

## **Méthode de sauvegarde et de projection de données au format .PBN fondée sur le logiciel libre d'accès *WBridge5***

Développé par : **Bernard GLORIE** – Club d'Audruicq – Comité des Flandres

Avec le soutien de : **Josée FLAVIGNY** – VP Comité des Flandres

**Michel GOUY** - Comité des Flandres - Animateur national Bridge Scolaire

**Jean-Pierre DESMOULINS** – Directeur de l'U.B.

### **1 – Fichiers de sauvegarde des données de bridge**

Il existe un petit nombre de formats standards pour sauvegarder les données de bridge :

- les Fichiers .DUP sont en général utilisés pour dupliquer les données de bridge avec une machine. C'est par exemple le format utilisé par FFBClubNet pour les simultanés. Les fichiers .DLM, utilisés également par la FFB, ne sont que des fichiers .DUP améliorés, possédant un certain nombre de renseignements complémentaires du type : date et lieu du tournoi, etc. Ces fichiers comportent en général de nombreuses données, car ils servent principalement à la duplication d'une série de données.

- Les fichiers PBN (Portable Bridge Notation) sont utilisés par la majorité des programmes de Bridge *GotoBridge*, *G.I.B.*, *Wbridge5* et permettent la sauvegarde d'une donnée, comprenant l'origine, le donneur, la vulnérabilité, le diagramme avec les 4 jeux, les enchères, le contrat, le déclarant, l'entame et les cartes jouées successivement.

Ces fichiers sont des fichiers texte et peuvent donc être consultés à l'aide d'un éditeur de texte, tel le *Bloc-Note* de Windows

Ces fichiers peuvent comporter de nombreuses données, mais on les utilise principalement avec une seule donnée, pour simplifier

- Les Fichiers .LIN utilisés par BBO, qui sont également des fichiers texte, mais disposent en plus d'un mini-langage de programmation, qui est interprété par le logiciel *NetBridgeVu*, la liseuse de BBO.

- Les fichiers BRI (*Wbridge5*), .PXX (*Wbridge5*), DAT (*Deep Finesse*) rarement utilisés.

L'U.B. vous conseille la sauvegarde des données avec le format libre .PBN, qui paraît aujourd'hui la plus pérenne. Elle permet la saisie par plusieurs logiciels, dont le logiciel gratuit du français Yves COSTEL, *WBridge5*.

### **2 – Installation du logiciel *WBridge5***

Rechercher *WBridge5* sur un moteur de recherche ou utiliser l'adresse :

<http://www.wbridge5.com/>

Télécharger [Wbridge5 version 5.12](#) (1.3 Mo)

Exécuter le fichier *wbridge5\_setup.exe*

Répondre oui ou suivant aux différentes questions posées par le programme d'installation.

Le programme d'installation crée un répertoire wbridge5 sur C:/ et installe le programme Wbridge5.

On peut lire le fichier Lisez-moi, installer un raccourci sur le bureau ou dans la barre de lancement rapide.

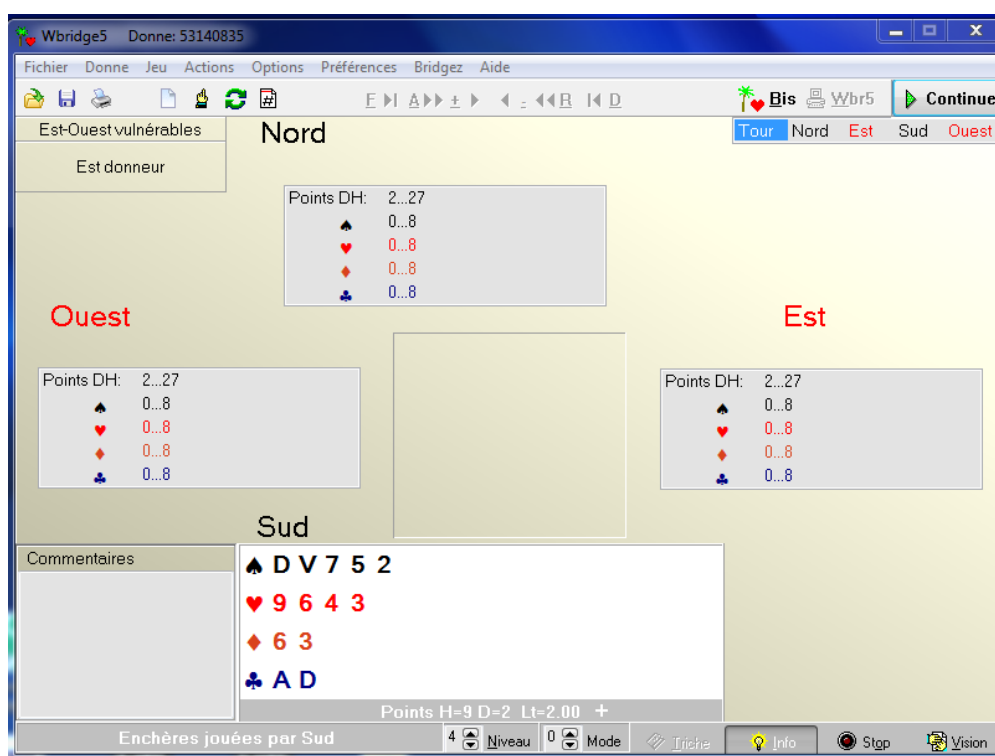
Le programme, conçu par Yves COSTEL, est gratuit et fonctionne sous Windows 5, Windows XP, Windows Vista, Windows 7, Windows 8 & 10

### 3 – Création d'une donne .PBN

Avant de lancer le programme, nous vous proposons de créer préalablement un répertoire spécialisé dans le répertoire « Mes documents », nommé « Mes donnes » par exemple avec des sous-répertoires de plus en plus spécialisés du type « Plan de jeu à Sans-Atout », puis « Hypothèse de nécessité » afin d'obtenir un classement des donnes judicieux.

Une autre solution, plus adaptée pour pouvoir retrouver facilement les donnes par thèmes d'enchères et de jeu de la carte, est de donner une simple cote à une donne et de conserver dans une base de données annexe les différents thèmes abordés par cette donne. Cette solution est conseillée par l'UB.

Au lancement, le programme apparaît comme suit :



À chaque lancement du programme, une donne nouvelle apparaît systématiquement . Il ne faut pas en tenir compte et elle ne sera pas conservée.

On clique sur « *Donne* », puis sur « *Donne manuelle* » dans le menu déroulant.


Une nouvelle fenêtre apparaît :


Il suffit alors de renseigner en cliquant le donneur éventuel, la vulnérabilité éventuelle et les différentes mains en cliquant sur les différentes cartes souhaitées dans les différentes mains.

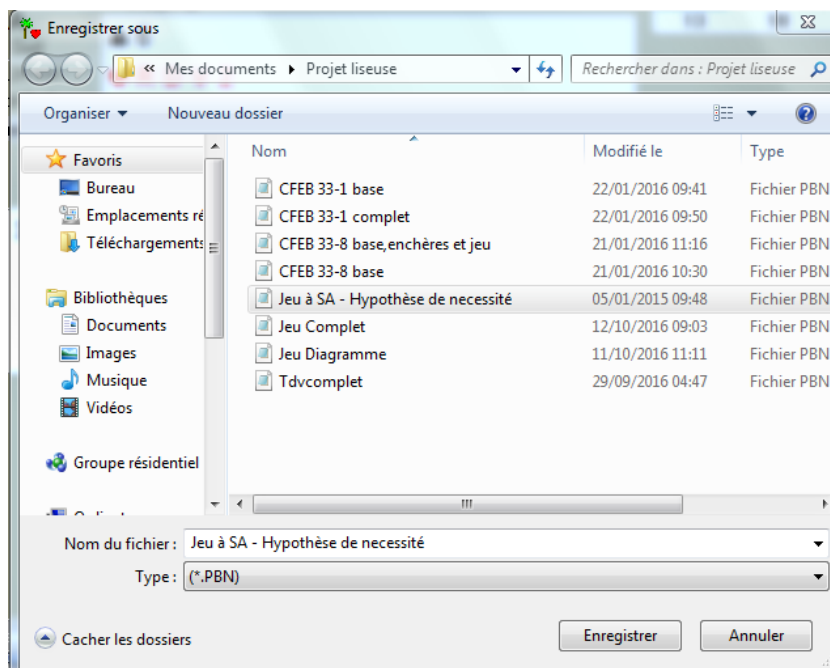
Les cartes affectées à une main apparaissent avec une taille plus grande dans la main concernée et disparaissent automatiquement des autres mains.

L'ordre de définition des différents jeux est indifférent et on peut aussi passer d'un jeu ou d'une couleur à l'autre indifféremment.

En cas d'erreur, on peut corriger l'affectation de la mauvaise carte dans un jeu par un nouveau clic sur cette carte dans le jeu concerné, qui retrouve sa petite taille originelle, et réapparaît dans les autres jeux.

Après saisie des diagrammes, nous vous conseillons d'utiliser la touche  pour amener le déclarant en Sud, comme dans la plupart des donnes figurant dans les livres, afin de se conformer à la présentation habituelle.

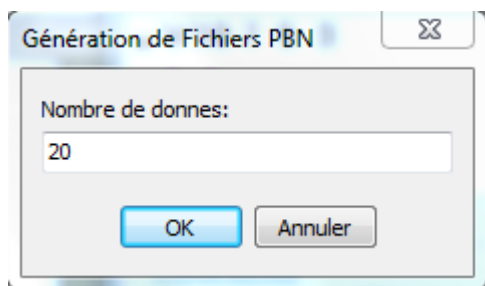
Lorsque les diagrammes sont corrects, il faut alors sauvegarder ce fichier dans le répertoire « Mes donnes » déjà créé, et dans le sous-répertoire adéquat par la fonction « Enregistrer » par un clic sur le bouton .



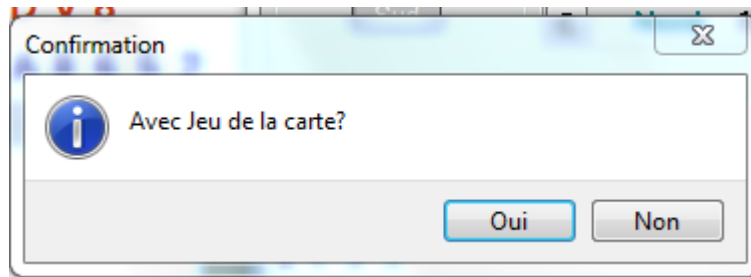
Le logiciel propose le dernier répertoire utilisé qu'on peut éventuellement changer et demande un nom de fichier, qu'on choisit le plus descriptif possible de la donne – on tape ici « Jeu à SA – Hypothèse de nécessité » dans cet exemple ou d'un numéro croissant ou d'une date représentative (en respectant les conventions habituelles de nom de fichier).

L'extension de fichier imposée est toujours .PBN

Petite saisie supplémentaire : il faut alors dire que ce fichier ne comporte qu'une seule donne, en tapant 1, alors que le logiciel en propose 20 dans l'écran suivant.



Répondre alors « Non » à la proposition d'ajouter le jeu de la carte



Le logiciel nous ramène à l'écran principal.

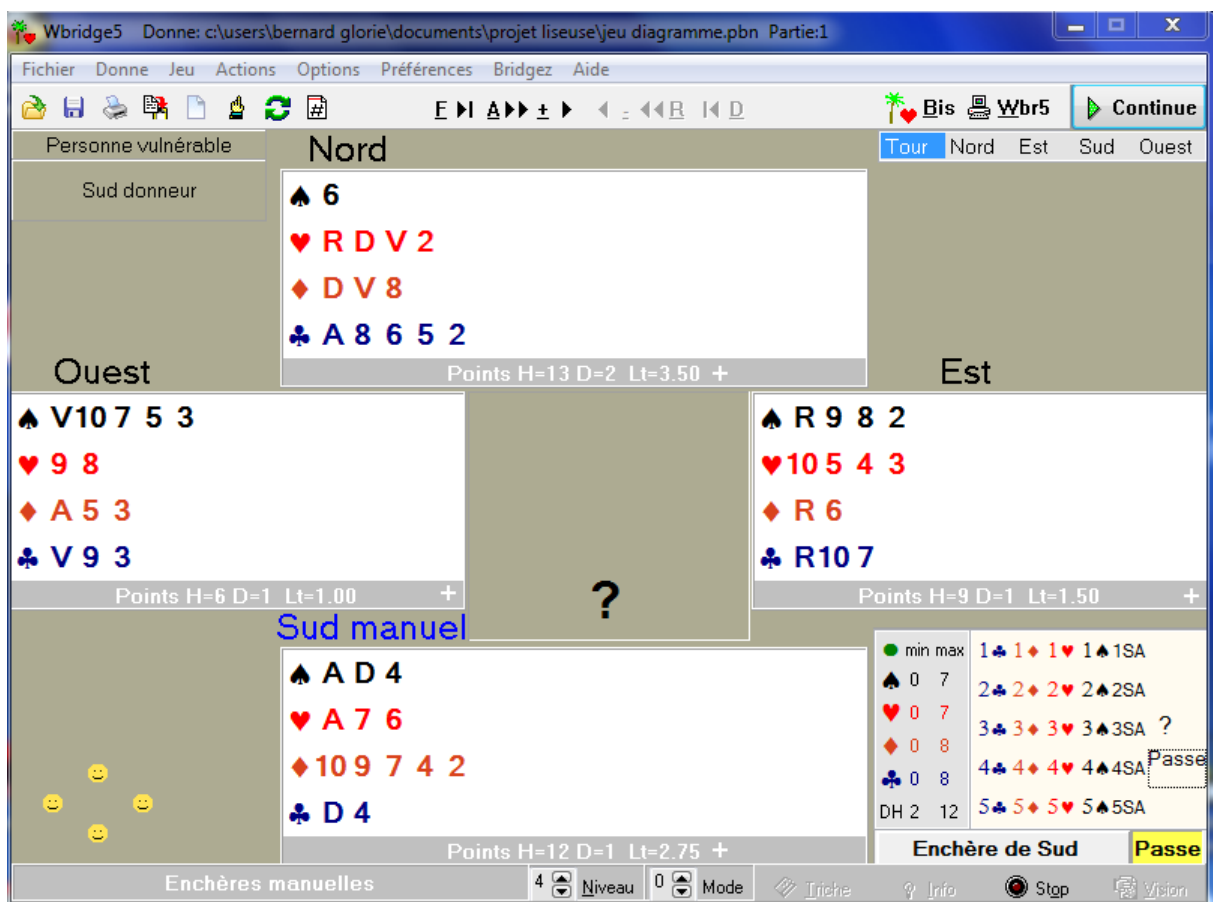
On passe alors en Jeu manuel.

Il faut alors ouvrir le fichier préalablement sauvegardé pour pouvoir tester la donne et la sauvegarder lorsqu'elle est validée :

On lance la séquence d'enchères en appuyant sur la touche



Et la fenêtre enchère apparait en bas de l'écran à droite, les enchères saisies apparaissant en haut à droite, comme dans l'écran suivant.



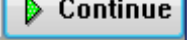
Un point d'interrogation apparait en face du donneur et on clique sur l'enchère du donneur, qui apparait sur la séquence d'enchères en haut à droite. et ce jusqu'à la fin de la séance d'enchères.

On peut corriger la séquence d'enchères avec les 3 boutons



- avec le bouton « Retour arrière », on retourne d'un palier
- avec le bouton « Rembobinage on retourne d'un tour
- avec le bouton « Début », on revient au début des enchères

Après la séquence d'enchères, qui se termine automatiquement par les 3 « Passe »

finiaux, on reclique sur  pour saisir le jeu de la carte en commençant par l'Entame, ainsi que les différentes cartes jouées.

Ainsi à la fin de la 1<sup>ère</sup> levée, on a l'écran suivant, avec :

- Rappel de la vulnérabilité, du contrat et du déclarant en haut à gauche
- Nombre de levées jouées, gagnées par le déclarant et la défense
- Indication des cartes jouées à chaque levée
- Le jeu du mort, en grisé

**Wbridge5** Donne: c:\users\bernard glorie\documents\projet liseuse\jeu diagramme.pbn Partie:1

Fichier Donne Jeu Actions Options Préférences Bridgez Aide

Personne vulnérable  
Contrat **3SA**  
déclaré par Sud

**Nord**

♠ 6  
♥ R D V 2  
♦ D V 8  
♣ A 8 6 5

**Ouest** 2♣ 3♥ -

♠ V10 7 5 3  
♥ 9 8  
♦ A 5 3  
♣ V 9

**Sud**

♠ A D 4  
♥ A 7 6  
♦ 10 9 7 4 2  
♣ D

**Est manuel**

♠ R 9 8 2  
♥ 10 5 4 3  
♦ R 6  
♣ R 10


Pli Nord-Sud Est-Ouest  
1 0 1

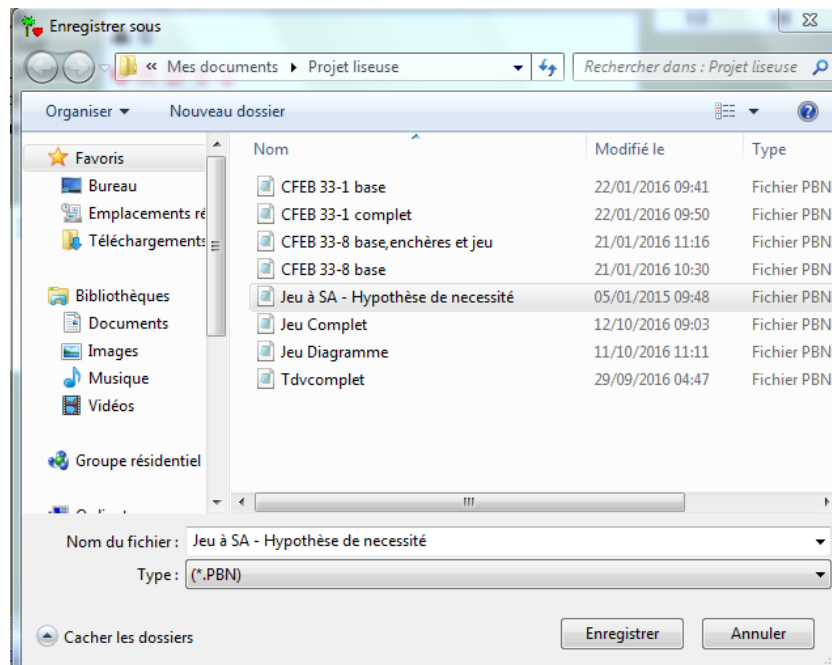
Pli Nord Est Sud Ouest  
1 2♣ 7♣ 4♣ 3♣

Donneur 1♦ 2SA 3SA

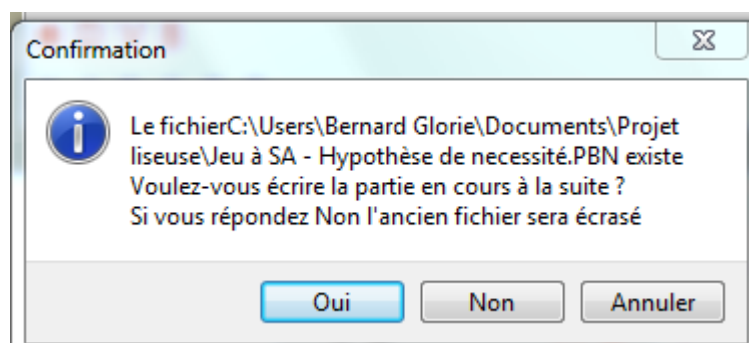
Jeu de la carte Manuel 4 Niveau 0 Mode Iriche Info Stop Vision

On peut ainsi essayer différents jeux de la carte pour vérifier le bon plan de jeu. Lorsque celui-ci est vérifié, on peut alors rentrer l'ensemble du jeu de la carte jusqu'à la dernière levée.

Il faut alors sauvegarder la donne par le bouton Enregistrer , qui appelle l'écran suivant :



Et on obtient l'écran de confirmation suivant :



Où il faut répondre « Non »

Le Fichier .PBN est alors sauvegardé (dans notre exemple « Jeu à SA – Hypothèse de nécessité .PBN »)

#### 4 – Analyse du Format de fichier .PBN

Le fichier .PBN obtenu est un fichier Texte pouvant être lu simplement par un éditeur de texte du type Bloc-Note de *Windows*

On voit alors apparaître le fichier suivant :

```

[Event "#"]
[Board "1"]
[Dealer "S"]
[Date "2016.10.12"]
[North "Joueur"]
[East "Joueur"]
[South "Joueur"]
[West "Joueur"]
[Vulnerable "None"]
[Deal "N:6.KQJ2.QJ8.A8652 K982.T543.K6.KT7 AQ4.A76.T9742.Q4
JT753.98.A53.J93"]
{
    Nord
    P: 6
    C: R D V 2
    K: D V 8
    T: A 8 6 5 2
    Ouest
    P: V10 7 5 3
    C: 9 8
    K: A 5 3
    T: V 9 3
    Est
    P: R 9 8 2
    C:10 5 4 3
    K: R 6
    T: R10 7
    Sud
    P: A D 4
    C: A 7 6
    K:10 9 7 4 2
    T: D 4
}
[Declarer "S"]
[Contract "3NT"]
[Result "10"]
[Score "NS 430"]
[Auction "S"]
1D PASS 2C PASS
2NT PASS 3H PASS
3NT PASS PASS PASS
{enchères à deux}
[Play "W"]
S5 S6 SK SA
H9 HK H5 H6
C3 C2 CK C4
S3 D8 S9 SQ
C9 C5 C7 CQ
H8 H2 H3 HA
D3 HQ H4 H7
D5 HJ HT D2
CJ CA CT D4
S7 C8 S2 S4

```

Les données de base de la donne apparaissent entre crochets [ ] avec les mots réservés aisément compréhensibles

Les jeux de la donne sont décrits entre crochets [Deal "N:...."] avec le mot réservé Deal, suivi du jeu de Nord ("N...") dans l'ordre Pique, Cœur, Carreau et Trèfle avec des lettres symbolisant les cartes anglaises (A : Ace K : King, Q : Queen, J : Jack T : Ten) séparés par des points

La partie suivante est placée entre parenthèses {...} et il s'agit donc d'un commentaire qui n'est pas obligatoire dans le fichier. C'est Wbridge5 qui ajoute cette représentation de la donne suivant le format classique avec des cartes Françaises, et cette visualisation de la donne nous sera utile par la suite.

Figurent alors les données du contrat final (Déclarant, Contrat , Résultat, et le Score avec des mots réservés entre crochet [ ]

WBridge5 ajoute alors un autre commentaire {enchères à deux} inutile pour nous Enfin, après le mot réservé [Play ..] qui précise l'entameur "W", les cartes jouées (en notation cartes anglaises) sont alors énumérées par levée à chaque ligne, la première carte de la levée suivante étant celle du joueur ayant emporté la levée, comme dans la réalité.

Il faut noter qu'il est possible d'ajouter en tout lieu de ce fichier des commentaires entre les parenthèses {...}, qui ne seront pas pris en compte lors de la lecture du fichier par WBridge5, mais pourront être utile pour les enseignants qui voudraient lire ces fichiers .PBN avec un éditeur de texte.

## 5 – Utilisation de wbridge5 pour l'enseignement

On peut utiliser wbridge5 pour l'enseignement, mais le logiciel ne peut rejouer la donne enregistrée sous un fichier .PBN et on lui préférera donc la liseuse BBO, beaucoup plus complète, qui utilise au départ les mêmes fichiers .PBN et que nous proposons dans un autre document.

Cependant ce logiciel peut avoir 3 utilisations :

- Un mode révision, où le bridgeur ou l'enseignant refait la donne pour bien s'en imprégner.
- Un mode liseuse, où l'enseignant développera à l'écran ou en projection la donne qu'il saura jouer tout en posant aux élèves les questions et en leur donnant les explications complémentaires
- Enfin, un mode apprentissage utilisable par les élèves en salle informatique leur permettant de faire leurs propres enchères et leur propre jeu de la carte avant relecture de la donne complète par l'enseignant avec explications verbales complémentaires

## 6 – Création de bibliothèques de données

L'U.B. privilégiant la saisie des données sous ce format .PBN, si vous estimez que la donnée inventée et saisie présente un réel intérêt pédagogique, nous vous invitons à transmettre à l'U.B. le fichier .PBN correspondant, enrichi d'un maximum de commentaires, en acceptant son utilisation par l'U.B. pour sa mission d'enseignement.

Adresse d'envoi : [jean-pierre.desmoulins@web.ffbridge.net](mailto:jean-pierre.desmoulins@web.ffbridge.net)

*Vous trouverez sur le site FFB dans la section Documents / [UB] Outils pour l'enseignement, les données des programmes d'enseignement jeunesse au format PBN et LIN au fur et à mesure de leur création.*