

MANUEL D'UTILISATION : PROJET JEU

Mercredi 14 mai 2014

Groupe A

L3 info SPI

Sommaire

1	Description du manuel	1
1.1	Contexte	1
1.2	Objectif	1
2	Démarrage	1
2.1	Prérequis	1
2.2	Lancer l'application	1
3	Manuel Utilisateur	2
3.1	Accueil Visiteur	2
3.2	Le Profil	3
3.3	Options	3
3.4	Credits	3
3.5	Paramètre d'une partie	3
3.6	Accueil Profil	4
3.7	Editeur	4

1 Description du manuel

1.1 Contexte

Ce manuel d'utilisation est créé dans le cadre d'un projet étudiant durant le 2ème semestres de L3 SPI informatique. Il concentre toutes les informations essentielles à l'utilisateur lors des premières utilisations.

1.2 Objectif

L'objectif de ce manuel est de guider l'utilisateur sur l'application picross lors des premières utilisations, il doit aussi pouvoir expliquer des différentes fonctionnalités de l'application.

2 Démarrage

2.1 Prérequis

Pour pouvoir lancer l'application picross la machine doit avoir ruby et ses dépendances aux préalable.

Si ce n'est pas le cas veuillez vivre les différentes procédures en fonction de votre Système d'exploitation :

- Mac : <http://hop3x.univ-lemans.fr/MacOsX-RubyGtk.html>
- Linux : <http://hop3x.univ-lemans.fr/Linux-RubyGtk.html>
- Windows : <http://hop3x.univ-lemans.fr/Windows-RubyGtk.html>

2.2 Lancer l'application

Une fois ruby installé sur votre machine :

- Ouvrez un terminal
- Placez vous dans le dossier dans lequel vous avez mis le dossier de l'application
- Puis taper la ligne de commande suivante : "ruby NouveauxJeu.rb"

3 Manuel Utilisateur

3.1 Accueil Visiteur

L'accueil visiteur est la fenêtre qui s'affiche lors du lancement de l'application. C'est une fenêtre qui permet d'accéder aux différentes fonctionnalités de l'application à travers de bouton.

Elle permet l'accès à :

- Une partie rapide
- La création ou le chargement d'un profil
- Les options
- Les crédits

Il est bien sûr possible de quitter l'application à travers le bouton "quitter" et à tout moment grâce à la croix en haut à droite.



Figure 1: Fenêtre d'Accueil Visiteur

Pour plus d'information veuillez consulter les rubriques respective des éléments cités ci-dessus dans la suite de ce document.

3.2 Le Profil

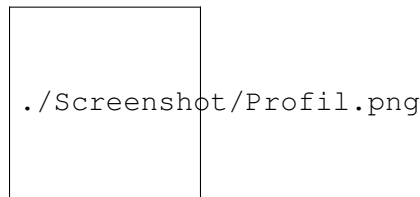


Figure 2: Fenêtre de création et de chargement de Profil

Sur cette fenêtre en rentrant un pseudo dans le champs texte on peut soit le créer soit le charger s'il est déjà existant grâce aux deux bouton "Créer profil" et "Charger Profil"

Le bouton Précédent permet de revenir à l'Accueil Visiteur.

3.3 Options

Ici nous pouvons changer les différentes options que propose l'application du picross.

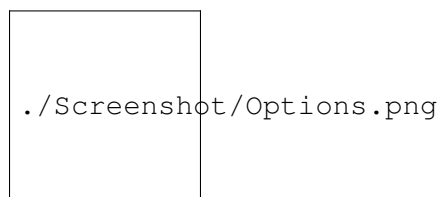


Figure 3: Fenêtre des Options

3.4 Credits

Page listant les différents membre et de leur poste dans l'équipe du projet CrakeTeam.



Figure 4: Fenêtre des Crédits

3.5 Paramètre d'une partie

Lorsque l'on veut lancer une nouvelle partie, il faut précisé ses différents paramètres telle que la taille de la grille et la difficulté de l'aide (voir ci-dessous)

Une fois cela fait un choix de la grille est disponible offrant plusieurs possibilités :

- La Grille aléatoire - génère une grille aléatoirement

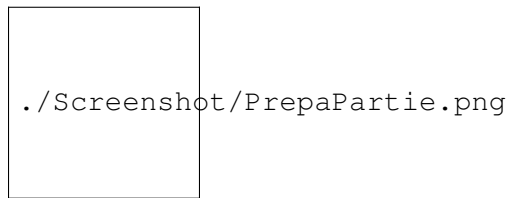


Figure 5: Fenêtre de Préparation de la partie

- Toutes les grilles - choix d'une grille parmi toutes les grilles qu'on créer tout les utilisateurs dans l'édition de grille
- Grille perso - permet de charger une grille enregistrer (Option uniquement disponible lorsque l'on est connecter à un profil)

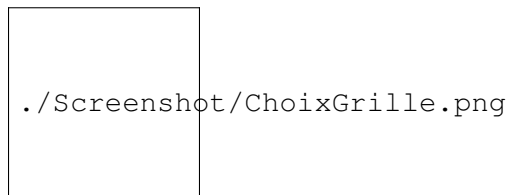


Figure 6: Fenêtre de choix de grille

3.6 Accueil Profil

La nouveauté de cette Accueil est l'accès à l'Editeur de grille à travers le bouton "Editeur", Ah par cela elle propose principalement les mêmes possibilités que l'accueil visiteur (voir plus haut sur ce document).

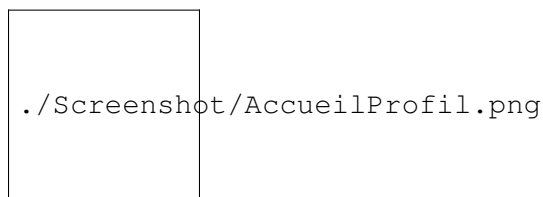


Figure 7: Fenêtre Accueil Profil

3.7 Editeur

Après avoir choisis une taille de grille, Il suffit de cliquer aux endroit où l'on veut que les cases soit noircie dans la grille et de cliquer sur Enregistrer.



Figure 8: Fenêtre d'Editon de grille