[Date]

Samuel Brien et Alexandre Cloutier

Les pro du javascript !

Guide utilisateur

Course Benthique

Table des matières

[Introduction 2](#_Toc467572219)

[Règles 2](#_Toc467572220)

[Déroulement du jeu 2](#_Toc467572221)

[Écran principal 2](#_Toc467572222)

[Écran de création de partie 3](#_Toc467572223)

[Jouer des cartes habitats 3](#_Toc467572224)

[Jouer des macroinvertébrés 4](#_Toc467572225)

[Jouer des carte de type « spéciale » 4](#_Toc467572226)

[Jouer des cartes de type « perturbation » 4](#_Toc467572227)

[Jouer des cartes de type « action » 4](#_Toc467572228)

[Points ressources 4](#_Toc467572229)

[Conclusion 4](#_Toc467572230)

[Annexe 5](#_Toc467572231)

[1 : règles 5](#_Toc467572232)

# Introduction

Le jeu de course Benthique informatisé est une adaptation du jeu de carte créé par G3E dans le but de sensibiliser les élèves du primaire. Le but de ce jeu est de bâtir le meilleur écosystème riverain, en créant un environnement favorable dans lequel pourront évoluer une grande variété de macroinvertébrés. Pour ce faire, nous disposons de carte que nous pouvons disposer sur le plateau sous certain condition. Le joueur avec le meilleur écosystème gagne la partie.

# Règles

Pour ce jeu, il y a plusieurs règles et éléments à comprendre. Tous les documents de règles qui vous aiderons à mieux comprendre le jeu vous sont fourni dans l’annexe 1 de ce document.

# Déroulement du jeu

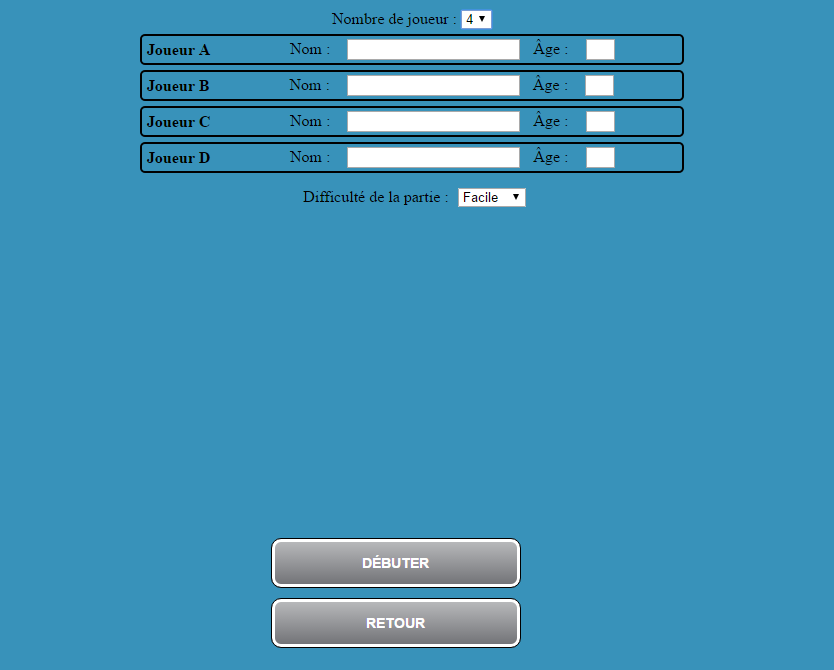
## Écran principal

L’écran principal du jeu nous montre le logo du jeu et nous offre plusieurs possibilités. Nous avons le choix entre créer une nouvelle partie, charger une partie, afficher le menu d’option et afficher la page de crédits.



## Écran de création de partie

L’écran de création de partie nous permet de choisir le nombre de joueur ainsi que la difficulté. Lorsque nous changeons le nombre de joueur, le bon nombre de zone de texte s’affiche pour que l’on puisse entrer le nom et l’âge de chacun des joueurs. Toute les informations demandées sont obligatoire pour pouvoir débuter la partie. Si Une information n’est pas entrer, un message s’affichera pour nous faire savoir les parties ou il manque quelque chose. Il y a aussi 2 boutons dans le bas pour débuter la partie ou retour quoi nous renvoie sur l’écran principal.



## Jouer des cartes habitats

Lorsque la partie est démarrer, nous avons les cartes que nous possédons dans notre main qui sont afficher dans la zone de droite. Parmi ces cartes, nous sommes garanti de toujours débuter avec une carte habitats de type rapides et une carte habitats au hasard. Ces cartes habitats servent de condition pour pouvoir jouer nos macroinvertébrés. Pour pouvoir jouer une de ces cartes, il nous suffit de la « drag and drop » sur une de nos zones. Lorsque nous avons une carte habitats et que nous passons sur nos zones, la zone ou la carte tombera si nous relâchons la souris s’éliminera pour montrer que nous pouvons jouer la carte à cet endroit. Il est impossible de jouer une carte habitats sur les zones d’un adversaire et un pop-up informatif s’affichera pour avertir le joueur s’il tente de faire cette action.

## Jouer des macroinvertébrés

## Jouer des carte de type « spéciale »

## Jouer des cartes de type « perturbation »

## Jouer des cartes de type « action »

## Points ressources

# Conclusion

# Annexe

## 1 : règles

