

# USER

## DOCUMENTATION

**Morpion Solitaire**

**Jeu terminé le**

**Batal Ilyess - Sengutuvan Arvinde**

15 décembre 2023 : V0

**Jeu fait en Java 17**

## Introduction

Bienvenue dans le jeu du Morpion Solitaire ! Ce projet vous offre l'opportunité de jouer au jeu du Morpion Solitaire, un jeu de réflexion où l'objectif est de relier 5 points dans une même direction. Développé en Java avancé dans le cadre du programme de Master 1 en MIAGE de Dauphine, cette documentation a pour but de vous guider à travers l'utilisation de l'application, en vous fournissant les informations nécessaires pour jouer au Morpion Solitaire, comprendre ses fonctionnalités et profiter pleinement de l'expérience offerte.

## A propos

Le jeu du Morpion Solitaire est une expérience captivante qui se déploie sur un plateau composé d'une grille. L'objectif principal du joueur consiste à maximiser le nombre de coups en ajoutant des points de manière stratégique afin de former des alignements de 5 points. Ensuite, le joueur trace des traits sur ces alignements pour marquer des points. Ce projet offre deux versions du jeu, baptisées 5T et 5D, chacune présentant des caractéristiques distinctes.

## Installation

- Exécutez la commande suivante pour cloner le projet : git clone ...
- Compilez le projet avec Maven.
- Lancer le projet !

# Comment jouer à notre jeu ?

**Connexion** : Lors du lancement du jeu, un écran de connexion apparaît. Si vous êtes un nouvel utilisateur, veuillez cliquer sur “S’inscrire” afin de créer un compte. Remplissez les champs du nouvel identifiant et du nouveau mot de passe. Le bouton “Règles du jeu” vous dirigera vers les règles complètes du jeu.

## Interface principale :

**Grille de Jeu** : La grille constitue le terrain de jeu du Morpion Solitaire. Elle est composée de cellules interconnectées, formant des lignes et des colonnes.

**Points** : Des points sont positionnés sur la grille. Le joueur a pour objectif de maximiser le nombre de coups en ajoutant ces points de manière stratégique.

**Alignements de Points** : L’objectif principal est de former des alignements de 5 points. Les alignements peuvent être horizontaux, verticaux ou diagonaux.

**Traits** : Une fois qu’un alignement de 5 points est formé, le joueur trace des traits pour marquer ces points. Les traits peuvent être dessinés pour connecter les points et indiquer un alignement réussi.

## Bouton “Restart” (Recommencer) :

- **Fonction** : Permet au joueur de recommencer la partie depuis le début.
- **Utilisation** : En cliquant sur ce bouton, toutes les actions effectuées pendant la partie en cours seront annulées, et la grille reviendra à son état initial.

## Bouton “Undo” (Annuler) :

- **Fonction** : Permet au joueur d’annuler la dernière action effectuée.
- **Utilisation** : En cliquant sur ce bouton, le joueur peut revenir en arrière d’une étape dans le jeu. Cela peut être utile pour corriger une erreur stratégique ou reconsidérer une décision.

## Bouton “Hint” (Indice) :

- **Fonction** : Fournit au joueur un indice ou une suggestion sur le prochain mouvement à effectuer.
- **Utilisation** : En cliquant sur ce bouton, le jeu propose une recommandation au joueur, l’aidant à prendre une décision éclairée pour maximiser son score ou avancer dans la partie.

## Bouton “Random” (Aléatoire) :

- **Fonction** : Introduit un élément de hasard en plaçant aléatoirement des points sur la grille.
- **Utilisation** : En cliquant sur ce bouton, des points sont ajoutés de manière aléatoire sur la grille, ce qui peut changer la dynamique du jeu en créant de nouvelles opportunités.

ou défis pour le joueur.

### Fin de jeu :

À la fin du jeu du Morpion Solitaire, un tableau des scores avec classements peut être présenté pour mettre en évidence les performances des joueurs.

**Position/Classement :** Indique la position du joueur parmi les autres participants, basée sur son score. Les joueurs ayant les scores les plus élevés occupent les premières positions.

**Nom du Joueur :** Identifie le joueur dont le score est enregistré.

**Score :** Indique le score total obtenu par le joueur au cours de la partie. Le score peut être basé sur des critères tels que le nombre de coups, d'alignements réussis, etc.

Le tableau des scores avec classements offre une vue claire des performances relatives des joueurs, mettant en avant ceux qui ont obtenu les meilleurs résultats. Cela encourage la compétition amicale entre les participants et peut inciter les joueurs à affiner leurs stratégies pour atteindre des scores plus élevés et monter dans le classement.