

Introduction

1 Le package Scrabble

1.1 Source

Certaines idées viennent de <https://tex.stackexchange.com/questions/194780/tikz-drawing-a-rectangle-with-spikes-on-borders>, avec une proposition de Mark Wibrow.

Le package a ensuite été *construit* et *modestement enrichi* autour de styles et méthodes proposées par Mark Wibrow.

1.2 Chargement du package, packages utilisés

Le package Scrabble se charge dans le préambule via la commande :

```
\usepackage{Scrabble}
```

Code \LaTeX

Il est compatible avec les compilations usuelles en latex, pdflatex, lualatex ou xelatex.

Il charge les packages et bibliothèques suivantes :

- tikz avec les bibliothèques `<calc>` et `<shapes.geometric>` ;
- pgf et pgffor ;
- xstring, xparse, simplekv et listofitems.

1.3 « Philosophie » du package

L'idée est de proposer, grâce à des commandes en *TikZ*, des commandes ou environnements pour présenter un plateau de Scrabble™ :

- *autonome* ;
- dans un *environnement* avec rajout éventuel de mots.

```
%commande autonome pour afficher le plateau (vide)
\PlateauScrabble<langue>[clés]

%environnement francisé, avec clés en français, avec mot(s)
\begin{EnvScrabbleFR}<langue>[clés]
  \ScrabblePlaceMot[orientation]{mot}{coordonnées de la case de départ}
  \ScrabblePlaceMot[orientation]{mot}{coordonnées de la case de départ}
\end{EnvScrabbleFR}
```

Code \LaTeX

1.4 Langues

Les commandes, environnements et clés proposées le sont en version française (et anglaise, voir fin de la doc), et les cases et points peuvent être affichées en :

- français (code ISO 639-1 FR) ;
- anglais (code ISO 639-1 EN) ;
- allemand (code ISO 639-1 DE) ;
- espagnol (code ISO 639-1 ES).

2 Commandes, clés et options

2.1 Le plateau seul

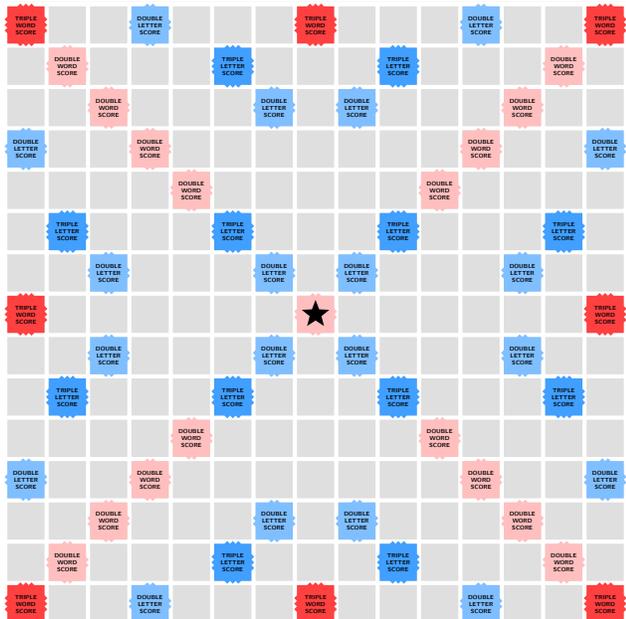
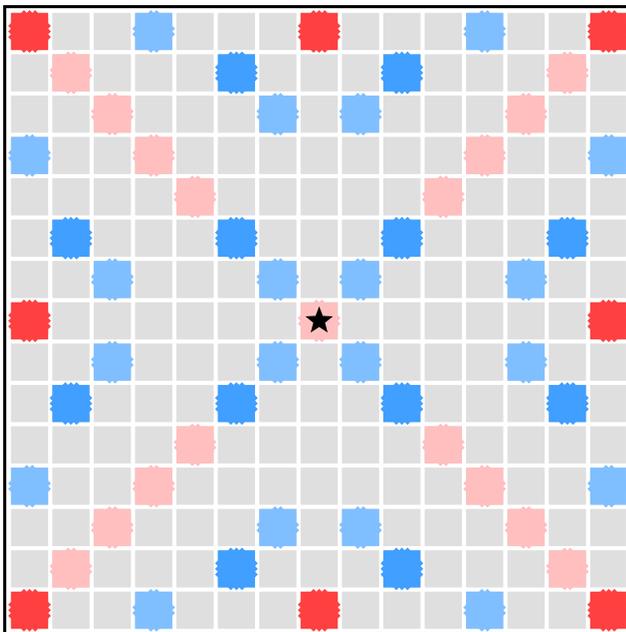
Le premier argument, *optionnel*, entre $\langle \dots \rangle$ est la **(langue)** d’affichage peut-être choisie parmi :
 $\langle \text{FR} \rangle$ (français, par défaut), $\langle \text{EN} \rangle$ (anglais), $\langle \text{DE} \rangle$ (allemand) et $\langle \text{ES} \rangle$ (espagnol).

Le second argument, *optionnel*, entre $[\dots]$ propose les **(clés)** :

- $\langle \text{Echelle} \rangle$ pour spécifier l’échelle d’affichage (l’unité de base étant 1 cm) ; défaut : $\langle 1 \rangle$
- $\langle \text{Echellelabels} \rangle$ pour spécifier l’échelle d’affichage des labels ; défaut : $\langle 1 \rangle$
- le booléen $\langle \text{Cadre} \rangle$ pour afficher un cadre autour du plateau ; défaut : $\langle \text{true} \rangle$
- le booléen $\langle \text{Labels} \rangle$ pour afficher le *nom* des cases ; défaut : $\langle \text{true} \rangle$
- le booléen $\langle \text{Aide} \rangle$ pour afficher une aide pour repérer les cases ; défaut : $\langle \text{false} \rangle$

```
\PlateauScrabble[Labels=false,Echelle=0.55]\\ %plateau sans le nom des cases  
\PlateauScrabble<EN>[Echelle=0.55,Cadre=false] %plateau en anglais, sans cadre
```

Code *LaTeX*



2.2 Le plateau avec des mots

Il s'agit dans ce cas d'utiliser l'environnement ainsi que la commande spécifique pour placer les mots.

En ce qui concerne les options de l'environnement, ce sont les mêmes que pour la commande autonome.

Pour le placement des mots :

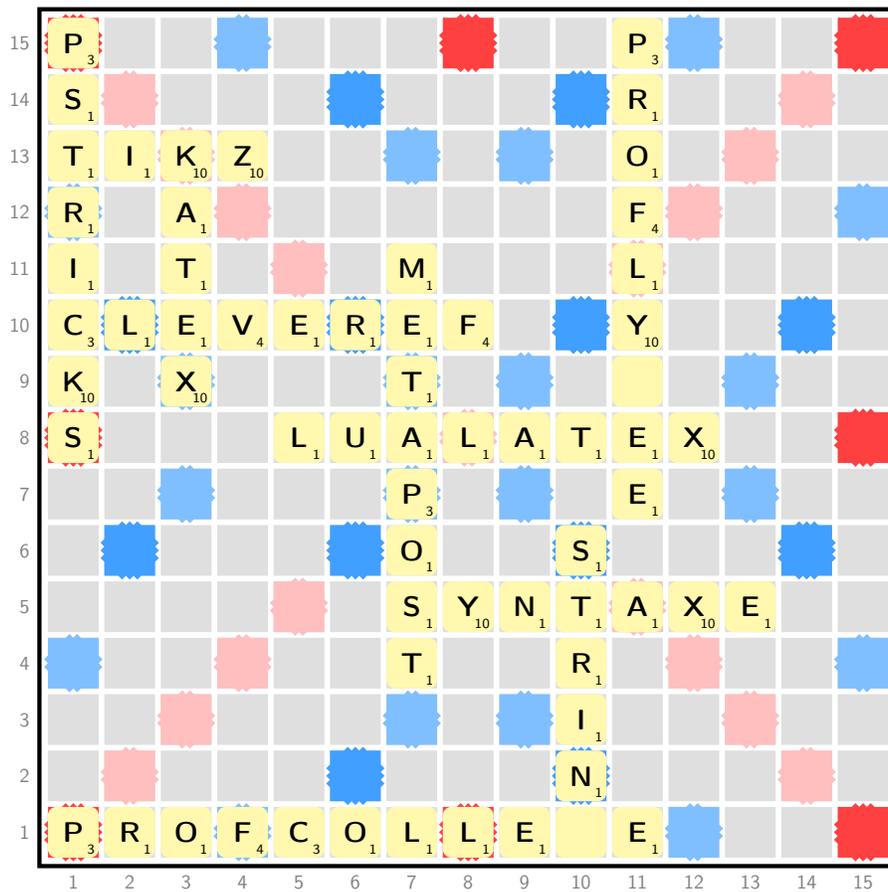
- le premier argument, *optionnel*, entre [...] est l'orientation du mot, à choisir entre **<H>** (par défaut) et **<V>** (en fait toute autre lettre que **<H>** !);
- le deuxième argument, *obligatoire*, entre {...}, est le mot à placer, en majuscules ou minuscules;
- le dernier argument, *obligatoire*, entre {...}, correspond aux coordonnées de la case sur laquelle sera placée le début du mot (la case (1,1) étant la case au bord Bas/Gauche).

Remarque 1 : la langue choisie permettra également d'avoir les jetons avec le *bon* nombre de points!

Remarque 2 : le *blanc* (ou *joker*) est obtenu par la lettre *.

Code \LaTeX

```
\begin{EnvScrabbleFR}[Echelle=0.75,Labels=false,Aide]
\ScrabblePlaceMot{TIKZ}{1,13}
\ScrabblePlaceMot[V]{pstricks}{1,15}
\ScrabblePlaceMot[V]{KaTeX}{3,13}
\ScrabblePlaceMot{cleverf}{1,10}
\ScrabblePlaceMot[V]{METAPOST}{7,11}
\ScrabblePlaceMot{LUALATEX}{5,8}
\ScrabblePlaceMot[V]{ProfLy*ee}{11,15}
\ScrabblePlaceMot{PROFCOLLE*E}{1,1}
\ScrabblePlaceMot{SYNTAXE}{7,5}
\ScrabblePlaceMot[V]{STRIN*}{10,6}
\end{EnvScrabbleFR}
```

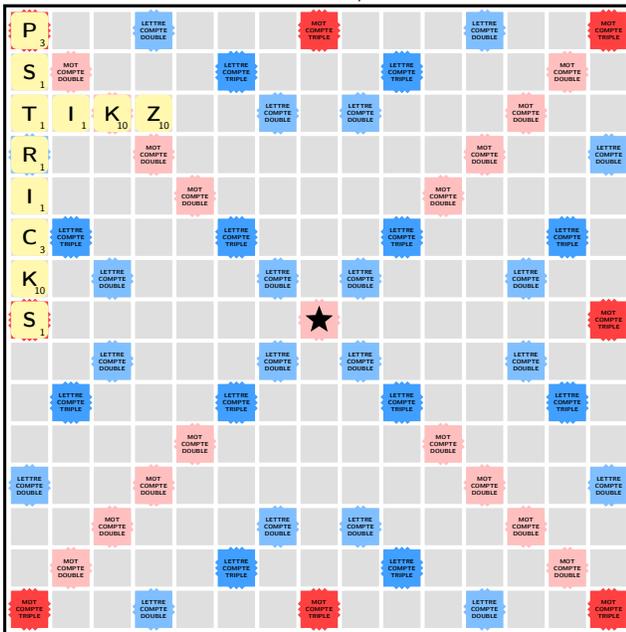


```

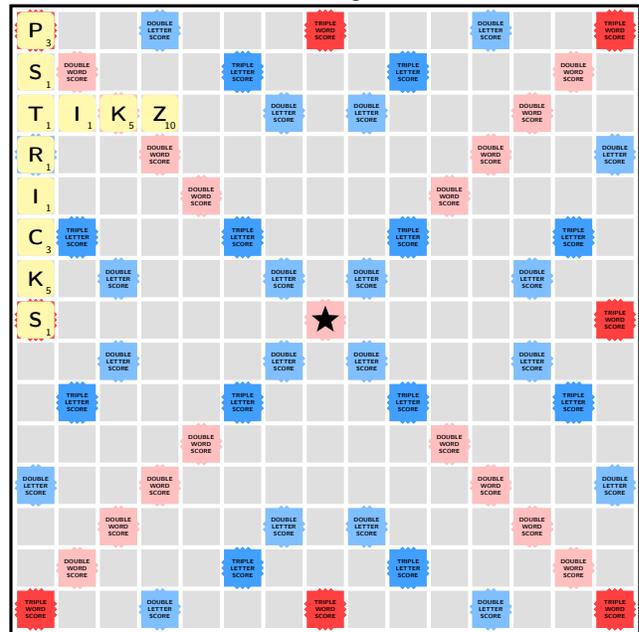
\begin{EnvScrabbleFR}<FR> [Echelle=0.55]
  \ScrabblePlaceMot{TIKZ}{1,13} \ScrabblePlaceMot[V]{pstricks}{1,15}
  \draw (7,15) node[font=\LARGE\sffamily] {Version française} ; %code rajouté
\end{EnvScrabbleFR}~~~~
\begin{EnvScrabbleFR}<EN> [Echelle=0.55]
  \ScrabblePlaceMot{TIKZ}{1,13} \ScrabblePlaceMot[V]{pstricks}{1,15}
  \draw (7,15) node[font=\LARGE\sffamily] {Version anglaise} ; %code rajouté
\end{EnvScrabbleFR}\\\
\begin{EnvScrabbleFR}<DE> [Echelle=0.55]
  \ScrabblePlaceMot{TIKZ}{1,13} \ScrabblePlaceMot[V]{pstricks}{1,15}
  \draw (7,15) node[font=\LARGE\sffamily] {Version allemande} ; %code rajouté
\end{EnvScrabbleFR}~~~~
\begin{EnvScrabbleFR}<ES> [Echelle=0.55]
  \ScrabblePlaceMot{R070S0}{1,12} \ScrabblePlaceMot[V]{pstricks}{1,15}
  \draw (7,15) node[font=\LARGE\sffamily] {Version espagnole} ; %code rajouté
\end{EnvScrabbleFR}

```

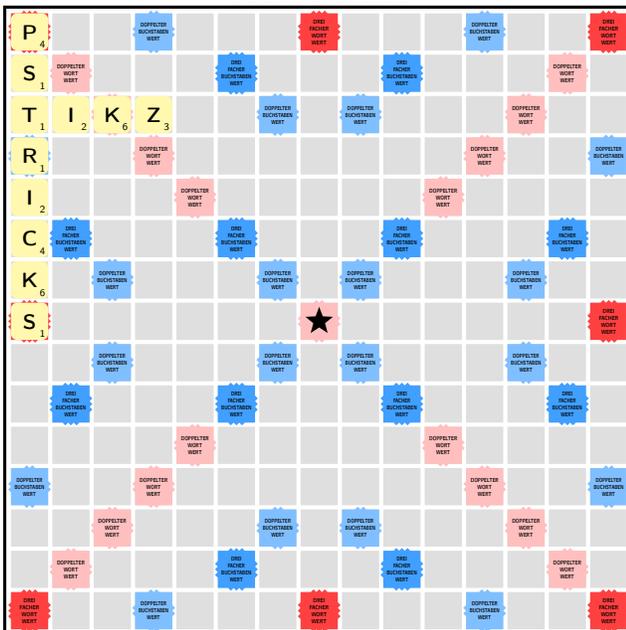
Version française



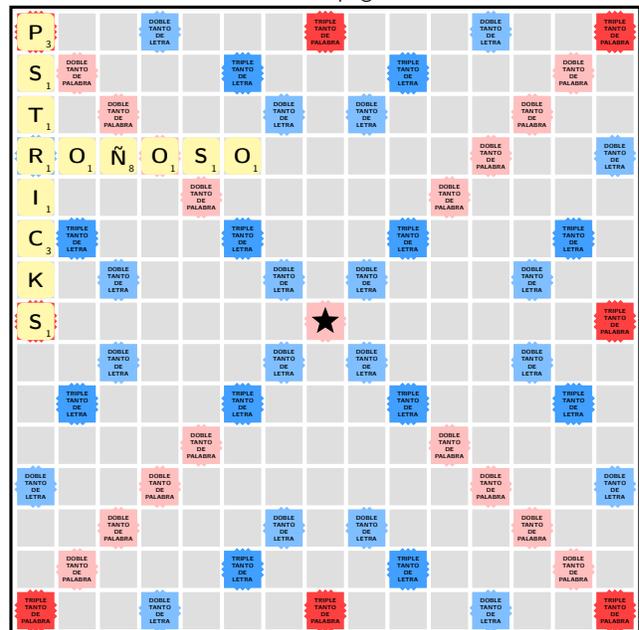
Version anglaise



Version allemande



Version espagnole



2.3 Mot en ligne

Il s'agit ici de proposer une commande pour insérer un mot en mode *en ligne*, avec ajustement automatique de la taille et de la position.

```
%commande pour placer un mot en ligne  
\MotScrabble[clés]{mot}
```

Code \LaTeX

Le premier argument, *optionnel*, entre [...] permet de paramétrer les **clés** :

- **⟨CouleurFond⟩** pour la couleur des cases; défaut : **⟨yellow !40⟩**
- **⟨Police⟩** pour la police des caractères; défaut : **⟨\bfseries\sffamily⟩**
- **⟨CouleurPolice⟩** pour la couleur des caractères; défaut : **⟨black⟩**
- **⟨Langue⟩** pour choisir la langue (pour les nombres de points); défaut : **⟨FR⟩**
- **⟨Offset⟩** pour spécifier un espacement horizontal entre les jetons; défaut : **⟨0.1pt⟩**
- **⟨Echelle⟩** pour spécifier une échelle de base pour les textes; défaut : **⟨0.6⟩**
- **⟨Score⟩** qui est un booléen pour afficher le score de chaque jeton. défaut : **⟨true⟩**

Remarque 1 : le code se charge de positionner le jeton pour un alignement et une mise à l'échelle *satisfaisants* en fonction de la police active.

Remarque 2 : le *blanc* (ou *joker*) est obtenu par le caractère *****.

```
Essai de mot de Scrabble en ligne \MotScrabble{TE*ST} pour voir !
```

Code \LaTeX

Essai de mot de Scrabble en ligne **T**₄ **E**₄ **S**₄ **T**₄ pour voir !

```
{\Huge\sffamily En ligne \MotScrabble[CouleurFond=teal!5,CouleurPolice=orange]{PYTHAG*RE} pour voir !}
```

Code \LaTeX

En ligne **P**₃ **Y**₁₀ **T**₁ **H**₄ **A**₁ **G**₂ **R**₁ **E**₁ pour voir !

```
\scalebox{3}[3]{En ligne \MotScrabble[Langue=EN,Police=\ttfamily,Echelle=0.75]{PYTHAG*RE} pour voir !}
```

Code \LaTeX

En ligne **P**₃ **Y**₄ **T**₁ **H**₄ **A**₁ **G**₂ **R**₁ **E**₁ pour voir !

```
{\LARGE En ligne \MotScrabble[Score=false,Offset=1pt,CouleurFond=orange!50]{PSTRICKS} pour voir !}
```

Code \LaTeX

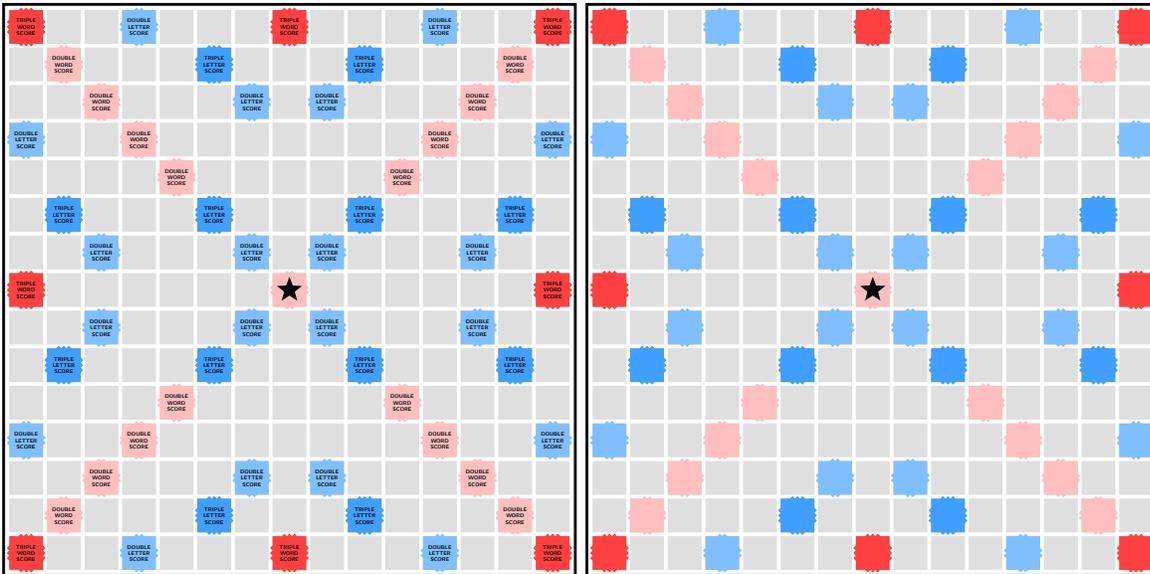
En ligne **P** **S** **T** **R** **I** **C** **K** **S** pour voir !

2.4 Commandes anglaises

Le package ayant potentiellement une portée *internationale*, les commandes existent également en version *anglaise*. Dans ce cas, les **(clés)** sont également à donner en anglais.

```
\ScrabbleBoard[Scale=0.5] \ScrabbleBoard[Labels=false,Scale=0.5]
```

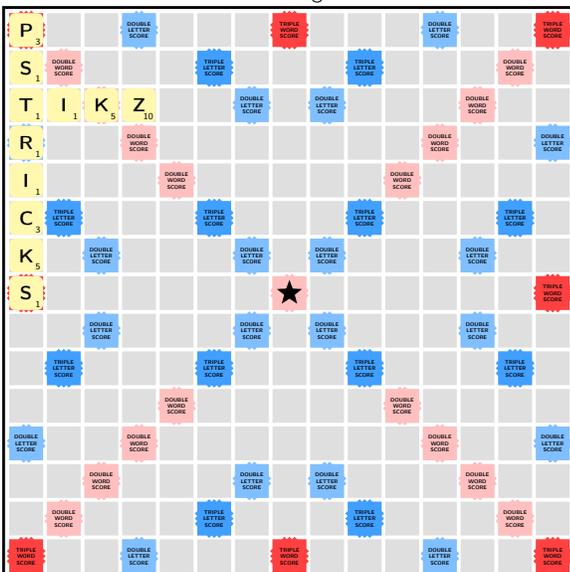
Code \LaTeX



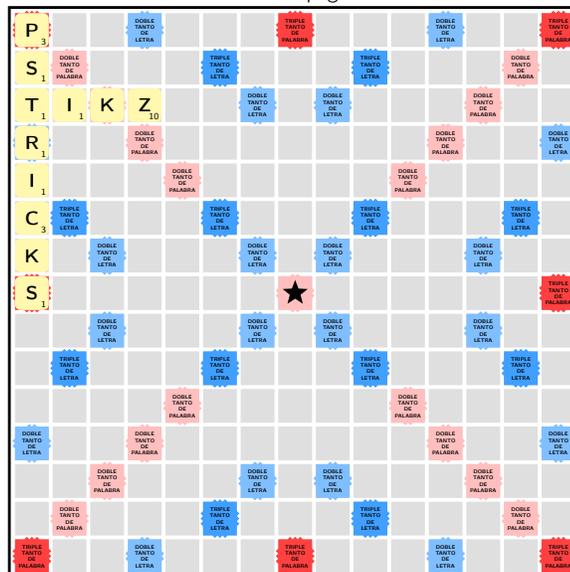
```
\begin{EnvScrabble}[Scale=0.5]
  \ScrabblePutWord{TIKZ}{1,13} \ScrabblePutWord[V]{pstricks}{1,15}
  \draw (7,15) node[font=\LARGE\sffamily] {Version anglaise} ; %code rajouté
\end{EnvScrabble}~~~
\begin{EnvScrabble}<ES>[Scale=0.5]
  \ScrabblePutWord{TIKZ}{1,13} \ScrabblePutWord[V]{pstricks}{1,15}
  \draw (7,15) node[font=\LARGE\sffamily] {Version espagnole} ; %code rajouté
\end{EnvScrabble}
```

Code \LaTeX

Version anglaise



Version espagnole



2.5 Lettres spéciales

Il est possible d'utiliser des jetons spéciaux, pour les langues <DE> et <ES>, mais pour des raisons de compatibilité, les caractères spéciaux sont *codés* par des chiffres :

- 0 code la lettre Ö avec le score 8 ;
- 1 code la lettre Ä avec le score 6 ;
- 4 code la lettre Ü avec le score 6 ;
- 6 code la *lettre* CH avec le score 5 ;
- 7 code la *lettre* Ñ avec le score 8 ;
- 8 code la *lettre* RR avec le score 8 ;
- 9 code la *lettre* LL avec le score 8.

```
{\Huge \MotScrabble[Langue=DE,Police=\ttfamily,Echelle=0.75]{104AAA}}
```

```
{\Huge \MotScrabble[Langue=ES,Police=\sffamily,Echelle=0.75]{R070S0689}}
```

Code *LaTeX*



Ä₆ Ö₈ Ü₆ A₁ A₁ A₁
R₁ O₁ Ñ₈ O₁ S₁ O₁ CH₅ RR₈ LL₈

Historique

- v0.1.6 : Correction d'un bug avec les jokers ; améliorations du plateau <DE>
- v0.1.5 : Ajout de lettres spéciales pour <DE> et <ES>
- v0.1.4 : Ajout d'une commande pour placer en *mot* en mode « en ligne »
- v0.1.3 : Meilleure gestion de la saisie des mots (sans virgule, majuscule ou minuscule)
- v0.1.2 : Clé <EchelleLabels> pour modifier l'échelle des noms des cases
- v0.1 : Version initiale