

MANUEL UTILISATEUR

Tents & Trees

Membres du groupe :

El Mehdi AKRATE, Killian MARCHAND, Benjamin MATHEY, Yann PAULMERY,
Tristan BOUQUET, Kévin SEMAMRA, Aurélien DAD, Corentin JOLLIET

Clients :

Pierre JACOBONI
Christophe DESPRES

Table des matières

I - Introduction	3
I.1 - Le jeu	3
I.2 - Les règles	3
II - Prérequis pour jouer	4
II.1 - Le matériel nécessaire	4
II.2 - Installation et lancement	4
II.3 - Inscription et connexion	4
III - Utilisation de l'application	5
III.1 - Gestion du compte	5
III.2 - Mode classique	7
III.3 - Mode aventure	8
III.4 - Mode compétition	8
III.5 - Grille de jeu	9

I - Introduction

I.1 - Le jeu

Tents & trees est un jeu de type puzzle ayant pour but de compléter une grille en ajoutant herbe ou tente, suivant des restrictions.

Trois modes de jeu sont proposés au joueur :

classique : permet de s'améliorer sans contrainte de résultats.

compétition : enregistre le score des joueurs en fonction du temps passé et des aides utilisées (ce score, visible sur le profil, permet un classement entre joueurs).

aventure : composé de 4 mondes, représentant chacun une saison composée de grilles de taille et difficulté progressive. Il vous faudra compléter une saison afin de débloquer la suivante.

Des aides sont disponibles pour faciliter la résolution de la grille, cependant cela engendra des pénalités.

I.2 - Les règles

Dans ce jeu de réflexion, il suffit avoir remplis entièrement la grille et cela sans erreur afin de gagner la partie.

Pour arriver à cette parfaite disposition, plusieurs contraintes existent. Ainsi vous devez placer une seule tente près de chaque arbre. Les chiffres présents à gauche et au dessus de la grille représente respectivement le nombre de tentes à placer pour chaque ligne et chaque colonne. De plus aucune tente ne pourra en toucher une autre. Enfin les autres cases seront de l'herbe.

II - Prérequis pour jouer

II.1 - Le matériel nécessaire

Cette application ayant été développée en Ruby avec une base de données ainsi que l'interface graphique Gtk2, il vous faudra ces 3 derniers pour réussir à le lancer selon notre procédure.

De ce fait nous avons créé une procédure pour installer les modules adéquats. Cela dit, cette procédure n'étant pas unique, libre à vous de faire vos installations. Toutefois une version de Ruby >2.0 sera obligatoire.

Ruby	Gtk	Base de données
https://openclassrooms.com/fr/courses/2913686-lancez-vous-dans-la-programmation-avec-ruby/2915056-installez-vos-outils	https://openclassrooms.com/fr/courses/1387611-creez-une-interface-avec-gtk	https://openclassrooms.com/fr/courses/4449026-initiez-vous-a-lalgebre-relationnelle-avec-le-langage-sql/4538696-comprenez-les-bases-de-donnees-sql

II.2 - Installation et lancement

L'application se trouve sur : https://github.com/BouquetTristan/Projet_L3

Pour pouvoir y jouer lancez aller dans le répertoire souhaité puis tapez les commandes ci-dessous.

Installation

- ⇒ `git clone https://github.com/BouquetTristan/Projet_L3.git`
- ⇒ `cd ../Projet_L3/`
- ⇒ `sudo apt install ruby - bundler`
- ⇒ `bundle`

Lancement

- ⇒ `rake`

II.3 - Inscription et connexion

Votre application étant lancée, il ne vous reste plus qu'à jouer. Pour cela il vous faudra un compte enregistré, si vous n'en avez pas, pas de soucis, il peut se créer très rapidement comme ci dessous en cliquant sur le bouton "Créer un compte" puis sur "Connexion" une fois

les 3 champs remplis . Le compte sera sauvegardé, plus besoin de le refaire pour le prochain lancement.

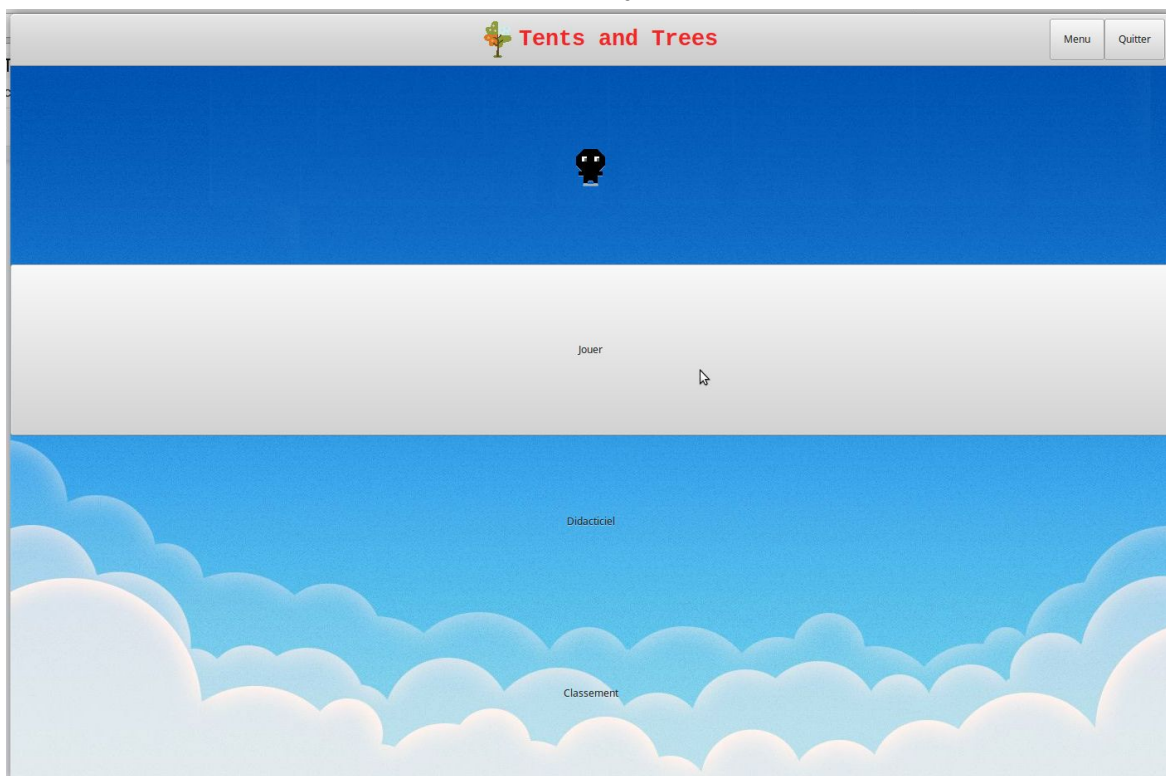
Si vous possédez déjà un compte, rien de plus simple, entrez directement vos identifiants depuis la page d'accueil, et cliquez sur "Connexion".

III - Utilisation de l'application

III.1 - Gestion du compte

Si vous avez suivis tous les prérequis cités plus haut, vous devriez maintenant être en capacité de jouer. Mais avant cela, laissez nous vous présenter les différentes options qui vous permettront une meilleure expérience de ce jeu.

Tout d'abord une fois connecté, vous pouvez déjà voir 2 boutons externes au menu :

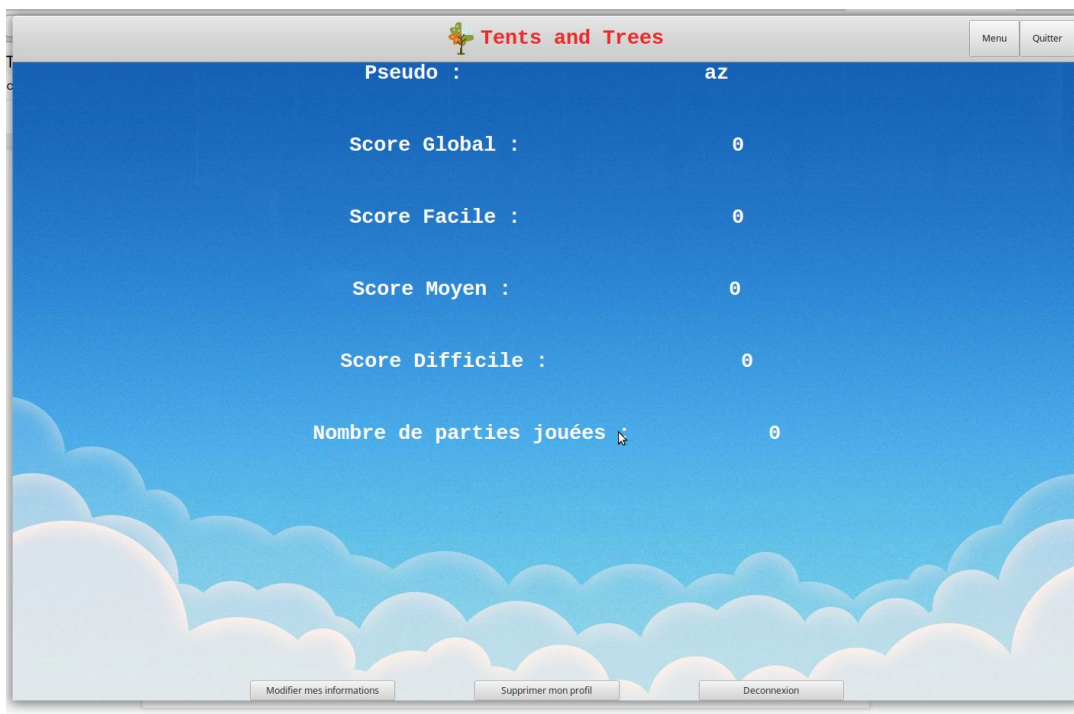


Bouton menu : accessible depuis toutes les pages, il permet de retourner au menu

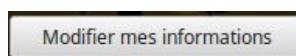


Bouton profil : Il permet de visualiser votre profil avec tout d'abord un affichage des scores principalement.

Affichage du profil

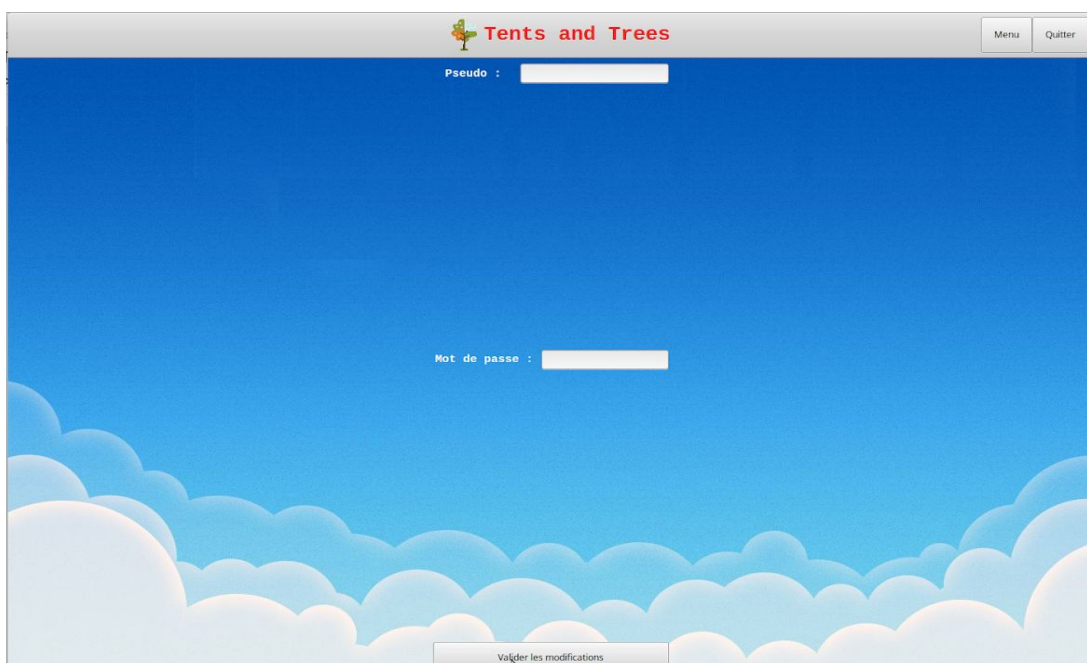


Une fois dans le profil (comme ci dessus), on observe un nouveau bouton :



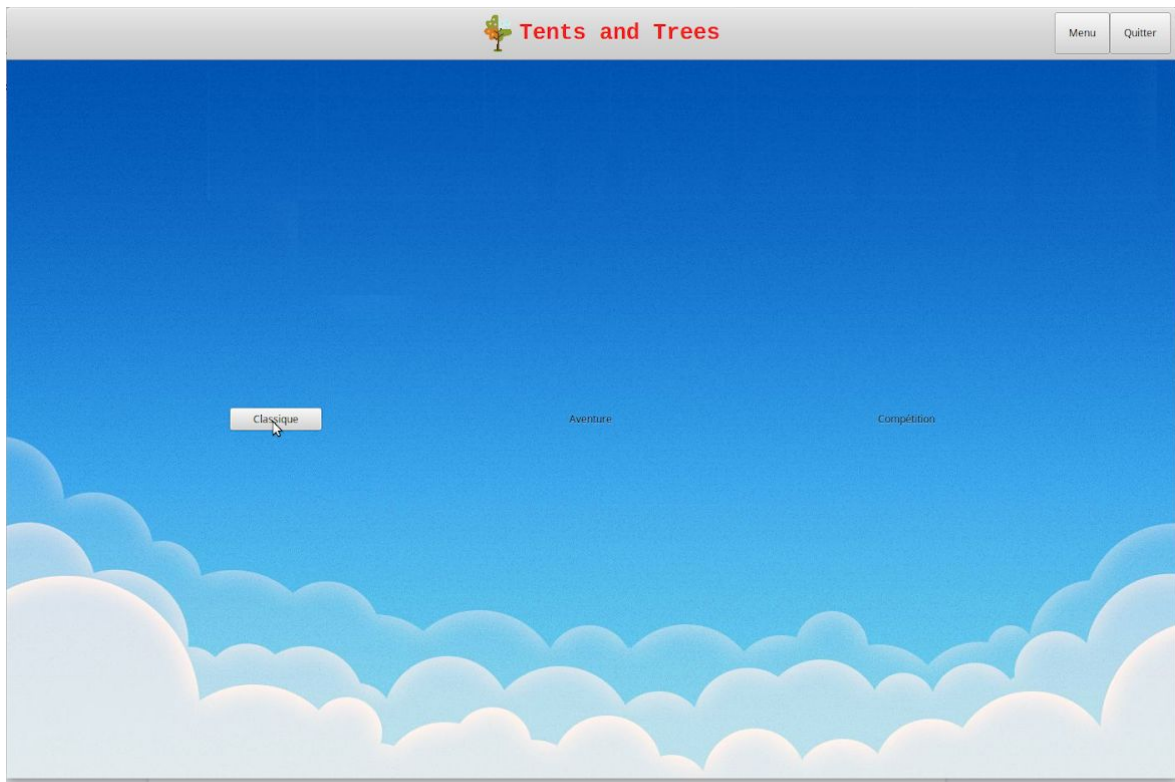
Il permet de pouvoir modifier son mot de passe, son pseudo ou bien même sa réponse secrète.

Modification des informations

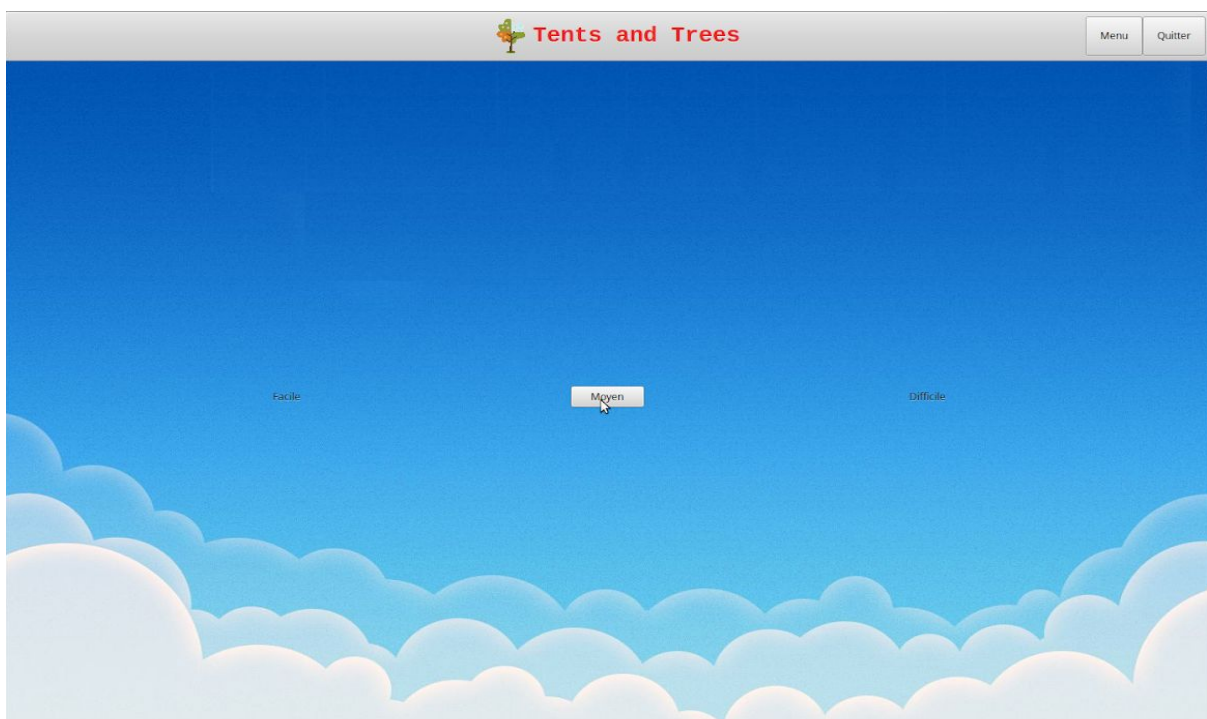


III.2 - Mode classique

Une fois le bouton jouer activé, 3 modes de jeu s'offre à vous, le mode classique (ou entraînement) est le premier d'entre eux. Il permet de s'améliorer sans contraintes de résultats.



Puis, comme dans le mode compétitif, il faudra choisir une difficulté, facile représentant les grilles les plus petites, et difficile les plus grandes. Une fois choisie, vous pouvez jouer !



III.3 - Mode aventure

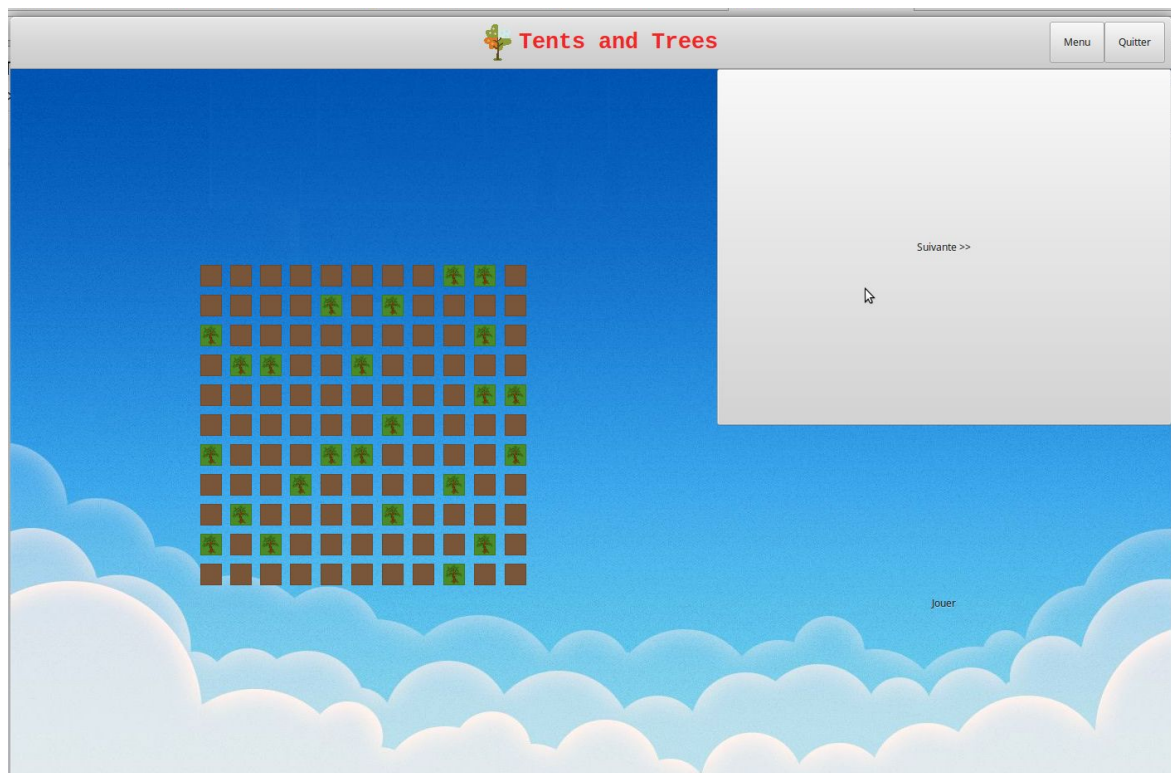
Cette page est accessible lorsqu'on choisit le mode Aventure sur la page de sélection des modes de jeu.

Le mode de jeu aventure est composé de plusieurs mondes qui regroupent des grilles de plus en plus compliqué. Pour débloquent les différents mondes, il faut acquérir des étoiles en fonction du temps mis pour finir les grilles du monde actuel.

III.4 - Mode compétition

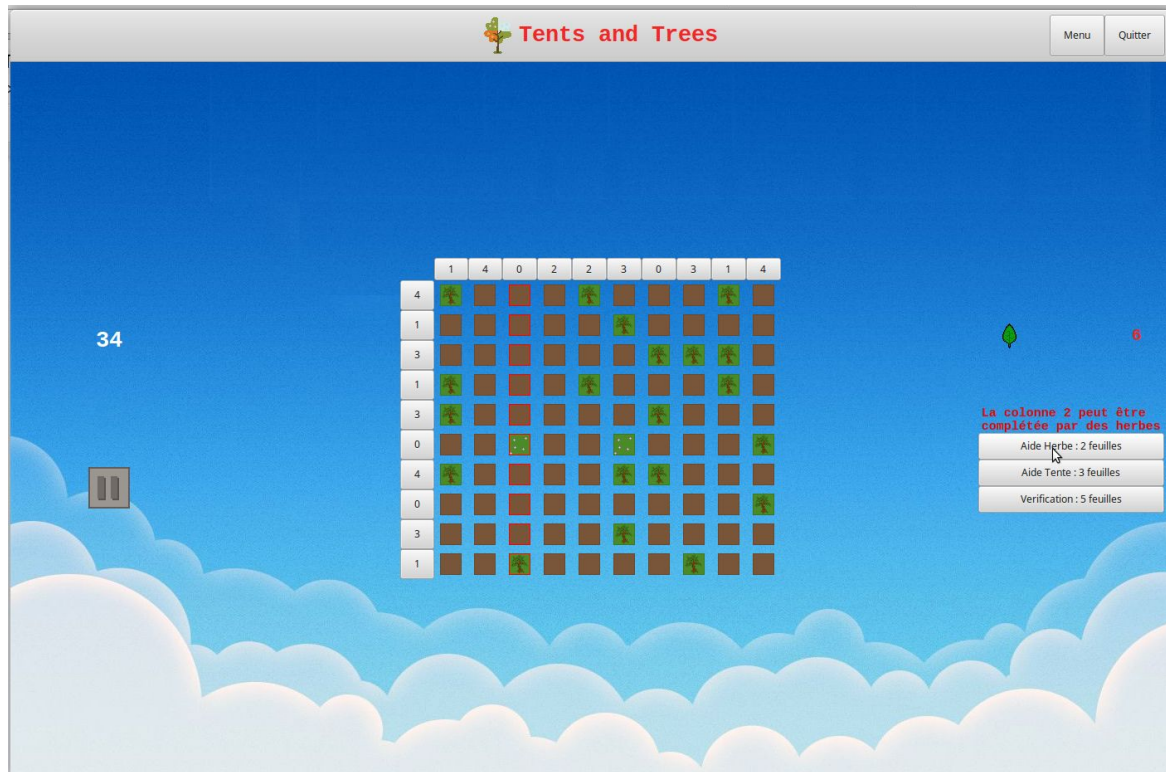
Enfin le mode compétition enregistre le score des joueurs en fonction du temps passé et des aides utilisées (ce score, visible sur le profil, permet un classement entre joueurs).

Tout comme le mode classique, 3 difficultés de grilles sont proposées. Cependant une dernière sélection est nécessaire avant de lancer la grille compétitive : en effet le joueur peut prévisualiser la grille, puis une fois que cette dernière lui convient il appuie sur le bouton Jouer. Sinon, il en regarde une suivante.

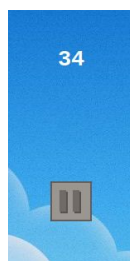


III.5 - Grille de jeu

Maintenant que vous êtes devant votre grille, voici un petit récapitulatif des fonctionnalités disponibles :



Le chronomètre et la pause



Quelque soit le mode de jeu choisit, un chronomètre démarre au lancement de la grille. Un bouton "pause" peut permettre de l'arrêter, et il se transformera évidemment en bouton "reprendre". A noter que la grille devient momentanément cachée lorsque le jeu est en pause dans le mode compétitif.

Les interactions sur la grille



clic sur une case non arbre :

la case change d'état suivant l'ordre suivant :

herbe → tente → vide → herbe → ...

clic sur un chiffre adjacent à la grille :

toutes les cases vides de la ligne ou colonne sont transformées en herbe.

Les aides



Des aides sont disponibles pour faciliter la résolution de la grille, cependant cela coûte des feuilles au joueur (sauf dans le mode classique où les feuilles n'existent pas).

Ces aides sont représentées par des indications : soit un texte indicatif, soit des surbrillances sur la grille (ou les deux !).

Trois aides sont disponibles :

- Aide Herbe : indique une ou plusieurs herbe facilement repérables
- Aide Tente : donne des indications pour placer une tente de manière logique
- Vérification : indique si le joueur a une erreur sur sa grille