

Ajouter un jeu

Ajouter un jeu

« Dernière mise à jour : 2026-05-10

Réservé aux users avec `canAddGames = true` (admins par défaut, autres comptes : à toi de toggler dans `/admin` → Users).

Wizard `/add-game` (3 étapes)

Étape 1 — BGG search

Tu cherches le jeu sur BoardGameGeek (API XML v2). Tu sélectionnes le résultat → ses metadata (image, mécaniques, catégories, type) sont rapatriées et stockées dans la ligne `games`.

Si le jeu n'existe pas sur BGG (rare), tu peux skip cette étape et entrer le nom à la main.

Étape 2 — Upload PDF + métadonnées

- **Le PDF** : drag & drop ou file picker. Stocké sur disque dans `/app/pdfs/<slug>-<timestamp>.pdf`, jamais dans git.
- **Type de contenu** :
 - `base` : règles principales du jeu
 - `extension` : à rattacher à un parent existant (détection de conflits activée)
 - `advanced_rules` : variantes/modes avancés d'un parent
 - `faq` : FAQ officielle d'un parent
- **Langue des règles** : `fr` ou `en` (impacte HyDE — le passage hypothétique sera généré dans la bonne langue + traduit côté backend).
- **Démarrer plus tard** (optionnel) : champ datetime, max +7 jours. Cf. page suivante.

Étape 3 — Ingest ritual

Si tu démarres tout de suite, tu vois un suivi SSE en temps réel des actes :

1. **Lecture** : pdfjs-dist extrait le texte
2. **Reconnaissance optique** (OCR — uniquement si PDF scanné, auto-déecté)
3. **Découpage** : chunking sémantique (paragraphe + overlap)
4. **Structuration** : Claude analyse l'arbre chapitre/section/sous-section
5. **Analyse contextuelle** : Claude génère 1-2 phrases de contexte par chunk (Contextual Retrieval B, 10 SSH parallèles, cache JSON)
6. **Compréhension** : embeddings TEI bge-m3 (batch de 32)
7. **Archivage** : push Qdrant
8. **Conflits** (extensions seulement) : compare aux chunks du parent, détecte replaces/modifies/extends
9. **PNG** : `pdftoppm` rend chaque page en image 300 DPI dans `/app/pdfs/images/<slug>/page-XX.png`

Durée typique : 5-15 min selon taille du PDF + utilisation Claude (quota).

Pause quota Claude

Si pendant l'ingestion le CLI Claude renvoie son message « Usage limit reached, reset at HH:MM », l'app :

1. Flush les caches JSON (contextual-llm + conflict-detect)
2. Passe la ligne en `ingestStatus='scheduled'` avec `ingestScheduledAt = resetAt + 2 min`
3. Émet un event SSE `quota_pause` → l'UI affiche un panneau dédié
4. Re-déclenche `runIngestion` automatiquement à l'heure de reset
5. La reprise re-utilise les caches JSON → aucun chunk n'est retraité, zéro perte

Tu n'as rien à faire — laisse tourner.

Si l'ingestion plante

- `ingestStatus='error'` en BDD
- Logs serveur : `tail -f /app/data/logs/server.log` (`docker exec boardgame-referee tail -f /app/data/logs/server.log`)
- Possible relancer en supprimant le jeu (`/admin` → Games → bouton Retirer) puis le re-uploadant

Updated 2026-05-10 15:19:40 UTC by thymon