

SAE 2.01 2.02 2.05 :

CinkeTera

Manuel :

Développement d'une application

BOULOCHE Eléonore, LEBARON Alizea, LESTERLIN Maximilien,

MARROUCHE Mohamad, PORET Mathys

Groupe 06

Sommaire :

Section 1 : Le matériel	2
Section 2 : Déroulement d'une partie	3
Le début d'une partie	3
Les cartes	3
La bifurcation	4
Les points	4
Le journal	6
Les contraintes	6
La fin de manche	7
Schéma du jeu	8

Section 1 : Le matériel

Le jeu dispose du matériel suivant :

- Un plateau : il représente les différentes îles et les voies maritimes
- Un feutre rouge ou bleu : ils servent à marquer les différentes voies que l'utilisateur à décider d'emprunter. Un feutre représente une manche.
- 10 cartes "îles"

Section 2 : Déroulement d'une partie

► Le début d'une partie

Au début de la partie, la couleur avec laquelle vous débutez est tirée au sort :

- La ligne rouge : vous partez de l'île **Tico** ;
- La ligne bleue : vous partez de l'île **Mutaa**.

La couleur de l'île avec laquelle vous commencez est de couleur **rouge pour Tico**, ou de couleur **bleue pour Mutaa**.

► Les cartes

Dans ce jeu, vous disposez de 8 cartes couleurs, et 2 cartes jokers. Les cartes couleurs représentent la couleur de l'île que vous pouvez jouer. Les îles dont vous aurez la possibilité de jouer seront en couleurs, et celles dont vous n'avez pas la possibilité seront grisées.

Pour sélectionner une île, il vous suffit de cliquer sur la voie que vous souhaitez, comme ci-dessous :

METTRE UNE IMAGE DE LA SÉLECTION

Vous avez la possibilité de passer votre tour même si vous pouvez jouer. Ce peut-être un choix stratégique.



Vous avez donc 2 possibilités :

- Choisir une carte dans le paquet ;
- Cliquer sur le bouton **passer son tour**.

► La bifurcation

La bifurcation permet de choisir une île qui ne démarre pas forcément d'une des extrémités. Cependant, le choix de l'île doit être de la même couleur que celui de la carte piochée. Il se peut que la bifurcation n'ait lieu que si la manche est terminée. La bifurcation se fait aléatoirement, et une seule fois par manche.

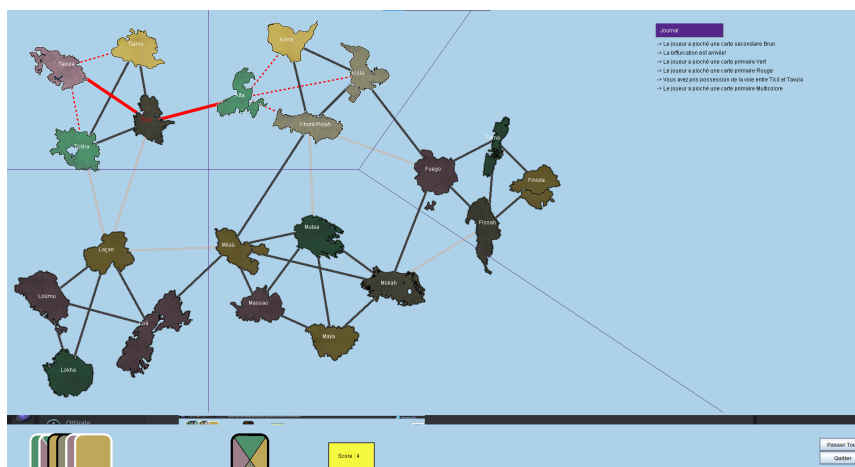
► Les points

Le calcul du score se fait au fur et à mesure de la partie. La première et deuxième manche s'additionne.

Le calcul du score se fait en 3 étapes :

- Le score principal : calculer à partir du nombre de régions parcourus et du nombre d'îles maximal visité par régions.

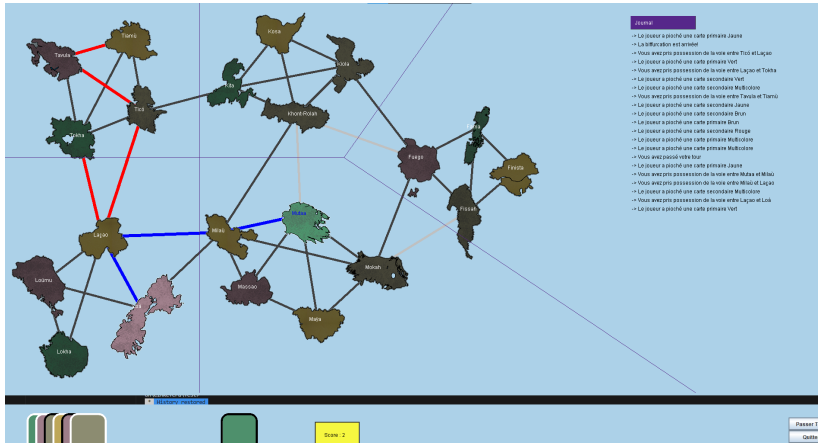
Il existe 5 régions : **EfTera**, **EmTera**, **HelTera**, **KhaTera**, **TéhTera**, qui sont délimitées par les lignes grisées.



Sur cette illustration, vous pouvez voir que le score du joueur est à 4, car :

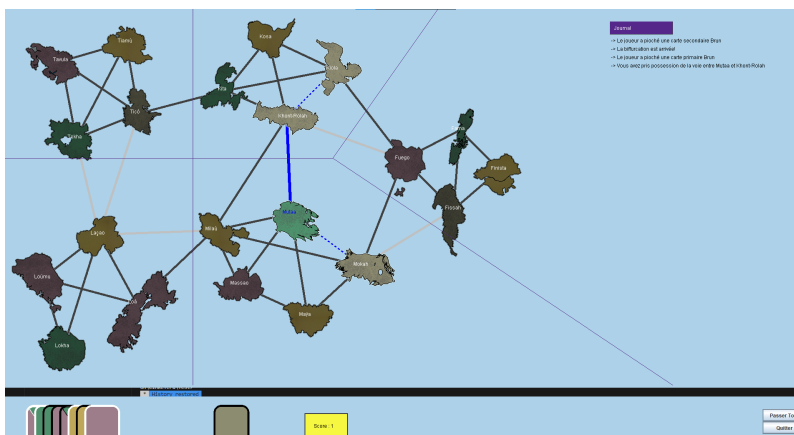
- Il y a au maximum 2 îles visitées dans la même région
- Il y a 2 régions de visités

- Le bonus des îles : 2 points sont ajoutés lorsque qu'une île est visitée à la fois par la ligne de couleur **bleue** et la ligne de couleur **rouge** :



Ici, le score est à 2 car l'île Laçao est visitée par la **ligne rouge** et par la **ligne bleue**.

- Le bonus des lignes : 1 point est ajouté lorsque les voies suivantes sont visitées :
 - Tokha Laçao
 - Laçao Ticó
 - Laçao Milaú
 - Khont-Rolah Mutaa
 - Khont-Rolah Fuego
 - Mokah Fissah



Le score est ici à 1 car la voie maritime **Mutaa à Khont-Rolah** a été choisie.

Les points gagnés sont affichés après chaque action.

► Schéma du jeu

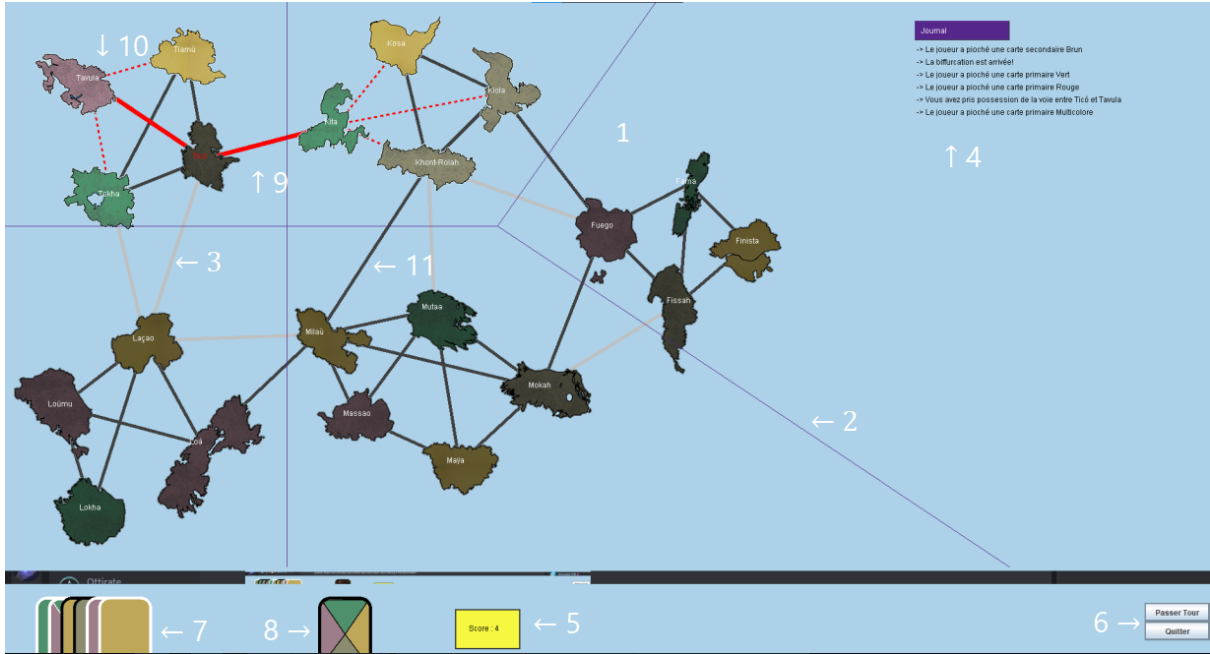


Schéma du plateau en mode 1 joueur

Légende

1. Le plateau
2. Les délimitations des régions
3. Les voies maritimes aux points bonus
4. Le journal
5. Le résultat du score
6. Boutons permettant de passer son tour ou quitter le jeu
7. Le paquet
8. La carte actuelle
9. La voie maritime choisie par l'utilisateur
10. Les voies maritimes pouvant être jouées
11. Les voies maritimes qui ne sont pas encore jouées