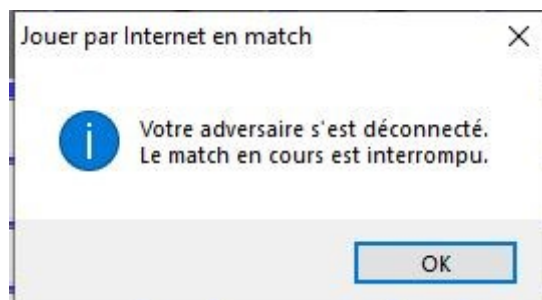


## Que faire en cas d'interruption de matchs par Internet ?

### Match interrompu

Au cours d'un match par Internet des interruptions peuvent avoir lieu. Ces interruptions sont dues soit à une déconnexion d'un des deux joueurs (utilisation du menu "Se déconnecter" entre deux tirages), soit à un problème technique : problème réseau, problème sur le serveur, surcharge du serveur, surcharge de la base de données, problème connexion Internet chez un des joueurs, etc.

Si votre adversaire se déconnecte, le message que vous recevez est le suivant :

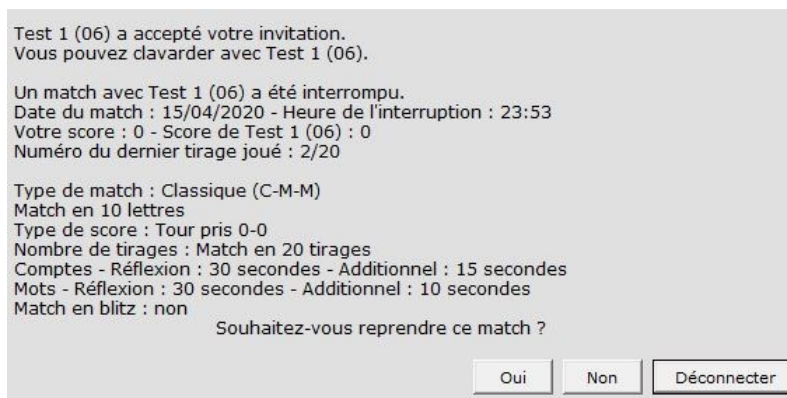


Si le match est interrompu suite à un problème technique, le message que vous recevez est le suivant :

*"Le logiciel ne plus communiquer avec le logiciel de votre adversaire car un problème de connexion avec le serveur permettant de jouer par Internet en match a été détecté. Le match en cours est interrompu".*

### Reprise d'un match interrompu

- Vous avez la possibilité de reprendre un match interrompu au dernier tirage sauvegardé par le serveur avant l'interruption. Pour cela, il suffit de relancer une invitation. Après avoir reçu la réponse positive du joueur invité, le joueur invitant aura les informations sur le match interrompu et pourra reprendre le match (Bouton "Oui") ou lancer un nouveau match (Bouton "Non"). Lors du lancement du second match, il n'est pas nécessaire que le joueur qui invite soit le même que le joueur ayant invité lors du premier match.



- Si le logiciel ne vous propose pas de reprendre le match interrompu, vous devez alors recommencer un nouveau match. Vous pouvez décider avec votre adversaire (par exemple par clavardage) :
  - soit de recommencer un match du début sans prendre en compte les résultats du premier match ;
  - soit, en fonction du score avant l'interruption (à mémoriser), de jouer le nombre de tirages nécessaires pour aller jusqu'à la fin du match initialement prévu.

Dans ce dernier cas, le numéro de tirage et le score à prendre en compte avant l'interruption sont le numéro de tirage et le score apparaissant à la fin d'un tirage, une fois les solutions affichées.

Par exemple, sur un match à 20 tirages, vous êtes au début du 12<sup>ème</sup> tirage et le score est de 10 à 9 pour vous à la fin du 11<sup>ème</sup> tirage (l'équivalent de 2 à 1 pour vous), vous saisissez votre solution, le tirage se termine, mais vous ne recevez pas la solution de votre adversaire et le message d'erreur apparait. Le score à prendre est de 10 à 9 (ou 2 à 1) pour 11 tirages.

Vous relancez un match, deux possibilités :

- vous ne jouez pas les 8 premiers tirages (vous validez le tirage sans saisir de solution), puis vous jouez les deux tirages suivants et votre adversaire ne joue rien pendant ces deux tirages, puis pour le tirage suivant, vous ne jouez rien et votre adversaire joue, puis vous jouez normalement à partir du 12<sup>ème</sup> tirage.
- vous jouez 9 tirages est vous déconnectez après le 9<sup>ème</sup> tirage (une fois avoir reçu la solution de votre adversaire). Si votre premier match a été interrompu après un tour de Chiffres, vous deviez normalement, jouer deux tours de lettres (ou un tour si votre match est en parité). Si vous souhaitez respecter l'enchaînement de la fréquence Chiffres/Lettres, il est donc nécessaire de passer le premier tour de chiffres (valider le tirage sans saisir de solution) lors de votre nouveau match (en ne jouant rien) pour commencer à marquer des points au premier tour de lettres. Idem, si le match c'est interrompu après un tour de lettres sur les deux, il est nécessaire de passer le premier tour de chiffres et le premier tour de lettres pour se retrouver sur la même fréquence Chiffres/Lettres.

Bien sûr, cela doit être fait en accord avec votre adversaire que vous pouvez contacter par le clavardage inclus dans le logiciel, par mail, etc...

## Autres interruptions possibles

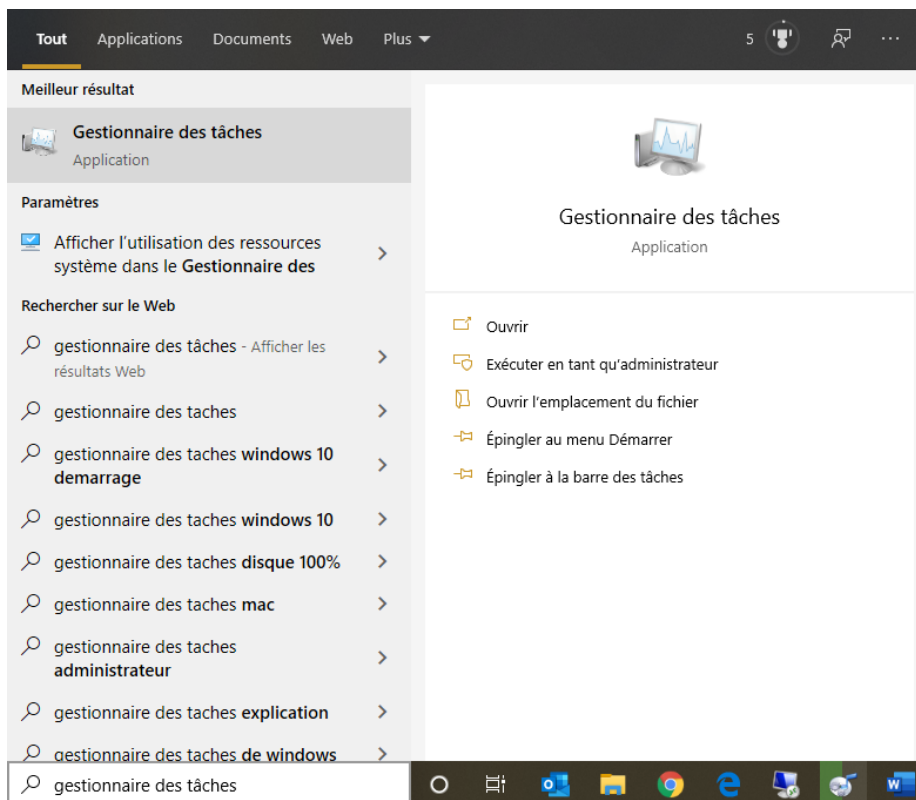
Si au cours d'un match, le logiciel affiche deux fois le même tirage où affiche une solution de votre adversaire ne correspondant pas au tirage, déconnectez-vous ainsi que votre adversaire et recommencez le match suivant les règles décrites précédemment.

Si au cours d'un match, vous êtes bloqué, que vous n'arrivez pas à vous déconnecter ni à fermer le logiciel par la croix de fermeture de Windows (en haut à droite), vous pouvez utiliser le gestionnaire de tâches Windows pour mettre fin au logiciel. Pour cela :

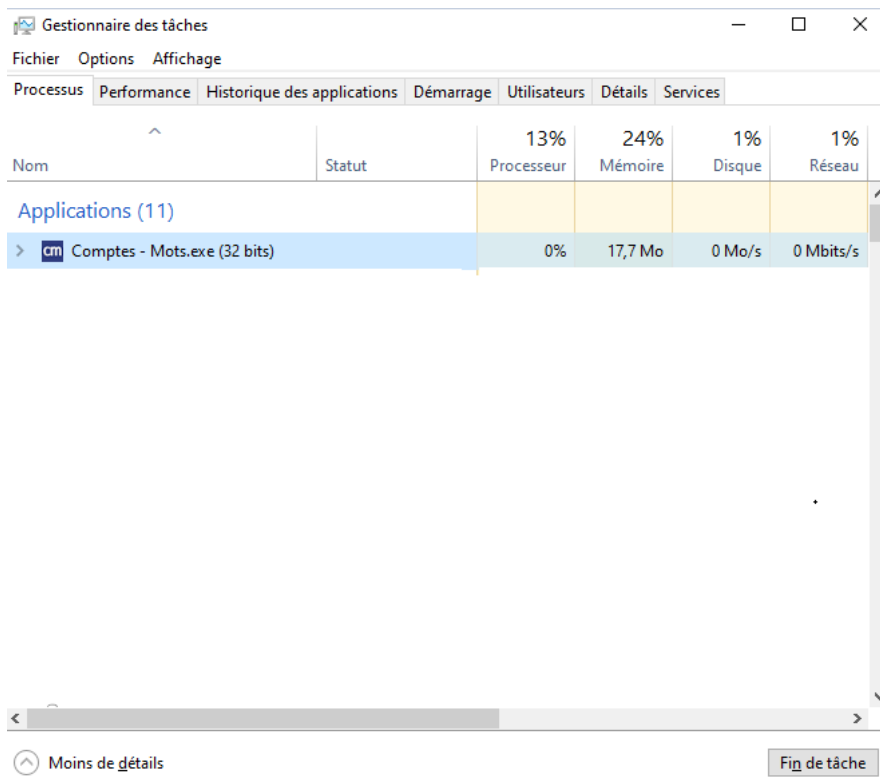
- Soit appuyer simultanément sur les trois touches Ctrl Alt Suppr de votre clavier, puis sur l'ensemble des menus apparaissant, sélectionner "Gestionnaire des tâches".
- Soit saisir "Gestionnaires des tâches" dans le moteur de recherche Cortana (en bas à gauche dans la barre de tâches de Windows) et lancer le Gestionnaire des tâches (cf. copie d'écran).

# COMPTES & MOTS

Le logiciel référence du jeu Des Chiffres et Des Lettres



Sur le gestionnaire des tâches, sélectionner "Comptes – Mots.exe" et cliquer sur "Fin de tâche" en bas à droite. Le logiciel se ferme et peut être relancé.



En dernier recours, si vous n'arrivez pas à fermer le logiciel ou si vous n'arrivez plus à jouer des matchs normalement, vous pouvez redémarrer votre ordinateur.