

Equipe 10

Allan LEGRAND
Ashanti NJANJA
Hugo VICENTE
Luc LECARPENTIER

Manuel d'utilisation pour la SAÉ 2.01

Après avoir téléchargé le dossier “sae2.01_equipe10.zip”, vous avez seulement besoin d'extraire le contenu de ce dossier.

Ensuite, une fois à l'intérieur du dossier, vous n'avez plus qu'à exécuter le fichier “run.bat” si vous êtes sur Windows, ou alors, le fichier “run.sh” si vous êtes sur un système d'exploitation Unix.

Vous avez donc maintenant l'application finale ouverte, pour jouer, cliquez tout simplement sur le bouton “Jouer” en plein milieu de la fenêtre, les scénarios ont été créés spécialement pour la démonstration de l'application.

Au début de la partie, une première carte est déjà tirée, et l'île de départ est légèrement en surbrillance, vous devez maintenant cliquer sur cette première île et les îles dont les arêtes sont possiblement coloriables.

Vous devriez donc cliquer sur l'île souhaitée, ou alors si vous ne voulez ou ne pouvez pas jouer, vous avez alors à disposition un bouton “Passer le tour” vous permettant de piocher une nouvelle carte.

Vous devez donc jouer deux manches, qui se termineront chacune quand les 5 cartes primaires (bord noir) seront tirées.

Pendant tout le long de la partie, vous aurez la possibilité de voir le journal de bord grâce au bouton “Afficher le journal de bord”, et même de télécharger ce journal de bord en pdf avec le bouton “Télécharger le journal de bord”.