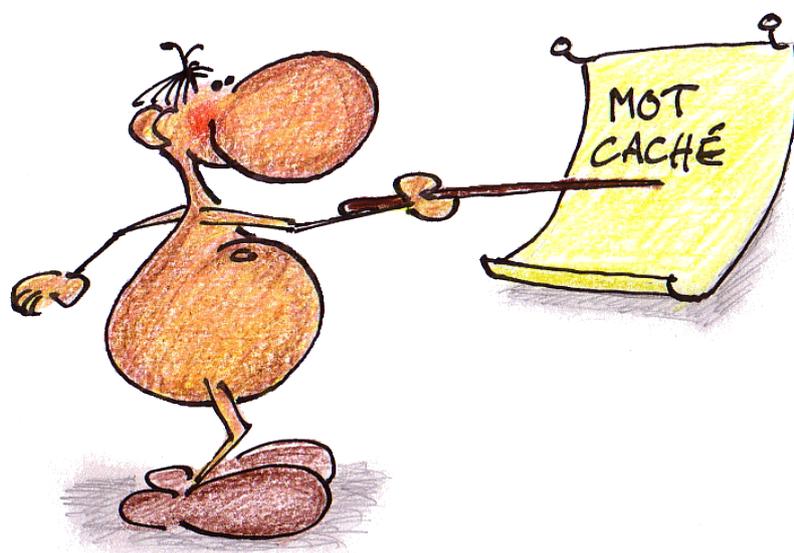


Mot Caché 3

Guide utilisateur

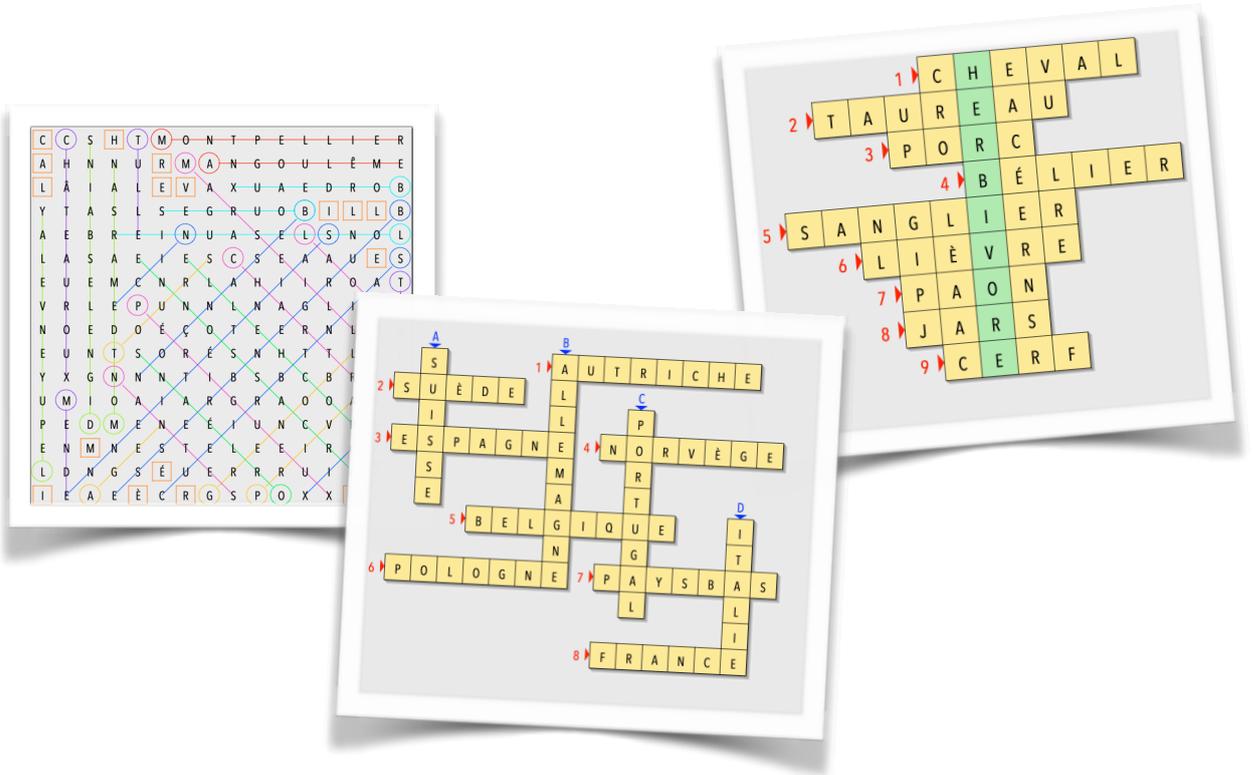


2022

Présentation	3
Démarrage de l'application	4
Structure	5
Entrée des mots	6
Champ Texte ou mots proposés	6
Bouton Recopier.....	7
Bouton Extraire	7
Bouton Echanger.....	7
Bouton Ech. aléa.....	7
Bouton Supprimer.....	7
Bouton Mélanger	7
Menu déroulant Définitions	7
Bouton <- Copier	8
Boutons Tri	8
Boutons Mot caché, Mot croisé, Mot mystère	8
Menu Enregistrer / Enregistrer sous... ..	8
Menu Ouvrir... ..	8
Mot caché	9
Champ Informations	9
Dimensions de la grille.....	10
Options de placement	10
Menu Type de lettres	10
Bouton Placer	11
Fenêtre Mot à cacher.....	11
Mise en forme.....	13
Menu Enregistrer.....	13
Bouton / Menu Imprimer	13
Menus Copier la Grille / Copier le Texte.....	13
Menu Listes.....	14
Menu Jouer.....	14
Insérer une Image	14
Mots Croisés	15
Groupe Lettres visibles.....	15
Bouton Ombre	15
Bouton Caché.....	15
Bouton Sans numéros	16
Cases Couleur	16
Mot Mystère	16
Bouton Définir le mot à trouver.....	16
Champ Informations.....	16
Préférences	17
Historique	18

Présentation

MotCaché3 permet la création, à partir d'une liste de mots, de grilles de mots cachés, de mots croisés (type Scrabble®) ou de mots mystère.



L'introduction des mots peut se faire directement au clavier, par copier/coller, en ouvrant un fichier *MotCaché3* ou en important un ancien fichier *MotCaché2*.

La liste comporte en principe deux colonnes: les mots qui apparaîtront dans la grille et ceux qui serviront de définitions ou d'indices et qui seront imprimés en dessous de la grille.

Il est possible de ne fournir une liste de mots que sur une seule colonne, en particulier pour une grille de mots cachés.

Les grilles générées par l'application sont destinées à être imprimées et se composent de deux pages, l'une destinée à la résolution et l'autre à la correction (feuille de réponses).

MotCaché3 s'adresse principalement à des enseignants désireux de proposer à leurs élèves des exercices de révision sous une forme ludique. Elle permet d'entraîner l'orthographe sans avoir l'air d'y toucher.

Application francophone, *MotCaché3* prend en compte les lettres accentuées dans les grilles.

Démarrage de l'application

Au démarrage, apparaît une fenêtre proposant sous forme de boutons les différentes options de *MotCaché3*.

Si on désire créer une grille à partir d'une nouvelle liste de mots, on choisira le bouton *Créer une nouvelle grille*. On sera alors dirigé sur la fenêtre *Entrée*.

Si on veut utiliser un fichier *MotCaché* déjà enregistré (Liste de mots, Mot caché, Mots croisés ou Mot Mystère), on pressera le bouton *Ouvrir un fichier MotCaché*. La grille sélectionnée sera alors affichée dans la fenêtre correspondante.

Les grilles créées avec *MotCaché2* sont acceptées également.



À chaque fois qu'on ferme une fenêtre de l'application en utilisant le bouton rouge en haut à gauche, on revient à cette fenêtre.

Structure

La fenêtre *Entrée* des mots est le coeur de l'application. C'est là, principalement, qu'on organise les mots qui seront placés dans les grilles.

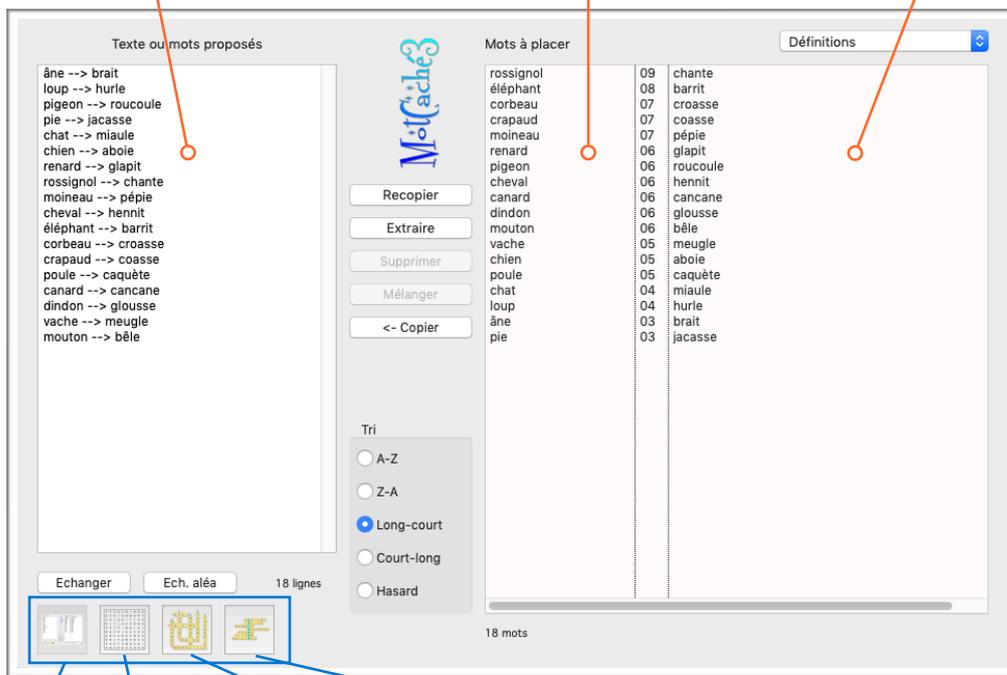
Lorsque le contenu de cette fenêtre semble adéquat, on choisit en bas à gauche le type de grille qu'on souhaite générer.

À tout moment, il est possible de revenir à cette fenêtre *Entrée* pour modifier les mots à placer, si le placement dans une grille ne donne pas satisfaction, ou pour choisir un autre type de grille.

Les mots qu'on a saisi au clavier, copiés/collés, ...

Les mots qui seront placés dans la grille.

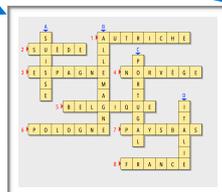
Les définitions qui apparaîtront sous la grille.



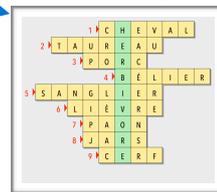
Boutons d'accès aux fenêtres



Mot caché



Mot croisé



Mot mystère

Dans les pages qui suivent, chaque fenêtre est expliquée plus en détail.

Entrée des mots

Recopie le champ de saisie dans le champ de droite

Extrait tous les mots du champ de saisie et les place dans celui de droite

Nombre de lettres du mot à placer

The screenshot shows the MoCa3 interface with the following elements:

- Texte ou mots proposés:** A list of words and their corresponding sounds (e.g., âne --> brait, loup --> hurle).
- Mots à placer:** A list of words with their letter counts (e.g., rossignol 09, éléphant 08, barrit 08).
- Buttons:** Recopier, Extraire, Supprimer, Mélanger, <- Copier.
- Tri (Sorting):** Radio buttons for A-Z, Z-A, Long-court (selected), Court-long, and Hasard.
- Bottom Bar:** Echanger, Ech. aléa, and 18 lignes.

Intervertit les deux colonnes de mots

Intervertit aléatoirement les deux colonnes de mots

Détermine l'ordre des mots à placer dans la grille

Champ **Texte ou mots proposés**

C'est là que débute le processus de création. Les mots à utiliser sont introduits dans ce champ.

- On peut y mettre une liste de mots sur une seule colonne. Cette manière de faire convient très bien à la production d'un mot caché.

Texte ou mots proposés

banane
mangue
pêche
pastèque
poire
pomme
kiwi

- On peut aussi y mettre une liste de mots à deux éléments séparés par un tabulateur (touche →) rendu visible dans le champ par une sorte de flèche. La colonne de gauche est celle des mots qui apparaîtront dans la grille, l'autre celle des définitions imprimées en-dessous de la grille. Convient pour tous les types de grilles.
- On peut aussi y mettre un texte continu. *MotCaché3* extraira les mots «pertinents» (plus de 2 lettres, hors prépositions, ...) pour les utiliser dans une grille, essentiellement de mots cachés.

Texte ou mots proposés

Italie --> Rome
 Espagne --> Madrid
 France --> Paris
 Allemagne --> Berlin
 Suisse --> Berne
 Belgique --> Bruxelles
 Suède --> Stockholm

Texte ou mots proposés

Un coureur de fond
 McPhail courait avec aisance, sur les talons, à foulées basses et mesurées, ses pieds quittant à peine le sol. Outre son sac à dos, dont les épaisses bretelles matelassées lui protégeaient les épaules, il portait une casquette écossaise plate. Son torse n'était

Bouton **Recopier**

Passage obligé après avoir complété le champ de saisie situé à gauche. Le contenu du champ de saisie est transféré dans le champ de droite, celui où le générateur de grilles viendra puiser les mots à placer

Bouton **Extraire**

Dans le cas où le contenu du champ de saisie est un texte continu, le programme transfère dans le champ de droite les mots de plus de 2 lettres, en excluant des petits mots tels que prépositions, pronoms de conjugaison ou formes verbales comme *sont*, *est*, *ont*, ...

Bouton **Echanger**

Dans le cas d'une liste à deux éléments, l'action de ce bouton fait passer la colonne de droite à gauche et vice-versa. Les définitions deviennent les mots à placer. Son action peut être annulée par le menu *Edition/Annuler* ou le raccourci ⌘Z.

Bouton **Ech. aléa**

Même action que le bouton *Echanger*, mais n'intervient pas toutes les paires. Son action peut être annulée par le menu *Edition/Annuler* ou le raccourci ⌘Z.

Bouton **Supprimer**

Permet de supprimer, après les avoir sélectionnées, une ou plusieurs lignes dans le champ de droite contenant des mots qui ne semblent pas adéquats.

Bouton **Mélanger**

Si le mode d'affichage du champ de droite est *Anagrammes aléatoires*, ce bouton devient actif et son action mélange l'anagramme dans un ordre différent.

Menu déroulant **Définitions**

Dans le cas d'une liste de mots sur une seule colonne, le mot à placer est utilisé comme définition et apparaît à ce titre dans la colonne correspondante, à droite de la fenêtre.

Mais on peut vouloir corser le jeu en proposant à la place une anagramme alphabétique (les lettres du mot classées dans l'ordre alphabétique) ou une anagramme aléatoire (les lettres du mot sont mélangées au hasard). En agissant sur ce menu, on peut remplacer les définitions par les anagrammes, qui seront imprimées sous la grille.

p. ex: snowboard --> abdnorsw (*alpha*) -> raownbods ou dbsnwoora, ... (*aléa*)

Bouton <- Copier

Si le champ de droite est complété, on peut souhaiter remplacer le champ de saisie par cette liste ordonnée, par exemple dans le cas d'un texte continu. C'est ce qu'on obtient en actionnant ce bouton.

On peut annuler cette action en utilisant le menu le menu *Edition/Annuler* ou le raccourci ⌘Z.

Boutons Tri

Pour composer une grille, le programme va venir chercher les mots à placer dans l'ordre où ils se trouvent dans le champ de droite.

L'efficacité maximale pour une grille de mots cachés ou de mots croisés est obtenue en classant les mots du plus long au plus court: c'est le choix par défaut.

Si on désire modifier cet ordre, cliquer sur une autre forme de tri.

- Si on désire qu'un mot figure absolument dans une grille, on peut le sélectionner dans le champ de droite et le déplacer en tête de liste; il sera ainsi le premier à être placé.

Boutons Mot caché, Mot croisé, Mot mystère

En cliquant sur ces boutons, on accède aux fenêtres de placement et aux réglages destinés à optimiser vos grilles.

Le contenu de la fenêtre *Entrée* n'est pas modifié, vous pouvez y revenir à tout moment.

Menu Enregistrer / Enregistrer sous...

On peut sauvegarder le contenu de la fenêtre *Entrée* en allant dans le menu *Fichier/Enregistrer*. Le document obtenu possèdera l'extension .M31.

Ces items restent inactifs tant que le champ de droite est vide. Il faut donc cliquer sur les boutons *Recopier* ou *Extraire* pour les activer.

Menu Ouvrir...

Fonctionne exactement comme le bouton *Ouvrir un fichier MotCaché* de la fenêtre de démarrage.

Mot caché

Dans ce type de grille, on devrait découvrir, après avoir trouvé et biffé tous les mots de la liste, un mot caché, aux lettres éparpillées dans les trous restant après le placement.

Pour des enfants dyslexiques, ce genre d'exercice est très difficile à appréhender; on préférera pour eux un mot croisé ou un mot mystère.

Réussir à coup sûr à créer la grille souhaitée n'est pas chose évidente et demande un peu d'habitude en jouant avec les divers paramètres, comme les dimensions de la grille ou les options de placement...

Un gage de réussite, c'est de fournir en entrée une liste de mots contenant plusieurs petits mots de 3 ou 4 lettres qui seront placés en dernier.

Dimensions de la grille

Informations

Options de placement

Type de lettres de la grille

Grille de 16 x 16, par défaut

Champ **Informations**

Le rapport entre le nombre de lettres (somme de la longueur des mots en entrée) et le nombre de cases libres (16 fois 16) donne une indication sur la longueur du mot à cacher. Ici, $256 - 103 = 153$ lettres.

Si on veut créer une grille «à l'américaine», dans laquelle les mots de la liste sont noyés dans une quantité d'autres lettres, on peut passer directement au placement.

Si, au contraire on désire y cacher un mot, il faut diminuer les dimensions, de façon à se rapprocher du nombre de lettres en entrée et tenir compte des croisements possibles entre les mots. On peut donc estimer les dimensions de la grille à $10 \times 9 = 90$ comme étant une bonne approximation pour les 103 lettres à placer.

Dimensions de la grille

La grille la plus petite mesure 6 x 6, la plus grande 30 x 30. Toutes les dimensions intermédiaires sont possibles. La grille n'a pas besoin d'être carrée.

Options de placement

En plus des dimensions de la grille, les choix ci-dessous vont influencer le résultat.

Placement

- **Forcé**

En activant ce bouton, on ouvre une fenêtre invitant à proposer un mot (ou plusieurs) dont la longueur est comprise entre 6 et 30 lettres (espaces non compris).

Le programme essaiera, après validation, de composer une grille dans laquelle le mot caché est celui proposé. Au lieu de chercher un mot après le placement, on le donne avant, ce qui est souvent plus confortable.

- **X+**

Cette case cochée (valeur par défaut), le programme cherche à croiser le mot à placer avec un des mots déjà placés, de façon à ce qu'ils aient une lettre commune.

Cette option rend la grille plus compacte, mais rejette un mot qui n'aurait pas pu être croisé.

En décochant la case, on autorise le programme à poser un mot dans la grille sans cette contrainte.

Niveau

- **Très Facile**

MotCaché3 place les mots uniquement de gauche à droite ou de haut en bas (rouge ou violet)

- **Facile**

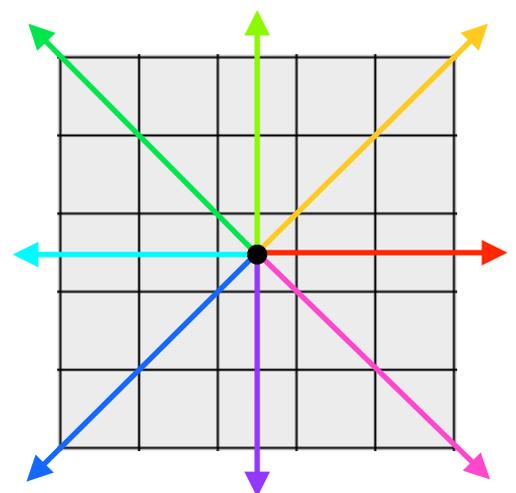
MotCaché3 place les mots prioritairement dans les sens de lecture les plus faciles (couleurs chaudes d'abord, puis couleurs froides).

- **Moyen**

MotCaché3 place les mots dans les 8 directions au hasard.

- **Difficile**

MotCaché3 place les mots prioritairement dans les sens de lecture les plus difficiles (couleurs froides d'abord, puis couleurs chaudes).



Menu Type de lettres

En choisissant les lettres accentuées, prendre note qu'un Â ne peut pas croiser un A, etc. La grille est un peu moins dense, mais c'est LA particularité de *MotCaché3*.

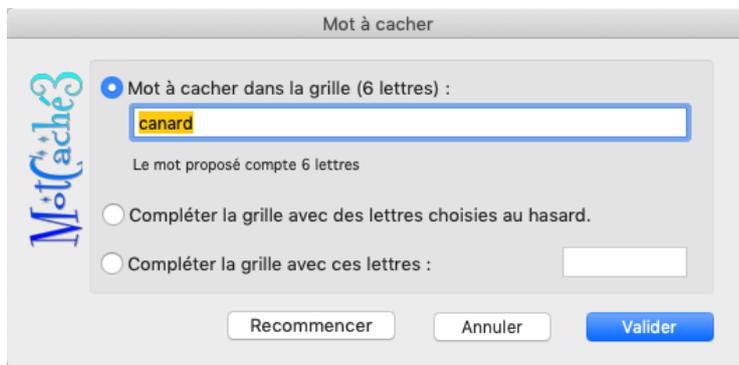
Bouton Placer

Démarre le processus de placement, en fonction des paramètres évoqués plus haut. Le programme compose 10 grilles successives et propose la meilleure, celle qui présente le moins de cases libres.

Fenêtre Mot à cacher

Au terme du placement, une fenêtre s’ouvre, proposant des solutions pour compléter la grille. Plusieurs cas se présentent:

- Le nombre de cases libres restant est inférieur à 30 et l'utilisateur est invité à trouver un mot ou plusieurs dont la longueur corresponde (la longueur du mot proposé s'inscrit en-dessous du champ). Si le programme trouve un mot rejeté lors du placement qui possède le bon nombre de lettres, il le propose. On peut alors le valider ou en trouver un autre.



- Si le nombre de cases libres est supérieur à 30, seuls les deux autres choix restent possibles:
 - Compléter la grille avec des lettres choisies au hasard, ce qui donne une grille «à l'américaine». Il n'y pas de mot caché à découvrir; le but du jeu étant de trouver tous les mots proposés, «noyés» dans des lettres tirées au hasard.
 - Compléter la grille avec une séquence de lettres ou un seul caractère (X / * / + / etc.), ce qui donne une grille plus simple à résoudre.

P	J	R	Z	H	B	N	N	A	J
Ê	B	A	N	A	N	E	P	U	I
C	O	I	N	G	Z	F	O	I	R
H	E	S	F	B	N	R	I	C	E
E	S	I	O	B	M	A	R	F	R
M	A	N	G	U	E	I	E	F	C
K	G	E	X	C	A	S	S	I	S
L	I	T	C	H	I	E	T	M	E

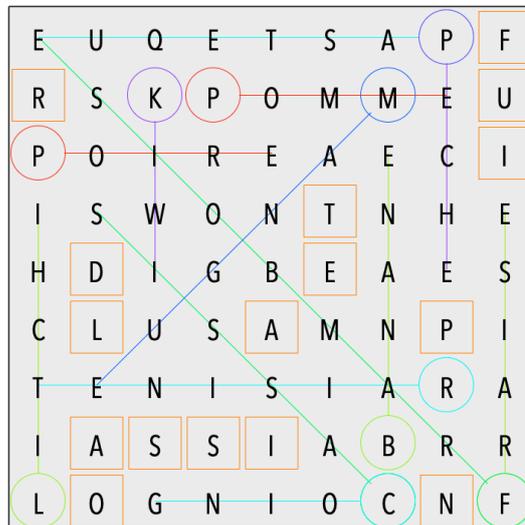
Grille «à l'américaine»

*	*	*	P	O	I	R	E	P	F
*	*	*	*	*	*	A	*	Ê	R
*	L	I	T	C	H	I	*	C	A
*	C	A	S	S	I	S	*	H	I
F	R	A	M	B	O	I	S	E	S
*	*	*	*	M	A	N	G	U	E
*	B	A	N	A	N	E	*	*	*
*	*	*	*	*	*	T	*	*	*

Remplissage avec un seul caractère

Si on a cliqué sur *Annuler* et qu'on se ravise, aller dans le menu *MotCaché / Mot à cacher...*

À la fin du placement, une fois le choix validé, la grille est terminée et se présente, par exemple, sous cet aspect:



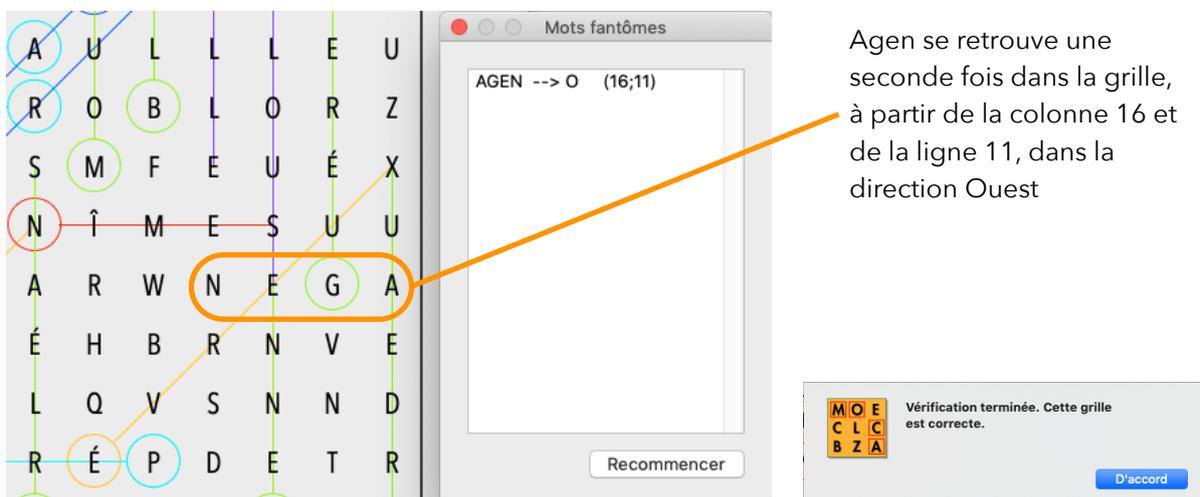
Des lignes de couleur permettent de visualiser les mots placés. Un cercle de la même couleur montre la première lettre du mot. Les couleurs sont celles illustrées en page 8, les couleurs chaudes correspondant aux sens faciles de lecture.

Les lettres entourées d'un carré orange sont celles du mot caché, pour autant qu'il y en ait un. Les lettres de ce mot sont placées dans l'ordre normal de lecture.

Juste avant que le placement se termine, une fois que le mot caché est placé ou que les lettres de remplissage ont trouvé leur place, le programme vérifie que des mots «fantômes» ne se trouvent pas dans la grille.

Dans le fouillis de lettres se trouvant dans la grille, par le hasard du placement, il peut arriver qu'un des mots placés apparaisse à un autre endroit. Ceci ne concerne que les petits mots (jusqu'à 5 lettres) aux lettres fréquentes (est, loir, etc.).

À la fin de la vérification, le programme affiche les mots fantômes ou certifie que la grille est en ordre.



Agen se retrouve une seconde fois dans la grille, à partir de la colonne 16 et de la ligne 11, dans la direction Ouest

Mise en forme

Avant la sauvegarde ou/et l'impression du mot caché, on peut encore intervenir sur l'aspect de la grille en choisissant une police de caractères qui soit plus adéquate que celle proposée.

Le changement de **police de grille** se répercute immédiatement et permet ainsi de juger du résultat.

Le changement de **police de liste** ne sera effectif que sur les pages imprimées, c'est pour cela qu'un échantillon de texte est affichée en-dessous du menu, pour juger de l'aspect.

Lorsque la grille est vraiment terminée, au goût de l'utilisateur, on peut la sauvegarder ou l'imprimer.

Menu **Enregistrer**

On sauvegarde la grille de mots cachés (ainsi que le contenu de la fenêtre *Entrée*) en allant dans le menu *Fichier/Enregistrer*. Le document obtenu possèdera l'extension .M32.

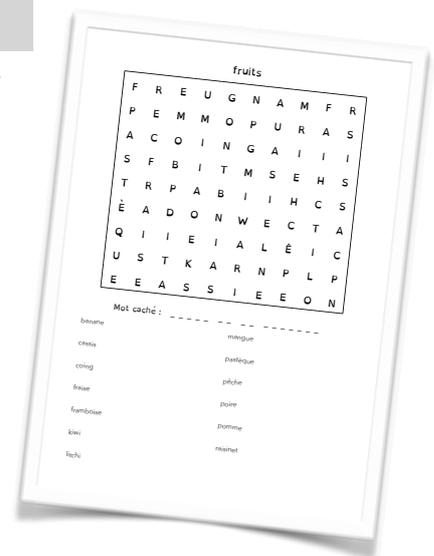
Bouton / Menu **Imprimer**

Application destinée à l'école, *MotCaché3* imprime toujours deux pages: une pour l'élève et une pour l'enseignant sous forme de corrigé.

La grille occupe la moitié supérieure de la page et les mots à trouver, ou leurs définitions/indices, la moitié inférieure.

Si un mot est caché dans la grille, il apparaît au milieu, sous forme de tirets correspondant au nombre de lettres (les espaces sont représentés, s'il y en a).

Avant l'impression, on peut encore modifier le titre de la grille et l'annonce du le mot caché.



Menus **Copier la Grille / Copier le Texte**

Dans le menu *MotCaché*, on trouve ces deux items dont le but est un transfert de ces deux éléments dans une autre application, comme un traitement de texte par exemple.

La grille telle qu'elle est à l'écran est copiée comme image dans le *Presse-papiers* et peut être ensuite collée à son lieu de destination. Si on ne désire pas voir les lignes de couleur, désactiver leur affichage avec les boutons *Lignes* ou *Mot caché* avant d'activer le menu *MotCaché / Copier la grille* ou utiliser le raccourci **⌘G**.

MotCaché / Copier le Texte copie la liste de mots dans le *Presse-papiers* en format texte seul. Le raccourci **⌘T** a le même effet. Une fois collé dans le traitement de texte, il faut encore le mettre en forme.

Menu **Listes**

Depuis le menu *MotCaché*, on peut accéder à une fenêtre qui, à la fin du placement, permet de voir les mots retenus dans la grille et ceux qui ont été rejetés.

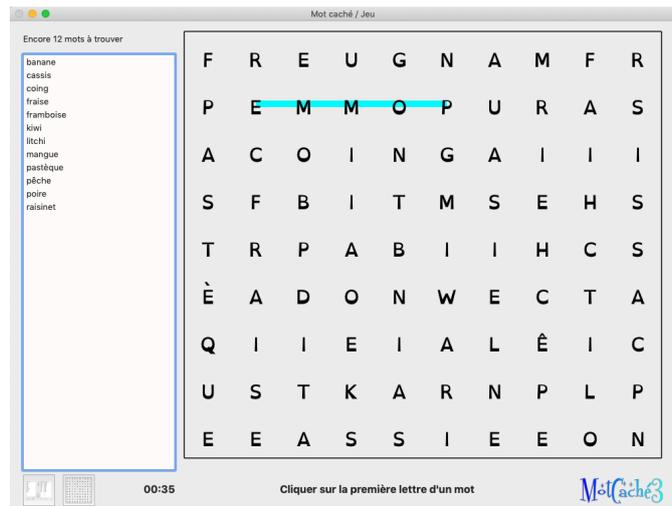
À droite des mots retenus se trouvent les définitions/indices qui seront imprimés en-dessous de la grille. Cette colonne de mots est modifiable. Si on valide les changements effectués en fermant la fenêtre *Listes*, ils se répercutent sur la liste de mots de la fenêtre *Entrée*.

Menu **Jouer**

Petite récréation après le dur labeur de création d'une grille de mot caché, cet item se trouve dans le menu *MotCaché* et ouvre une fenêtre dans laquelle on retrouve la grille qu'on vient de quitter, sans les lignes de couleur.

Le but est de trouver tous les mots dans un minimum de temps. Dès l'ouverture de la fenêtre, le chrono se met en marche. Il ne s'arrêtera qu'au dernier mot trouvé.

La liste des mots à chercher est à gauche. Dès qu'on pense en avoir trouvé un dans la grille, on clique sur sa première lettre; si elle correspond au mot, celui-ci est mis en évidence dans la liste. Il faut ensuite cliquer sur sa dernière lettre pour le valider; il disparaît alors de la liste et est surligné en couleur dans la grille.



Insérer une **Image**

On peut également insérer une image rectangulaire au coeur de la grille. Il faut le faire avant de placer les mots.

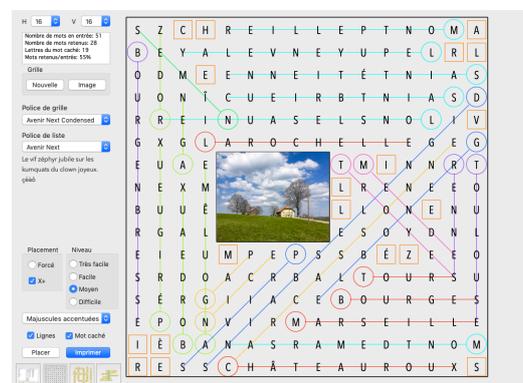
Dans le groupe *Grille*, en-dessous du champ d'informations, cliquer sur le bouton *Nouvelle*: une grille vierge est affichée.

Délimiter ensuite le cadre dans lequel l'image s'affichera. Pour cela, cliquer sur une des cases de la grille: le premier coin est posé. Définir ensuite le coin opposé en cliquant sur une autre case. Une rectangle blanc délimite le cadre.

Cliquer sur le bouton *Image* et choisir une image au format .jpg ou .png. Elle vient s'insérer dans le cadre défini auparavant, en s'adaptant à ses dimensions.

Les mots sont placés autour de l'image.

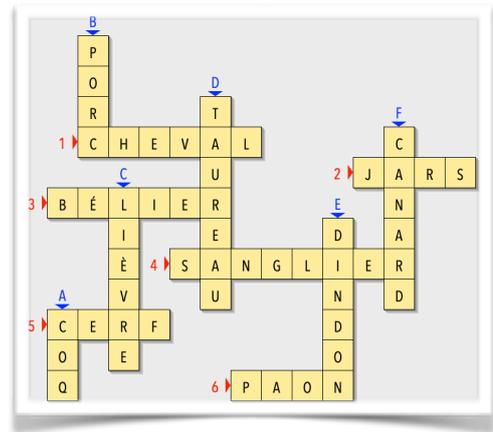
Attention, en cas de sauvegarde seul le lien sur l'image est enregistré.



Mots Croisés

Même concept de placement qu'un mot caché, sauf que l'aspect diffère. Une grille de mots croisés ressemble à une grille de Scrabble® avec des mots qui se croisent et ne sont écrits que de gauche à droite ou de haut en bas.

En principe, une liste à deux éléments se révèle judicieuse en entrée. Une liste sur une seule colonne peut cependant être utilisée en activant des options expliquées un peu plus bas dans ce document.



La fenêtre de mots croisés est presque semblable à celle du mot caché, visuellement et dans un certains nombre d'éléments identiques. Les différences se situent dans la partie inférieure gauche de la fenêtre.

Groupe **Lettres visibles**

Toutes ou *Aucune* n'appellent pas de commentaire particulier, si ce n'est de rappeler que l'affichage de la grille est important si on l'imprime ou si on la copie pour la coller dans une autre application (menu *MotCaché / Copier la grille*).

Lettres visibles

Toutes Premières
 Aucune Intersec.
 Mots

Majuscules accentuées ▾

Ombre Caché
 Sans numéros

•Premières

Affiche la première lettre de chaque mot. Facilite grandement la résolution, si la grille est difficile et possède de nombreux mots.

•Intersec.

Affiche les lettres situées aux intersections des mots. Facilite la résolution, mais moins que l'option précédente.

•Mots

En choisissant cette option, l'affichage des mots passe au gris. En cliquant sur le numéro (ou lettres) désignant un mot, ce dernier est affiché en entier. On peut mettre ainsi jusqu'à 5 mots en évidence.

Bouton **Ombre**

Affiche ou non l'effet ombré.

Bouton **Caché**

En activant cette option, on peut désigner dans la grille jusqu'à 15 lettres qui formeront un mot caché. Pour cela, il suffit de désigner, en cliquant sur les lettres de la grille, dans l'ordre. Un petit numéro apparaît en haut à droite de la case, qui se colore en vert.

À l'impression, des tirets sont présents sous la grille.

Bouton **Sans numéros**

Fait disparaître les numéros dans la grille et dans la liste imprimée. Cette option rend la résolution plus difficile, puis qu'il ne reste que la longueur des mots comme repère.

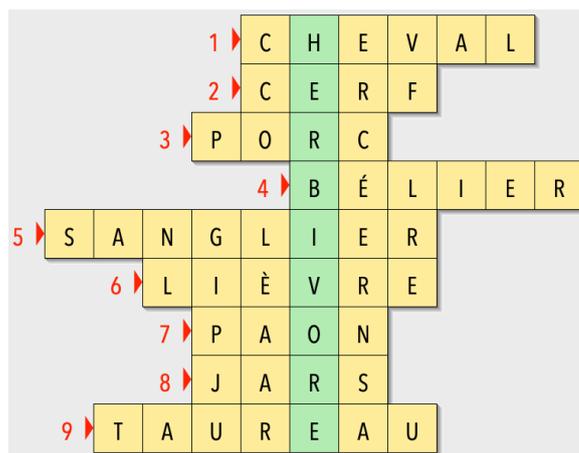
Cette option permet cependant de créer une grille intéressante si on utilise une liste de mots à une seule colonne, car, à l'impression, les mots de la liste sont mélangés (sinon ce serait vraiment trop simple!).

Cases **Couleur**

Les 3 cases permettent de changer la couleur des éléments de la grille de mots croisés. La première est celle du fond des cases de la grille, le deuxième celle des numéros désignant les mots horizontaux et la dernière celle des numéros des mots verticaux.

Mot Mystère

Dans une grille de Mot mystère, le but est de découvrir le mot vertical dont les lettres appartiennent aux mots de la liste en entrée.



Pratiquement tous les éléments de cette fenêtre ont été abordés dans les deux fenêtres précédentes. Voyons donc les différences.

Bouton **Définir le mot à trouver**

Dans cette grille, on commence par définir le mot à trouver, représenté par des cases de couleur différente et placé verticalement.

Champ **Informations**

Le champ affiche les différentes lettres du mot à trouver et leur nombre d'occurrences dans les mots en entrée.

Si certaines lettres n'apparaissent que 0 fois, aucun mot ne les croisera horizontalement et elles figureront telles quelles dans la liste imprimée.

Plus ce nombre est élevé et plus nombreux seront les mots qui pourront croiser la lettre en question.

Préférences

Les réglages de cette fenêtre sont sauvegardés et l'utilisateur les retrouve à chaque démarrage de *MotCaché3*.

On trouve la fenêtre *Préférences* dans le menu *MotCache3 / Préférences*

En cliquant sur le bouton *Appliquer*, les choix proposés dans cette fenêtre sont répercutés immédiatement sur celle en travail (p.ex. fenêtre Mots croisés).



Historique

Enseignant généraliste au secondaire inférieur, j'avais pour habitude de concocter des grilles de mots cachés pour ma classe sur du papier quadrillé. C'était un travail assez ardu et j'évitais de faire des grilles trop complexes. Malgré le soin que j'apportais à la confection de mes grilles, j'étais fréquemment confronté à des erreurs relevées par mes élèves.

A la fin des années 80, je me suis senti suffisamment armé en informatique pour écrire un programme qui suppléerait à mes erreurs, et qui automatiserait mon expérience du placement des mots dans la grille.

J'ai donc écrit la première version MotCaché en Basic sur un Smaky 100, les ordinateurs qui équipaient mon école.

M'étant offert un Atari 1040ST, j'ai récrit le programme en GFA-Basic, très performant.

Au début des années 90, mon école s'est convertie au Mac Classic. J'ai utilisé Hypercard pour porter MotCaché sur Mac. Hypercard était une application géniale, mais assez lente: il fallait compter près d'une minute pour générer une seule grille. J'ai donc acquis une licence FutureBasic et transposé une nouvelle fois mon programme, que j'ai perfectionné jusqu'en 2000.

L'école abandonnant Mac OS pour Windows, la demande du portage sous ce système s'est faite pressante. Je me suis remis à la tâche avec un environnement (RealBasic) permettant la compilation du programme pour Mac OS et pour Windows.

Profitant de la complète réécriture du programme appelé dès lors MotCaché2, j'ai passablement amélioré l'ancienne version en lui ajoutant, entre autres, deux nouveaux modules: Mots croisés et Mot mystère. La dernière version, compilée avec RealBasic 2011 a tourné sur tous les systèmes Mac et Windows jusqu'en 2020.

Apple migrant définitivement sur une architecture 64 bits, une application comme MotCaché2 ne peut plus fonctionner sous Catalina. Retraité depuis 2018, je n'ai plus d'intérêt professionnel à la faire évoluer.

Devant les demandes de certains collègues, j'ai cependant décidé de remettre l'ouvrage sur le métier et j'ai utilisé XOJO (ex-RealBasic) pour adapter et faire tourner MotCaché en 64 bits. La nouvelle application se nomme maintenant *MotCaché3*, mais ne fonctionne plus que sur Mac OS.

Cette nouvelle mouture doit beaucoup à Henri Rogelet qui m'a soutenu amicalement tout au long de ces mois de programmation par ses critiques constructives et ses suggestions. Je l'en remercie.

Eric Morier

Août 2022