

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 entraînement	5
III.3 - Mode aventure	5
III.4 - Mode classé	5
III.5 - Les aides	5

I - Introduction

I.1 - Le jeu

Le but d'un tents & trees est un puzzle dont on doit compléter les cases de la grille par des herbes ou des tentes, suivant les restrictions. Le joueur pourra choisir entre 3 modes de jeu : mode entraînement, aventure ou compétitif.

Le mode entraînement est un mode permettant de jouer sans enregistrer de score. Le mode compétitif enregistre le score des joueurs en fonction du temps qu'ils ont mis pour finir la grille.

Le mode aventure est composé de 4 mondes, représentant chacun une saison composée de grilles de taille et difficulté progressive. Il vous faudra compléter une saison en débloquent une autre.

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.

Cela étant externe à notre application, nous vous partageons ici uniquement des liens du célèbre site Openclassroom, afin d'installer les outils manquants suivant votre OS. Cela dit, cette procédure n'étant pas unique, libre à vous de faire vos installations, cependant 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.

⇒ `git clone https://github.com/BouquetTristan/Projet_L3.git`

⇒ `cd ../Projet_L3/Interface`

⇒ `ruby Main.rb`

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 :

III.2 - Mode entraînement

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 classé

III.5 - Les aides

Des aides sont disponibles pour faciliter la résolution du picross, cependant cela coûte du temps au joueur. 3 aides sont disponibles :

- Case évidente qui révèle une case noire au hasard
- Ligne évidente qui révèle une ligne noire évidente
- Colonne évidente qui révèle une colonne noire évidente.