

# Manuel d'utilisation

---

Une fois l'application lancée, l'utilisateur peut choisir entre utiliser la version console ou la version graphique (y ou n).

## Partie Graphique

Lors du lancement de l'application Graphique, un menu s'ouvre ; l'utilisateur a le choix entre lancer une nouvelle partie ou en charger une ancienne. S'il lance une partie, il doit choisir les noms des joueurs ainsi que le mode de jeu (Joueur contre joueur / joueur contre ordinateur). La partie commence une fois le mode sélectionné. Une fois la partie lancée, pour jouer le joueur doit simplement cliquer sur le plateau pour jouer. Il peut consulter le nombre de barrières restantes à côté du plateau. Lorsqu'un joueur gagne, un écran affiche le nom du gagnant.

Pendant une partie, l'utilisateur peut cliquer sur le bouton retour, il aura le choix entre sauvegarder la partie et retourner au menu ou retourner au menu directement. Le bouton retour sert aussi à retourner au menu quand l'utilisateur est dans les écran de configuration, ou à fermer la fenêtre dans le menu.

Si le joueur choisit de charger une partie dans le menu, alors un écran lui affichant une liste de sauvegardes apparaît, l'utilisateur n'a plus qu'à cliquer sur une d'entre elles pour charger une sauvegarde et reprendre la partie.

## Partie Console

Si le joueur choisi de rester sur la console, il doit choisir s'il veut charger une sauvegarde ou non, s'il décide que oui, alors il suffit de rentrer le numéro correspondant à celui de la sauvegarde correspondante dans la liste affichée à l'écran pour reprendre une partie.

Si le joueur décide de créer une nouvelle partie, alors il doit d'abord choisir le mode de jeu puis le nom des joueurs avant de lancer la partie. Pendant la partie, l'utilisateur doit rentrer les coordonnées du pion ou barrière à poser, s'ils sont incorrects (lettres, nombres négatifs ou supérieurs à la taille du plateau), il doit les ressaisir. Si le joueur veut quitter la partie, il doit écrire **"quit"** lors de son tour. Ainsi, il aura à choisir entre quitter ou sauvegarder et quitter.