

N.gen  
Version : 4.1  
Auteur : N.tox

# Sommaire :

1 Pré-requis .....	p.3
1.1 Windows .....	p.3
1.2 Linux .....	p.3
2 Petit blabla .....	p.3
3 Installation .....	p.4
4 Mode d'emploi d'NGen .....	p.5
4.1 Ce qu'il faut savoir .....	p.5
4.2 Petit tour d'horizon .....	p.6
4.3 Selection d'une race .....	p.7
4.4 Générer des noms .....	p.7
4.5 Modification des BDD .....	p.9
4.6 Copier une BDD .....	p.9
4.7 Créer une race .....	p.9
4.8 Supprimer une race .....	p.9
4.9 Utiliser le memo .....	p.10
4.10 Le lancer de dés .....	p.10
5 Mode d'emploi de Namecutter .....	p.11
5.1 Ce qu'il faut savoir .....	p.11
5.2 Petit tout d'horizon .....	p.11
5.3 Etape 1 : enregistrer un texte .....	p.12
5.4 Etape 2 : convertir en liste .....	p.12
5.5 Etape 3 : fractionner les noms .....	p.12
5.6 Etape 4 : enregistrer les résultats .....	p.13
6 Remerciements .....	p.13
7 Authorisations .....	p.14

# 1 Prérequis

## 1.0 Windows

Sous windows, pour pouvoir utiliser NGen, vous devez avoir un interpreteur python d'installé, si vous ne savez pas ce qu'est python, il y peu de chance que vous l'ayez. La meilleure façon de savoir est de double-cliquer sur NGen4.1.py une fois l'archive décompressée dans le répertoire de votre choix. Si le programme se lance, alors vous l'avez d'installé, si il ne se lance pas (très probable), c'est qu'il ne l'est pas. Dans ce dernier cas, allez donc sur internet, à l'adresse suivante : <http://www.python.org/download/>

Une fois sur la page, téléchargez Python 2.5.1(ou autre version si plus recente) windows installer, une fois téléchargé, lancez-en l'installation. Une fois installé, il ne reste plus qu'à double-cliquer sur NGen4.1.py pour lancer enfin le programme

## 2.0 Linux

Sous linux, python est souvent installé par défaut, mais pas toujours... donc pour verifier si python est installé, ouvrez un terminal et tapez python, si l'interpreteur se lance (toujours dans le terminal, vous devriez voir >>>), c'est que vous l'avez, si non, telechargez-le via Synaptic (sous Ubuntu, les autres distribs, je sais pas), profitez que vous êtes sur Synaptic pour télécharger également Tkinter (Module d'interface graphique utilisé par NGen). Bon, une fois Python et Tkinter installés, pour lancer NGen, plusieurs méthodes :

\_la première, (et la plus pratique) est de double-cliquer sur NGen4.1.sh, si rien ne se passe, il va falloir faire quelques manips, en premier lieu verifier quel shell est utilisé, pour cela, ouvrez un terminal et tapez : `echo $SHELL`, cela vous donnera le chemin du shell, pour moi ça donne `/bin/bash`, ensuite ouvrez NGen4.1.sh avec un editeur de texte, regardez la première ligne : `#!/bin/bash`, remplacez donc `/bin/bash` par le chemin de votre shell, ensuite depuis un terminal, allez dans le dossier du soft NGen et tapez `chmod +x Ngen4.1.sh`. maintenant en double cliquant sur ce dernier une fenêtre vous demandant que faire devrait apparaître, choisissez lancer, et voilà, NGen démarre enfin

\_la deuxième méthode, plus simple, mais pas aussi pratique consiste à utiliser le terminal, et d'aller dans le dossier de NGen puis de taper : `python NGen4.1.py`. Cette méthode possède toutefois un avantage : c'est que si il y a un bug, un message expliquant d'où vient ce bug apparaît dans le terminal...

## 2 Petit blabla

2.5) A l'origine, je cherchais simplement à télécharger un générateur de nom, malheureusement, je me suis aperçu qu'une très grande majorité de ces programmes étaient très bon pour générer des noms du style «ghykmi» «jiurbma» et autres joyeusetés bref, rien de bien folichon. Toutefois, j'ai pu croiser des générateurs tout à fait honorables mais intégrés à une page web, et la plupart d'entre eux, ne sont pas paramétrables, et sont aussi limités dans le choix de prénom, ex: «Générez un nom de nain!», «Générez un nom d'elfe!» Whaaaaa, mais perso j'm'en tapais de ces noms, moi j'avais un nom classe, rigolo, pour mon perso corps à corps de Fallout... Pas vraiment le même univers... Enfin! Au bout de quelques heures de recherches, je me suis finalement fait la réflexion suivante : «J'aurais aussi vite fait de le faire moi-même ce logiciel...» Et voilà comment je m'y suis mis...

3.2) Ouh, le programme a subi de sérieuses transformations, maintenant c'est plus des noms pour fallout, (même si ça reste possible) alors...Enjoy!

4.1) maintenant, le soft est multi-plateforme, y'a une sélection de race, un memo, et même un lancer de dés

## 3 Installation

Une fois l'archive décompressée dans le dossier de votre choix, veuillez consulter le chapitre 1 (Pré-requis). Oui je sais c'est pas une présentation très logique mais bon... vous avez pas le choix... XD

## 4 Mode d'emploi d'NGen

### 4.1 Ce qu'il faut savoir

Tout d'abord, voyons ce qu'il y a dans le répertoire du programme...alors, 3 fichiers et 3 dossiers... Si vous avez lu le chapitre d'installation (enfin plutôt Pré-requis ;p ), vous connaissez déjà l'utilité de deux des trois fichiers présents, le troisième fichier s'appelle memo.txt, ce fichier comme son nom l'indique contient les données du memo. Les dossiers maintenant :

- le dossier RaceIndex : il contient un fichier RaceIndex.txt, ce fichier contient les noms des races, il est très important car c'est lui qui permet de dire si une race existe ou non dans le logiciel. Comprenez bien qu'une race peut n'avoir aucune base de données et pourtant exister, je les appellerais alors races célibataires (endurcies)

- le dossier 'bdd' : il contient les bases de données des races ( bdd = Base De Données), chaque race peut posséder au maximum 4 fichiers (1 pour chaque particule), les noms des fichiers de ce dossier obéissent à la structure suivante : NomDeLaRace\_Genre\_Px.txt où x est le numéro de la particule (de 1 à 4...)

- le dossier 'tool' : contient 3 fichiers : Namecutter.py, namecutter.sh et NameCutter.txt. Namecutter est un utilitaire dont l'utilité et le mode d'emploi sera décrit dans un autre chapitre. Namecutter.py est le script du programme, au même titre que NGen4.1.py est le script du programme NGen, de même que pour NGen4.1.sh, Namecutter.sh est un shellscript destiné aux utilisateurs Linux

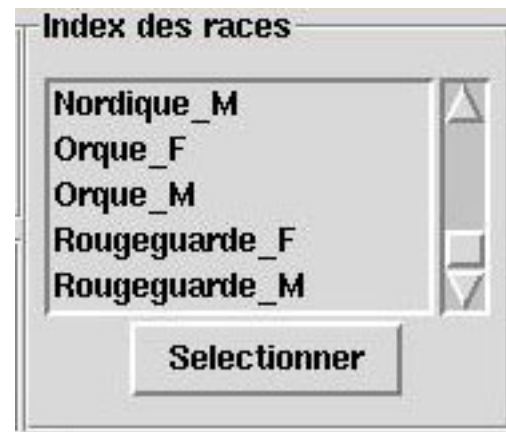
Tout au long de ce document, je dirais BDD pour dire Base De Données

## 4.2 Petit tour d'horizon

<b>Race sélectionnée ou à ajouter</b> <input type="text"/> <input type="button" value="Charger BDD"/> <input type="button" value="Ajouter Race"/>		<b>Index des races</b> Nordique_M Orque_F Orque_M Rougegarde_F Rougegarde_M <input type="button" value="Selectionner"/>
<b>Manipulation des BDD</b> ◆ P1 ▼ P2 ▼ P3 ▼ P4 <input type="button" value="Ouvrir"/> <input type="button" value="Sauveg."/>		
<b>Champ de texte</b> <div><div></div></div>		<b>Memo</b> <div><div></div></div> <input type="button" value="Sauvegarder"/> <input type="button" value="Ouvrir"/>
<b>GENERATION</b>		
<b>particules</b> <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <b>Espaces entre les particules</b> <input type="checkbox"/> 1-2 <input type="checkbox"/> 2-3 <input type="checkbox"/> 3-4		<b>Opération de génération</b> <input type="button" value="Generer"/> <input type="button" value="Aleatoire"/> <input type="text" value="20"/>
<b>Lancer de dés</b> Nb de dés : <input type="text" value="5"/> De : <input type="text" value="6"/> <input type="button" value="Lancer"/> $2+3+5+3+1 = 14$		

## 4.3 Selection d'une race

Lors de l'ouverture du programme, le fichier RaceIndex.txt est automatiquement chargé. Pour sélectionner une race, rien de plus simple, cliquez dans l'index des races sur la race voulues, puis cliquez sur le bouton Sélectionner. La race est sélectionnée, mais ses BDD ne sont pas encore chargées en memoire, pourquoi ne pas avoir fait en sorte qu'elles soient automatiquement chargées lors de la selection de la race me direz-vous, c'est un choix, vous comprendrez un peu plus loin pourquoi....



Bref, une fois sélectionnée, le nom de la race apparait dans l'entrée située dans la partie 'Race sélectionnée ou à ajouter', et pour charger ses BDD, cliquez sur... 'Charger BDD' ! Compliqué hein ? ;p

## 4.4 Générer des noms

Maintenant que les BDD sont chargées, vous pouvez générer des noms, «oui mais comment ça fonctionne ton bordel là ?». He bein c'est très simple, les résultats seront générés ici :



et les opération de générations s'effectuent ici :

Comme vous pouvez le constater, il existe deux méthodes de génération, Générer générera une liste complète des possibilités en fonction des options choisies, Aléatoire quand à lui donnera un nombre de résultats égale au nombre saisi dans l'entrée juste à côté de ce dernier, toujours en fonction des options choisies.

Rappelez-vous que chaque race peut avoir 4 fichiers au maximum, 4 fichiers pour 4 particules, sélectionnez donc les particules voulues, ainsi que les options d'espaces si vous désirez des espaces entre certaines des particules choisies.

Au sujet des espaces, vous remarquerez que le nom de chaque case espaces correspond au numéros des particules entre lesquelles l'espace se trouvera (si toutefois vous cocher la case évidemment...).

Une fois les options choisies, cliquer donc sur la méthode de génération voulue. Il faut tout de même savoir qu'en ce qui concerne Générer, une fenêtre apparaîtra, vous indiquant le nombre de résultats que cela est censé afficher, et vous demandera si vous souhaitez continuer l'opération. C'est une mesure de sécurité, car passé un certain nombre de possibilités, cela peut planter votre ordi. Le nombre de possibilités supporté dépend directement de votre processeur, il faut savoir que 1.000.000 de résultats est jouable, mais très long à effectuer pour un 3Ghz, cela reste donc déconseillé arrivé à ce niveau, passé cette limite, c'est à vos risques et périls (surtout sous windows)... 500.000 ça passe bien, c'est pas immédiat pour autant mais c'est raisonnable comme délai d'attente.

## 4.5 Modification des BDD

Pour modifier une BDD, il faut d'abord sélectionner une race (pas besoin de charger...), une fois sélectionnée, c'est ici que ça se passe :



Vous reconnaissez le nom des cases ? non ? c'est une partie du nom des BDD que l'on a pu observer en visitant les répertoires... bon, pas besoin de vous faire un dessin, P1 pour particule 1 etc etc... choisissez la BDD à ouvrir et cliquez sur 'Ouvrir', effectuez les modifications voulues (ajout, suppression etc..(dans le Champ texte)), et cliquez sur 'Sauveg.' Voilà, la BDD est modifiée. Pour générer des noms avec la (les) nouvelle(s) BDD il faudra (re)charger la race.

Lors d'une sauvegarde de BDD, son contenu sera trié par ordre alphabétique

## 4.6 Copier une BDD

Vous pouvez copier une bdd très simplement en ouvrant une puis, si vous souhaitez simplement par exemple copier P1 vers P3, sélectionnez P3 et cliquez sur 'Sauveg'.

Vous pouvez aussi très bien copier la BDD (ex : P1) d'une race X vers une autre race Y, pour ce faire, sélectionnez une race X, ouvrez la BDD voulue (ex : P1), sélectionnez une autre race Y, sélectionnez le nom de la particule (ex : P3), et cliquez sur 'Sauveg'.

## 4.7 Créer une race

Pour créer une race, c'est ici que ça se passe :



Rentrez le nom de la race à créer, puis cliquez sur 'Ajouter Race', simple non ?

## 4.8 Supprimer une race

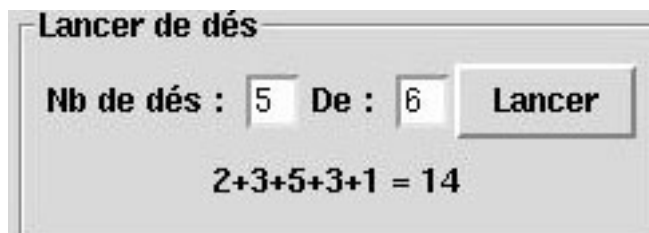
Pour supprimer une race, vous devrez agir hors du logiciel : tout d'abord ouvrez le fichier RaceIndex.txt, puis supprimer le nom de la race voulue, attention à ne laisser qu'un seul espace entre les noms de race. Il faudra ensuite aller dans le repertoire 'bdd' et supprimer les fichiers comportant le nom de la race, et voilà.

## 4.9 Utiliser le memo

L'utilistation la plus simple pour le memo consiste à écrire sois-même dedans puis sauvgarder, mais admetton que vous avez generer 500 noms, il ne vous plairont pas tous, plutôt que d'écrire sois-même les noms qui vous interesse, il vous suffit de cliquer sur le nom désiré, puis de presser la touche F1, cette opération marche aussi dans l'autre sens. Ex : vous avez copier une série de noms qui vous plaisaient dans le memo, mais vous désirez créer une nouvelle race avec dans une BDD, les noms que vous avez sélectionné, une fois la race sélectionnée, cliquez par ex sur P2 puis cliquez sur un nom dans le memo puis presser la touche F1, répétez l'opération pour chaque noms, et voilà, il ne vous reste plus qu'a sauvgarder la BDD.

## 4.10 Le lancer de dés

voici un petit bonus pour les rôliste, et plus particulièrement pour les maîtres de jeu, bon ici, pas besoin d'expliquer comment ça fonctionne, hein ? Dans le doute voilà un exemple en image qui se passe de commentaires :



## 5 Mode d'emploi de Namecutter

### 5.1 Ce qu'il faut savoir

Namecutter est un utilitaire qui pourra vous aider à constituer plus rapidement des BDD. Ce programme ne se révèle vraiment utile que lorsque l'on a une liste de prénom (ou noms), et que vous voulez fractionner ces derniers...

Il est important de savoir que Namecutter charge automatiquement le fichier NameCutter.txt, situé dans le répertoire 'tool'.

### 5.2 Petit tour d'horizon

The screenshot shows the Namecutter application window. It has a title bar and a menu bar. The main window is divided into several sections:

- Texte original:** A text area containing a list of names: Aeta, Alda, Anja, Aumasi, Barri, Bergljot, Brasteir, Eigma, Eiruk i, Ekkhi, Erna, Eydis, Fryfshild, Fryssa, Greidil, Greirid, Haema, Heddvild, Helga, Hidar, Hjotra, Holageira, Horski, Hreirek, Hroa, Hrordis, Hyring, Igna, Ilfhild, Iasin, Ingokning, Jolding, Kar, Kili, Kjolver, Kolfinna, Lissa, Merta, Mette, Olfeigr, Ondi, Rangela, Ringvild, Risi, Rostlogi, Runa, Siri, Sottilde, Svenja, Thalestris, Thuraund, Ulfrun, Ursine, Val, Vori, Ygfa, Agata, Agnete, Alga, Edla, Else, Eyja, Hjolfrodi, Jensine, Kirsten, Mae va, Malene, Margarte, Merete, Olava, Petrine, Rigmor, Signy, Sigrid, Skjorta, Ulrika, Vigdis.
- Options:** A section with a 'Séparateur' field (empty) and a 'Convertir' button.
- Nom à séparer:** A section with a 'Capitale' checkbox (checked) and an empty text field.
- 1ère partie:** A large empty text area for the first part of the name.
- 2ème partie:** A large empty text area for the second part of the name.
- Sauvegarde:** A section with a 'Nom de la race' field (empty), two 'Num de la particule' fields (empty), and two 'Save' buttons.

## 5.3 Etape 1 : enregistrer un texte

La première étape consiste à ouvrir le fichier NameCutter.txt, et remplacer son texte par celui de votre choix, il est impératif que chaque nom soit séparé de la même façon : une virgule et un espace, un espace, une virgule sans espace etc etc... Il ne faut pas par exemple qu'un nom soit séparé d'un autre par une virgule et que le suivant le soit par un espace...

Vous pouvez séparer les noms de la manière que vous voulez : par un point, un > si ça vous chante, mais pas par des tabulations (vous savez, la touche au dessus de CapsLock, elle-même au dessus de Shift gauche), ni par ' ou «.

Une fois le texte remplacé, vous pouvez sauvegarder

## 5.4 Etape 2 : convertir en liste

Maintenant que le texte est remplacé (l'Etape 1 est facultative si vous souhaitez simplement faire un test : NameCutter.txt possède déjà un texte...), lancez Namecutter. Vous pouvez voir que le texte de Namecutter.txt apparaît dans la partie 'Texte Original'. Il faut maintenant que le texte soit converti en une liste (que vous ne verrez pas, mais que l'ordi lui, verra).

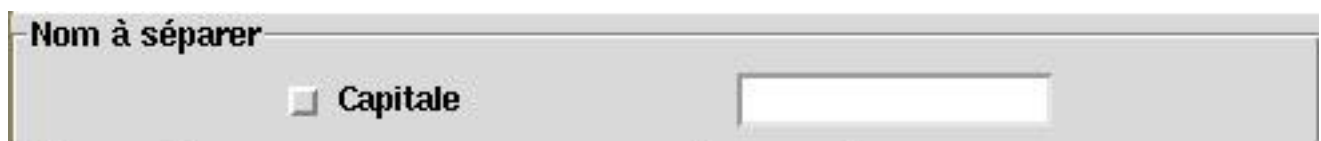


Pour cela vous devez indiquer à l'ordinateur dans l'entrée Séparateur, ce qui sépare ces noms, dans le texte d'origine de NameCutter.txt, c'est une virgule et un espace, nous aurions donc rentré comme séparateur [, ] évidemment sans les crochets, mais c'est pour montrer que l'espace est important, car interprété comme un caractère...). Maintenant il ne reste plus qu'à cliquer sur 'Convertir'.

Note : Si votre texte comporte un nom par ligne, rentrez comme séparateur \R

## 5.5 Etape 3 : fractionner les noms

Une fois que vous avez cliqué, le premier nom de la liste apparaît dans l'entrée de la partie 'Nom à séparer'.



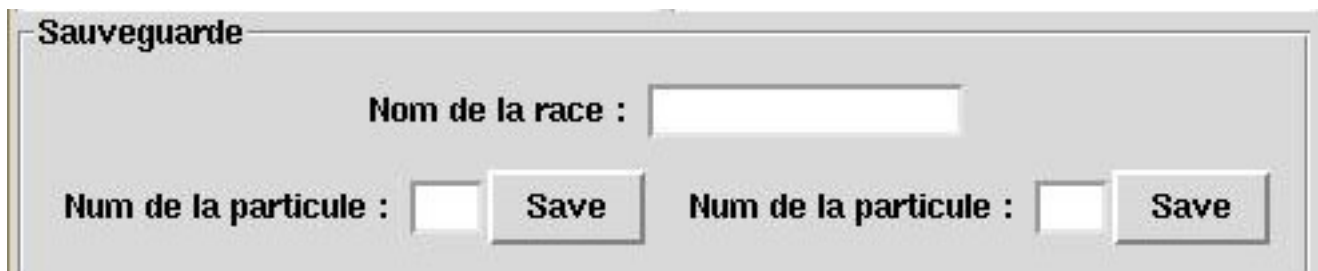
Alors... ici, avant de fractionner le nom, vous devez savoir que ce dernier, après fraction, sera en minuscules, la case Capitale, sert à mettre la première lettre du nom en majuscule (Ceci ne se verra pas dans l'entrée de la partie 'Nom à séparer'), de la première particule du nom, la deuxième, elle, restera en minuscule.

Pour fractionner le nom, cliquer dessus dans l'entrée de la partie 'Nom à séparer', une fois dessus déplacer le chariot avec les flèches à l'endroit de la fracture, et appuyer sur la touche Entrée (celle à gauche des flèches), chaque particule devrait alors apparaître dans les champs texte en dessous, et le nom suivant remplace celui que vous venez de fractionner. Une fois arrivé au dernier nom lorsque celui-ci s'affiche, vous devriez voir à la fin de ce dernier \n, c'est à supprimer, ce n'est pas grave si vous ne le faites pas, de toute façon cela restera invisible et sera supprimer automatiquement lors de la sauvegarde... (il faut savoir que le dernier noms restera afficher dans l'entrée, même si il à bien été fractionné et ajouté aux listes...)

## 5.6 Etape 4 : enregistrer les résultats

A ce stade, vous pouvez faire le tri de qui vous plaît ou non dans les champs texte, effectuer des suppressions, des ajouts etc etc...

Une fois fait, c'est ici que ça se passe :



The image shows a graphical user interface window titled "Sauvegarde". Inside the window, there is a label "Nom de la race :" followed by a text input field. Below this, there are two identical pairs of controls. Each pair consists of a label "Num de la particule :", a small text input field, and a button labeled "Save".

Vous devez d'abord indiquer le nom de la race, puis le **numéro** des particules désirées (donc 1, 2, 3 ou 4, **pas** P1, P2, P3 ou P4...). Enfin, il ne reste plus qu'à cliquer sur Save pour les deux particules.

Ceci dit, il reste une dernière chose à faire... les fichiers que l'on vient juste de créer, ont été créés dans le répertoire 'tool', il faut donc le déplacer dans le bon répertoire, à savoir 'bdd', puis d'ajouter le nom de la race si nécessaire dans NGen.

## 6 Remerciements

Je tiens remercier dans le désordre :

Nenfëa  
Slik  
Ancestral Ghost  
Speedcat

Hogwart  
Angel Lore  
Interplay (ben oui sans Fallout, j'aurais  
jamais eu l'idée de faire ce soft)

## 7 Authorisations

Ce soft, même modifié, ne peut faire l'objet d'un commerce, il est gratuit, et le restera. Si vous l'avez payé, vous vous êtes faits arnaqués, pas de bol ^^.

Sinon, vous pouvez en faire ce que vous voulez, du moment que le read-me original ne quitte pas le soft (Ce qui veut dire avec mon nom dedans, hein). C'est d'ailleurs une des raisons pour lesquelles ce soft est distribué sous forme de script : c'est modifiable à volonté ;).