

Le format utilisé est un format texte simple avec séparateur “;” . Chaque ligne comprend 4 éléments:

- horodatage
- onglet sur lequel on se trouve (l'application a une table à onglet pour permettre au joueur de passer de l'un à l'autre)
- le nom de l'évènement que l'on trace
- les paramètres ou valeur associées à cet évènement.

Par exemple : 2014-06-27\_10:45:50 ; onglet ; nom\_event ; valeur

Pour chaque Onglet (Ressources, Masquages, Plateau, Démasquage et Résultat), les différents évènements qui sont tracés :

## **Ressources**

Ouverture/Fermeture des ressources → ong\_ressource ; open/close ; NumRes

## **Masquage**

ong\_masquage ; CréerIndice ; NumIndice → Créer un nouvel indice

ong\_masquage ; ChangerGroupe ; Ancien\_Nouveau → Changement de groupe

ong\_masquage ; Supprimer ; NumIndice → Suppression l'indice *NumIndice*

ong\_masquage ; Modifier ; NumIndice → Modifier l'indice *NumIndice*

ong\_masquage ; ModifierIndice ; Texte → Changement de l'indice en *Texte*

ong\_masquage ; ModifierRessources ; Texte → Changement des ressources en *Texte*

ong\_masquage ; ChangerCarac ; Carac → Change la carac codée en *Carac*

## **Plateau**

ong\_plateau ; LancerDe ; Valeur → Le joueur a lance le dé et a obtenu un *Valeur*

ong\_plateau ; Deplacement ; NumCase(Position) → Le joueur s'est déplacé de sa case actuel a la case *NumCase(position)*

ong\_plateau ; IndiceObtenu ; NumIndice → Vient d'obtenir l'indice *NumIndice*

ong\_plateau ; DestinationAtteinte ; TypeCase → Le joueur a fini son déplacement sur une case de type *TypeCase*

## **Demasquage**

ong\_demasquage ; ModifierValeurCarac ; Carac\_Valeur → Change la réponse de la carac *Carac* en *Valeur*

## **Resultat**

ong\_resultat ; Vainqueur ; Jour → Le joueur *Joueur* a gagné

ong\_resultat ; Vrai ; Nbre → Le joueur a eu juste *Nbre* fois

ong\_resultat ; Faux ; Nbre → Le joueur a eu faux *Nbre* fois

## **Pour tous les Onglets**

Enfin, quelque soit l'onglet, l'évènement lorsque l'on change d'onglet :

ong\_courant ; Changement d'onglet ; NomOnglet → Clic sur l'onglet *NomOnglet*