

Notice d'utilisation du programme "Jeu de Uno"

Le programme a pour but de faire jouer l'ordinateur contre un joueur "humain" appelé dans ce qui suit le joueur.

Le jeu consiste en une succession de parties de Uno, une partie se terminant quand un des deux joueurs a gagné. Le joueur est alors invité à continuer à jouer s'il le souhaite.

Lorsque l'exécution du programme est lancée, il affiche une fenêtre "Jeu de Uno" qui constitue le cadre des parties jouées.

Cette fenêtre comporte quatre "morceaux horizontaux" différents qui sont (de haut en bas) :

- un morceau constitué (de gauche à droite) :
 - . d'une zone appelée "pioche" montrant le dos d'une carte que le joueur peut cliquer, lorsqu'il a la main, pour indiquer qu'il veut piocher la carte "au sommet" de la pioche,
 - . d'une zone appelée "talon" montant la dernière carte jouée,
 - . et enfin, de cinq boutons tous "cliquables" en fonction du déroulement de la partie (voir ci-dessous).

Un bouton appelé "Uno" : un clic sur ce bouton permet d'indiquer au programme que le joueur n'a plus que deux cartes à jouer et qu'il va jouer une de ces cartes.

Nota : Ce bouton doit être cliqué **avant** de jouer la carte, faute de quoi l'ordinateur (en réalité, le programme) fera un "contre Uno" et le joueur devra piocher une carte.

Un clic sur ce bouton émet un son qui "confirme" que le bouton a été cliqué.
Par ailleurs, quand l'ordinateur joue l'avant-dernière de sa main (il ne lui en reste que deux), "il" l'indique en émettant le même son (il n'y a pas de contre-uno prévu car l'ordinateur ne se trompe pas !).

Quatre boutons de couleur bleu, jaune, rouge et vert. Lors de la distribution des cartes d'une partie (voir plus loin), ces boutons sont "éteints" (couleurs sombres). En cours de partie, un seul de ces boutons est allumé (couleur claire). C'est celui correspondant à la couleur de la carte affichée sur le talon sauf si cette carte est de couleur noire auquel cas le bouton allumé indique la couleur choisie par "celui" qui a joué cette carte noire (voir ci-dessous).

Quand c'est le joueur qui a joué une carte noire, il choisit une couleur en cliquant sur le bouton correspondant à cette couleur. Quand c'est l'ordinateur, il indique la couleur qu'il a choisie, en allumant le bouton correspondant.

- Un morceau constitué de deux messages permettant de suivre comment "le jeu évolue" :

Le premier indique le nombre de cartes que l'ordinateur a en main . Ce nombre évolue en fonction du jeu .

Le deuxième indique le nombre de cartes que contient la pioche. Ce nombre diminue à chaque fois qu'une carte a été piochée. S'il atteint zéro, la pioche est "reconstituée" en "prenant" et en mélangeant les cartes du talon sauf celle affichée à ce moment, qui reste la première carte du talon.

- Un morceau constitué de deux lignes de sept "emplacements" chacune où s'affichent les cartes dans la main du joueur.

En général, la main du joueur comporte au plus quatorze cartes et une "seule fenêtre suffit" pour afficher cette main.

Dans le cas où la main comporte plus de quatorze cartes, elle est affichée sur plusieurs pages successives, chacune comportant quatorze cartes sauf la dernière qui peut en comporter moins ("fin" de la main du joueur).

Dans ce cas, le joueur peut "parcourir" sa main (c'est-à-dire afficher les pages successives) en cliquant en bas à droite de la fenêtre sur des boutons notés "<" et ">" .

Le bouton "<" permet d'afficher la page précédent celle actuellement affichée, si elle existe. Le bouton ">" permet d'afficher la page suivante si elle existe.

Nota : cette fonction de parcours n'est possible que quand le joueur a la main.

- Un dernier morceau constitué de deux messages :

Le premier indique en fonction du déroulement de la partie qui (joueur ou ordinateur) distribue les cartes (en début de partie) ou qui peut jouer (qui "a la main").

Le deuxième dit de "contrôle" (voir ci-dessous) indique au joueur comment la partie se déroule et éventuellement ce qu'il peut ou doit faire.

A certains moments, le message de contrôle est cliquable ce qui est précisé à la fin du texte par les mots "Cliquez ici". L'exécution est alors suspendue tant que le joueur n'a pas cliqué sur le message de contrôle.

Quand une partie commence, la dernière ligne de la fenêtre indique qui (celui qui "donne") va distribuer les sept premières cartes à chaque joueur. La première carte est donc distribuée à l'adversaire de celui qui donne.

Ce point est important car il définit celui qui après la distribution initiale des cartes, aura la main compte-tenu de la première carte retournée sur le talon.

La distribution est donnée alternativement à l'ordinateur et au joueur partie après partie. La première fois, c'est l'ordinateur qui donne.

Évidemment, les cartes sont toujours distribuées par le programme !

A chaque nouvelle partie, la distribution est "lancée" en cliquant sur le message de contrôle.

Selon la première carte retournée sur le talon à l'issue de la distribution et selon celui qui a distribué, la main est "donnée" soit au joueur soit à l'ordinateur.

Si la main est donnée au joueur, celui-ci peut :

- soit jouer une carte de sa main en cliquant sur cette carte. Le programme vérifie que elle est permise c'est-à-dire conforme aux règles du jeu Uno compte-tenu de la carte affichée sur le talon et de la couleur allumée sur les boutons de couleur (voir plus haut). Si ce n'est pas le cas, le programme refuse la carte et affiche un message d'erreur à valider.
- soit piocher en cliquant sur la pioche.

Le message de contrôle affiché quand le joueur prend la main indique ces deux possibilités.

Lorsque le joueur a pioché, il peut ensuite :

- . soit passer en cliquant sur le message de contrôle,
- . soit jouer la carte piochée en cliquant dessus.

Le message de contrôle affiché après la pioche indique ces deux possibilités.

Nota : le joueur ne peut pas jouer une autre carte que celle piochée (règle du jeu Uno) et bien sûr, le programme vérifie que cette carte est permise (voir ci-dessus).

Si ce n'est pas le cas, le programme "force" le joueur à passer.

Selon la carte jouée,

- l'ordinateur peut être pénalisé de deux ou quatre cartes et le nombre de cartes dans sa main augmente en conséquence. Si en outre, il s'agit d'une carte "+4", le joueur est invité à choisir une couleur (voir plus haut).

Et bien sûr, la main reste au joueur qui est invité à poursuivre son tour.

- le joueur garde la main s'il joue une carte "passe" ou une carte "inversion de sens" .
- le joueur "perd la main" dans les autres cas non sans avoir choisi une couleur s'il a joué une carte "changement de couleur".

Si la main est donnée à l'ordinateur, le message de contrôle indique que l'ordinateur est en train de jouer. Il peut :

- soit piocher puis soit passer soit jouer la carte piochée comme le ferait le joueur (voir ci-dessus) mais évidemment, l'ordinateur n'a pas à cliquer sur quoi que ce soit .

On se rend compte de ce qu'il a fait parce que soit la carte sur le talon a changé , soit elle est restée la même mais le nombre de cartes dans la main de l'ordinateur a augmenté de un.

- soit jouer une carte qui est alors affichée sur le talon.

Si c'est une carte "ordinaire" (avec un chiffre), l'ordinateur perd la main. C'est aussi le cas si c'est une carte "changement de couleur" mais il choisit alors une couleur (allumée sur les boutons de couleur) avant de "passer" la main.

Dans les autres cas, l'ordinateur garde la main et il peut en outre pénaliser le joueur en jouant une carte "+2" ou "+4".

Deux ou quatre cartes sont alors ajoutées à la main du joueur qui peut "voir" ces cartes au fur et à mesure où elles sont enlevées de la pioche.

Le jeu se poursuit en fonction des cartes jouées jusqu'à ce que le joueur ou l'ordinateur n'ait plus de carte dans sa main.

Dans le premier cas, le message de contrôle

"Vous avez gagné. Cliquez ici pour jouer une nouvelle partie" est affiché.

Dans le deuxième cas, c'est le message

"L'ordinateur a gagné. Cliquez ici pour jouer une nouvelle partie" qui est affiché.

Après validation, une nouvelle partie est lancée.

Si vous ne voulez pas jouer une nouvelle partie, cliquer sur la croix en haut à droite de la fenêtre pour la fermer.