

## 81 Tectonic

La commande <sup>110</sup> `\Tectonic` permet d'obtenir une grille de ce jeu mathématique :

MAJ 0.99-z-d

		2
4		
		2

Elle a la forme suivante :

---

```
\Tectonic[⟨clé⟩]{⟨description du jeu⟩}
```

---

où

- ⟨clés⟩ constituent un ensemble d'options pour paramétrer la commande (paramètres optionnels);
- ⟨description du jeu⟩ sont les éléments de remplissage de la grille de jeu :
  - chaque case de la grille est décrite;
  - pour cela, on utilise la syntaxe : type de filet/chiffre à afficher en indice/chiffre de la case.

Pour chaque case, on indique :

- b pour tracer le filet du bas;
- l pour tracer le filet de gauche;
- lb (*dans cet ordre*) pour tracer les filet de gauche et du bas.

Les filets extérieurs ne sont pas décrits.

```
\Tectonic[Taille=3]{%
  b//1,l//3,/2/2,%
  b/4/4,b//5,b//1,%
  //1,/3,/2/2%
}
```

		2
4		
		2

Pour paramétrer ce type de jeu, on utilise les clés suivantes.

**La clé <TLargeur>**

valeur par défaut : 5

modifie le nombre de cases sur la largeur du plateau de jeu.

**La clé <THauteur>**

valeur par défaut : 5

modifie le nombre de cases sur la hauteur du plateau de jeu.

**La clé <Taille>**

valeur par défaut : -

modifie le nombre de cases sur la largeur et la hauteur du plateau de jeu.

110. Sur une proposition de Nathalie DAVAL.

**La clé (Largeur)**

valeur par défaut : 25pt

modifie la largeur des cases du tableau.

```

\Tectonic[TLargeur=7,THauteur=9,
  Largeur=20pt]{%
/4/4,b//3,b//5,b//1,l//5,//1,l
/4/4,%
//2,lb//1,l//2,lb/3/3,b//4,b//2,l
//3,%
//3,lb/4/4,//5,b//1,l//5,l//1,b//5
,%
b//1,b//2,lb//3,l//2,//3,lb//2,l
//3,%
b/4/4,//5,//1,lb/4/4,b//1,l//4,l
//1,%
//1,lb//3,b//2,l//3,l//2,//3,lb
//2,%
//5,/4/4,lb//1,/5/5,lb//1,b//5,lb
//1,%
b/2/2,b//3,l//2,lb//4,b//2,l
//3,/4/4,%
//4,/5/5,//1,//3,l//1,/5/5,//2%
}

```

4						4
			3			
	4					
4			4			
	4		5			
2						4
	5				5	

On obtiendra la solution du plateau proposé par la clé suivante.

**La clé (Solution)**

valeur par défaut : false

affiche la totalité du tableau de jeu.

```

\Tectonic[TLargeur=7,THauteur=9,
  Largeur=20pt,Solution]{%
/4/4,b//3,b//5,b//1,l//5,//1,l
/4/4,%
//2,lb//1,l//2,lb/3/3,b//4,b//2,l
//3,%
//3,lb/4/4,//5,b//1,l//5,l//1,b//5
,%
b//1,b//2,lb//3,l//2,//3,lb//2,l
//3,%
b/4/4,//5,//1,lb/4/4,b//1,l//4,l
//1,%
//1,lb//3,b//2,l//3,l//2,//3,lb
//2,%
//5,/4/4,lb//1,/5/5,lb//1,b//5,lb
//1,%
b/2/2,b//3,l//2,lb//4,b//2,l
//3,/4/4,%
//4,/5/5,//1,//3,l//1,/5/5,//2%
}

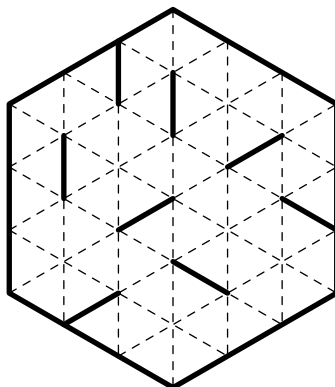
```

4	3	5	1	5	1	4
2	1	2	3	4	2	3
3	4	5	1	5	1	5
1	2	3	2	3	2	3
4	5	1	4	1	4	1
1	3	2	3	2	3	2
5	4	1	5	1	5	1
2	3	2	4	2	3	4
4	5	1	3	1	5	2

## 82 Le jeu du calisson

La commande `\Calisson`<sup>111</sup> permet d'obtenir une grille de ce jeu mathématique<sup>111</sup> :

MAJ 0.99-z-d



Elle a la forme suivante :

---

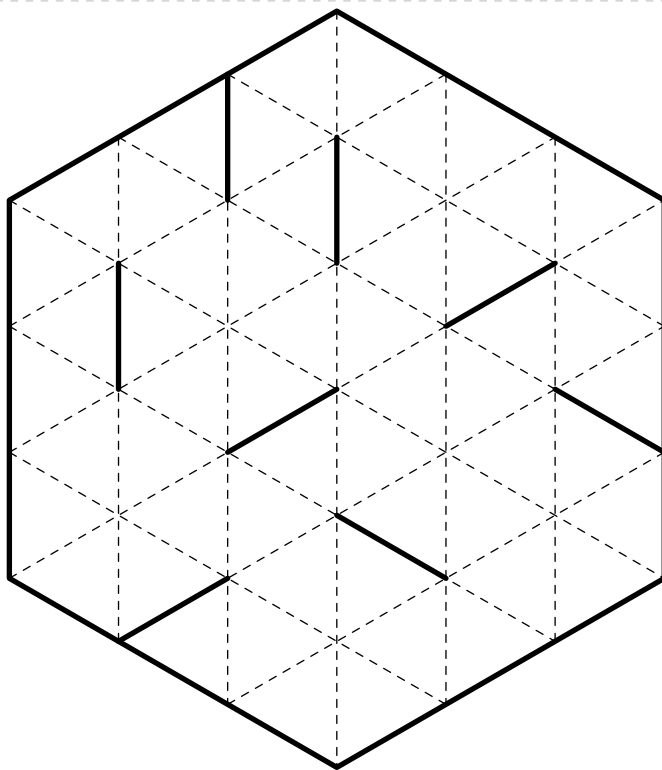
```
\Calisson[⟨clé⟩]{⟨description du jeu⟩}
```

---

où

- `⟨clés⟩` constituent un ensemble d'options pour paramétrer la commande (paramètres optionnels);
- `⟨description du jeu⟩` sont les éléments de remplissage de la grille de jeu obtenu grâce à l'adresse internet des grilles.

```
%https://mathix.org/calisson/index.html?t=3&tab=
ftsfffftsfsftsfssfsfsfstfsssfssffftfsffssfffsfsfstfsfstfsssfssffftfsfs
\Calisson{ftsfffftsfsftsfssfsfsfstfsssfssffftfsffssfffsfsfstfsfstfsssfssffftfsfs}
```



111. D'après <https://mathix.org/calisson/blog/>. Jeu ô combien addictif.  
Je remercie Olivier LONGUET pour son autorisation à publication.

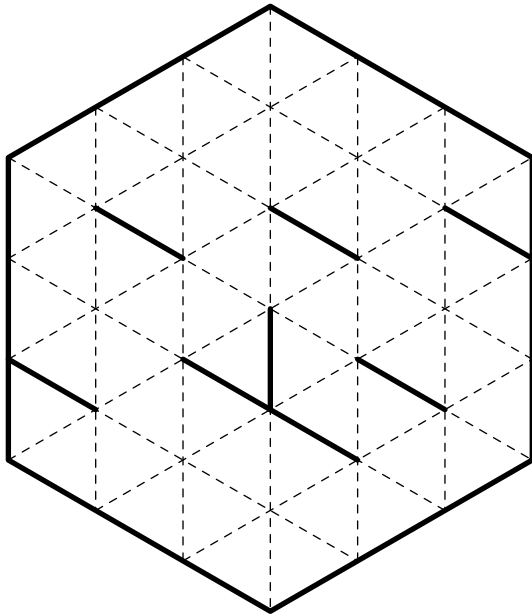
Pour paramétrer ce type de jeu, on utilise les clés suivantes.

### La clé (Rayon)

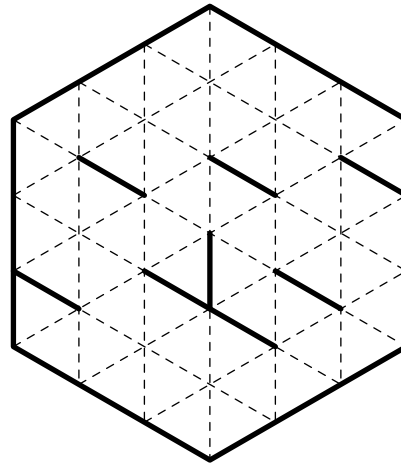
valeur par défaut : 5cm

modifie le rayon du cercle circonscrit au polygone servant de plateau de jeu.

```
\Calisson[Rayon=4cm]{%
fssffffffsfst%
fffffssfsttff%
tffsssfssfffs%
sfsfstfsstsss%
fsffftfsffstfsfs}
```



```
\Calisson[Rayon=3cm]{%
fssffffffsfst%
fffffssfsttff%
tffsssfssfffs%
sfsfstfsstsss%
fsffftfsffstfsfs}
```

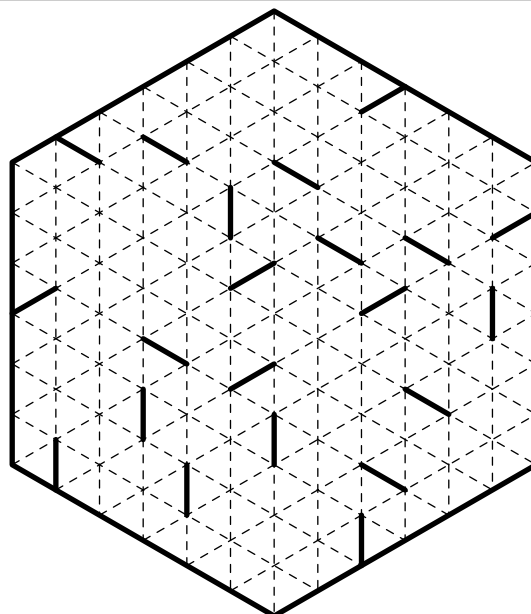


### La clé (Taille)

valeur par défaut : 3

modifie l'arête du « cube support ».

```
\Calisson[Taille=6, Rayon=4cm]{%
ffffffffstffffffffsstfsff%
sffsssfsssfsssfsssfstsf%
sffsfstfsssfsssfsssfssff%
sfftsfsssfstfsssfsssfss%
sfftfssfttftffsssfsssfst%
ssftfffsfsssfsssfsssfss%
fstffffffffsssfsssfstsf%
sffsssssfsssfstsssfstsf%
sftffftfsssfstsfsssfss%
sfsssfsssfsssfstsfsssf%
fsfsssfsssfstsfsssfss%
fftfsfff}
```



## La clé (Solution)

valeur par défaut : false

affiche la solution du jeu.

```
\Calisson[Taille=10,Solution]{%
```

```
fffffffffssffffffffffffstssfffsfsftsffftsfffffffffssffsffftstfsfsfsfss%  
fffffffffssstfsffstfffsffsffffffffstfsffsfsfsfstfsftfsffssffssfsfftsfts%  
tsfsfsstfffffsfsffssfsfffsfftsfsfffsstfsfffsstfsffssffsfffssstffsfftfssffs%  
ffsffsttfffsfftfssffsffsffsffssfsstfsfsfsstfsfftsffttfsffsffsffsffsffsf%  
ffsffsffsffsffsffstftstfftsffstffsffftfffsffssffsffsffsffsffsffsffsffftft%  
fsssstfffsfffsfsfffsfffsfffsfffsffssfsfffsfftsfftsfftsfftsfftsfftsfftsffts%  
sfffffffffffffssssffftffsfffffffffffffssfftsftftstfftsffssffsffstfsfsffsffs%  
sfsffftssfffsffsffssssfsstfsffftfftfssfftsffssfftsffssfftsfftsffssfftsff%  
ftfsffssffsfftsfftsffstfffsffftfffsffsffssffssstfffsfffsffssstststfffsft%  
fssfffsfffsfftsfftsffstfffsstffsfffsfffsffstssfffsfftsfffsfffsffstfffsf%  
sfssfffsfffsfffsstfffsstffftfffsfffsstfsfsstfsfffsffftfsffssfsfffsf%  
tffsftfsffssfftsffsfsfsstffftf}
```

