Chaque mot dans la liste peut aussi avec un score associé, que Crossword Compiler utilise pour trouver les bonnes correspondances lors du remplissage des grilles. Vous n'aurez probablement pas à vous soucier à propos de ces scores, mais vous pouvez les changer si vous voulez en utilisant le [Gestionnaire de Listes de Mots](#).

Chaque liste de mots est associée à une [Table de correspondance des lettres](#) qui définit quelles sont les lettres équivalentes, et comment elles doivent apparaître dans la grille (par exemple, les lettres minuscules apparaissent normalement en majuscules). Il y a également un [Jeu de Caractères](#) qui est associé à la liste de mots et qui lui donne de puissantes possibilités de langages.

Les listes de mots sont stockées en tant que fichiers de type LST. Quoiqu'il en soit, vous ne devriez pas avoir à manipuler directement ces fichiers à moins que vous ne souhaitiez en faire une copie (pour en faire une sauvegarde par exemple).

Listes à Thème

Les Listes à Thème sont d'assez petites collections de mots à thème qui peuvent être utilisées pour créer [des casse-têtes de vocabulaire](#) ou comme un thème lorsque vous [remplissez la grille](#). Les listes à thème sont stockées dans un fichier plat, et ne doivent habituellement pas contenir plus de quelques centaines de mots. Crossword Compiler est fourni avec une variété de listes à thème que vous pouvez utiliser. Vous pouvez aussi créer votre propre liste en utilisant un [casse-tête de vocabulaire](#), ou en [convertissant](#) une [liste de mots](#) principale.

Les [Listes de mots](#) principales sont de plus grandes collections de mots, elles peuvent être de plusieurs tailles, et aussi avoir un [score](#) associé pour chaque mot.

Les listes à Thème sont stockées dans votre répertoire de **Listes/Thèmes de mot** du Crossword Compiler. Elles peuvent être visualisées et éditées dans le [Manager de liste de mots](#).

Manager de listes de mots

Vous pouvez utiliser le Manager de Listes de Mots pour visualiser, éditer, changer et créer [des listes de mots](#) et [des listes de thèmes](#). Pour ouvrir le manager sélectionnez **Manager de Listes de Mots...** dans le menu **Mots**.

Sur la gauche il y a deux onglets. Cliquez sur l'onglet **Listes de Thème** pour visualiser et éditer la liste de thèmes, l'onglet **Listes Principales de Mots** pour éditer la vaste liste de mots principale.

Listes Principales de Mots

La case sur la gauche montre toutes les listes de mots que vous avez à ce moment précis. Plus bas vous avez un panel qui donne des informations sur la liste sélectionnée. Pour changer les informations sur la liste vous n'avez qu'à taper dans une nouvelle zone de texte et appuyer sur le bouton **Changer Info**.

Pour voir les mots d'une liste cliquez juste sur son nom, puis appuyez sur le bouton **Visualiser** en bas ou cliquez sur une des lettres de départ, ou faites une recherche dans la fenêtre de filtrage de **Mot**. Vous pouvez aussi sélectionner un [score](#) dans la fenêtre déroulante **score** pour voir uniquement les mots d'un score en particulier.

Cliquez (ou appuyez sur F2) sur un mot pour le modifier ou modifier sa partition. Vous pouvez également sélectionner plusieurs mots en maintenant la touche Ctrl enfoncée pendant que vous cliquez dessus ; le menu contextuel vous donne alors la possibilité de modifier ou de supprimer les mots sélectionnés.

Vous pouvez créer et annuler des listes de mots en appuyant sur les boutons en bas de la fenêtre, ou pour utiliser des fonctions avancées sélectionnez une des options dans les menus **Liste de Mots** ou **Convertir**. Par exemple, pour renommer une liste de mots sélectionnez **Renommer la liste** dans le menu **Liste de Mots**.

La police des mots peut être modifiée dans [Préférences](#).

Consultez les thèmes suivant pour plus d'informations:

- [Visualiser et éditer les listes](#)
- [Créer de nouvelles listes](#)
- [Ajouter et retirer des mots](#)
- [Fusionner des listes de mots ensemble](#)
- [Ajouter des listes de texte de mots en clair](#)
- [Changer les cases et la ponctuation](#)
- [Changer le score des mots de la liste](#)
- [Dupliquer et filtrer les listes](#)
- [Convertir les listes de mots](#)
- [Installations des caractères](#)
- [Lettres équivalentes](#)

Listes de thèmes

Si vous cliquez sur cet onglet la case sur la gauche affichera les [listes de thèmes](#) disponibles. Cliquez sur une liste pour voir les mots dans la liste dans la case à droite. Vous pouvez éditer les mots de la case à droite si vous le souhaitez.

Cliquez sur **Classer** pour classer les mots par liste alphabétique. Appuyez sur **Supprimer les doublons** pour être sûre que chaque mot n'apparaisse qu'une fois, ou **Changer la Case** pour change la capitalisation des mots.

Utilisez l'option dans le menu **Convertir** pour promouvoir la liste de thème en une liste de mots principale. Le menu **Liste de Mots** a des items pour renommer ou supprimer les listes, ou pour copier et coller des mots à partir du bloc-notes.

Voir et éditer des listes

Vous pouvez voir et éditer le contenu d'une liste de mot en utilisant le [Manager de liste de mot](#). Sélectionnez la liste que vous voulez voir et éditez la, et cliquez sur le bouton **Voir**. Les mots de la liste apparaîtront maintenant sur le côté droit, avec leurs [scores](#) correspondants.

Vous pouvez chercher un mot rapidement en le tapant de la fenêtre de filtrage de **Mot**. Vous verrez alors tous les mots commençants par la lettre donnée. Vous pouvez aussi chercher un modèle, ou sélectionner un [score](#) depuis le filtre de score déroulant.

Si c'est une grande liste les mots seront affichés par la première lettre dans un premier temps. Vous pouvez changer quelle première lettre vous souhaitez voir en cliquant sur l'alphabet sur le côté.

Pour éditer un mot, cliquez dessus avec la souris, et changez le texte qui apparaît dans la boîte de dialogue **Edit** en bas. Vous pouvez aussi changer le score du mot. Vous pouvez choisir plusieurs mots (maintenez Ctrl et cliquez), puis clic droit pour modifier, copier ou effacer les scores.

Lorsque vous passez à une autre liste de mot ou que vous fermez le manager de liste de mot la liste de mot est mis à jour pour garder les changements que vous avez effectué.

Lorsqu'un mot est sélectionné vous pouvez utiliser la touche Shift plus et le curseur haut/bas pour rapidement incrémenter ou décrémenter le score du mot. Vous pouvez aussi presser Ctrl+C pour copier un mot dans le presse-papier, ou Suppr pour l'effacer.

Créer de nouvelles listes de mot

Pour créer une nouvelle liste de mot, ouvrez le [Manager de liste de mot](#) et cliquez sur le bouton **Nouveau...** Entrez un nom pour votre nouvelle liste de mot et pressez **Créer**. Vous pouvez également sélectionner [un nouveau jeu de caractères](#) pour la nouvelle liste, et choisir [les lettres équivalentes dans les listes de mots](#) (en fonction de comment vous voulez que les mots soient placés dans la grille).

Votre nouvelle liste de mot apparaîtra maintenant dans la boîte **de liste de mots disponibles**, et sera vide. Vous pouvez entrer une description de la liste sous la liste des listes de mots, et pressez le bouton **Changer Info** pour la stocker de façon permanente.

Lorsque vous avez fabriqué la nouvelle liste vous pouvez lui [ajouter](#) des mots directement, ou [ajouter des mots](#) à partir d'une autre liste de mot.

Ajouter et supprimer des mots des listes de mot

Pour ajouter ou supprimer des mots des listes existantes de mots, ouvrez d'abord le [Manager de Liste de Mot](#) et sélectionnez la liste que vous souhaitez changer.

Ajouter des mots

Pressez le bouton **Ajouter...** ou sélectionnez l'onglet **Ajouter mots** du menu **Liste de Mot**. Après avoir tapé un mot pressez Entrer, et il apparaît dans la boîte avec le [score](#) spécifié dans la case **Score**. A chaque fois que vous avez entré un mot, pressez entrer, jusqu'à ce que vous ayez tapé tous les mots que vous voulez ajouter, et pressez alors le bouton **Ajouter tous**, ce qui les ajoutera à la liste de mot. Si vous souhaitez ajouter les mots à plus d'une liste, vous pouvez Ctrl+Clic pour sélectionner plusieurs listes à ajouter.

Si vous faites une faute vous pouvez changer en double cliquant dessus, corrigez la, et pressez entrer.

Vous pouvez aussi copier/coller dans un lot de mots, sélectionnez juste une liste de mots dans un autre programme (un mot par ligne) et cliquez sur le bouton **Coller par lot**. Cela s'ajoutera à la liste de mot à ajouter avec le score actuellement défini dans la fenêtre de score. Si les mots ont un mauvais score, vous pouvez tous les modifier en utilisant le bouton **Modifier les scores** avant de les ajouter à la ou aux listes.

Supprimer des mots

Sélectionnez **Supprimer mots...** du menu **liste de mot** et tapez juste sur le mot que vous voulez supprimer. Pressez Entrer après chaque mot pour commencer une nouvelle ligne. Quand vous avez fini pressez Alt+O ou pressez le bouton **OK**. Les mots seront alors supprimés de la liste de mot sélectionnée. Vous pouvez également Ctrl+Clic sur plusieurs noms de listes de mots pour les supprimer de plusieurs listes de mots à la fois.

Si vous tombez sur un mot que vous voulez supprimer lorsque vous utilisez [Trouver Auto](#) ou [Trouver Mot](#), sélectionnez seulement le mot dans la boîte de dialogue et pressez **supprimer**. Vous pouvez aussi supprimer un mot dans une grille de mots croisés en plaçant le curseur sur le mot, changer sa direction en direction du mot (en pressant **TAB**), et en pressant **Ctrl+D**.

Vous allez trouver la fonctionnalité [Trouver Mot](#) utile pour générer des listes de mots qui vont bien avec un modèle particulier. Un clic droit sur les listes vous permettra d'afficher des options pour effacer ou modifier les mots (ou chiffres que vous avez sélectionnés).

Rechercher, ajouter, supprimer et modifier des mots spécifiques

Vous pouvez utiliser les zones de filtre dans le gestionnaire de liste de mots pour voir les mots correspondant à un modèle particulier ou à un score particulier. En cliquant avec le bouton droit sur le ou les mots, il existe des options pour supprimer et modifier les mots, les ajouter ou les supprimer d'autres listes de mots, ajuster la partition ou copier dans le presse-papiers. Vous pouvez sélectionner plusieurs mots en maintenant la touche Ctrl enfoncée tout en cliquant sur ceux que vous souhaitez sélectionner.

Ajouter des listes de mots format fichier à plat

Il est possible d'ajouter des listes de mots sous forme de fichier à plat aux listes de Crossword Compiler en utilisant le [Manager de liste de mot](#). Si vous avez converti une liste de mot sous forme de fichier à plat, il aura le même format que les [listes à thème](#), eq. il peut y avoir un mot par ligne comme cela :

Premier
Second
Troisième

Ponctuation, taux et ordre des mots ne sont pas important. Pour ajouter la liste ouvrez le Manager de liste de mot et sélectionnez la liste de mot que vous voulez ajouter. Sélectionnez alors **Ajouter un fichier liste/texte à thème...** depuis le menu **Liste de mots**, et sélectionnez le fichier que vous voulez ajouter. On vous demandera alors les [scores](#) que vous voulez donner aux mots ajoutés.

Assembler et supprimer des listes de mot

Vous pouvez ajouter d'autres listes de mot à une liste de mot et supprimer les mots dans une liste à partir d'une autre liste en utilisant le [Manager de liste de mot](#).

Ajouter d'autres listes de mot

D'abord sélectionnez la liste que vous voulez ajouter aux autres listes, sélectionnez alors **Ajouter autres listes...** à partir du menu **Liste de mot**. Sélectionnez les listes de mot que vous voulez ajouter et changez les paramètres de [score](#) comme souhaité. Pressez alors le bouton **OK** les listes seront ajoutées, et vous verrez un résumé des changements que vous avez effectué.

Supprimer des mots d'une autre liste

Sélectionnez la liste où vous voulez supprimer des mots. Sélectionnez alors **Supprimer mots de...** depuis le menu **Liste Mot** et sélectionnez la liste où il y a les mots que vous souhaitez supprimer. Pressez alors **OK** les mots seront supprimés, et vous verrez un résumé des changements effectués.

Si vous voulez modifier un liste mais garder une copie de l'original vous pouvez utiliser la commande **Duplication liste** sur le menu **Liste Mot**, ce qui créera un copie de la liste de mot avec un nom que vous aurez spécifié.

Sélectionnez l'option **mots équivalents** si vous voulez que l'action soit appliquée sans tenir compte de la casse ou ponctuation.

Score des Mots dans les listes

Chaque mot dans une liste de mots de Crossword a un score associé. La valeur de ce score se situe entre 0 et 100. Les scores sont utilisés pour optimiser le remplissage des grilles ([Compléter une grille](#)), et pour vous permettre de court-circuiter certains mots avec un score trop faible lorsque vous cherchez à [Trouver un mot](#) ou recherchez des [Anagrammes](#).

Vous pouvez changer les scores dans la liste des mots en sélectionnant [Modifier les scores](#) dans le [Gestionnaire de Liste de Mots](#)

Changer les scores de liste de mot

Chacun des mots dans une liste de mot à un [score](#) associé. Vous pouvez changer le score de chaque mot individuellement en [visualisant et éditant](#) directement les mots, ou changer tous les scores dans une liste en sélectionnant **Changer scores...** depuis le menu [Manager de liste de mot](#) menu **Liste Mots**.

Pour les scores dans une liste de mot, ouvrez le Manager de liste de mot et sélectionnez la liste de mot où se trouvent les scores que vous voulez changer. La sélection de **Changer scores** depuis le menu **Liste de mots**. Vous pouvez soit changer tous les scores à une certaine valeur, ou changer tous les scores indépendamment (ce que vous voulez généralement car il préserve l'ordre des scores), ou changer les scores d'une certaine valeur à une autre valeur.

Si vous voulez juste changer les scores des mots que vous avez utilisé dans un casse-tête, utilisez la commande [Changer les scores des mots dans le casse-tête](#).

Les scores de mots utilisés dans un puzzle peuvent être ajustés (par exemple pour réduire le score afin qu'ils ne soient pas réutilisés souvent dans les remplissages ultérieurs), en utilisant [Modifier les scores de mots dans le puzzle. Les scores de chaque mot dans plusieurs listes peuvent être visualisés et ajustés à l'aide de Afficher/Modifier les mots et les scores](#) dans le menu **Mots**.

Lors du remplissage de la grille, les scores peuvent être édités dans la liste **Mots utilisés** (bouton sur la barre d'outils) lorsque vous avez un remplissage complet, ou en faisant un clic droit sur un mot lors de la [Sélection manuelle de mots](#) ou en utilisant [TrouverAuto](#).

Jeux de caractères

Crossword Compiler peut être utilisé dans différentes langues, et supporte le jeu de caractères Unicode (avec des restrictions mineures).

Chaque [liste de mot](#) Crossword Compiler a un jeu de caractères associé, soit Unicode si elle supporte les caractères, soit un jeu de caractères réduits spécifique (ex : Western, Grec ou Cyrillic). Dans la plupart des cas il y a peu de différences entre les deux. En utilisant Unicode l'avantage est de tout supporter peu importe la langue. En utiliser un autre peut vous aider si vous souhaitez éviter les mots contenant des mots avec caractères étrangers (ex : en important des listes de mots depuis une source multilingue).

Vous pouvez changer le jeu de caractère associé à une liste de mot dans le [Manager de liste de mot](#). Sélectionnez la liste de mot que vous voulez changer, et le **Jeu de caractère...** sélectionné depuis le menu **Liste de mot**. Cliquez sur le jeu que vous voulez utiliser. Si vous cochez l'option **Sauver par défaut** chaque nouvelle liste de mot que vous créez utilisera automatiquement le jeu de caractère que vous avez sélectionné.

Bien que le programme supporte entièrement le jeu de caractères Unicode, il existe certaines restrictions : le Remplisseur ne peut utiliser que 63 caractères à la fois, ce qui signifie que vous ne pouvez pas utiliser le chinois pour remplir la grille (cependant aucun problème concernant les définitions ou les cases). Il ne supporte également que les caractères Unicode à entité unique, pas de caractères rallongés de combinaisons rallongées de caractères individuels.

Convertir les listes de mot

Les listes de mot Crossword Compiler sont dans un format spécial qui ne peut pas être utilisé par d'autres programmes. Cependant il est possible de les convertir au format Crossword Compiler format en utilisant les commandes du menu **Conversion** depuis le [Manager de liste de mot](#).

Convertir une liste de mot en une liste à thème ou en fichier plat

Sélectionnez la liste de mot que vous voulez convertir dans le Manager de liste de mot et sélectionnez alors **Liste vers fichier plat ou liste à thème...** depuis le menu **Convertir**. Tapez le nom que vous voulez utiliser pour sauver le fichier converti et pressez **Sauver**. On vous demandera si vous voulez inclure les [scores](#) de mot dans le fichier exporté, si tel est le cas les scores suivront les mots séparés par des points virgules. Si vous voulez faire une liste à thème n'exportez pas avec les scores. Sans les scores la liste sera sauvée avec un mot par ligne dans le fichier texte. Si vous sauvez dans le répertoire par défaut la liste exportée pourra être utilisée comme une [liste à thème](#).

Convertir une liste à thème ou un fichier plat en une liste de mot

Vous pouvez convertir une [liste à thème](#) ou un fichier à plat liste de mot contenant un mot par ligne (comme pour [ajouter les listes de mot en fichiers plats](#) à une liste existante de Crossword Compiler). Sélectionnez **fichier plat ou liste à thème...** depuis le menu **Convertir** et sélectionnez la liste que vous voulez convertir. On vous demandera alors un nom pour la liste de mot convertie, et le [score](#) que vous voulez donner à ces mots.

Convertir une liste avec score au format fichier plat

Vous pouvez convertir une liste de mots avec score au format fichier plat. Les scores doivent être séparés des mots par un point-virgule. Sélectionnez **Liste de mot avec score en fichier plat...** depuis le menu **Convertir** et sélectionnez la liste que vous voulez convertir. On vous demandera alors un nom pour la liste de mot convertie, et le [score](#) que vous voulez donner aux mots de la liste que vous n'aurez renseignés après.

Convertir les mots d'une base d'indice en une liste de mot

Vous devriez utiliser seulement les mots pour lesquels vous avez écrit des indices, dans ce cas il est pratique d'avoir une liste de mot contenant uniquement les mots pour lesquels il y a des indices dans la [base d'indice](#).

Convertir les vieilles listes de mot Crossword Compiler

Les listes de mot utilisées avec des versions précédentes de Crossword Compiler version 3 et moins ne sont pas compatibles avec cette version. Vous pouvez les convertir en sélectionnant **Vieilles listes Crossword Compiler...** depuis le menu **Convertir**, et sélectionner la liste à convertir. On vous demandera le nom à donner à la liste convertie, le score à donner aux mots dans la liste, et si vous voulez effacer une ancienne liste Crossword Compiler une fois que vous l'avez converti avec succès.

Glossaire Mots croisés

Loi d'Afrit	L'injonction pour le criptage des indices de façon Ximinean dit que 'vous n'avez pas besoin de dire ce que vous pensez, mais vous devez penser ce que vous voulez dire'
Grille barrée	Une grille dans laquelle les lignes épaissies, contrairement aux cases noires, marque la fin des mots
Crosswordese	Mots recherchés à partir d'obscure dictionnaires qui sont seulement vu dans les grilles de mots croisés.
Cruciverbalismes	Etudes de mots croisés ou jeu de mot général
Lumière	Une zone à découvrir dans la grille - généralement un mot à trouver
Pangrammatique	Relatifs à des grilles qui contiennent toutes les lettres de l'alphabet
Unch	Une lettre dans zone à découvrir qui ne correspond pas avec une autre d'une zone découverte—une lettre non contrôlée.
&Lit	Un indice cripté où l'indice entier est aussi une définition 'littérale' de la zone à découvrir.
Ximinean	Correspond à un type d'indice crypté de 'proposition honnête' contenant une définition et ensuite d'une définition crypté qui peut-être décodée par une interprétation exacte de la grammaire de l'indice.

Support utilisateurs et mise à jour

Contacts pour le support aux utilisateurs:

E-Mail : <http://www.crossword-compiler.com/fr/contact.html>.

La page des utilisateurs de Crossword Compiler sur internet est <http://www.crossword-compiler.com/users.html>. Des mises à jour mineures sont aussi disponibles au téléchargement sur la même page.

TrouverAuto

Utiliser TrouverAuto pour trouver les mots qui correspondent au casse-tête. Cliquez sur (Q) et sélectionnez **TrouverAuto** depuis le menu **Mots**, ou cliquer sur la bouton droit de la souris sur une case de l'emplacement du mot à remplir. Les mots sont trouvés pour se positionner dans le sens de frappe courant, mais s'il n'y a qu'une seule solution possible pour un mot sur le curseur de la case alors les mots sont trouvés pour être positionnés dans cette direction.

Par exemple si vous avez un casse-tête qui ressemble à ça :



Vous pouvez vouloir trouver un mot qui correspond vers le bas au milieu. Cliquer sur le bouton droit de la souris sur une des cases, par exemple sur le 'D', pour ouvrir une liste de mots qui correspondent. Parcourez la liste tout simplement et sélectionnez le mot que vous voulez et appuyez sur Insérer. Quand vous sélectionnez un mot vous pouvez le voir en gris dans la grille. Si vous sélectionnez le mot **admiral** alors le casse-tête ressemblera à ça :



Si TrouverAuto ne s'ouvre pas immédiatement avec une liste de mots qui correspondent vous pouvez rechercher parmi l'une des autres listes de mots que vous avez paramétrées en cliquant sur les onglets en haut de la fenêtre de dialogue de TrouverAuto. La liste de mots utilisée par défaut, et les listes de mots qui sont affichées peuvent être modifiées en sélectionnant [Modifier l'utilisation de la liste...](#) du menu **Mots** menu.

Pour trouver les mots qui correspondent à un certain patron utiliser la commande [Trouver un mot...](#) du menu **Mots**. Pour trouver une correspondance pour l'intégralité des sections du casse-tête (plutôt qu'un mot à la fois), utiliser la commande [Remplir automatiquement](#) du menu **Mots**.

Si vous voulez trouver des mots de longueur variée qui pourraient correspondre dans la grille vous pouvez utiliser Shift+Alt+A, ou Ctrl+Bouton Droit de la souris pour ouvrir la fenêtre de dialogue Trouver un mot paramétrée avec le patron du mot de la position courante du curseur.

TrouverAuto présente seulement les mots qui, une fois insérés dans la grille, ne provoqueront pas de combinaisons de lettres impossibles. Pour présenter seulement les mots compatibles avec les mots de leurs intersections cliquer sur le bouton en bas à gauche dans l'angle de la boîte de dialogue TrouverAuto. Le mot compatible avec le plus de mots pour ses intersections dans la liste de mots par défaut sera sélectionné. Vous pouvez présenter seulement les mots compatibles par défaut en modifiant le paramètre dans [Modifier l'utilisation de la liste](#). Pour présenter tous les mots qui correspondent sans regarder les emplacements de mots aux intersections appuyer simplement sur le bouton à nouveau.

Si votre recherche s'ouvre avec un mot que vous souhaitez supprimer de la [Liste de mots](#) sélectionnez simplement le mot et appuyez sur Suppr. Il sera supprimé de la liste de mot dans laquelle il a été trouvé.

Vous pouvez utiliser TrouverAuto pour un mot complet de la grille. Si le mot n'est pas sélectionné dans la liste de mots il y a une option qui permet de l'ajouter.

La mise en forme utilisée pour afficher les mots peut être changée dans les [Préférences](#).

TrouverAuto (toute longueur)

Sélectionner cette option depuis le menu Mots, ou appuyer sur Shift+Ctrl+A pour trouver des mots qui pourraient correspondre à l'emplacement courant, incluant les mots qui ne sont pas assez longs pour remplir l'emplacement en entier. Sélectionner un mot et cliquer sur le bouton Insérer pour coller un mot dans la grille. Un bloc (ou une barre) sera inséré à la fin du mot si la taille du mot n'est pas assez longue pour remplir tout l'emplacement.

Utiliser RemplirAuto pour remplir une grille

Vous pouvez remplir complètement des casse-têtes, ou des parties de casse-têtes depuis une liste de mots en utilisant la commande **RemplirAuto** du menu **Mots**. Vous pouvez aussi cliquer sur l'icône RemplirAuto (⚡) dans la [Barre d'outils](#) ou appuyer sur Ctrl+A.

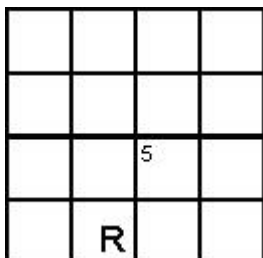
La fonction RemplirAuto remplit les grilles avec les paramètres par défaut de la boîte de dialogue [Compléter la grille](#).

Pour plus d'informations à propos du remplissage de grille voir [Remplir les mots dans une grille de mots-croisé](#).

Type de casse-tête avancé et comment en créer

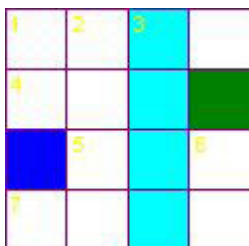
Cette aide décrit comment changer les propriétés de casse-têtes, des cases et des définitions pour obtenir différents effets dans vos casse-têtes. Voir l'aide [Casse-têtes standards](#), [Casse-têtes vocabulaire](#), [Formes](#), [Casse-têtes de type français](#), [Casse-têtes barré](#) et [Mots-fléchés](#) pour les types de casse-têtes standards.

Casse-tête squelette et lettres



Pour rendre visible le 'R', sélectionnez la case et ouvrez les [Propriétés de la case](#) et cochez la case **lettre visible dans le casse-tête**. En sélectionnant toutes les cases sauf celle avec le numéro '5', en sélectionnant les propriétés de la case, et en cliquant sur **Vide dans le casse-tête** vous pourrez facilement mettre en évidence les autres cases.

Casse-tête de type Couleur, Lettres et Lignes



Modifiez la couleur d'une ligne ou d'un ensemble de cases dans les [Propriétés de la grille](#). Utilisez les [Propriétés de la case](#) pour définir une couleur personnalisée pour chaque case. Sélectionnez la couleur de chaque lettre et numéro en modifiant la [police de la grille](#).

Types de définition

Définitions non numérotées

A Some (3)
B Greek harp (4)
C Burden (4)
D Vase (3)
E Utilize (3)
F Aged (3)

Les définitions sont affichées dans un ordre aléatoire, chacune ont une lettre qui lui est assignée dans l'ordre de la liste.

Le paramètre **Numérotation définition** dans les [Propriétés Définition](#) est à **Ordre aléatoire**.

Mots de remplissage

Mots de 3 lettres
ANY
OLD
URN
USE

Mots de 4 lettres
LYRE
ONUS

Dans ces casse-têtes il n'y a pas de définitions et l'idée est d'essayer de caser les mots dans la grille. Il suffit simplement de créer n'importe quel type de casse-tête et d'imprimer ou d'exporter les mots de remplissage.

Les grilles pour ce type de casse-tête ont normalement la **Numérotation des cases** est fixée à **Aucune** dans les [Propriétés de la grille](#).

Préférences

Vous pouvez personnaliser les différents aspects du fonctionnement de Crossword Compiler en sélectionnant **Préférences...** dans le menu **Options**. Il y a 4 pages de paramétrage que vous pouvez changer. Les paramètres sont communs à tous les mots-croisés, et vous pouvez sauvegarder les paramètres en tant que paramètres par défaut chaque fois que vous lancez Crossword Compiler en cochant la case **Sauver par défaut** en bas de la fenêtre.

Options

Ouverture et Sauvegarde

Sélectionnez **Créer des fichiers de sauvegarde** pour enregistrer l'ancien fichier avec une extension .BAK à chaque fois que vous enregistrez un fichier. L'option **Sauvegarde automatique des fichiers de récupération** permettra le redémarrage de Windows (par exemple pour les mises à jour) sans inviter à enregistrer les fichiers ouverts (en les rouvrant automatiquement à la prochaine ouverture du programme) et générera des fichiers de récupération à chargement automatique en cas d'accident. Vous pouvez personnaliser la fréquence à laquelle les fichiers actifs sont enregistrés. Les fichiers de récupération sont enregistrés.

Afficher l'information lors de l'ouverture pour ouvrir la boîte de dialogue [Information](#) dès que vous ouvrez un mots-croisé existant.

Recherche automatique de mot complet

Ce paramètre détermine ce que [TrouverAuto](#) fera dès qu'elle sera invoquée pour un mot complet. Sélectionnez **Voir si le mot est dans la liste** pour simplement contrôler les lettres du mot - le mot qui sera ou non dans la liste, et sera ou non affiché. Sélectionnez **Trouver alternative pouvant convenir** pour trouver tous les autres mots qui pourraient remplacer le mot dans la grille sans affecter les lettres des mots aux intersections.

Affichage

Couleurs

Vous pouvez changer la couleur utilisée pour le curseur dans la grille (Quand il est sur une case lettre), et pour les cases sélectionnées.

Police pour afficher les mots dans la liste de mots

Cliquez sur le bouton **Modifier la police...** pour modifier la police utilisée dans [TrouverAuto](#), [Trouver le Mot](#), [Gestionnaire de Listes de Mots](#) et d'autres fenêtres où il y a des mots affichés dans une liste de mots. Par défaut c'est une police classique qui est fixée de manière à ce que les lettres des mots les unes sous les autres soient alignées. Vous pouvez cependant choisir n'importe quelle police que vous aimez. Les polices classiques utilisées normalement sont Courier and FixedSys. Un exemple de la police courante est présenté à gauche du bouton de modification de la police. Si vous voulez utiliser un [jeux de caractères](#) différent dans vos listes de mots vous devez vous assurer que la police que vous choisissez supporte vos jeux de caractères.

Edition de définition

Ordre d'édition

En utilisant l'[Editeur de Définition](#) vous pouvez éditer les définitions dans l'ordre de leur numéro, ou vous pouvez éditer d'abord tous les mots à l'horizontal puis tous les mots à la verticale.

Base de définition par défaut

Cette option détermine quelle définition dans la [base de définition](#) est affichée dans l'éditeur de définition lors de son édition. Vous pouvez voir le reste des définitions dans la base en cliquant sur le bouton du bas à côté du champ pour renseigner la Base.

Afficher les mots réponse en majuscule

Sélectionnez cette option si vous préférez que les mots réponses soient affichés en majuscule quand vous utilisez [Vérifier/Editer les Définitions](#) ou [imprimer](#) les définitions avec les réponses.

Changer de grille ne supprime pas les définitions

Si cette option est cochée vous pouvez éditer un emplacement de mot dans la grille et toute définition pour cet emplacement de mot reste inchangée. Sinon quand vous changez le mot dans la grille la définition est déplacée dans une zone temporaire, et supprimée pour l'emplacement de mot courant.

Préférer le format solution en Base

Vous utilisez une définition d'une [base de définition](#) quand cette option est cochée, le formatage du mot solution est celui de la Base. Sinon le formatage est laissé tel qu'il est. Décocher cette option si vous avez une Base de données sans entêtes de mots solution correctement formatés.

Tri des définitions insensibles au format

Par défaut cette option est décochée, et les définitions dans la [base de définition](#) qui ont une correspondance exacte avec le mot solution dans l'[Editeur de Définition](#) sont affichées en premiers. Cochez cette option si vous voulez trier les définitions par date (voir au-dessus) même si les solutions ont la même casse et la même ponctuation que le mot dans l'éditeur de définition.

Utiliser WordWeb pour le formatage automatique de définition

Cette option est disponible si vous avez [WordWeb](#) d'installé. Si elle est cochée la base de données WordWeb sera automatiquement utilisée pour ponctuer correctement les mots qui sont définis.

Toujours mettre à jour (WordWeb)

Utilisez cette option pour toujours modifier la recherche de mot dans la fenêtre WordWeb dès que le mot dans l'éditeur de définition est modifié. Sinon la recherche de mot sera modifiée seulement si le nouveau mot n'a pas de définition.

Texte définition quand pas de définition

Ce texte est imprimé quand vous [imprimez](#) une définition avant de l'avoir écrite.

Consultations

Vous pouvez ajouter et supprimer les fichiers qui sont utilisés pour les [listes de recherche](#) en cliquant sur les boutons **Ajouter** et **Supprimer**.

Vous pouvez ajouter une liste d'objets (un par ligne) à utiliser dans l'[Editeur de Définitions](#) Explication/Citation/URL pour une sélection rapide. Si **Ajouter de nouvelles entrées depuis les casse-têtes en cours** est sélectionné, la liste intégrera automatiquement les entrées ajoutées pendant la session en cours (la liste peut être réinitialisée avec un clic droit sur l'Editeur de Définitions).

Dictionnaires

La manière la plus simple afin d'accéder aux dictionnaires est de passer par [WordWeb Pro](#), qui possède plusieurs dictionnaires (Oxford, Chambers). Vous pouvez également les lier à d'autres programmes sur votre ordinateur, ou à des sites web, en ajoutant un nouveau bouton à l'[Editeur de Définition](#).

Cliquez sur le bouton **Détection automatique dictionnaires** pour parcourir et installer les dictionnaires connus.

Vous pouvez également ajouter un site internet de recherche, par exemple pour rechercher un mot dans Google vous devrez cliquer sur **Ajouter...** et saisir "Google" en tant que nom, et ensuite saisir <http://www.google.com/search?q=%s> dans la zone **Exe nom/URL**.

Si vous utilisez la fonctionnalité d'auto-détection vous pouvez ignorer la suite de ce sujet, qui est avancé et qui exige plus de connaissance informatique que la moyenne. Vous aurez simplement besoin d'ajouter des dictionnaires à la main s'ils ne sont pas supportés.

Pour ajouter un dictionnaire cliquer sur le bouton **Ajouter...**, et saisissez le nom du dictionnaire (qui est généralement le texte qui apparaît dans le titre de la fenêtre du dictionnaire lors du lancement). Saisissez

le nom du fichier de l'application dans la zone **Exe nom/URL**, en incluant tout le chemin d'accès (e.g. C:\Chambers\Chambers'). Si le programme a des paramètres de ligne de commande les inclure également. Pour inclure le nom d'un mot à rechercher dans le paramètre de la ligne de commande utiliser le paramètre fictif '%s'. Par exemple pour MS Encarta 96 la zone **Exe nom/URL** serait

c:\Fichiers Programme\Vendeur\NomProgramme.exe "%s".

Si le chemin d'accès contient des espaces, il faut le mettre entre guillemets, par exemple pour le dictionnaire RH Webster's Unabridged la zone **Exe nom** serait

"C:\Fichiers Programme\Random House, Inc\Dictionnaire Random House Webster's Unabridged\RHUD30.exe"

Si le dictionnaire supporte les DDE (cela doit être précisé quelque part dans sa documentation) vous pouvez alors saisir le texte dans les champs Service, Sujet et Commande. Le champ Commande peut contenir le paramètre '%s' pour remplacer le mot qui est recherché. Si le champ Commande est à blanc la commande sera simplement le mot qui est recherché. Si ces lignes sont remplies correctement le bouton de l'éditeur de définition ramènera la définition du dictionnaire pour le mot recherché, si ce n'est pas le cas il activera seulement le programme du dictionnaire et vous devrez saisir le mot vous-même. Par exemple, le vieux dictionnaire RH Webster :

	Service	Sujet	Commande
RH Webster's	DIC	Abrégé: RHUD Collège: RHCD Thésaurus: RHCT	CHERCHER %s

(Ne pas inclure les termes "Dictionnaires" ou "Abrégés", seulement ce qui est en majuscule).

Pour les programmes qui ne supportent pas DDE vous devrez vous assurer que le nom du dictionnaire est le même que le titre de la fenêtre quand vous ouvrez le dictionnaire (ou à son démarrage non ambiguë). Quand le dictionnaire est ouvert le mot recherché est mis dans le presse-papier. Vous devriez être capable d'envoyer des commandes clavier dans l'application pour y coller le mot dans le but de le rechercher automatiquement. Pour cela paramétrer l'entrée **Envoyer des Commandes Clavier**. Voir le sujet [envoyer des commandes clavier](#).

Les programmes pour lesquels vous avez ajouté des boutons ne doivent bien sûr pas être forcément des dictionnaires. Vous pouvez créer un icône pour ce que vous voulez. Par exemple si vous voulez démarrer Notepad facilement, vous pouvez ajouter un 'dictionnaire' nommé 'Bloc-notes', nom de fichier 'c:\windows\bloc-notes.exe' et laisser les autres entrées à blanc.

Mots cachés

Un casse-tête de [Recherche de mots](#) peut avoir quelques cases qui ne sont pas utilisées pour les mots recherchés. Les lettres contenues dans ces cases peuvent composer un mot ou une phrase cachée. Sélectionnez **Mot caché (lettres inutilisées)** dans le menu **Mots** pour voir et déterminer un mot caché. Dans d'autres styles de casse-tête vous pouvez utiliser les [Mots-clés](#) pour faire l'équivalent.

Pour générer un casse-tête de recherche de mots en utilisant un mot caché donné, cliquez sur le bouton **Cacher Mot/Phrase** dans la fenêtre de [Création d'un casse-tête de recherche de mots](#).

La liste noire des mots

Quand vous créez des casse-têtes vous pouvez avoir envie d'essayer d'éviter les mots vulgaires ou agressifs. Vous pouvez confronter un casse-tête à une liste noire en utilisant la fonctionnalité [Contrôler les Mots spéciaux](#). Cliquer sur le bouton **Editer la Liste noire** dans cette fenêtre pour voir et éditer la liste. Quand vous créez un [Casse-tête de recherche de mots](#) vous pouvez également utiliser votre liste noire pour éviter les mots qui y sont contenus.

La liste noire est enregistrée dans le fichier nommé **blacklist.txt** dans votre répertoire \Word Lists\Themes\.

Contrôler les mots spéciaux

Sélectionnez **Contrôler les mots spéciaux** dans le menu **Mots** pour voir si les combinaisons de lettres dans la grille n'ont pas formé d'autres mots spéciaux. Par exemple vous pouvez vouloir vérifier qu'aucun mot vulgaire ou offensif n'est apparu accidentellement. Vous avez deux options :

- **Vérifier les mots dans la liste noire** Vérifie parmi les mots vulgaires et offensifs listés dans votre [liste noire](#). Cliquez sur le bouton **Editer la liste noire** pour visualiser et éditer cette liste.
- **Vérifier les mots en liste**
Vérifie à partir d'une des principales [Listes de mots](#) pour contrôler les mots. Le paramètre **Score Maximum** définit le [score](#) maximum des mots à vérifier.

Cliquez sur un des mots accidentels pour le surligner dans la grille.

Si vous contrôlez un casse-tête de [Recherche de mots](#) cette fonction contrôlera qu'aucun de ces mots ne se trouve à deux endroits. Vous pouvez également cliquer sur le bouton **Ajouter un mot-clé** pour ajouter un mot spécial à votre liste de recherche [Mots-clés](#).

WordWeb

WordWeb est un thésaurus/dictionnaire anglais à ajouter au Crossword Compiler. Une fois que vous l'avez installé vous pouvez l'utiliser depuis l'[Editeur de définition](#) pour chercher les mots sélectionnés, ou depuis le menu **Mots**. Pour rechercher un mot (ou un modèle de lettre) dans la grille il suffit d'appuyer sur Ctrl+W. Il peut aussi être utilisé pour formater automatiquement correctement les réponses (Si l'option est sélectionnée dans [Préférences](#)).

Pour plus d'informations sur l'utilisation du WordWeb sélectionner l'**Aide** depuis le menu de la fenêtre du WordWeb.

Les informations à propos du WordWeb sont disponibles sur internet à l'adresse suivante <http://www.crossword-compiler.com/wordweb.html>.

Ajouter des images dans un casse-tête

Il est possible d'insérer des images à différentes positions dans une grille, sur une ou plusieurs cases. Choisissez **Coller image...** du menu **Editer** pour insérer une image du presse-papier, ou **Insérer un fichier image...** pour insérer une image à partir d'un fichier. Vous pouvez utiliser des images bitmap ou Windows. Une fenêtre vous proposera les options de copie de l'image. Pour mettre une image de fond dans une case seule, utilisez les [Propriétés de la case](#).

Les options **Case gauche** et **Case en haut** définissent les coordonnées en haut à gauche de l'image dans la grille. Saisissez la **Largeur de la grille** et la **Hauteur de la grille** (en nombre de case) que vous souhaitez. Cela doit couvrir un nombre entier de cases.

Cochez la case **Ajouter la bordure** pour obtenir une ligne tout autour de l'image.

Les paramètres **Flèche** vous permettent d'ajouter une petite flèche provenant de l'image, utile dans les [Cases définition](#). **Grille X** fixe la case de gauche dans laquelle vous voulez la flèche, **Grille Y** fixe la case de droite. Vous pouvez définir la direction dans laquelle vous voulez que pointe la flèche.

Vous pouvez changer les propriétés de l'image insérée dans la grille en faisant un clic-droit dessus. Vous pouvez également la supprimer de cette façon.

Vous ne pouvez pas annuler un ajout ou une suppression d'image.

Sauvegarder

Sélectionnez **Sauvegarder** dans le menu **Fichier** ou appuyer sur Ctrl+S pour enregistrer le casse-tête avec son nom en cours. Si le casse-tête n'a pas encore de nom la boîte de dialogue [Sauver sous](#) vous permettra de choisir un nom.

Les vues du casse-tête

Quand vous éditez une grille le maximum d'informations est affiché en fonction des couleurs des cases et des paramètres. Utilisez les boutons **Casse-tête** et **Solution** de la barre d'outils pour pré visualiser à quoi le casse-tête et la solution vont ressembler. Vous pouvez aussi sélectionner **Vue** dans le menu **Grille**, où vous pouvez aussi choisir de cacher ou non les nombres lors de l'édition de la grille.

Quelques [propriétés de la case](#) dépendent de la manière dont la solution ou le casse-tête sont affichés, il est alors conseillé d'utiliser la fonctionnalité Vue pour s'assurer que tout fonctionne correctement dans les deux vues. Pour modifier si une image est affichée dans la solution il suffit de faire clic droit sur l'image. Pour modifier si les cases de définition sont affichées dans la solution consulter les [Propriétés de la Grille](#).

Vérifier les casse-têtes

Cliquez sur l'icône (✓) de la barre d'outils pour vérifier une grille pour laquelle les définitions n'ont pas été écrites. C'est particulièrement utile pour les mots fléchés où il peut être judicieux de s'assurer que tous les mots sont correctement définis.

Pour vérifier un casse-tête pour des mots doublons ou similaires utiliser [Mots et Statistiques de mot](#) dans le menu **Mot**. Vous pouvez aussi contrôler les [Mots accidentels](#).

Pour vérifier qu'une grille est bien en conformité avec un style de conventions spécifique (interdisant par exemple les mots de deux lettres), utiliser la fonctionnalité [Vérification du style](#).

Aperçu Grille

Aperçu Grille est une fonctionnalité qui analyse automatiquement les grilles au fur et à mesure que vous les concevez et insérez des mots, indiquant tout problème. Il affichera également les mots et les lettres forcés dans des carrés où le motif de grille et les lettres actuels nécessitent l'utilisation de mots ou de lettres particuliers pour compléter un remplissage.

La fonction Aperçu Grille peut être activée et désactivée en cliquant sur le bouton rond à l'extrême droite de la barre d'outils inférieure. La couleur du bouton indique si la grille actuelle est remplissable avec des mots : le rouge indique qu'aucun remplissage n'est possible, le vert qu'il existe au moins un remplissage et le gris que la zone est déjà remplie ou que la capacité de remplissage n'est pas facile à déterminer.

Les éléments que Aperçu Grille vérifie exactement peuvent être personnalisés en cliquant sur le bouton Aperçu Grille :

- **Mots en double** : toute répétition exacte d'un mot mettra en évidence les deux emplacements
- **Sous-chaînes en double** (Pro Filler uniquement) : tout en mettant en surbrillance toute séquence répétée de lettres au-dessus d'une longueur spécifiée
- **Mots pas dans la liste** mettent en évidence les fautes d'orthographe, ou plus précisément les mots qui ne figurent pas dans votre liste de mots
- **Pas de mot approprié** met en évidence les espaces de mots partiellement remplis où aucun mot de la liste ne s'adaptera
- **Pas d'intersection** met en évidence les paires d'emplacements de mots où aucune intersection n'est possible en utilisant des mots dans la liste de mots
- **Aucune intersection de groupe** met en évidence les emplacements qui ne peuvent pas être remplis de manière cohérente simultanément avec les emplacements à proximité et en intersection. La raison de ce type d'échec ne peut pas être entièrement localisée, et il s'agit d'un échec d'une contrainte d'emplacement de mots multiples.
- **Lettres forcées** affiche toutes les lettres forcées par tous les remplissages possibles en gris dans la grille
- **Contrôle de remplissage complet** teste si toute la zone non remplie connectée est remplissable et met à jour la couleur du bouton Aperçu Grille en conséquence. La limite de temps pour cette vérification peut être spécifiée, afin que de grandes quantités de ressources informatiques ne soient pas gaspillées à essayer de trouver des remplissages uniquement pour des grilles partiellement remplies.

La liste de mots utilisée par Aperçu Grille peut être spécifiée en cliquant sur l'icône Paramètres en haut à droite de la fenêtre Aperçu Grille (ou [Modifier l'utilisation de la liste](#) sur **Mots** menu). Vous pouvez soit utiliser la même liste de mots et les mêmes paramètres pour tous vos puzzles, soit correspondre aux paramètres actuellement utilisés pour le remplissage de la grille (définis dans [Remplir la grille](#)).

Casse-têtes de Rébus

Un puzzle de rébus a un ou plusieurs carrés dans la grille contenant un mot de plusieurs lettres qui représentent une image particulière. Par exemple, un puzzle peut contenir le mot **rachat** où **chat** est tout dans un seul carré. En option, le carré peut également être représenté par une image, par ex. d'un chat.

Pour créer manuellement un puzzle en rébus, utilisez les [Propriétés du carré](#) pour définir les multiples lettres d'un carré et pour définir l'image d'arrière-plan du carré. Cochez la case d'option **Rébus** pour que l'image apparaisse dans la solution mais pas dans le puzzle. Lorsque vous modifiez la grille, vous verrez à la fois le mot à plusieurs lettres et l'image d'arrière-plan.

Le Pro Grid Filler prend également en charge la définition de mots rébus lors du remplissage, en utilisant automatiquement plusieurs lettres dans chaque carré où ils apparaissent dans la liste de mots. Voir les [onglets de paramétrage](#) pour Le Remplisseur de Grille Professionnel.

Lettres équivalentes dans les listes de mots

Chaque [liste de mots](#) a une table de correspondance de lettres associée pour définir quelles sont les lettres équivalentes. Par exemple dans la plupart des casse-têtes les lettres en minuscules et en majuscules sont traitées comme étant équivalentes. Dans beaucoup de pays les lettres accentuées sont aussi équivalentes à celles qui ne le sont pas pour permettre les intersections de mots. Par conséquent **é** est défini comme étant équivalent à **E**, n'importe quel mot contenant la lettre **é** apparaîtra dans la grille avec un **E** pour remplacer le **é**.

Utilisez l'option **Lettres équivalentes** dans le [Gestionnaire de listes de mots](#) au niveau du menu **Liste mots** pour définir quelles sont les lettres dans la liste de mots qui sont équivalentes.

Chaque ligne dans la table de correspondance des lettres est de la forme **A=B**, ou **ABC=D**, pour préciser que la lettre **A** correspond à **B**, ou que les lettres **ABC** correspondent à **D**.

Cliquer sur **Placer tous les accents équivalents** pour faire correspondre toutes les lettres accentuées d'Europe de l'ouest à leurs lettres inaccentuées. Cliquer sur **Placer toutes les lettres en majuscule** si vous voulez juste faire correspondre les lettres avec leurs équivalents majuscules.

Utilisation de la liste de mots

Sélectionnez **Modifier utilisation de la liste...** depuis le menu **Mots** pour paramétrer et modifier le mode d'utilisation des [Listes de mots](#) par la Recherche Automatique dans le mots-croisés courant ainsi que d'autres options pour les listes de mots. Il y a quatre pages d'options, cliquez sur les onglets du haut de la boîte de dialogue pour obtenir la page souhaitée. Cochez **Sauver par défaut** pour enregistrer les modifications pour la prochaine utilisation du programme.

Recherche Automatique

Toutes les listes de mots disponibles non sélectionnées sont affichées sur la gauche, celles qui sont sélectionnées pour être utilisées par la Recherche Automatique sont présentées à droite. Appuyez sur les boutons flèches pour basculer une liste d'un côté ou de l'autre. Si vous cochez l'option **Utiliser tous**, toutes les listes de mots disponibles seront utilisées (jusqu'à 25 maximum). Les listes de mots présentées à droite sont celles utilisées lors de l'appel à [TrouverAuto](#). Les paramètres peuvent aussi bien être appliqués à tous les casse-têtes que vous faites que pour chaque casse-tête (et enregistrés dans les fichiers [Modèle](#)). Cette option est paramétrée avec le bouton radio du bas.

Anagrammes

Sélectionnez la liste de mots que vous souhaitez utiliser pour trouver les [anagrammes](#) dans la liste déroulante **Liste à utiliser**. La recherche d'anagramme n'utilisera pas les mots avec un [score](#) inférieur à celui spécifié dans le champ **Score du mot minimum**. L'option **Nombre maximum de mots en anagramme** vous permet de fixer une limite dans le type d'anagrammes de mots-multiples qui sont trouvés.

Résolution de mots

Utilisez cette page pour paramétrer quelques options pour la résolution de mots, basée sur les listes de mots que vous avez sélectionnées dans la page **Sélectionner les listes de mots**. La fonctionnalité Résolution de mots ne trouvera pas des mots dont le score est inférieur à celui spécifié dans le champ **Score du mot minimum**. Modifiez le **Nombre maximum de mots à trouver** pour éviter que le programme passe une éternité à trouver des milliers de correspondances pour une recherche non restreinte. Sélectionnez la dernière case à cocher si vous voulez que [TrouverAuto](#) ne vous montre que les mots qui vous permettent de trouver des mots qui coïncident avec des intersections de mots. Ceci est utile car il garantit qu'un mot trouvé avec la Recherche Automatique ne génèrera pas immédiatement une combinaison de lettres dans la grille pour laquelle aucun autre mot ne pourrait correspondre.

Aperçu Grille

Utilisez cette page pour définir si [Aperçu Grille](#) utilise le même paramètre que le remplissage de la grille actuelle, ou s'il utilise des paramètres de liste de mots globaux fixes. Si vous souhaitez simplement vérifier la cohérence de la grille avec votre paramètre de remplissage standard, vous souhaitez probablement **Utiliser les options Grille de remplissage/Remplissage automatique du puzzle actif**. Si vous préférez que Grid Insight utilise une liste de mots différente, par exemple une liste de mots beaucoup plus grande pour vérifier si la grille est toujours remplissable si vous incluez des mots plus obscurs, sélectionnez **Utiliser des paramètres globaux fixes**. Vous pouvez spécifier un mot minimum [score](#) pour le remplissage, et la sous-chaîne de longueur minimum pour vérifier la duplication (Pro Filler, si ce paramètre est activé dans le [options d'Aperçu Grille](#)).

Orthographe

Sélectionnez la liste de mots à utiliser pour un contrôle d'orthographe de définitions dans la boîte [Vérifier/Editer définitions](#), et pour contrôler les mots dans la grille (listés dans la boîte [Statistiques du casse-tête](#)). Les mots avec des [scores](#) inférieurs au **Score du mot minimum** seront considérés comme des erreurs. Vous pouvez choisir d'**Ignorer les mots plus petits que** une certaine longueur, ignorer les mots commençant par une majuscule (à l'exception des premiers mots des définitions), ou les mots qui sont en majuscules. La langue des suggestions est utilisée pour déterminer la langue des suggestions de corrections (si votre langue n'est pas disponible, il vous faudra peut-être installer des composants additionnel de Windows).

Vous pouvez modifier quelles sont les listes de mots utilisées pour le [Remplissage de la grille](#) dans la boîte de dialogue [Compléter la grille](#).

Expressions régulières

Ceci est une rubrique avancée (non disponible dans la démo)

Les expressions régulières sont vraiment puissantes mais aussi difficiles à comprendre et à utiliser.

La fonctionnalité [Trouver mot](#) vous permet de faire des correspondances suivant un modèle très général en utilisant ce qui est connu comme étant des expressions régulières. Elles peuvent être également utilisées lors de l'utilisation de [Dupliquer/Filtrer la liste](#) pour filtrer ou modifier la liste de mots.

La syntaxe des expressions régulières n'est **pas** la même que la syntaxe de base de Trouver le mot. Pour utiliser les fonctionnalités étendues des expressions régulières préfixez votre chaîne de recherche par un antislash (sauf si c'est clairement une expression régulière car elle contient un des symboles spéciaux \ (+ { \$ | dans quel cas l'antislash en tête n'est pas nécessaire).

Une explication détaillée des expressions régulières n'est pas possible ici. Il y a de nombreux sites internet et des livres de référence disponibles (la fonctionnalité de Crossword Compiler utilise une syntaxe comme perl). Voici toutefois les caractères spéciaux de base

.	(point) est égal à n'importe quel caractère
[..]	Classe de caractère : est égal à n'importe quel caractère listé
[^...]	Classe négative de caractère : est égal à n'importe quel caractère non listé
*	Est égal à l'entité précédente 0 ou plus de fois
+	Est égal à l'entité précédente 1 ou plus de fois
?	Est égal à l'entité précédente 0 ou 1 fois
^	Début d'un mot ou d'une collocation
\$	Fin d'un mot ou d'une collocation
	Ou

De plus, comme avec la syntaxe de base, vous pouvez utiliser les préfixes : et ; pour effectuer une recherche sensible à la casse et à la ponctuation. Exemples

\AP*X	trouve abaxial, addax, Ajax, coaxer, pax , etc.
\AP.*X	trouve apex, apexes, apoplexy, soapbox , etc.
\^AP.*XS	trouve apex, appendix, Appomattox, apteryx
:\^A.*x	trouve Aix-en-Provence, Ajax, etc
\ap.?x	trouve apex, apexes

Les parenthèses peuvent être utilisées pour regrouper des lettres, **^(#@)*\$** trouve donc, immédiatement après le lancement, et jusqu'à la fin, des séries de combinaisons de zéro lettre ou plus de la voyelle consonante. Exemples

^(#@)*\$	trouve baba, badinage, magic eye, Tahiti , etc
(tt ll).*(zz ww)	trouve hail-fellow-well-met, hollow-ware
(zz ss)\$	trouve abbess, ableness, zizz , etc.

Vous pouvez aussi utiliser \1. \2 etc pour être utilisés à la place d'une partie d'une correspondance dans une parenthèse précédente,

<code>(l.*t).*\1</code>	trouve helter-skelter, little by little, multicultural , etc
<code>(...)\1</code>	trouve ack-ack, assassin, Mississippi, satiation , etc
<code>^(...).*\1\$</code>	trouve abracadabra, airy-fairy, beriberi, hand in hand , etc.
<code>;(.*...)\1\$</code>	trouve beriberi, caracara, chowchow, couscous, hotshots
<code>(...)\1.*\2\1</code>	trouve non-intervention, noninterventionist, noninterventionists
<code>^([*jq])).*\1</code>	trouve jejeune, jumbo jet, quinquina, x-axis , etc

Remplacements d'expressions régulières

Vous pouvez utiliser la fonctionnalité [Dupliquer/Filtrer la liste](#) pour effectuer des remplacements de chaînes de lettres dans une liste de mots. Le modèle recherché peut être n'importe quelle expression régulière, qui sera remplacée par le texte que vous avez donné en remplacement. Le texte de remplacement peut inclure **\$1, \$2**, etc, pour remplacer les parties entre parenthèses d'une correspondance.

Les remplacements peuvent être simples, comme remplacer **ise** par **ize**, ou plus puissant. Par exemple pour remplacer toutes les doubles lettres par une lettre seule utiliser `(.)\1` comme modèle de remplacement, et **\$1** comme texte de remplacement. Ou utiliser le remplacement `a(.)a` avec **b\$1\$1b** pour changer, par exemple, **again** en **bggin**.

Voir les mots utilisés pour remplir la grille

Lorsque vous avez terminé un remplissage en utilisant [AutoFill](#) ou [Fill Grid](#), vous pouvez afficher les mots utilisés dans la grille en cliquant sur le bouton **Mots utilisés** dans la barre d'outils de remplissage. Si vous souhaitez afficher des mots à tout autre moment, sélectionnez **Mots et statistiques de mots** dans le menu **Mots**.

La fenêtre liste les mots utilisés dans l'ordre de remplissage, suivant les [scores](#) des mots. Appuyer sur **OK** pour fermer la fenêtre ou appuyer sur un des boutons du bas. Cliquez sur **Remplir depuis le mot sélectionné** pour effacer tous les mots de la grille suivants le mot sélectionné et pour remplir à nouveau avec un mot différent pour cet emplacement. Cliquez sur **Remplir sans le mot sélectionné** pour faire la même chose qu'avec **Remplir depuis le mot sélectionné** mais sans supprimer les mots de la liste de manière à ce qu'ils puissent être réutilisés par la suite.

Cliquez sur **Vérifier les mots similaires** pour vérifier les mots utilisés et faire ressortir les sous-chaînes qu'ils ont en commun. Par exemple si la grille contient REOCCUR et OCCUR le programme affichera les deux mots avec la sous-chaîne en commun mise en évidence. Ceci peut être utile si vous voulez éviter d'avoir des mots similaires.

Vous pouvez éditer les partitions des mots directement en cliquant sur la partition. Utilisez le menu contextuel sur un mot sélectionné pour le supprimer d'une ou plusieurs autres listes de mots, ou modifiez le score dans plusieurs listes de mots.

Sélectionnez **Toujours afficher les mots** dans le menu déroulant du bouton Mots utilisés pour afficher automatiquement la liste des mots utilisés à la fin d'un remplissage. La police utilisée pour afficher les mots peut être modifiée sous [Préférences](#).

Configuration de la page

Sélectionner **Configuration Page...** dans le menu **Fichier** pour modifier les marges utilisées à l'impression du casse-tête.

Toutes les mesures sont en centimètres.

Listes de Recherche

Lorsque vous cliquez sur le bouton [Editer la définition](#) de la barre d'outils un menu apparaît avec la liste des recherches disponibles. Vous pouvez également appuyer sur Ctrl+L. Par défaut vous trouverez les [Indicateurs de lettres](#) et [Indicateurs d'anagrammes](#). Quand vous sélectionnez une option un autre menu s'ouvre avec les mots disponibles. En sélectionnant le mot dans le menu cela le colle dans l'éditeur de définition.

Vous pouvez éditer les indicateurs de lettres et d'anagrammes affichés en éditant les fichiers ANAGINDS et LETIND fournis avec Crossword Compiler. Utilisez Notepad pour les éditer. Le format de ce fichier est

```
MENU <Libellé du Menu>  
Premier élément du sous-menu  
Second élément du sous-menu  
MENU <Second libellé du menu>  
Premier élément du second sous-menu
```

etc...

Les libellés des menus peuvent contenir le caractère '&', la lettre suivant ce caractère peut être utilisée en tant que Ctrl+ raccourci.

Vous pouvez ajouter une autre liste de recherche en sélectionnant la page **Consultations** de la boîte de dialogue [Préférences](#).

Ajouter des définitions de casse-tête à la base de données

Ajouter les définitions du casse-tête en cours à une [Base de définitions](#) en sélectionnant **Ajouter des définitions de casse-tête à la base de données** dans le menu **Définition**.

Ceci ajoutera toutes les définitions du mots-croisés en cours à la base de définitions, par contre les informations sur le format des définitions seront perdues (par exemple la mise en caractère gras, italique).

Vérifier le champ **Dater les définitions avec la date** pour marquer chaque définition avec la date donnée (par défaut la date du jour, mais vous pouvez la modifier).

Vérifier le champ **Définir la citation de** et saisir un texte, pour alimenter le champ Explication/citation de chaque définition avec le texte donné. Ceci peut être utile pour identifier l'origine des définitions, ou pour savoir où elles ont été utilisées. Le champ Citation est présent par défaut, mais vous pouvez également ajouter d'autres valeurs de données sous forme de colonnes personnalisées à l'aide du [Gestionnaire de Base de définitions](#).

Ajouter des définitions à partir des fichiers

Sélectionner **Ajouter des définitions à partir des fichiers** depuis le bouton **Menu** du [Gestionnaire de Bases de données de définitions](#) pour ajouter toutes les définitions contenues d'un ensemble de fichiers dans une base de définition.

Sélectionner les fichiers qui contiennent les définitions à ajouter (maintenir la touche Ctrl enfoncée tout en cliquant sur chaque fichier) et appuyer sur **Ouvrir**. Il vous sera demandé si vous voulez dater les définitions avec la date de leur fichier respectif. Si vous cliquez sur **Oui** les définitions seront ajoutées à la Base par ordre chronologique et vous pourrez voir la date dans l'[Editeur de définition](#) à l'affichage de la définition.

Fusionner des Bases de Données

Vous pouvez fusionner des [Bases de définitions](#) ensemble en utilisant la commande **Fusionner avec une autre Base de Données...** depuis le menu déroulant **Menu** dans le [Gestionnaire de Base de Données](#). Sélectionner simplement la base de données dont vous souhaitez ajouter les définitions à la Base courante sélectionnée.

Si vous souhaitez ajouter des définitions depuis une base de données extérieure, par exemple un fichier au format CSV (Comma Separated Values) ou tout autres outils de feuilles de calculs, utilisez d'abord **Ouvrir/Convertir** dans le Menu pour le convertir, et ensuite fusionner le.

Informations du casse-tête

Sélectionnez **Information...** du menu **Fichier** pour voir les informations à propos du casse-tête : titre, auteur, droit d'auteur et description.

En haut de la fenêtre il y a deux onglets supplémentaires :

- **Métadonnées** Sur cette page on peut voir ou ajouter des données additionnelles pour décrire le fichier, par exemple la date, l'éditeur, etc. On peut aussi ajouter des champs personnalisés pour décrire les données additionnelles. Les informations de ces champs sont incluses quand vous exportez un fichier [XML](#).
- **Fichier**
Cette page expose toutes les caractéristiques du fichier avec son nom et le modèle original. Si le casse-tête est enregistré sur le disque il y a également un bouton pour ouvrir directement l'explorateur de fichiers dans le répertoire du fichier.

Cette information peut être imprimée (avec [Entêtes](#)) pour donner des informations sur le casse-tête. Les [modèles](#) de mots-croisés peuvent contenir des informations par défaut comme, par exemple, tous les casse-têtes que vous créez automatiquement avec votre nom comme auteur.

Consultez également les [statistiques du casse-tête](#).

Casse-têtes web interactifs

Sélectionnez **Exportation web** depuis le menu **Fichier**, puis **Exporter vers les fichiers** pour exporter un casse-tête pour qu'il soit résolu interactivement sur une page web. Après avoir sélectionné les options vous devez presser le bouton **Exporter la page web** pour choisir un nom de fichier et exporter la page web.

Crossword Compiler est fourni avec un petit programme, nommé *applet Java*, que vous pouvez utiliser sur vos pages web pour les gens puissent résoudre les casse-têtes interactivement. Ils peuvent saisir les lettres dans la grille et cliquer sur les cases pour surligner la définition qui correspond. L'applet par défaut (HTML5) fonctionnera sur la plupart des ordinateurs de bureau, tablettes iPad et Android 4; Vous pouvez également alternativement exporter une applet Java pour la compatibilité ascendante, qui peut fonctionner sur d'avantages très vieux navigateurs Web, mais qui ne supporte pas les iPad

Le programme est fourni avec une variété de modèles : en sélectionner un dans la boîte **Modèle HTML**. Les modèles HTML donnent les grandes lignes pour une page web avec plusieurs paramètres pour les options d'export.

Cette option d'export produit un fichier pour la page web et un fichier pour le casse-tête. Ces fichiers doivent être uploadés dans le même répertoire sur votre site web, consultez la rubrique [Uploader des pages web](#) pour plus de détails.

Il existe différentes options dans la fenêtre d'export de mots-croisés interactifs:

Modèle HTML

Modifiez ce paramètre pour utiliser différents modèles pour produire votre page web. Consulter la rubrique [Modèles HTML](#) pour voir comment créer vos propres modèles. Faire clic droit sur la liste déroulante pour supprimer un modèle, créer une copie du modèle avec un nouveau nom, ou pour que le modèle utilise les paramètres d'export par défaut plutôt que ses propres paramètres.

Définitions interactives

Cochez cette option pour montrer automatiquement la définition correspondante lorsque le joueur clique sur une case de la grille, ou pour surligner l'emplacement correct dans la grille quand le joueur clique sur une définition dans la liste de définitions. Sélectionner **Définition Texte** si vous voulez simplement avoir des définitions statiques.

Lien de solution

Inclut un lien vers une image GIF de la solution.

Lien de solution numéroté

Inclut un lien vers une image GIF de la solution numérotée.

Information sur la Solution

Cochez cette option pour inclure des informations sur la solution (pour la solution, boutons Vérifier et Révéler). Si cette option n'est pas cochée le fichier du casse-tête ne contiendra pas d'information sur la solution, et ce sera de ce fait plus sûr pour un casse-tête d'importance. Vous devez cocher cette option si vous voulez un message de fin à afficher seulement si la solution est correcte (consulter la rubrique [Propriétés de l'applet Java](#)).

Obtenir la solution

Cliquez sur ce bouton pour copier dans la solution du casse-tête en cours dans le presse-papier. C'est le texte qui sera retourné lorsque le bouton Soumettre de l'applet sera activé, il faut donc cliquer sur ce bouton pour voir ce à quoi ressemblera une soumission correcte.

Boutons

L'applet peut afficher plusieurs boutons donnant au joueur quelques options supplémentaires. Sélectionnez quels sont les boutons que vous voulez rendre accessibles. Le bouton **Révéler** est un bouton de triche pour montrer la réponse de la définition courante. **Révéler Lettre** affiche simplement la lettre courante sélectionnée et **Solution** affiche la solution entière. Le bouton **Retourner** permet de remettre le casse-tête dans l'état où il

était lors du dernier enregistrement (généralement complètement vierge). Le bouton **Vérifier** supprimera toutes les lettres incorrectes que le joueur aura mises dans la grille. Le bouton **Soumettre** soumettra la solution du joueur, et le bouton **Sauver** enregistrera la progression en cours du joueur.

Les boutons **Sauver** et **Soumettre** nécessitent un travail avancé supplémentaire pour l'administrateur du site web : vous devez fournir un script CGI pour se charger de l'enregistrement et la soumission des données. Paramétrer l'URL du script CGI dans les [Options de l'Applet](#). Un exemple de modèle HTML que vous pouvez utiliser pour soumettre à une adresse mail est fourni.

Si vous utilisez les boutons **Révéler**, **Révéler Lettre**, **Solution** ou **Vérifier** vous aurez besoin d'inclure **Information de Solution**.

Les boutons peuvent être à gauche ou sous la grille, et vous pouvez changer les libellés des boutons. Consulter [Propriétés de l'applet Java](#) pour plus de détails.

Taille des cases

Modifie la taille des cases de chaque grille en pixels. Ceci affecte aussi indirectement la largeur et la hauteur de la grille, assurez-vous donc que la taille d'une case n'est pas trop grande au point de ne pas pouvoir afficher la grille sur une même page web.

Taille de la police des définitions

Modifie la taille de la police utilisée pour afficher les définitions interactives.

Options de l'Applet

Cliquer sur ce bouton pour personnaliser les différents aspects de l'applet Java. Consulter la rubrique [Propriétés de l'applet Java](#) pour plus d'informations. Pour des options de personnalisation avancées consulter la rubrique [Paramètres de l'applet](#).

Sauver options dans modèle

Cliquez sur ce bouton pour enregistrer les options d'export pour les réutiliser chaque fois que vous utiliserez le modèle sélectionné. Ceci vous permet d'associer différents jeux d'options avec les modèles pour simplifier l'export des pages web avec des mises en page différentes.

Options par défaut

Cliquez sur ce bouton pour enregistrer les options d'export et les utiliser avec tous les modèles HTML qui n'ont pas leurs propres paramètres enregistrés.

Options d'exportation HTML

Coche la case **Définitions dans un seul paragraphe** pour mettre toutes les définitions dans un seul paragraphe au lieu d'une par ligne. Si l'option **Inclure informations de police** est sélectionnée la page web utilisera la police que vous avez spécifiée en tant que police de définition dans [Propriétés de définition](#). (Notez que cette police peut ne pas être accessible aux personnes qui visualisent votre page). Sélectionnez **Petit espacement entre les définitions** pour avoir les définitions séparées simplement par une ligne de séparation plutôt qu'un paragraphe. Sélectionnez **GIFs Monochromes** pour utiliser des images en noir et blanc pour la grille, ce qui réduira le temps d'affichage si votre grille ne contient aucune couleur.

Propriétés de grille ou Propriétés de définition

Ces boutons sont inclus pour que vous puissiez facilement modifier les propriétés de la [grille](#) et des [définitions](#). Ces paramètres ne sont pas enregistrés dans le modèle HTML mais dans le [modèle de casse-tête](#).

URLs d'indication de définition

Sélectionnez cette option pour afficher des hyperliens après chaque définition qui a une URL d'indication paramétrée (consultez [Editer définition](#) pour paramétrer une URL d'indication - le champ Explication/citation/URL). Ceci permet aux joueurs de cliquer sur le lien et d'ouvrir une fenêtre avec l'URL, par exemple avec des informations pour aider à résoudre la définition.

Utiliser l'applet avec Javascript et personnalisé avec CSS

Consultez le sujet dans les [Paramètres de l'applet](#).

Exporter des groupes

Si vous souhaitez exporter plusieurs fichiers en même temps, vous pouvez définir un groupe d'export. Par exemple cela vous permettra d'exporter des images distinctes du casse-tête et la solution en même temps, ou un ensemble de fichiers pour envoyer à un éditeur.

Pour définir un groupe d'export vous devez d'abord sauver les paramètres d'export que vous voulez pour tout le groupe. Le faire dans la fenêtre [Exporter](#). Sélectionner ensuite l'onglet **Exporter les groupes** en haut de la fenêtre d'Exporter et sélectionner les formats d'export que vous voulez exporter ensemble. Vous pouvez soit exporter les formats sélectionnés directement, soit sauver votre groupe pour le réutiliser par la suite. Pour sauver un groupe saisissez un nom dans le champ **Nouveau** et appuyer sur **Ajouter**.

Vos groupes d'export sauvés sont affichés dans le panneau de gauche de la page Exporter les groupes. Sélectionner un groupe pour voir ou éditer les paramètres d'export inclus. Vous pouvez sélectionner un groupe ou un paramètre et appuyer sur la touche Suppr si vous voulez le supprimer. Supprimer un format d'export le supprimera également de tous les groupes dans lequel il est inclus.

Il y a également une option pour zipper les fichiers exportés en un seul fichier zip; pour cela cochez la case **Zipper les fichiers exportés**.

Quand vous sauvegardez le groupe vous devrez renseigner un nom de fichier. L'extension sera déterminée en fonction des différents formats de fichiers que vous exportez. Cependant si vous exportez plusieurs fichiers de même format, par exemple une image de la grille et la solution, le nom de fichier pour chaque export doit être distinct. Pour cela le programme utilise le texte après le trait d'union dans le nom du format exporté. Par exemple si vous avez un format d'export intitulé "Image - solution", le fichier exporté faisant partie du groupe d'export sera appelé "MonImage_solution".

Si vous avez sauvegardé un groupe d'export, vous pouvez l'exporter rapidement en le sélectionnant dans l'option **Exporter le Format** du menu Fichier. Les utilisateurs avertis peuvent aussi l'exporter en utilisant un [script DDE](#).

Exporter des images

[Métafichiers \(WMF, EMF\)](#) - [Bitmaps \(BMP, GIF, TIF, JPG, PNG\)](#) - [EPS \(encapsulated PostScript\)](#) - [PDF](#) - [Comparaison](#)

Vous pouvez exporter des images dans plusieurs formats différents en sélectionnant l'option [Export](#) du menu **Fichier** et en choisissant l'une des options sur la partie de gauche.

Les images sont exportées à la taille spécifiée dans les [Propriétés de la grille](#). Il existe 3 principaux types d'images que vous pouvez utiliser --- Choisissez l'un d'eux dans la fenêtre d'exportation.

Métafichiers

Ce sont des images redimensionnables spécifiques Windows, et qui sont utilisées pour exporter les grilles vers d'autres programmes Windows comme un publieur par exemple.

Toutefois si les métafichiers sont affichés sur un matériel ayant une faible résolution, les lignes de la grille peuvent apparaître inégales ou ne pas être affichées du tout (cependant elles seront imprimées correctement). Choisissez l'option **A afficher sur l'écran** pour utiliser des lignes de grille fines qui apparaîtront correctement à l'écran. Ce n'est pas une bonne option si le métafichier doit être imprimé à la fin, mais si le métafichier doit être visible seulement sur un écran, alors c'est cette option qu'il faut utiliser. Un métafichier avec l'option **A afficher sur l'écran** a généralement une plus petite taille que l'image correspondante au format bitmap et présente l'avantage d'être redimensionnable. Par contre, les bitmaps ont l'avantage d'être plus fiables et portables, et sont généralement utilisés à la place pour la visualisation à l'écran.

Image

Vous pouvez exporter des bitmaps de différentes résolutions et nombre de couleurs, et dans différents formats de fichier. Avec les bitmaps, les lignes sont toujours bonnes si le bitmap est affiché à sa taille d'origine, ou si vous exportez dans une résolution suffisamment élevée.

Le paramètre par défaut **Résolution** est celui de votre écran, et il produira une image qui ressemblera plus au casse-tête que vous éditez dans Crossword Compiler. Sélectionnez une résolution plus élevée si vous voulez exporter un bitmap pour une impression éventuelle. Vous pouvez aussi bien sélectionner une résolution depuis la liste déroulante ou saisir directement une valeur. Remarquez que l'export d'une haute résolution peut utiliser beaucoup de mémoire système et conduire à un fichier d'export lourd.

Modifier le paramètre **Couleurs** pour contrôler la profondeur de la couleur de l'image exportée. Le paramètre 16 millions de couleurs produira toujours des résultats de haute qualité, et devrait être utilisé si votre grille contient des images en couleurs. Toutefois si votre casse-tête est essentiellement noir et blanc ou s'il y a seulement quelques couleurs vous pouvez réduire la profondeur de couleur pour produire un fichier image significativement plus petit.

Si vous sélectionnez l'option **Anti-aliasing** le bitmap produit utilisera des couleurs intermédiaires autour des bords des lettres pour donner l'impression d'une image de plus haute résolution. Il peut également en résulter une qualité d'export significativement meilleure si votre grille contient des images. Vous ne pouvez pas utiliser anti-aliasing avec un paramétrage couleurs monochrome.

Si vous exportez dans plusieurs formats d'image différents

- **Les Images Bitmap** sont supportées par la plupart des programmes Windows et beaucoup d'autres. Le principal inconvénient étant qu'un fichier bitmap peut être très lourd.
- **Les images GIF** sont utiles si vous voulez utiliser l'image sur une page web. C'est un format de compression à faible perte supportant un maximum de 256 couleurs.
- **Les images PNG** sont utiles si vous voulez utiliser l'image sur une page web. C'est un format flexible de compression à faible perte supportant n'importe quel nombre de couleurs
- **Les images JPG** sont utiles si vous voulez utiliser l'image sur une page web. C'est un format de compression pleine-couleur qui ne préserve pas toute la qualité de l'image.
- **Les images TIFF** sont similaires aux bitmaps mais elles sont compressées et sont nettement plus portables. Ceci est probablement la meilleure option si vous exportez des images haute-résolution pour publication. A hautes résolutions les tailles d'un fichier TIFF peuvent être 50 fois plus petites que les fichiers bitmaps équivalents. Les TIFFs sont exportés en pleine couleur.

EPS (Encapsulated Postscript)

EPS est préféré par quelques éditeurs et c'est probablement le meilleur format pour exporter pour une utilisation sur un ordinateur Macintosh, spécialement avec QuarkXpress. Un fichier EPS peut être redimensionné dans d'autres programmes sans perte de qualité.

Crossword Compiler peut générer des fichiers EPS dans deux modes:

- **Basic avec police postscript** Ceci génère des fichiers EPS petits et simples avec une police postscript. Ce format n'est pas disponible pour les casse-têtes de recherche de mots, ou si la grille contient des images ou utilise une police n'étant pas de l'Europe de l'ouest. Crossword Compiler sélectionne automatiquement une police PostScript similaire à celle que vous avez sélectionnée en tant que [Police de la grille](#). Vous pouvez toutefois sélectionner depuis un ensemble de polices dans la liste déroulante **Police**, ou saisir le nom d'une police différente (utilisateurs avancés seulement).
- **General (police fixe)**
Ceci génère des fichiers plus gros, utilisant exactement le style de police que vous avez choisi. Ce mode supporte tous les styles de casse-têtes, incluant ceux qui contiennent des images.

Si la case **Inclure l'aperçu des TIFF** est cochée, le fichier inclura une couleur bitmap embarquée que vous pourrez ensuite voir sur l'écran en tant que paramètre fictif pour le PostScript qui sera utilisé quand le fichier est imprimé à la fin. L'inconvénient d'inclure un aperçu est que cela rend le fichier un peu plus gros, et cela peut faire paraître le casse-tête de moins haute qualité que le résultat final que lorsque le postscript est utilisé.

PDF

PDF est similaire au format EPS (Format général avec police embarquée), mais l'aperçu est plus vaste en utilisant des applications gratuites telles que Acrobat Reader. C'est moins communément utilisé par les éditeurs professionnels, même s'il commence à devenir de plus en plus courant. La fonction dans la fenêtre d'Export de Casse-tête exporte seulement la grille; pour exporter une page contenant la casse-tête et les définitions consulter la fonctionnalité [Imprimer/Exporter Fiche technique](#) à la place.

Comparaison

Voici un tableau comparatif des différents formats d'image, les profondeurs de couleurs disponibles, les tailles de fichiers courantes, et leur adaptabilité pour les différents buts. Les exemples de taille de fichier sont pour les grilles en noir et blanc avec anti-aliasing. Les tailles de fichiers pour les formats compressés (GIF et TIFF) sont augmentées significativement s'il y a plus de couleurs ou si la grille contient des images.

Format	Couleurs	Taille Fichier courante (KB)	Ecran	Mac Publication	Windows Publication
Métafichiers		5	Option	Peut-être	Oui
Bitmap	2 16 256 16 millions	20 75 150 450	Oui	OK	Oui
GIF	<=256	6	Oui (Web)	Non	Non
TIFF 75 DPI	>=16	7	Oui	Oui	Oui
TIFF 300 DPI		53	(not Web)		
EPS		4	Non	Oui	Oui
Avec aperçu		12			
PDF		400	Oui (web)	Peut-être	Peut-être

Pour voir l'effet de l'anti-aliasing comparez ceux-ci :

Avec Anti-aliasing



Sans anti-aliasing



Ceux avec anti-aliasing ont l'air d'avoir des lignes et lettres plus épaisses. Cela parce qu'il ressemble plus exactement aux proportions paramétrées dans [Propriétés de la grille](#) que dans l'autre image. Sans l'anti-aliasing les lignes sont restreintes pour être en largeur en un nombre exact de pixels. Vous pouvez aussi voir que l'anti-aliasing a rendu les petits nombres plus clairs, spécialement le 4. Toutefois il y a un petit point à l'utilisation de l'anti-aliasing si vous exportez à la plus haute résolution que votre imprimante peut supporter. C'est souvent utile pour les images basses-résolutions qui seront vues à l'écran.

Les casse-têtes XML

Vous pouvez enregistrer un fichier au format XML en utilisant **Sauver Sous** dans le menu **Fichier** et en sélectionnant **casse-tête XML** au niveau du **Type**.

XML est un format standardisé extensible pour échanger des données; d'autres programmes pourront lire et manipuler les fichiers XML. Vous pouvez ouvrir un fichier de casse-tête XML avec Crossword Compiler comme pour ouvrir un fichier normal. Remarquez cependant que le format XML n'inclue par tous les paramètres de construction possibles du format de fichier par défaut; il permet cependant de couvrir essentiellement toutes les propriétés nécessaires pour résoudre les programmes.

Le [casse-tête interactif](#) Java applet fourni avec Crossword Compiler utilise le format de fichier XML. Les casse-têtes créés pour être utilisés avec l'applet de résolution peuvent aussi être ouverts avec Crossword Compiler.

Les casse-têtes sauvegardés en XML en utilisant **Sauver Sous** n'incluent pas les options additionnelles de mise en page nécessaires pour l'applet de résolution. Le fichier inclue cependant toutes les informations pour la solution, ce qui n'est pas le cas si vous exportez un mots-croisés d'internet sans les informations de solution.

Le format XML de base est détaillé dans un fichier de type .xsd dans <http://crossword.info/xml/rectangular-puzzle.xsd>. Les fichiers de l'applet générés par Crossword Compiler contiennent des informations supplémentaires concernant le format de l'applet, etc.

Uploader des pages web

Une fois que vous avez exporté une [page web](#) ou un [casse-tête Java](#) interactif vous aurez besoin d'uploader (télécharger en amont) vos fichiers vers votre site web.

Après avoir exporté un fichier vous verrez apparaître une liste avec les fichiers que vous avez besoin d'uploader. Si vous voulez vous pouvez cliquer-glisser et déplacer les fichiers avec votre souris dans votre répertoire web ou dans votre logiciel FTP (upload). Autrement vous pouvez utiliser votre logiciel de téléchargement pour uploader les fichiers depuis le répertoire d'export.

Si vous exportez un casse-tête interactif vous pouvez aussi avoir besoin d'uploader les fichiers de l'applet. Vous avez seulement besoin de faire ça à partir du moment où tous vos casse-têtes utilisent les mêmes fichiers d'applet sur votre site web. Ils sont automatiquement copiés dans le répertoire où vous exportez la page web.

Les sites WordPress peuvent utiliser le [WordPress Plugin](#) pour télécharger facilement les puzzles.

Le programme exporte des pages Web complètes que vous pouvez utiliser. Cette rubrique décrit les options pour une utilisation plus avancée, si vous souhaitez personnaliser le comportement de l'applet sur votre site web. La première rubrique décrit comment modifier les paramètres de l'applet sur votre page HTML, [la seconde rubrique](#) explique comment personnaliser l'affichage en utilisant CSS les fonctions de Javascript.

Paramètres Applet HTML5

Les données XML sont exportées à partir Crossword Compiler dans un fichier .js contenant une chaîne de caractère JavaScript appelé "CrosswordPuzzleData". L'applet est appelée à partir de JavaScript dans votre page Web, avec un #id contenant l'identifiant d'un élément DIV qui contiendra le contenu de l'applet (voir la sortie par défaut de Crossword Compiler pour un exemple). L'appel principal est de la forme

`$("#id").CrosswordCompiler(1,2,3);`

- 1. Ce paramètre doit contenir une chaîne de caractère qui est au format XML, c'est obligatoire. Par défaut "CrosswordPuzzleData". Ce paramètre contient un tableau JSON pour surcharger l'image par défaut pour les actions (les images par défaut arrivent avec les fichiers de l'applet), s'il n'y a pas besoin de surcharger les images, cela peut être positionné à nul. Exemple :
- 2. Ce paramètre contient un tableau JSON pour surcharger l'image par défaut pour les actions (les images par défaut arrivent avec les fichiers de l'applet). S'il n'y a pas besoin de surcharger les images, il devra être défini invalide. Notez que si vous spécifiez myImage.png, vous devrez également donner le même emplacement pour myImage_2x.png pour les écrans à haute résolution (ex iPad) Exemple :

```
{
  "révéler-mot": "chemin de l'image",
  "révéler-lettre": "chemin de l'image",
  "reprendre": "chemin de l'image",
  "solution": "chemin de l'image",
  "vérifier": "chemin de l'image",
  "crayon": "chemin de l'image",
  "soumettre": "chemin de l'image",
  "sauvegarder": "chemin de l'image"
}
```

- 3.

PARAMETRE	VALEUR	DESCRIPTION
BACKCOLOR	Une couleur HTML valide	Couleur de fond du puzzle
SELCOLOR	Une couleur HTML valide	Couleur pour la cellule sélectionnée.
URLCOLOR	Une couleur HTML valide	Couleur pour les url de définition
CLUEURLTARGET	STRING	
HINTURLTEXT	String	Le texte à mettre dans l'url, par défaut ""?
CLUECOLOR	Une couleur HTML valide	Couleur pour les définitions
SCROLLCOLOR	Une couleur HTML valide	
FINISDHEURL	String	
FINISHEDURLFRAME	String	
COMPLETIONPICTURE	String	
COMPLETIONPICTUREURL	String	
COMPLETIONPICTUREURLFRAME		
MAXCHEATS	Un nombre > 0	Le nombre maximum de tricherie
SCROLLWIDTH	Un nombre > 0	
SCROLLHEIGHT	Un nombre > 0	
SUBMIT	String	l'url pour soumettre
SUBMITMETHOD	String	
SUBMITFRAME	string	
SAVE	String	Url pour sauvegarder
GRIDBACKCOLOR	Une couleur HTML valide	Couleur de fond de la grille
WRONGCOLOR	Une couleur HTML valide	Couleur pour les lettres incorrectes.
GRIDCOLOR	Une couleur HTML valide	Couleur de la grille
BLOCKCOLOR	Une couleur HTML valide	Couleurs pour le bloc dans la grille
FONTCOLOR	Une couleur HTML valide	Couleurs pour la police dans les cellules
NUMCOLOR	Une couleur HTML valide	Couleur pour les nombres dans la cellule
CURCOLOR	Une couleur HTML valide	Couleur pour les cellules mise en avant
REVEALEDCOLOR	Une couleur HTML valide	Couleur pour les lettres révélées
COMPLETECORRECT	vrai ou faux	Seulement si correcte
FRIENDLYSUBMIT	Vrai ou faux	Soumission par défaut
SHOWSOL	Vrai ou faux	Pour voir la solution au chargement
TITLE	String	
COPYRIGHT	String	
PROGRESS	String	Pour charger la progression.
TIMEFROMLOAD	vrai ou faux	Pour démarrer le timer au chargement.
STARTIME	Un nombre > 0	Valeur du timer au démarrage.
TIMER	vrai ou faux	Pour activer le timer
NOPAUSE	vrai ou faux	Pour laisser l'utilisateur mettre sur pause le timer
TITLEHEIGHT	Un nombre>0	Hauteur du titre
TITLELEFT	vrai ou faux	Pour aligner le titre à gauche

Format URL

Chaque URL donnée pour un casse-tête peut contenir des espaces réservés pour être remplacés par les données du puzzle. La liste suivante les décrit:

%SUBMIT%	Est remplacé par la progression au regard de la valeur de "Soumission par défaut"
%MARKED%	Est remplacé par le niveau de progression des réponses
%PROGRESS%	Est remplacé par le niveau de progression du casse-tête
%TIME%	Est remplacé par le temps en secondes
%CHARSET%	Est remplacé par le Charset

Personnaliser en utilisant JavaScript and CSS

En plus de pouvoir changer les options vous pouvez aussi avoir accès à certaines fonctions de l'applet à l'exécution avec JavaScript, et personnaliser l'aspect par défaut en utilisant CSS. Les fonctions de Javascript sont disponibles depuis CrossWord, ex :

```
getElementById('CrosswordCompilerPuz').CrossWord
```

- **Programmer les boutons**

Vous pouvez donner aux boutons des actions en utilisant l'élément ButtonActions sur l'élément de la grille. Par exemple Javascript fera la même chose que le joueur en appuyant sur révéler la lettre.

- `getElementById('CrosswordCompilerPuz').CrossWord.Grid.ButtonActions['reveal-letter']()` ;

- **Utiliser PuzzleState**

L'élément PuzzleState peut être utilisé afin d'accéder et de modifier le casse-tête actuel.

- `getElementById('CrosswordCompilerPuz').CrossWord.PuzzleState.GetProgressString(friendly, encodé)` renvoie au remplissage de la grille (remplie en lettres). Ex. `PuzzleState.GetProgressString(vrai, vrai)`; Montre le format Friendly soumis (voir plus haut) et l'URL encode les entrées.
- `getElementById('CrosswordCompilerPuz').CrossWord.PuzzleState.GetTime()` renvoie la solution de temps
- `getElementById('CrosswordCompilerPuz').CrossWord.PuzzleState.PuzzleCompleted` une fonction (pas de paramètres) que vous pouvez ignorer pour remplacer la fonction par défaut lorsqu'un casse-tête est terminé.

- **Personnalisez les couleurs avec des fiches de style (CSS)** Plusieurs éléments du casse-tête peuvent être ciblés via CSS en spécifiant plusieurs classes d'éléments.

- **.Définitions** correspond au bloc de définitions, **.DirectionDéfinition** indique horizontal ou vertical, **.TexteDéfinition** le texte d'une définition et **.NombreDéfinition** le nombre. Pour que la définition apparaisse en bleu par exemple :

```
◦
◦ .Clues .ClueText{
◦   color:blue;
◦ }
```

The L'état change également la classe contenante, vous pouvez alors utiliser **.Complété** et **.Sélectionné**. Ex. Regler la couleur de la définition en jaune et barrée :

```
.Clues .Completed .ClueText{
  text-decoration: line-through;
  color:yellow;
}
```

- Une personnalisation similaire n'est pas facilement possible pour la grille.
- **Utilisez les images de boutons graphiques personnalisés avec CSS**
In En plus d'ignorer le nom des images, il est possible de le faire via CSS en ciblant les boutons en utilisant **.CCPuzBoutons .action-nom**. Par exemple ceci remplacerait l'icône révéler-mot.

```
•
• .CCPuzButtons .reveal-word{
•   background:url(myImage.png) no-repeat;
• }
```

Notez que pour les écrans HD vous devez fournir un fichier myImage_2x.png, et préciser les versions des icônes HD dans CSS. Ex :

```
@media (-webkit-min-device-pixel-ratio: 2), (min-resolution:2dppx), (min-resolution: 192dpi) {
  .CCPuzButtons .reveal-word{
    background:url(myImage_2x.png) no-repeat;
  }}
}}
```

Modifier le format / la casse

Sélectionner l'option **Modifier format/casse** du menu **Liste de mots** du gestionnaire de liste de mots pour modifier la ponctuation et la casse des mots de la liste de mots sélectionnée.

Le paramétrage de **Modifier la casse** détermine la casse à appliquer aux mots. Le paramétrage de **Formater les mots** détermine la ponctuation à appliquer. Sélectionner l'option **Définir la ponctuation/format à partir de**, et le nom de la liste de mots, pour utiliser la ponctuation des mots définis dans cette liste de mots. Ceci peut être utile si vous avez une nouvelle liste sans ponctuation et que vous voulez définir la ponctuation correctement en utilisant les informations d'une liste de mots.

Sélectionner l'option **Supprimer les doublons** pour supprimer les mots qui diffèrent uniquement par la ponctuation ou la casse. Vous pouvez choisir de préférer les minuscules ou les majuscules; si des mots de même score existent simplement avec une casse différente ce paramétrage sera utilisé pour déterminer lequel garder (les mots avec les scores les plus élevés seront gardés en priorité).

L'option **Plan d'équivalence** fait correspondre les lettres comme défini dans les [Lettres équivalentes](#) de la liste de mots.

Copier et filtrer les listes de mots

Pour faire une copie d'une liste de mots, sélectionnez la liste souhaitée et cliquez sur **Dupliquer/filtrer la liste** du [Gestionnaire de listes de mots](#) accessible par le menu **Mots**. Puis saisissez le nom de la copie de la liste de mots.

Si vous souhaitez copier uniquement les mots avec un certain [score](#), cochez la case **Inclure seulement les mots avec des pointages de** : puis sélectionnez les scores que vous souhaitez inclure.

Si vous voulez copier uniquement les mots correspondant à un modèle particulier, cochez la case **Inclure seulement les mots correspondant au modèle**: puis saisissez le modèle comme si vous utilisiez [Rechercher un mot](#).

Si vous voulez modifier la liste de mots, utilisez l'option **Remplacer** pour remplacer la chaîne de caractère par celle définie. Les remplacements peuvent utiliser les [expressions régulières](#).

Vous pouvez également filtrer la liste de mots contenant uniquement des mots présents dans une autre liste. Cochez la case **Inclure seulement les mots aussi dans** : puis sélectionnez les mots en question. Si vous ne souhaitez pas respecter la casse cochez la case **Mots équivalents**, et cochez la case **Mots PAS dans** pour filtrer les mots n'étant pas présent dans la liste sélectionnée.

Les opérations sont effectuées dans l'ordre indiqué ci-dessus, en d'autres termes, le remplacement est effectué après que les mots correspondent au modèle défini, mais avant la comparaison avec une autre liste.

La fenêtre Dupliquer/Filtrer une liste est également un moyen de visualiser le nombre de mots avec le score correspondant.

Modifier les scores des mots dans un casse-tête

Si vous créez régulièrement des casse-têtes en utilisant la même [liste de mots](#) vous pouvez avoir envie d'éviter certains mots que vous avez déjà utilisés auparavant. Vous pouvez le faire en modifiant les [scores](#) des mots dans la liste de mots chaque fois que vous avez créé un casse-tête. Autrement vous pouvez décider d'ajouter les mots d'un casse-tête dans une liste de mots.

Pour pouvoir faire cela sélectionner **Modifier les scores des mots du casse-tête** dans le menu **Mots** et sélectionner les listes de mots à modifier. Vous pouvez également modifier les scores en appliquant un montant, ou les fixer avec une valeur spécifique.

En fixant un score faible pour les scores des mots vous pouvez les contourner complètement lors de vos prochains [remplissages de grille](#) en paramétrant le score du mot minimum avec la valeur juste au-dessus de celle attribuée aux mots.

En décrémentant simplement les scores d'un certain montant vous pouvez garantir que [RemplirAuto](#) et le [Compléter la grille](#) attribueront une faible priorité aux mots que vous avez le plus souvent utilisés avant.

Cliquer sur **Ajouter les mots absents de la liste** pour ajouter les mots à la liste en même temps que de modifier les scores des mots déjà dans la liste. Si vous voulez simplement ajouter des mots sans modifier les scores déjà dans la liste vous pouvez paramétrer l'option **Modifier les scores par** à zéro.

Si vous ne souhaitez modifier que certains ou des scores de mots spécifiques, utilisez [Afficher/Modifier les mots et les scores](#) dans le menu Mots.

Afficher/Modifier les mots et les scores

Sélectionnez **Afficher/Modifier les mots et les scores** dans le menu **Mots** pour afficher une liste de tous les mots du puzzle ainsi que leur [score](#). Le panneau de droite affiche toutes vos listes de mots. Cliquer sur un mot à gauche affichera le score de ce mot dans toutes vos listes (ou aucun score si le mot n'est pas dans une liste de mots particulière). Pour modifier la partition, cliquez sur la partition à gauche et entrez le nouveau numéro. Cela changera soit uniquement la liste de mots sélectionnée, soit toutes les listes de mots, soit toutes les listes de mots qui ont le mot au même score, selon l'option que vous sélectionnez dans la liste déroulante en haut à droite.

Vous pouvez afficher les scores de tous les mots dans d'autres listes en cliquant sur les différents noms de liste sur la droite.

Par défaut, les mots correspondent exactement aux mots des listes de mots. Par exemple, « Nice » et « Nice » sont considérés comme des mots différents. Cliquez sur la case **Rechercher les mots équivalents** si vous souhaitez faire correspondre quelle que soit la casse et le formatage.

Pour ajuster les scores de plusieurs mots, ou les ajouter/supprimer des listes de mots, sélectionnez les mots sur la gauche (par exemple en Ctrl-clic), puis utilisez le clic droit (ou le bouton **Modifier les scores**) pour sélectionner ce que vous voulez faire avec eux.

Si les mots de solution dans le puzzle ne sont pas correctement formatés (mauvaise casse ou ponctuation), vous pouvez définir les mots de solution pour qu'ils correspondent aux mots d'une liste de mots sélectionnée en sélectionnant **Définir tous les formats de solution de la liste** dans le menu Menu déroulant du bouton Modifier les scores.

Envoyer des commandes clavier

Vous pouvez envoyer des commandes clavier à un [dictionnaire](#) quand il est ouvert pour rechercher le mot du presse-papier. Le paramétrage des commandes clavier peut contenir des lettres normales. Vous pouvez utiliser les préfixes suivants :

+ Shift
@Alt
^Control

Par exemple, **^v** enverra le raccourci clavier Ctrl+v. Vous pouvez aussi envoyer des touches fonctions, en utilisant les codes suivants entre accolades { }:

INS
DEL
ENTER
TAB
ESC
BACK
UP
DOWN
LEFT
RIGHT
PGDN
PGUP
END
HOME
F1
F2
F3
F4
F5
F6
F7
F8
F9
F10
F11
F12

Par exemple, **^{INS}** enverra Ctrl+Insert. Il y a aussi quelques options spéciales pour des "non-commandes clavier" :

CLEAREEDIT	Essaye de se positionner sur tout champ d'édition et efface le contenu
IFSTART	Commandes envoyée uniquement si le programme n'est pas déjà ouvert
IFOPEN	Commandes envoyée uniquement si le programme est déjà ouvert

Sauver Sous

Vous pouvez donner un nom au casse-tête, ou l'enregistrer sous un nouveau nom en sélectionnant **Sauver Sous...** dans le menu **Fichier**. Saisissez le nom pour le casse-tête et appuyer sur OK. Vous pouvez sélectionner un répertoire différent ou l'enregistrer sur un disque différent comme vous voulez.

Vous pouvez enregistrer un casse-tête sous son nom courant en appuyant sur Ctrl+S ou en sélectionnant **Sauver** dans le menu **Fichier**.

Pour enregistrer dans l'ancien format 4/5 de Crossword Compiler sélectionner l'option dans la liste déroulante **Type**. Sinon le fichier nécessitera Crossword Compiler 6 ou une version supérieure pour être ouvert. Si vous utilisez des options d'une version antérieure, elles ne pourront être utilisées.

Pour enregistrer le casse-tête pour l'utiliser avec d'autres programmes utiliser la fonctionnalité [Exporter](#).

Statistiques du casse-tête

Sélectionnez **Statistiques** du menu **Fichier** pour afficher les statistiques du casse-tête courant. Vous pouvez également sélectionner **Mots et statistiques de mots** du menu **Mots** pour afficher directement l'onglet **Mots** des statistiques. Les quatre onglets sont :

Général

Affiche les statistiques générales.

Le programme calcule selon que la grille est pangrammatique (contient que des lettres de l'alphabet) utilisant l'alphabet sélectionné dans les [Propriétés de la définition](#). La grille n'est pas classée pangrammatique si au moins une des lettres manque ou si la grille contient des lettres n'appartenant pas à l'alphabet. Cliquez sur le bouton **+** pour afficher d'autres compteurs.

Mots

La liste de gauche affiche la liste des mots de la grille dans l'ordre alphabétique. Cliquez sur n'importe quel mot pour qu'il soit sélectionné dans la grille. La liste de droite affiche le graphique des fréquences des longueurs de mots - cliquez sur une ligne pour sélectionner tous les mots de cette longueur dans la grille.

Cliquez sur le bouton **Sélectionner les mots absents de la liste** pour sélectionner les mots n'étant pas présents dans la liste de mots que vous avez paramétrée pour la vérification d'orthographe. La liste de mots est définie dans la fenêtre [Emploi des listes](#). Si certains mots sont incomplets (affichés avec un "?" à la place d'une ou plusieurs lettres) le programme mettra en évidence les mots n'ayant aucune correspondance avec la liste de vérification.

Mots similaires

Cette liste affiche tous les mots de la grille contenant au moins un groupe de lettres en commun. Le groupe de lettres en commun est affiché en rouge, et les mots avec le plus de séquences en commun sont listés en premier. C'est très utile pour vérifier que vous n'utilisez pas des mots qui se ressemblent trop, même si ils ne sont pas exactement identiques. Cliquez sur une ligne pour sélectionner dans la grille les mots listés sur cette ligne.

Le [Remplisseur professionnel de grille](#) a une option **Empêcher la répétition de sous-chaine dans différents mots** qui peut être activée pour empêcher que des mots similaires soient utilisés simultanément dans la grille lors du remplissage.

Mots accidentels

Voir l'aide des [Mots accidentels](#) pour plus de détails.

Lettres

Cette page montre le nombre de fois qu'une lettre a été utilisée dans une grille, et toute autre lettre de l'alphabet ([Propriétés d'une définition](#)) qui n'ont pas été utilisées. Vous pouvez cliquer sur n'importe quel nombre de lettres pour les sélectionner dans la grille.

Vérifier le style

Sélectionnez une des options de **Vérifier le Style** du menu **Grille** pour colorer les cases dans la grille qui ne sont pas conformes d'après les modèles standards de la plupart des grilles utilisées.

Pour le style **Américain**, chaque lettre doit avoir deux mots qui la traversent, et les mots de deux lettres ne sont pas autorisés. Toutes les cases non-conformes seront colorées pour que vous puissiez corriger la structure de la grille.

Pour le style **Cryptique/Rapide**, une lettre sur deux dans chaque mot doit avoir un mot à son intersection. Ce standard correspond généralement à celui utilisé par les journaux, par contre d'autres publications peuvent autoriser moins d'intersections pour les lettres. Les mots de deux lettres ne sont pas autorisés non plus.

Sélectionnez l'option **Mots de 2 lettres** si vous voulez simplement interdire les mots de deux lettres, sans aucune des contraintes citées ci-dessus.

Utilisez l'option **Personnalisé** si vous souhaitez déterminer exactement quelles règles sont appliquées.

L'option de vérification du style peut être sauvegardée en utilisant un [Modèle](#) pour la création de casse-têtes dans le futur.

Fonctions DTP avancées

Le publieur avancé de Crossword Compiler intègre les objets DDE (Dynamic Data Exchange). Cela vous permet d'écrire facilement des macros ou des programmes de publication basés sur les fichiers Crossword Compiler. Par exemple, votre macro ou programme peut parcourir une liste de fichiers, et pour chaque fichier copier le casse-tête et les définitions dans le presse-papier, les insérer dans un programme de publication, créer une nouvelle page, et ainsi de suite.

L'objet DDE à utiliser est **control**; L'application est **ccw**. Crossword Compiler accepte les macros au format suivant :

[Command1(Params1)][Command2(Params2)][.....

Les commandes et paramètres disponibles sont :

Commandes	Parametres	Exemple
Open	"NomDuFichier" (doit être entre apostrophes)	[Open("C:\CCW\My Crossword")]
Open	"NomDuFichier", "Template"	[Open("C:\CCW\My Crossword","Italian")]
Close	Aucun	[Close()]
Quit	Aucun	[Quit()]
Print	Aucun	[Print()]
Export	Aucun Nombre 0-12	[Export()] [Export(2)]
	"Export setting", "NomDuFichier"	[Export("PDF - solution","c:\ccw\my puzzle.pdf")]
ExportGroup	"Export group", "NomDuFichier"	[ExportGroup("My Exports","c:\ccw\my puzzle.zip")]

Open ouvre le fichier spécifié. L'argument optionnel spécifie le [modèle](#).

Close ferme le casse-tête ouvert

Quit ferme Crossword Compiler

Print affiche la fenêtre [Imprimer](#) pour le casse-tête actif.

Export sans paramètre affiche la fenêtre [Export](#).

Export avec 2 paramètres exporte au format d'export spécifié le fichier spécifié

Export avec un paramètre copie le casse-tête dans le presse-papier avec les paramètres suivants :

- 0 - Casse-tête
- 1 - Solution
- 2 - Solution numérotée
- 3 - Mots codés (dans les mots codés)
- 4 - Solution de mots codés (dans les mots codés)
- 5 - Solution texte de mots codés (dans les mots codés)
- 6 - Définitions
- 7 - Réponses
- 8 - Explications
- 9 - Mots de remplissage
- 10 - Liste de mots
- 11 - Casse-tête avec mot clé (si la grille a un mot clé)
- 12 - Solution avec mot clé (si la grille a un mot clé)

Casse-tête, solution and solution numérotée, mots codés et solution de mots codés sont copiés comme image (metafile), les autres sont copiés au format Texte enrichi.

Export Groupé sauvegarde un [format d'export groupé](#) spécifique avec le nom de fichier de base (l'extension n'a pas d'importance si le groupe est paramétré pour être zippé, dans ce cas l'extension sera .zip).

Voir aussi [Export](#) pour savoir comment exporter les formats et les groupes.

Table of Contents

Comment faire un mot croisé ?	1
Ouvrir et créer des casse-têtes	1
Ouvrir un casse-tête existant	2
Modèles de Mots-croisés	3
Types de casse-têtes	1
Barrés	4
Mots-fléchés	5
Codés	6
Vocabulaire	7
Formes	8
Standard (Américain, cryptique, rapide...)	9
Style français	10
Sudoku	11
Recherche de mots	12
Créer et éditer une grille	1
Utiliser un modèle de grille	18
Editer la grille	19
Commandes au clavier	20
Souris	21
Barre d'outils	22
Symétrie de la grille	23
Propriétés de la grille	24
Propriétés de la case	27
Cases définition	28
Police de la grille	29
Compléter les blocs	30
Inverser le casse-tête	31
Supprimer les blancs	32
Créer un mot serpent	33
Utiliser des mots-clés	34
Bibliothèques de grilles	1
Utiliser un modèle de grille	35
Ajouter à la bibliothèque de grilles	36
Extraire des modèles de grilles depuis des fichiers	37
Mettre les mots dans la grille	1
Créer des casse-têtes de vocabulaire	38
Créer des casse-têtes de recherche de mots	12
TrouverAuto	111
Trouver les mots	44
RemplirAuto	113
Compléter la grille	47
Le Remplisseur de grille Professionnel	1
A propos du Remplisseur de grille Professionnel	50
Compléter une grille avec la sélection manuelle de mots	60
Placer un thème de mots	62
Ecrire les définitions	1

Editeur de définitions	63
Vérifier et éditer les définitions	65
Cases définition	28
Format des solutions	66
Propriétés des définitions	67
Définitions liées	69
Trouver des anagrammes	70
Trouver des indicateurs d'anagrammes	71
Trouver des indicateurs de lettres	72
Bases de définitions	1
A propos des Bases de définitions	73
Gestionnaire de Base de données	74
Les utiliser pour créer un casse-tête de vocabulaire	38
Imprimer	1
Imprimer le casse-tête	75
Imprimer/Exporter Feuille de travail	76
Entêtes d'impression	77
Configuration imprimante	78
Publication assistée par ordinateur	1
Publication assistée par ordinateur	79
Copier dans le presse-papier	80
Exporter des casse-têtes	81
Créer des pages web	1
Publier sur internet	87
Mots-croisés interactifs	140
Page web imprimable	91
Créer vos propres modèles HTML	92
Propriétés de l'applet de Résolution	94
Gérer les listes de mots	1
A propos des listes de mots	97
Liste de thèmes	98
Gestionnaire de listes de mots	99
Voir les listes de mots	100
Créer une liste	101
Ajouter et supprimer des mots	102
Ajouter des fichiers texte	103
Ajouter des listes entre elles	104
Score des mots dans la liste	105
Changer les scores des mots	106
Jeux de caractères	107
Convertir des listes de mots	108
Référence	1
Glossaire des mots-croisés	109
Support client et mises à jour	110