

# Règles du jeu :

Threes est un jeu de puzzle captivant, se jouant sur une grille 4x4, qui combine stratégie et chance.

Le concept s'inspire du célèbre jeu 2048, mais avec des règles uniques. Au début du jeu, la grille est partiellement remplie de nombres. Chaque tour, un nouveau nombre (1, 2, 3, 6, 12, ou 24) apparaît aléatoirement sur un bord de la grille. Les nombres inférieurs, comme 1 et 2, sont plus susceptibles d'apparaître, tandis que les nombres plus élevés, comme 24, sont rares.

Le joueur a la possibilité de choisir une direction (haut, bas, gauche, droite) pour déplacer tous les nombres de la grille. Pour plus d'interactivité, le joueur a également la possibilité d'utiliser les flèches du clavier pour assurer les déplacements des cases. Si une case est libre, les nombres se déplacent dans cette direction. Lorsque deux nombres identiques se heurtent, ils fusionnent, formant un nouveau nombre dont la valeur est le double de chacun des nombres originaux. Une exception à cette règle est la combinaison des nombres 1 et 2 : lorsqu'ils entrent en collision, ils s'additionnent simplement.

Le jeu requiert de la stratégie pour planifier les mouvements et maximiser les fusions, tout en anticipant les nouveaux nombres qui apparaîtront. L'objectif est de parvenir à obtenir le score le plus élevé possible avant que la grille ne soit complètement remplie.

Le système de points est le suivant :

Une case 1 dans la grille vous rapporte 1 point  
Une case 2 dans la grille vous rapporte 2 points  
Une case 3 dans la grille vous rapporte 3 points  
Une case 6 dans la grille vous rapporte  $3 \times 3 = 9$  points  
Une case 12 dans la grille vous rapporte  $9 \times 3 = 27$  points  
Une case 24 dans la grille vous rapporte  $27 \times 3 = 81$  points  
Une case 48 dans la grille vous rapporte  $81 \times 3 = 243$  points  
Une case 96 dans la grille vous rapporte  $243 \times 3 = 729$  points  
etc...

Les points de chaque case dans la grille s'additionnent par la suite, par exemple si votre grille est remplie de 8 cases 1, 4 cases 2, 2 cases 3 et 2 cases 6, votre score sera alors de 40 points.  
( $1 \times 8 + 4 \times 2 + 2 \times 3 + 2 \times 9 = 40$ )

Pour les plus joueurs qui cherchent un défi supplémentaire, il est possible d'ajouter un chronomètre pour mesurer la durée de la partie, ajoutant ainsi un élément de rapidité et de pression au jeu.

# Déroulement de la partie :



## 1. La fenêtre de bienvenue

En début de partie, la fenêtre de bienvenue s'affiche.

Vous pourrez y entrer votre pseudo et associer une musique pour vos parties de type dynamique ou alors une musique de type rétro.

*Barre d'entrée du pseudo*

*Choix de la musique*

A screenshot of a web application window titled '3 Threes'. The window has a light gray header with three colored circles (red, yellow, gray). The main content area is white. At the top center is a blue square with a white number '3' and the word 'Threes' below it. Below this is the text 'Bienvenue sur le jeu Threes'. Underneath is a label 'Entrez votre pseudo :' followed by a text input field containing 'PseudoJoueur'. Below the input field is a label 'musique : (prod by author)' followed by two radio buttons. The first radio button is selected and labeled 'dynamique'. The second radio button is labeled 'rétro'. At the bottom center is a blue button with the text 'Valider' in white. Two arrows point from external text labels to the input field and the radio buttons.

## 2. La fenêtre principale

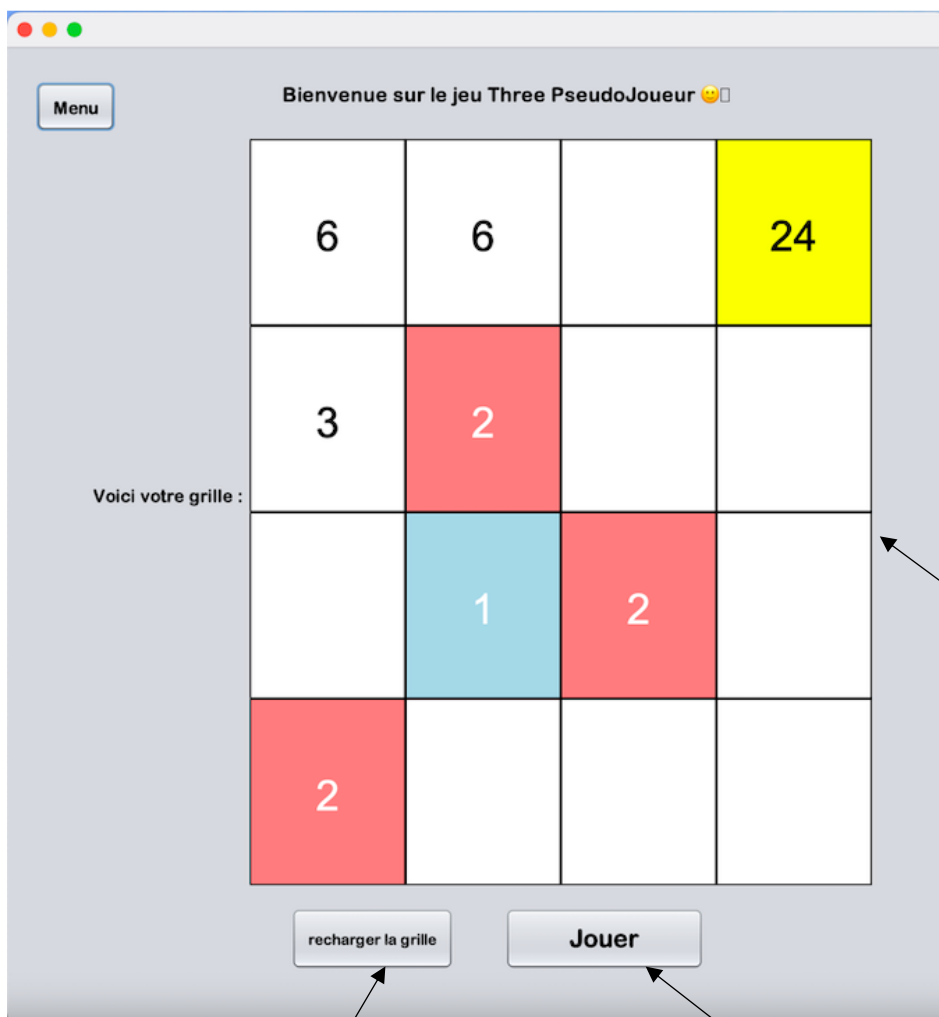
Après avoir cliqué sur le bouton « Valider » de la fenêtre d'accueil, cette page s'affiche. Elle affiche un message de bienvenue avec votre pseudo et un aperçu de votre grille pour votre prochaine partie. Si la grille ne vous plaît pas, il est possible de recharger celle-ci.



Vous aurez possibilité de recharger la grille seulement 3 fois maximum pour chaque partie



Si votre grille vous satisfait, alors c'est l'heure de jouer !



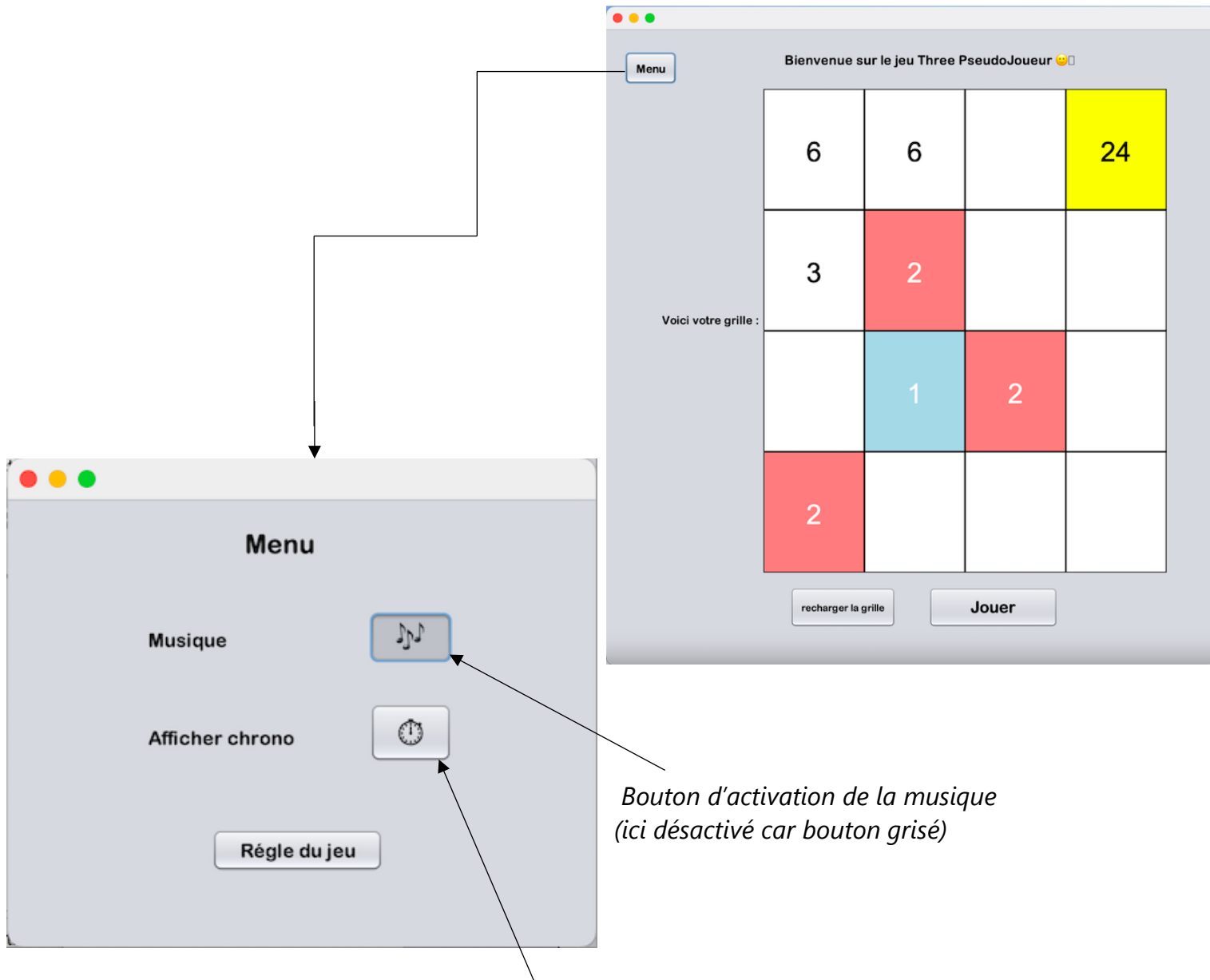
*Votre grille 4x4 pour la partie*

*Bouton pour recharger votre grille*

*Bouton pour démarrer la partie*

### 3. La fenêtre de menu

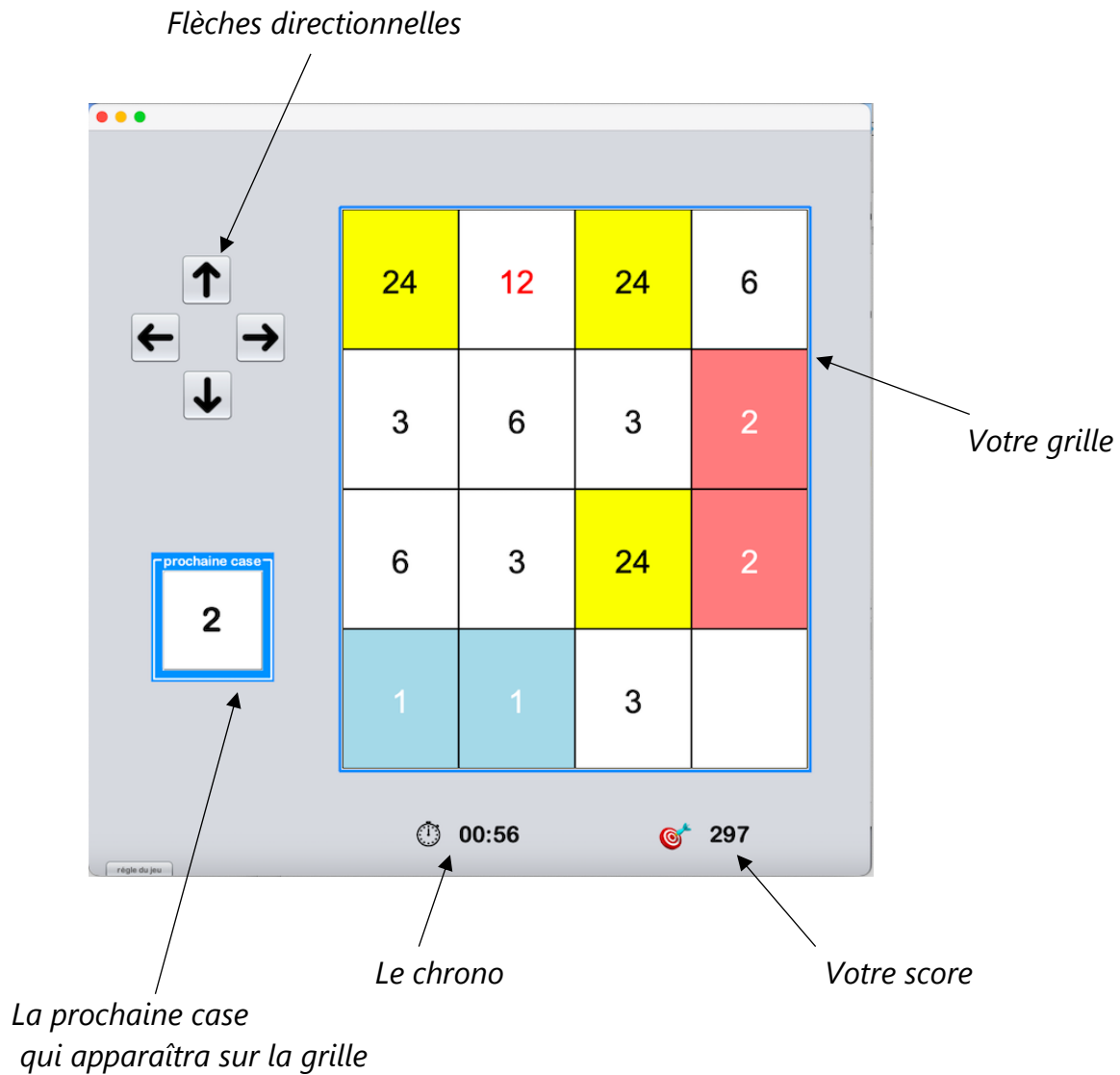
Après avoir appuyé sur le bouton « Menu » sur la fenêtre principale, une fenêtre s'affichera. Dans cette fenêtre, vous aurez la possibilité de couper la musique, mais aussi d'afficher le chrono ou non.



#### 4. La fenêtre de jeu

Après avoir lancer votre partie, la fenêtre de jeu s'affiche.

Elle est composée de votre grille pour la partie, des différentes flèches directionnelles correspondants aux différents mouvements, de la prochaine case qui apparaîtra sur la grille, du score et de votre chrono (si activé).





## 5. La fenêtre de félicitation

Une fois que votre grille est remplie, et donc votre partie finie, une fenêtre s'affiche. Elle affiche un message de félicitation avec votre pseudo et vous donne votre score, le temps que vous avez mis à y parvenir (si chrono activé) ainsi que la grille que vous avez obtenu après votre dernier mouvement, à la fin de la partie.

*Bouton d'arrêt du jeu*

*Votre grille à la fin de la partie*

*Votre score final*

*Votre temps de partie*

**Bravo PseudoJoueur !**

24	12	24	6
3	6	3	2
6	3	24	2
1	1	3	2

Score : 297

Temps : 01:07

retour à la page principale

Enfin, vous pouvez choisir de retourner sur la page principale afin de pouvoir rejouer une partie en appuyant sur le bouton « retour à la page principale », ou alors d'arrêter le jeu en sélectionnant le bouton rouge en haut à gauche de la page (indiqué par une flèche rouge).