

# SOMMAIRE

## **I. Ecran principal ..... P.3-4**

**a. Présentation générale ..... P.3**

**b. Statistiques Multis Profils ..... P.4**

## **II. Menu utilisateur ..... P.5-7**

**a. Présentation générale .....P.5**

**b. Graphiques ..... P.6**

**c. Options .....P.7**

## **III. Ecran de jeu ..... P.8-11**

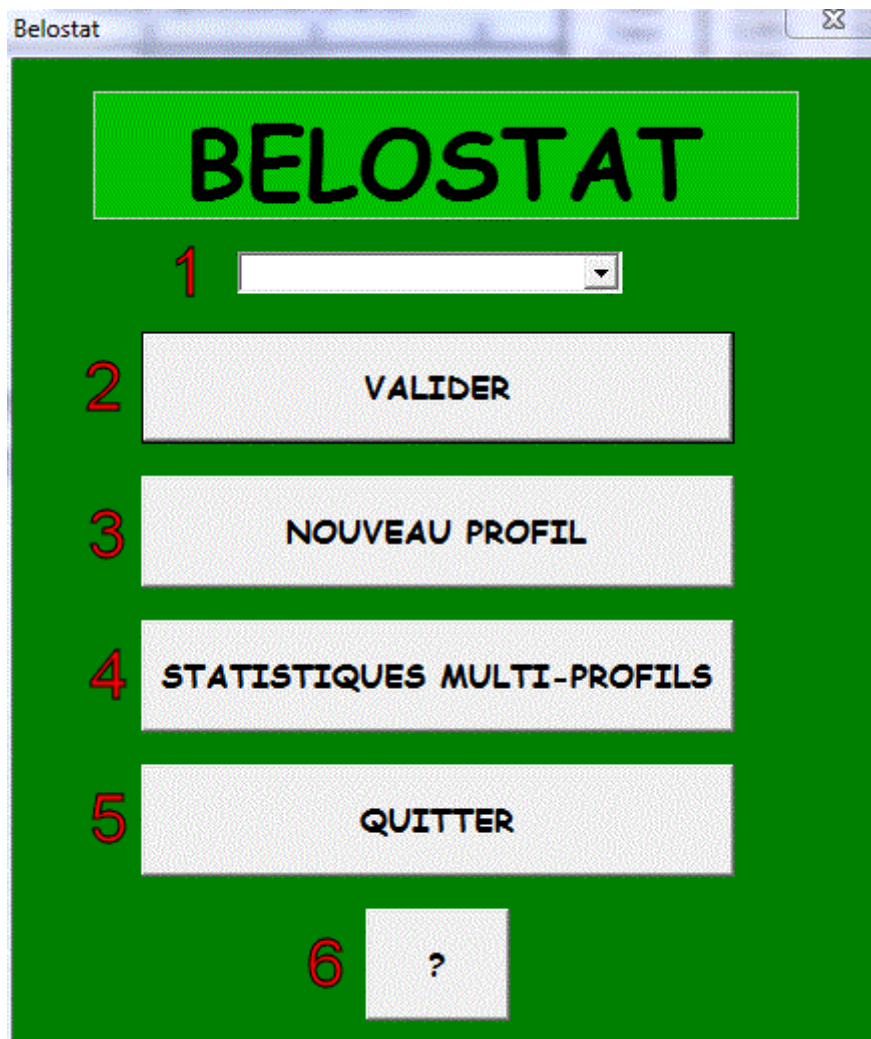
**a. Ecran de jeu initial ..... P.8-9**

**b. Ecran de jeu final ..... P.10**

**c. Ecran de Points ..... P.11**

# I. Ecran principal

## a. Présentation générale



1 : Liste déroulante des différents profils enregistrés, sélectionnez le profil de votre choix.

2 : Permet de valider le profil sélectionné et de le charger.

3 : Permet de créer un nouveau profil. Vous pouvez créer jusqu'à quatre profils.

4 : Voir ci dessous.

5 : Quitte la macro et affiche le fichier excel. Surtout ne pas modifier ce fichier, et le fermer immédiatement.

6 : Bouton d'aide en ligne.

## b. Statistiques Multi-profils

BELOSTAT

**Statistiques multi-profils**

Options | Affichage

Que voulez vous comparer ?

Les statistiques Générales [dropdown] V

Les statistiques sur le premier tour [dropdown] V

1 Les statistiques sur le second tour [dropdown] V

Les statistiques sur l'atout [dropdown] V

Autres statistiques [dropdown] V 3

Profils à comparer

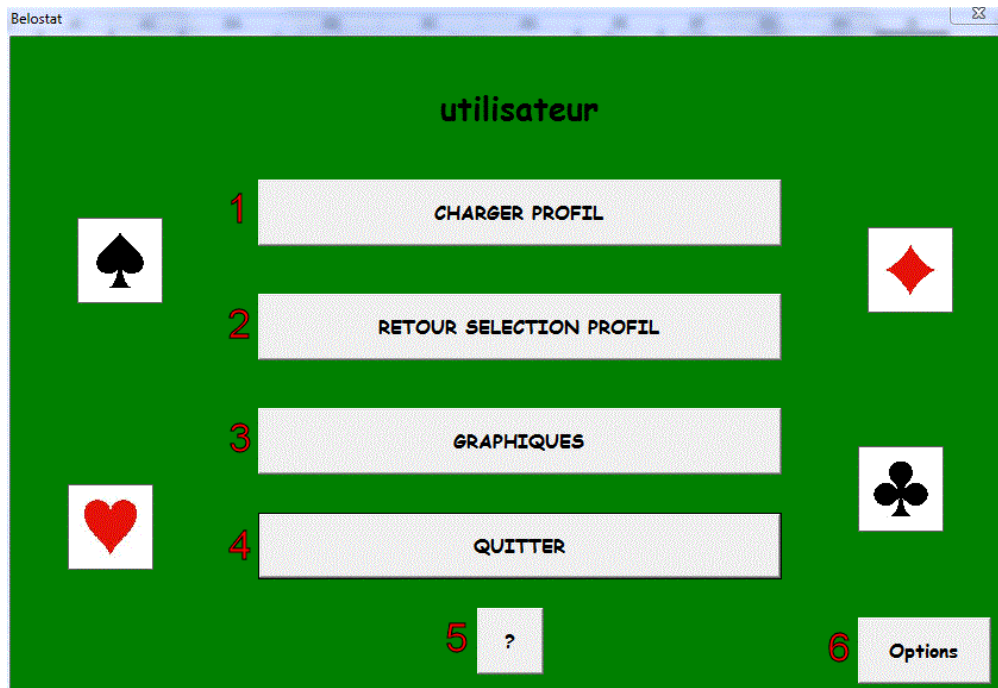
2

RETOUR

- 1 : Choisissez la statistique que vous souhaitez étudier dans l'un des menus déroulants.
- 2 : Cocher les profils que vous souhaitez comparer.
- 3 : Cliquer sur le V correspondant à la ligne de votre choix de statistique à étudier.
- 4 : Vous pouvez à présent voir le graphique comparatif en cliquant sur l'onglet Affichage.

## II. Menu utilisateur

### a. Présentation générale



1 : Permet d'avancer à l'écran de jeu initial.

2 : Permet de retourner à l'écran principal.

3 : Affiche les statistiques et graphiques de l'utilisateur.

4 : Quitte la macro et affiche le fichier excel. Surtout ne pas modifier ce fichier, et le fermer immédiatement.

5 : Bouton d'aide en ligne.

6 : Affiche la fenêtre d'options.

## **b. Graphiques**

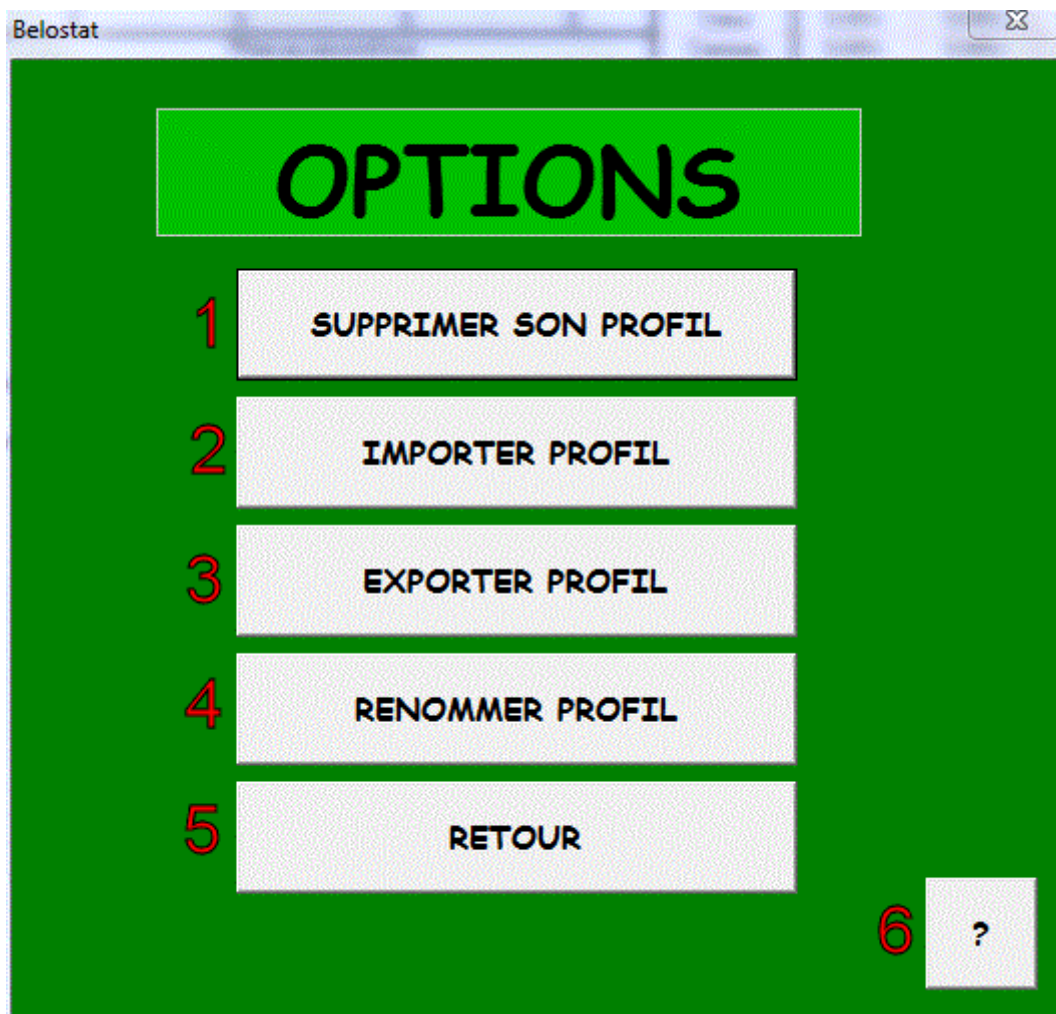
Excel reçoit les informations à l'aide d'une macro et les traite afin de donner de nombreuses indications au joueur. Certaines sont primordiales, d'autres pourraient être classées dans la catégorie gadget. Cependant, un joueur passionné aime avoir des statistiques de la sorte car elles sont parfois surprenantes malgré qu'elles se lisent au bout d'un certain grand nombre de parties. Ainsi, l'aide à la décision se fait à l'aide des calculs statistiques suivants :

- Des pourcentages :
  - de victoires / défaites
  - de fois où le joueur a pris à telle ou telle autre couleur avec succès ou échec en fin de partie
  - de la couleur d'atout choisie
  - de victoire pour chaque carte du jeu
  
- Des nombres :
  - de parties jouées
  - de points totaux
  - de victoires consécutives
  - moyenne de points par manche et par pli
  - de prises consécutives
  - de capot
  - ...

Il est important de noter que certaines de ces statistiques sont non seulement accessibles pour la totalité des parties mais aussi pour prise au premier tour et au deuxième tour.

Cependant, Belostat préfère que vous découvriez vous-même les nombreuses possibilités de la partie graphique.

### c. Options



1 : permet de supprimer le profil. Attention, action irréversible, une fois le profil supprimé, les données sont irrécupérables.

2 : Permet d'importer un profil au préalable exporté. Utile pour comparer les utilisateurs à l'aide des statistiques multi-profils.

3 : Permet d'exporter un profil pour l'importer par la suite. L'exportation en ".csv" permet de traiter les données avec d'autres logiciels tels que SAS ou R.

4 : Permet de renommer le profil. Utile pour conserver les données déjà enregistrées sur le précédent profil.

5 : Retour vers la fenêtre utilisateur.

6 : Bouton d'aide en ligne.

### III. Ecran de jeu

#### a. Ecran de jeu initial



1: cliquez sur les 5 effigies de cartes qui représentent les 5 premières cartes de votre jeu puis cliquez sur "initiales" afin de valider.

2: cliquez sur l'effigie de la carte qui représente la carte centrale puis cliquez sur "Centrales" afin de valider.

3: cliquez sur les 3 effigies de cartes qui représentent les 3 dernières cartes de votre jeu puis cliquez sur "Finales" afin de valider.

**ATTENTION: si vous avez pris, n'oubliez pas de re-sélectionner la carte centrale dans vos cartes finales.**

4: cochez le preneur.

5: cochez la couleur d'atout choisie.

6: Valider pour passer à l'écran de jeu final.

7: Si PERSONNE n'a pris à la fin du deuxième tour: cliquez sur "partie nulle".

8: affiche la couleur de pourcentage de victoire avec la carte; on peut voir l'échelle de ces couleurs en cliquant sur le deuxième onglet: "code couleur du % de victoire".

9. Après validation des 5 premières cartes et celle centrale, cet onglet se remplit pour vous aider à choisir si vous devez prendre et si oui, à quelle couleur.

La première colonne indique une valeur de votre jeu comprise entre 1 et 130 points. C'est en aucun le nombre de points que vous pouvez espérer faire. Avec un peu de pratique, vous verrez qu'à partir d'un certain nombre de points, vous prendrai la couleur correspondante en



étant quasiment sur de gagner la manche.

La deuxième colonne indique quant à elle le pourcentage de victoire lorsque vous avez décidé de prendre avec cette valeur de points. C'est donc une prévision d'ordre empirique.

Enfin, la troisième colonne, "Conseil Belostat" est un pourcentage élaboré avec soin par Belostat. En effet, elle analyse la valeur du jeu et vous donne un pourcentage de réussite de faire vos points. De plus, ce pourcentage "théorique" est ajusté par votre niveau, c'est-à-dire par vos derniers résultats lorsque vous avez choisis l'atout avec le nombre de points correspondants.

10: Affiche les cartes qui ont le meilleur et le moins bon pourcentage de victoire.

11: bouton d'aide et menu principal.

12: permet de voir les graphiques en cours de partie si jamais il y a besoin de plus amples renseignements.

13: Indique le numéro de la partie en cours.

14: Ecran de points.

## b. Ecran de jeu final

Belostat

Preneur

Points

Belote? ☐

Defenseur

Points

Belote? ☐

4 Valider la manche

5 Annuler la manche

6 ?

1 : notez les points du preneur à l'arrondi.

2 : Notez les points en effectuant:  $160 - \text{"points du preneur"}$ .

3 : Cochez la case si le preneur ou le défenseur à la belote.

4 : Permet de valider la manche et de mettre à jour les statistiques.

5 : Permet d'annuler la manche et de revenir à l'écran de jeu initial.

6 : Bouton d'aide en ligne.

En ce qui concerne les points preneur et défenseur, mettre 250 dans la case preneur et 0 dans la case défenseur si il y a capot, et mettre 0 dans la case preneur et 160 dans la case défenseur si il y a dedans.

### c. Ecran de Points



- 1 : Affiche le score en cours de votre équipe.
- 2 : Affiche le score en cours de l'équipe adverse.
- 3 : Nom des équipes, modifiable à souhait.
- 4 : Réinitialise les scores.