

Manuel Utilisateur

Projet de Programmation : Jeu *Les Bâtisseurs : Moyen-Âge*



Table des matières

➤ I. Lancer le jeu.....	3
➤ II. Nouvelle partie.....	4
➤ III. Charger partie.....	6
➤ IV. Les règles du jeu.....	7
➤ V. Quitter le jeu.....	8
➤ VI. Prendre des écus.....	10
➤ VII. Prendre un bâtiment.....	12
➤ VIII. Prendre un constructeur.....	14
➤ IX. Mettre un constructeur sur un chantier.....	16
➤ X. Finir mon tour.....	18
➤ XI. Options.....	19

I. Lancer le jeu

Pour lancer le jeu, il suffit de lancer la commande suivante au niveau de l'emplacement du fichier jar du jeu, dans un terminal à la racine du dossier :

```
/jeu $ java -jar Batisseurs_v1.0.jar
```

Si vous avez fait des modifications du code et que vous souhaitez essayer votre version modifier, lancer d'abord :

```
/jeu $ ant
```

Une fois le jeu lancer sélectionner à votre guise la version textuelle ou graphique en tapant 1 ou 2 :

```
jaouen@jaouen-mint:~/Documents/Les Batisseurs - PjProg/jeu$ java -jar Batisseurs_v1.0.jar
1) TEXTUEL
2) GRAPHIQUE
3) QUITTER
Quel mode d'interface souhaitez-vous utiliser ?
$ 
```

II. Nouvelle partie

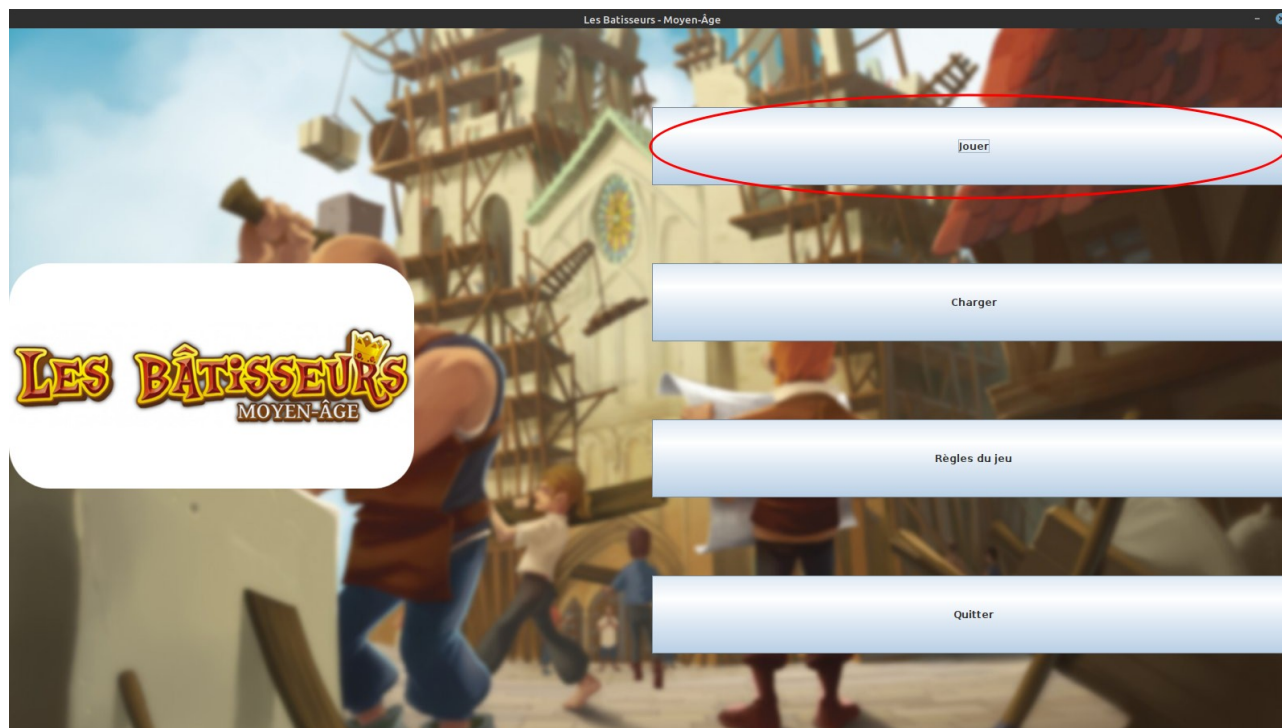
Pour lancer une nouvelle partie il vous suffit de sélectionner l'option jouer en tapant 1 pour la version textuelle, puis en rentrant les différents paramètres de jeu :

```
+--+--+ +--+--+--+--+--+--+--+ +--+ +--+--+--+--+--+--+--+
|L|e|s| |B|a|t|t|e|s|s|e|u|r|s| |:|| |M|o|y|e|n|-|A|g|e|
+--+--+ +--+--+--+--+--+--+--+ +--+ +--+--+--+--+--+--+--+

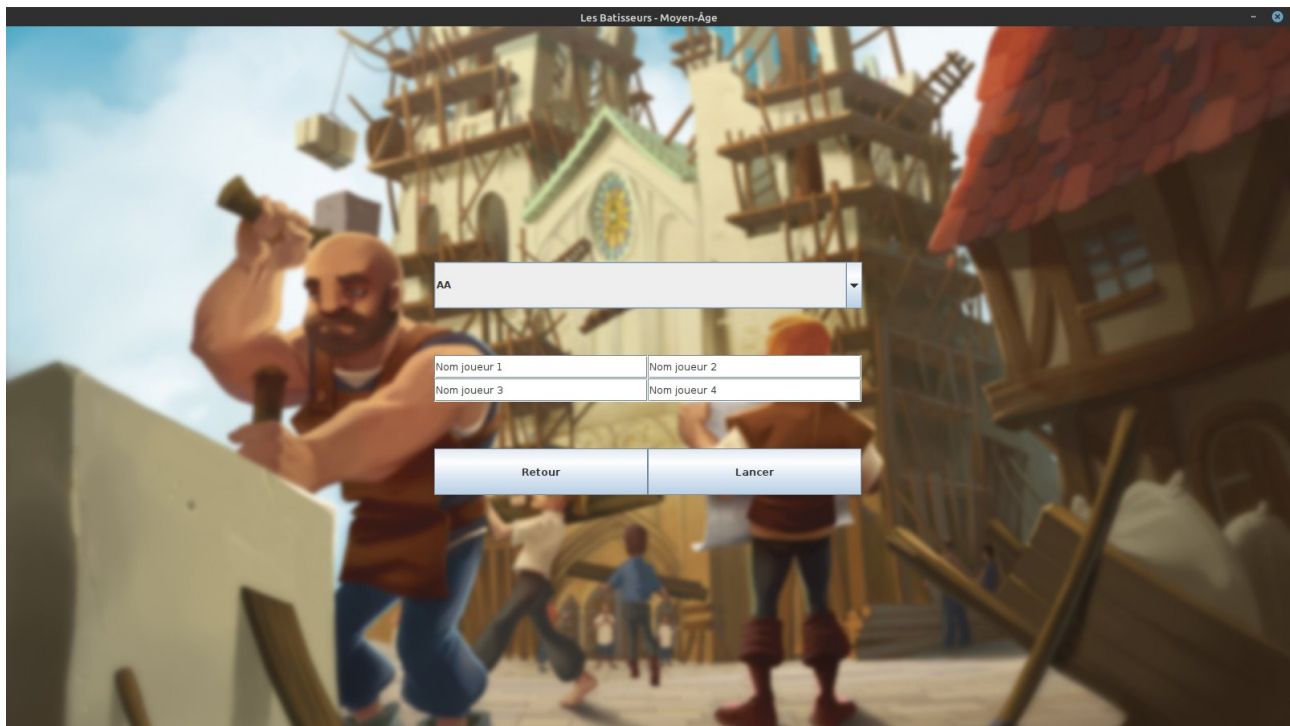
Bienvenue sur le jeu Les Bâtisseurs : Moyen-Âge

1) JOUER
2) CHARGER
3) REGLES
4) QUITTER
Votre choix ?
$ 1
Quel mode de jeu souhaiter vous (de AA à HHHH avec A = IA et H = Humain, le mode par défaut est HHHH)
$ HH
Nom du joueur 1 :
$ Jaouen
Nom du joueur 2 :
$ AutreJoueur
```

Ou en cliquant sur sur le bouton Jouer pour la version graphique :



Et en remplissant les différents champs de la partie :



Et en cliquant sur Lancer.

III. Charger partie

Pour charger la partie il vous suffit de sélectionner l'option charger pour l'interface textuelle :

```
+-----+ +-----+ +-----+ +-----+ +-----+ +-----+ +-----+ +-----+
|L|e|s| |B|a|t|î|s|s|e|u|r|s| |::| |M|o|y|e|n|-|A|g|e|
+-----+ +-----+ +-----+ +-----+ +-----+ +-----+ +-----+ +-----+

Bienvenue sur le jeu Les Bâtisseurs : Moyen-Âge

1) JOUER
2) CHARGER
3) REGLES
4) QUITTER
Votre choix ?
$ 2

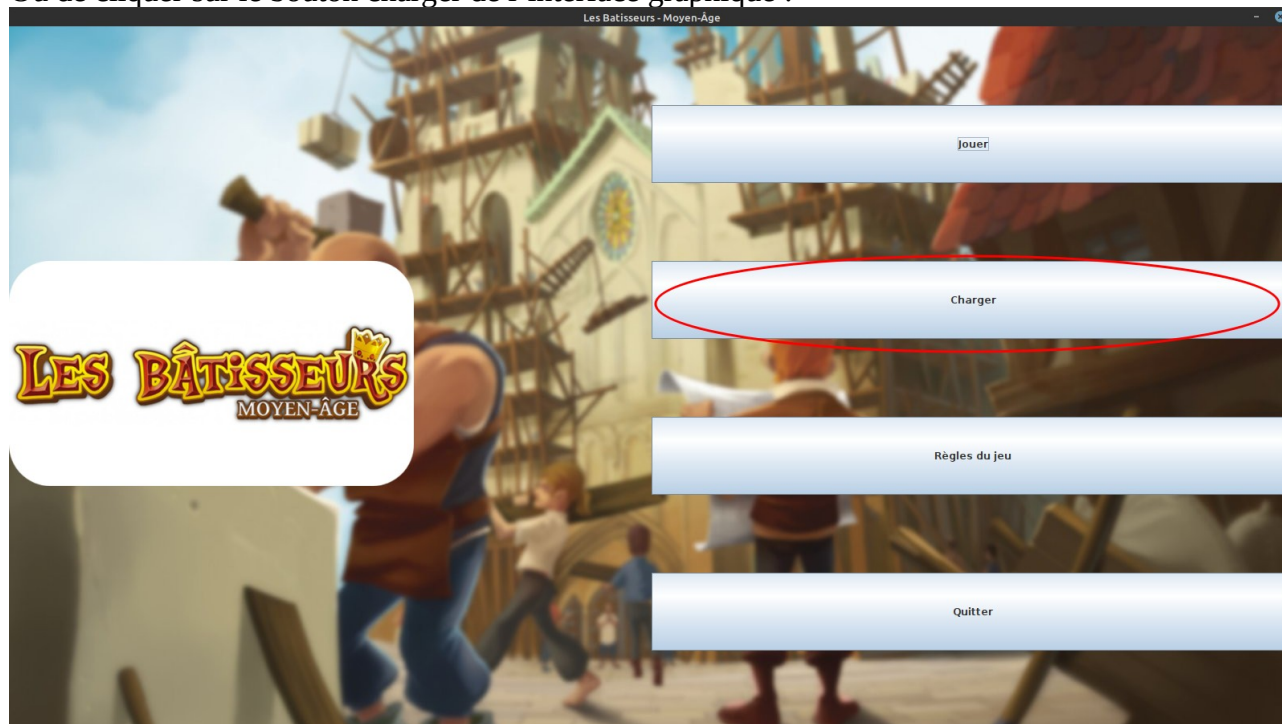
/!\ PARTIE CHARGÉ !

=====

AutreJoueur
-----
Nombre d'écus : 15
Nombre de tours gratuits restants : 2

VOS OUVRIERS :
      Nom      |   Cout   |   Pierre  |   Bois   |   Savoir  |   Tuile   |   Construit  |
```

Ou de cliquer sur le bouton charger de l'interface graphique :



IV. Les règles du jeu

Pour afficher les règles dans la version textuelle, il vous suffit de sélectionner l'option 3 du menu :

```

++-+-+ +-+--+--+--+--+--+ +-+ +-+--+--+--+--+--+
|L|e|s| |B|a|t|î|s|s|e|u|r|s| |:|| |M|o|y|e|n|-|A|g|e|
++-+-+ +-+--+--+--+--+--+ +-+ +-+--+--+--+--+--+

Bienvenue sur le jeu Les Bâtisseurs : Moyen-Âge

1) JOUER
2) CHARGER
3) REGLES
4) QUITTER
Votre choix ?
$ 3

***** RÈGLES DU JEU LES BATISSEURS : MOYEN-ÂGE *****

But du jeu
-----
Les joueurs doivent accumuler le plus de points de victoire en construisant des bâtiments.

Affichage pendant la partie
-----
1. Les informations du joueur courant (nom, nombre d'écus, nombre de tour, deck)
2. Le deck de la partie
3. Les différentes options qui sont possibles

```

Ou de cliquer sur le bouton Règles du jeu pour l'interface graphique et de naviguer entre les différentes pages de règles avec les boutons suivant et précédent :



V. Quitter le jeu

Pour quitter le jeu il vous suffit de choisir l'option 4 :

```
+--+--+ +--+--+--+--+--+--+--+--+--+--+ +--+ +--+--+--+--+--+--+--+--+
|L|e|s| |B|a|t|î|s|s|e|u|r|s| |:|| |M|o|y|e|n|-|A|g|e|
+--+--+ +--+--+--+--+--+--+--+--+--+--+ +--+ +--+--+--+--+--+--+--+--+

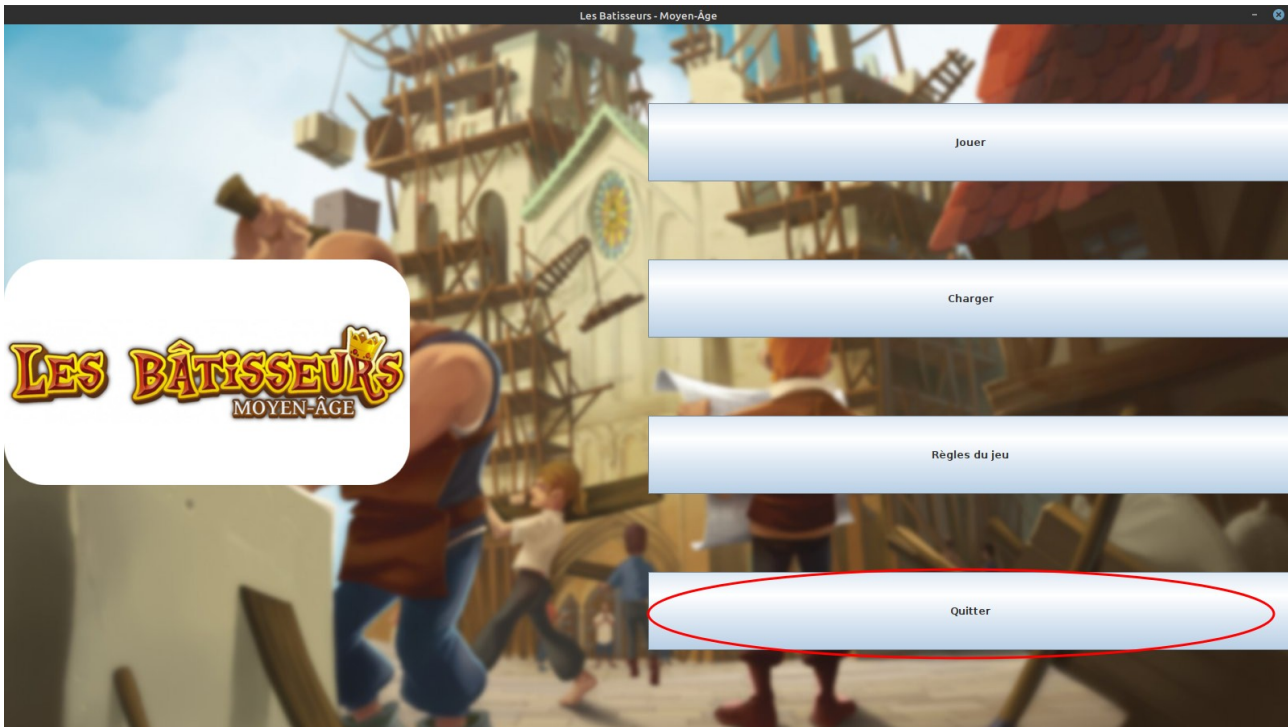
Bienvenue sur le jeu Les Bâtisseurs : Moyen-Âge

1) JOUER
2) CHARGER
3) REGLES
4) QUITTER
Votre choix ?
$ 4
jaouen@jaouen-mint:~/Documents/Les Batisseurs - PjProg/jeu$
```

Ou si vous êtes en pleine parti de jeu de choisir l'option 6 puis de prendre l'option 2 :

```
1) Prendre des écus
2) Prendre un bâtiment
3) Prendre un constructeur
4) Mettre un constructeur sur un chantier
5) Finir mon tour
6) Options
Votre choix ?
$ 6
1/ Save game
2/ Exit game
Votre choix ?
$ 2
jaouen@jaouen-mint:~/Documents/Les Batisseurs - PjProg/jeu$
```


Ou pour la version graphique de cliquer sur le bouton Quitter du menu :



VI. Prendre des écus

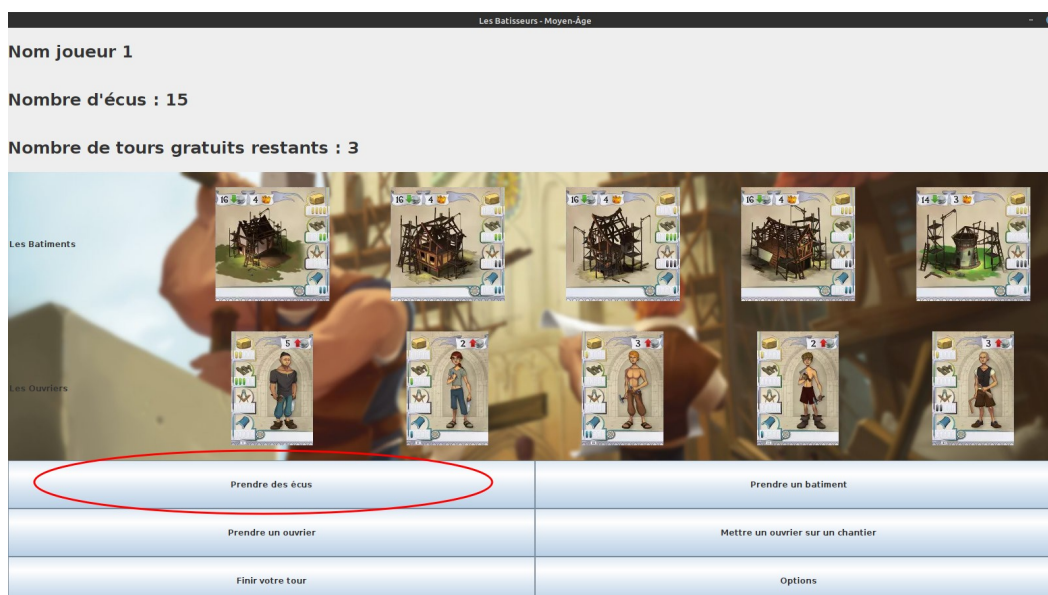
Pour prendre des écus il vous suffit de sélectionner l'option 1 en jeu et de sélectionner le nombre d'actions que l'on souhaite dépenser :

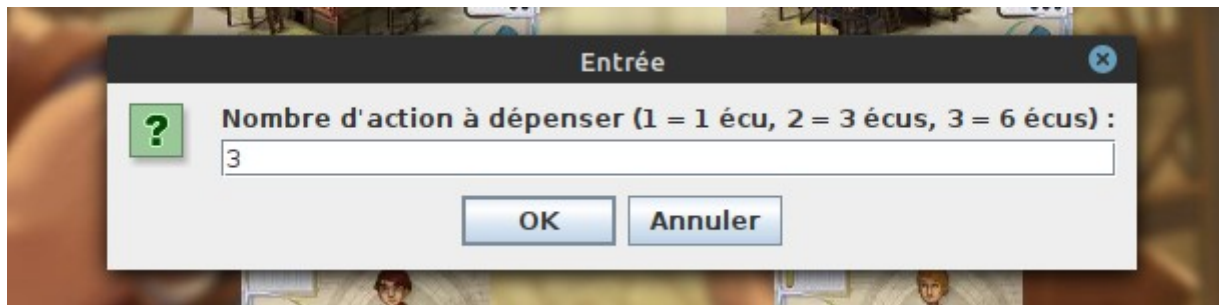
```
1) Prendre des écus
2) Prendre un bâtiment
3) Prendre un constructeur
4) Mettre un constructeur sur un chantier
5) Finir mon tour
6) Options
Votre choix ?
$ 1
Nombre d'action à dépenser (1 = 1 écu, 2 = 3 écus, 3 = 6 écus) :
$ 3

=====

AutreJoueur
-----
Nombre d'écus : 16
Nombre de tours gratuits restants : 0
```

Ou pour la version graphique de cliquer sur le bouton Prendre des écus puis de sélectionner le nombre d'actions que l'on souhaite dépenser :





VII. Prendre un bâtiment

Pour prendre un bâtiment il vous suffit de sélectionner l'option 2 en jeu et de sélectionner le numéro du bâtiment à prendre :

```

LES BÂTIMENTS À CONSTRUIRE :
Nom | Pierre | Bois | Savoir | Tuile | Points | Ecus |
0/  Une grue | 0,3 | 2,0 | 1,0 | 0,0 | 2 |  |
1/  Un four à tuiles | 2,0 | 1,0 | 0,0 | 0,3 | 2 |  |
2/  Le château-fort | 5 | 3 | 5 | 3 | 7 | 20 |
3/  La hutte de paille | 1 | 0 | 0 | 2 | 1 | 6 |
4/  L'aqueduc | 5 | 2 | 5 | 0 | 6 | 20 |

1) Prendre des écus
2) Prendre un bâtiment
3) Prendre un constructeur
4) Mettre un constructeur sur un chantier
5) Finir mon tour
6) Options
Votre choix ?
$ 2
Bâtiment que vous souhaitez prendre :
$ 3

=====

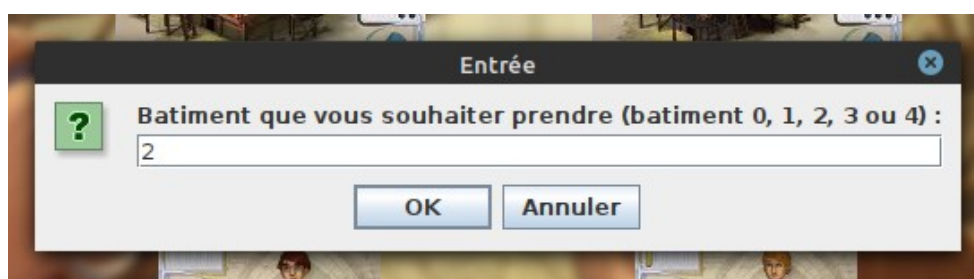
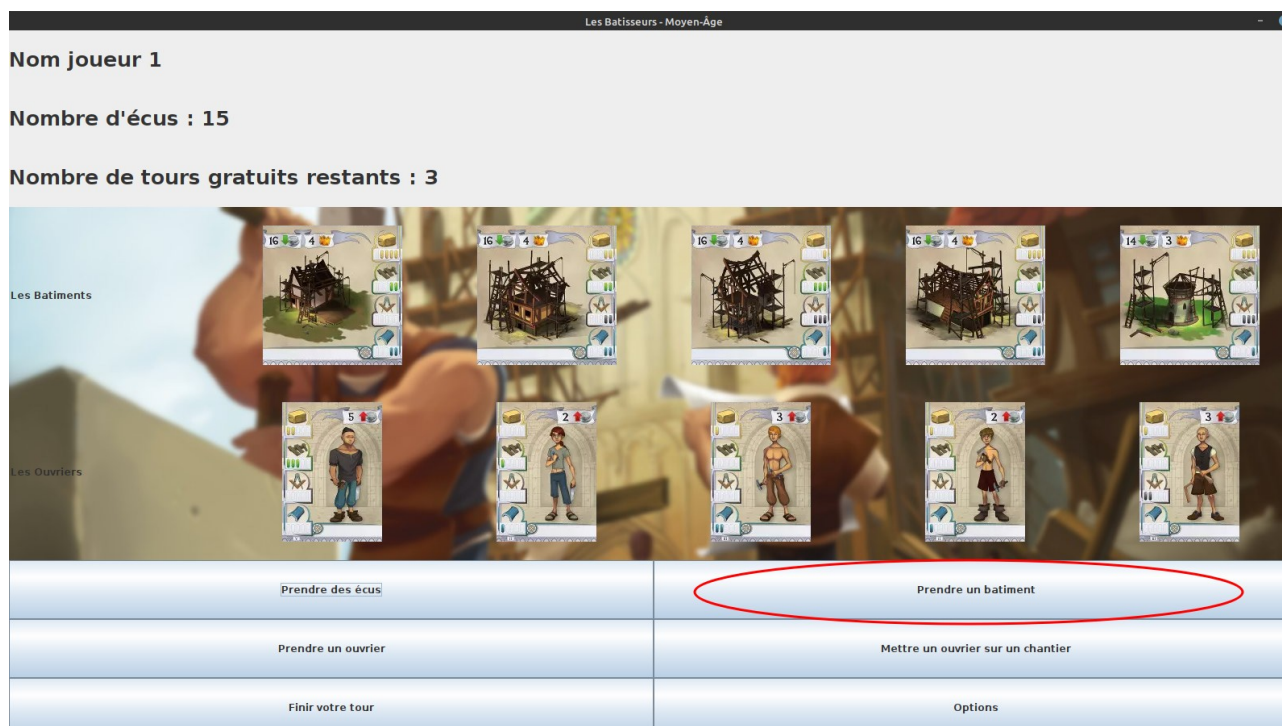
AutreJoueur
-----
Nombre d'écus : 15
Nombre de tours gratuits restants : 1

VOS OUVRIERS :
Nom | Cout | Pierre | Bois | Savoir | Tuile | Construit |
0/  |  |  |  |  |  |  |
1/  |  |  |  |  |  |  |

VOS BÂTIMENTS :
Nom | Pierre | Bois | Savoir | Tuile | Points | Ecus |
0/  Le silo à grains | 0 | 2 | 3 | 1 | 3 | 12 |
1/  La hutte de paille | 1 | 0 | 0 | 2 | 1 | 6 |

```

Ou pour la version graphique de cliquer sur le bouton Prendre un batiment puis de sélectionner le numéro du bâtiment souhaité :



VIII. Prendre un constructeur

Pour prendre un ouvrier il vous suffit de sélectionner l'option 3 en jeu et de sélectionner le numéro de l'ouvrier à prendre :

LES OUVRIERS DISPONIBLES :								
	Nom	Cout	Pierre	Bois	Savoir	Tuile	Construit	
0/	Compagnon	4	0	1	1	2	non	
1/	Manœuvre	3	1	0	0	2	non	
2/	Manœuvre	3	2	0	1	0	non	
3/	Apprenti	2	0	1	0	1	non	
4/	Maître	5	2	3	0	0	non	

LES BÂTIMENTS À CONSTRUIRE :								
	Nom	Pierre	Bois	Savoir	Tuile	Points	Ecu	
0/	Une grue	0,3	2,0	1,0	0,0	2		
1/	Un four à tuiles	2,0	1,0	0,0	0,3	2		
2/	Le château-fort	5	3	5	3	7	26	
3/	L'aqueduc	5	2	5	0	6	26	
4/	La maisonnette	2	1	0	2	2	16	


```

1) Prendre des écus
2) Prendre un bâtiment
3) Prendre un constructeur
4) Mettre un constructeur sur un chantier
5) Finir mon tour
6) Options
Votre choix ?
$ 3
Ouvrier à recruter :
$ 4

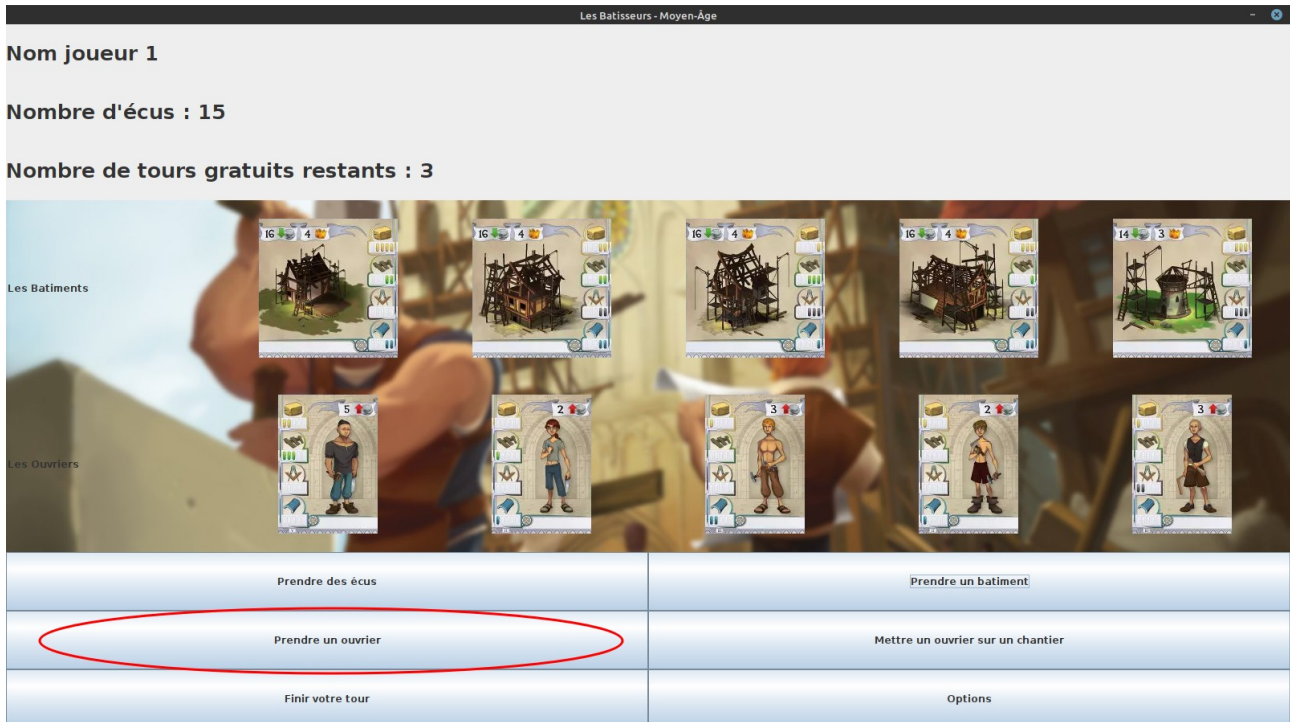
```

Jaouen

Nombre d'écus : 21
Nombre de tours gratuits restants : 2

VOS OUVRIERS :								
	Nom	Cout	Pierre	Bois	Savoir	Tuile	Construit	
0/	Maître	5	2	3	0	0	non	

Ou pour la version graphique de cliquer sur le bouton Prendre un ouvrier puis de sélectionner le numéro de l'ouvrier souhaité :



IX. Mettre un constructeur sur un chantier

Pour prendre un ouvrier il vous suffit de sélectionner l'option 4 en jeu et de sélectionner le numéro de l'ouvrier à mettre sur le chantier et le numéro du bâtiment à faire construire :

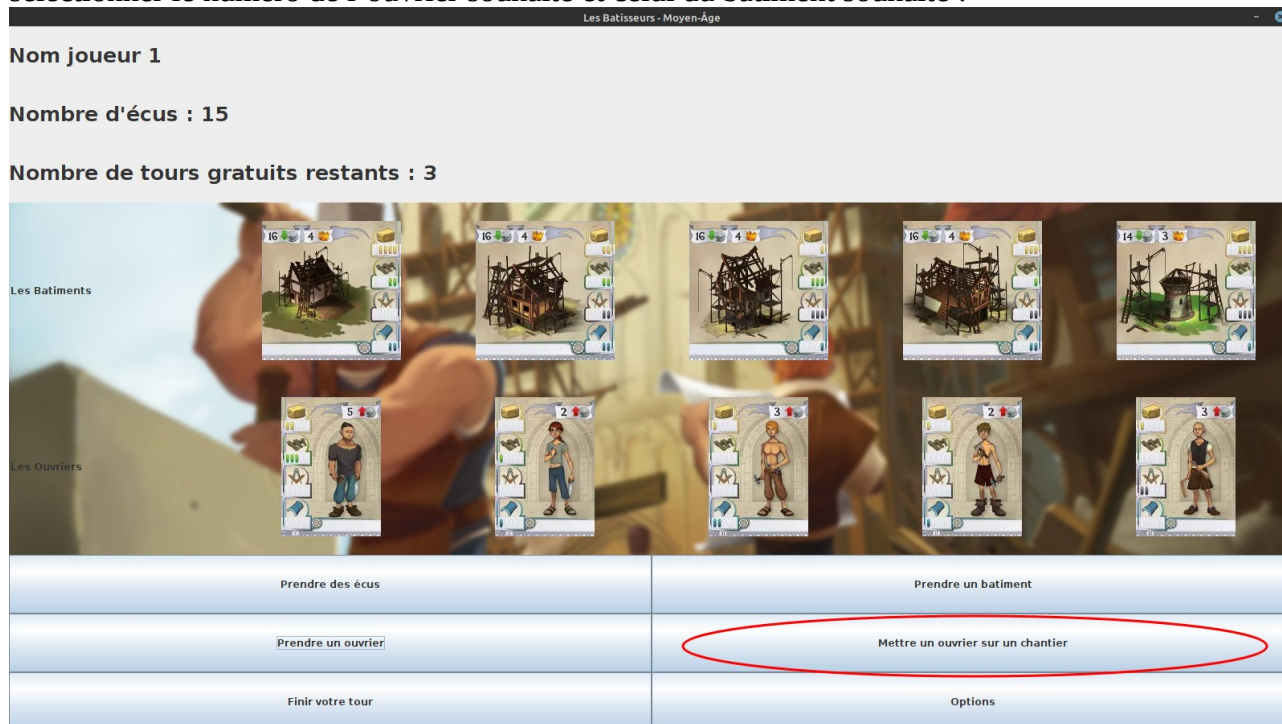
```

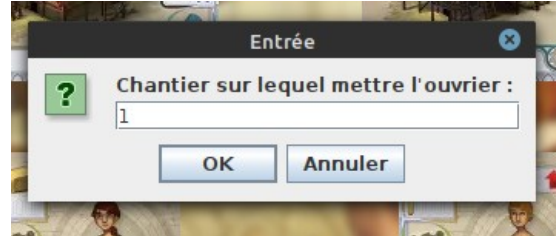
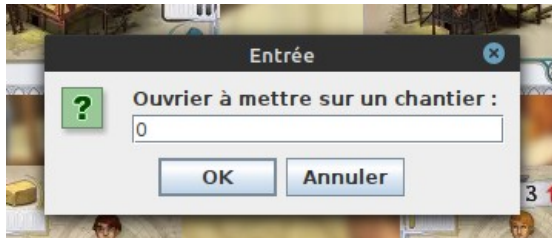
1) Prendre des écus
2) Prendre un bâtiment
3) Prendre un constructeur
4) Mettre un constructeur sur un chantier
5) Finir mon tour
6) Options
Votre choix ?
$ 4
Ouvrier à mettre sur un chantier :
$ 0
Chantier sur lequel mettre l'ouvrier :
$ 0
=====
Jaouen
=====
Nombre d'écus : 16
Nombre de tours gratuits restants : 0
VOS OUVRIERS :
| Nom      | Cout | Pierre | Bois | Savoir | Tuile | Construit |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
0/  Maitre  | 5    | 2      | 3     | 0      | 0     | oui      |

VOS BÂTIMENTS :
| Nom      | Pierre | Bois | Savoir | Tuile | Points | Ecus | Construction | Ouvriers |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
0/  Une grue | 0,3    | 2,0  | 1,0    | 0,0   | 2      |     | in progress  | Maitre,
=====

```

Ou pour la version graphique de cliquer sur le bouton Mettre un ouvrier sur le chantier puis de sélectionner le numéro de l'ouvrier souhaité et celui du bâtiment souhaité :





X. Finir mon tour

Pour finir votre tour il vous suffit de sélectionner l'option 5 en jeu :

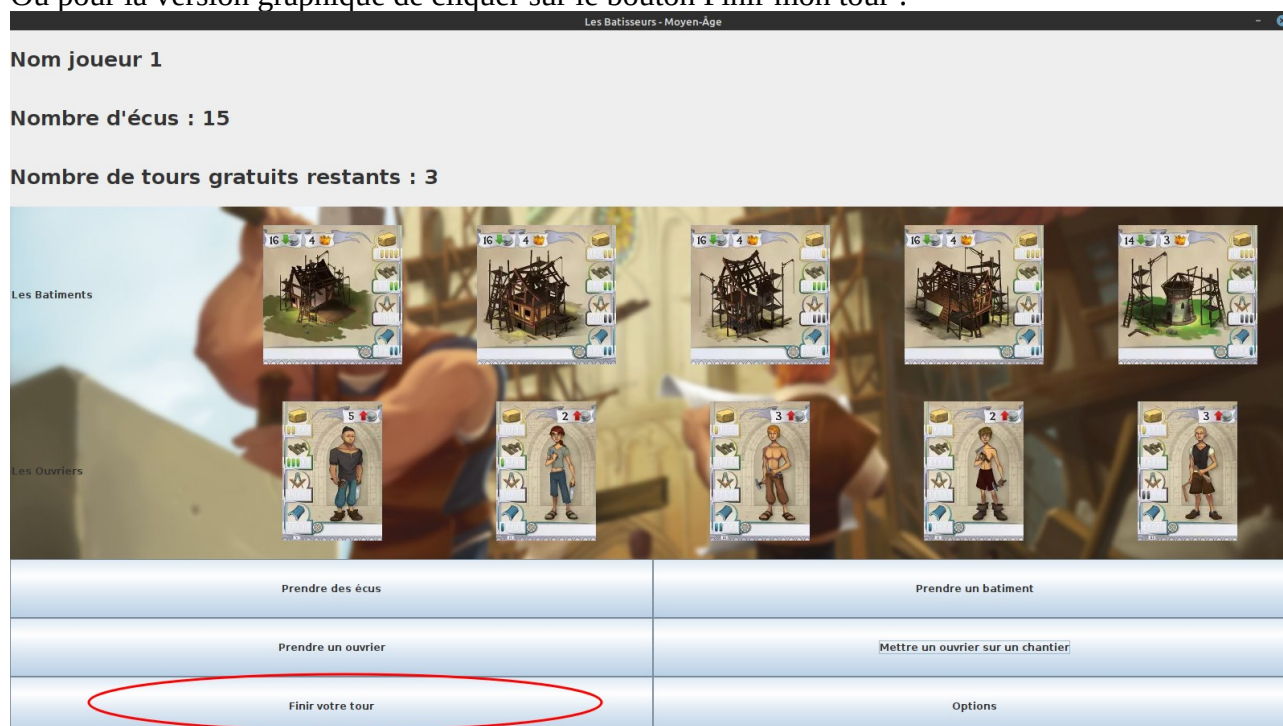
```
1) Prendre des écus
2) Prendre un bâtiment
3) Prendre un constructeur
4) Mettre un constructeur sur un chantier
5) Finir mon tour
6) Options
Votre choix ?
$ 5
```

AutreJoueur

Nombre d'écus : 15

Nombre de tours gratuits restants : 3

Ou pour la version graphique de cliquer sur le bouton Finir mon tour :



XI. Options

Pour finir votre tour il vous suffit de sélectionner l'option 6 en jeu vous permettant derrière de sauvegarder le jeu en tapant 1 ou de quitter le jeu en tapant 2 :

```
1) Prendre des écus
2) Prendre un bâtiment
3) Prendre un constructeur
4) Mettre un constructeur sur un chantier
5) Finir mon tour
6) Options
Votre choix ?
$ 6
1/ Save game
2/ Exit game
Votre choix ?
$ 1

/!\ PARTIE SAUVEGARDÉ !
```

```
1) Prendre des écus
2) Prendre un bâtiment
3) Prendre un constructeur
4) Mettre un constructeur sur un chantier
5) Finir mon tour
6) Options
Votre choix ?
$ 6
1/ Save game
2/ Exit game
Votre choix ?
$ 2
jaouen@jaouen-mint:~/Documents/Les Bâtisseurs - PjProg/jeu$
```


Ou pour la version graphique de cliquer sur le bouton Options puis sur le bouton de votre choix :

