

Projet “Des tentes et des Arbres”

Manuel Utilisateur

*Projet réalisé dans le cadre du module de Génie Logiciel 2 de
Licence 3 informatique à Le Mans Université au Mans (72)*

Collaborateurs :

Groupe C :

Corentin Petit
Corentin Huauilmé
Lucien Bouyeure
Quentin Gonçalves
Florian Tourpe
Camille Vaidie
Maxime Touzé

Client :

Département Informatique de l'Université du Mans

1. Introduction

1.1 Cadre général et objectifs de l'application

Cette application Ruby est un jeu intitulé "Des Tentes et des Arbres". C'est un jeu de puzzle dérivé du Picross. Ce jeu a été développé dans le cadre du module de "Génie Logiciel 2" de la troisième année de licence Informatique à l'Université du Mans (72).

L'objectif est de programmer un jeu imposé avec l'accent mis sur les aides au jeu. Voici le produit fini.

1.2 Configuration requise

Le jeu étant peu gourmand en ressources, il n'y a pas de configuration minimale. Cependant, il est nécessaire d'avoir un ordinateur sous Linux ou Mac OS et de posséder les ruby gems suivantes : rake, gtk2, gtk3, activerecord, activesupport, sqlite3 et nokogiri. Voir le fichier readme.md pour l'installation du jeu.

1.3 Objectifs du présent document

Ce manuel utilisateur présente les possibilités et fonctionnalités de l'application. Il décrit également les modalités de mise en oeuvre afin de permettre une prise en main rapide.

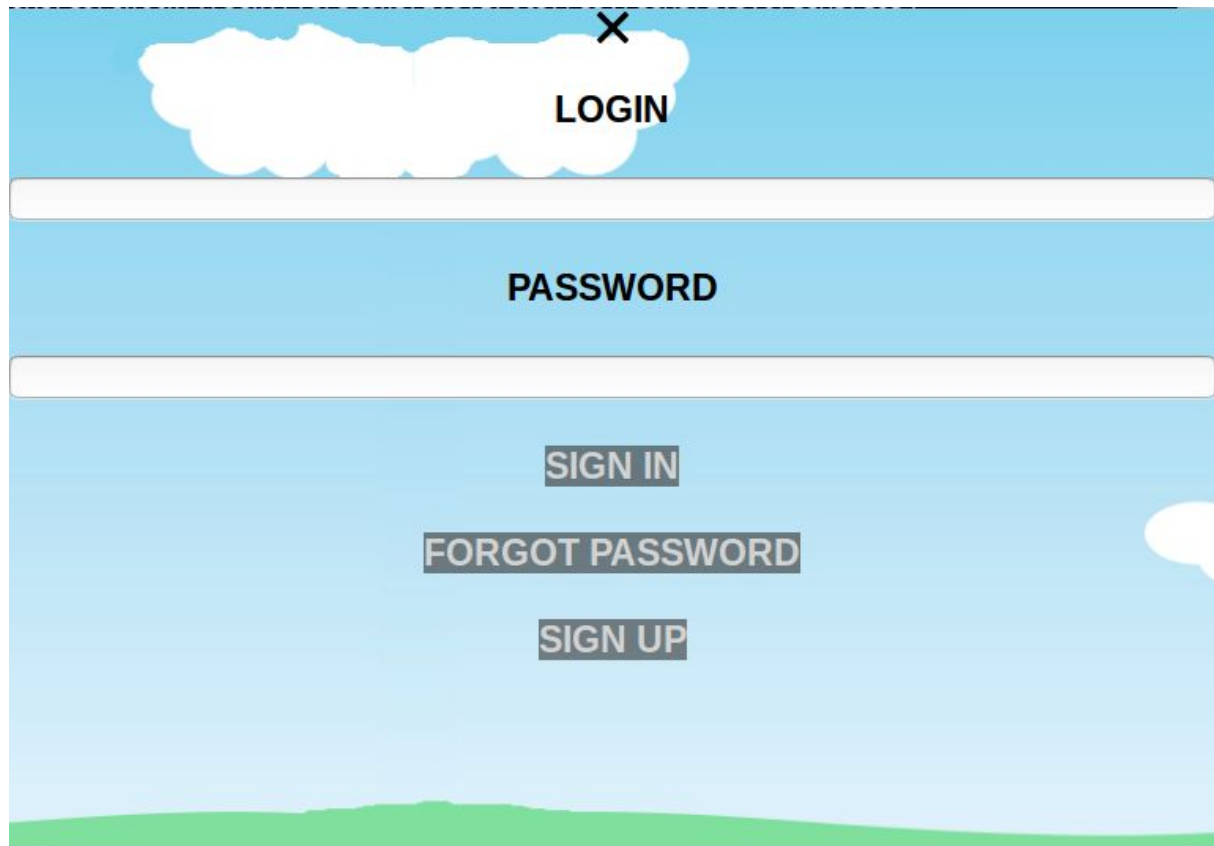
2. Démarrage de l'application

2.1 Lancement de l'application

Pour installer l'application et la lancer, veuillez vous référer au fichier "README.md" contenu dans le répertoire du projet ou sur "<https://github.com/CaVaEtreComplice/Livrable>". Une page de connexion s'affiche une fois l'application lancée.

2.2 Connexion à partir d'un compte

Pour se connecter, il suffit d'entrer le nom de compte et le mot de passe qui y est associé dans les champs correspondants.

A login form interface with a light blue background and a green grassy area at the bottom. At the top, there is a blue header bar with a white cloud-like shape containing a black 'X' and the word 'LOGIN' in black. Below this is a white input field. Underneath is a blue bar with the word 'PASSWORD' in black. Below that is another white input field. At the bottom, there are three buttons: 'SIGN IN', 'FORGOT PASSWORD', and 'SIGN UP', all in white text on dark blue rectangular backgrounds.

Une fois vos identifiants rentrés, la confirmation se fait par l'appui sur le bouton "Sign in/Connexion".

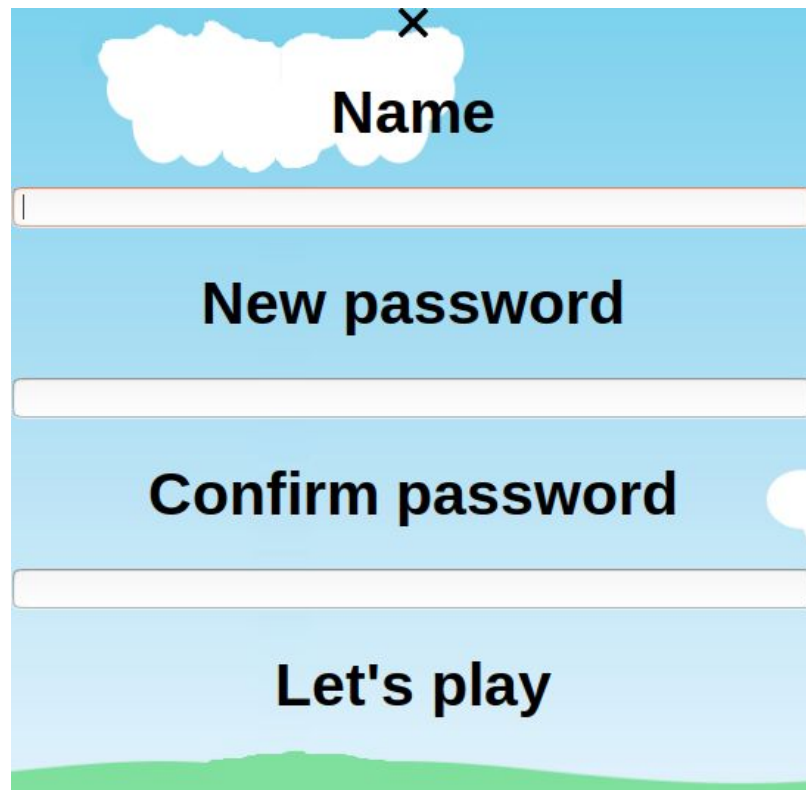
Si les identifiants sont corrects, le menu principal s'affiche.

Si vous n'avez pas de compte, vous pouvez en créer par un simple appui sur le bouton "Sign up/S'inscrire" (ne fonctionne que si les champs login et mot de passe sont remplis).

Si l'utilisateur a oublié son mot de passe, il peut le changer en appuyant sur le bouton "Forgot password/Mot de passe oublié".

2.3 Création d'un compte

Pour créer un compte il suffit de rentrer son pseudo, et de rentrer deux fois son mot de passe dans les champs correspondants.



A registration form for the game 'Tents and Trees'. The form is set against a light blue background with a green hill at the bottom. It features a close button (X) at the top. The fields are labeled 'Name', 'New password', and 'Confirm password', each with a corresponding input box. A 'Let's play' button is at the bottom.

3. Accès aux parties de l'application

3.1 Présentation du menu

Une fois la connexion au compte effectuée, la fenêtre du menu principal s'affiche. Cette fenêtre présente les principales parties du jeu :



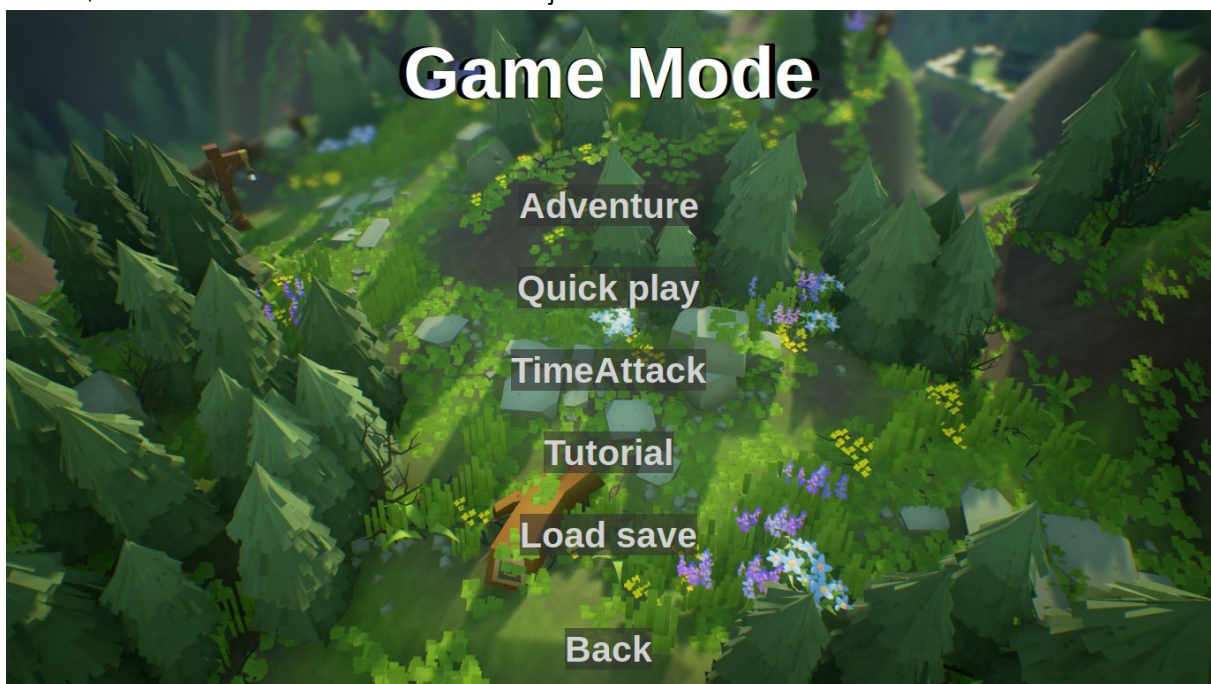
De haut en bas :

- Sélection du mode de jeu (3.2)
- Paramètres (3.3)
- Règles du jeu (3.4)
- Tableau des meilleurs scores (3.5)
- Quitter le jeu

Un simple clic sur ces boutons permet d'accéder à l'écran correspondant.

3.2 Écran de sélection du mode de jeu

Lorsque l'on appuie sur "Jouer" (ou "Play" en anglais) on arrive sur un nouvel écran, celui de sélection du mode de jeu.



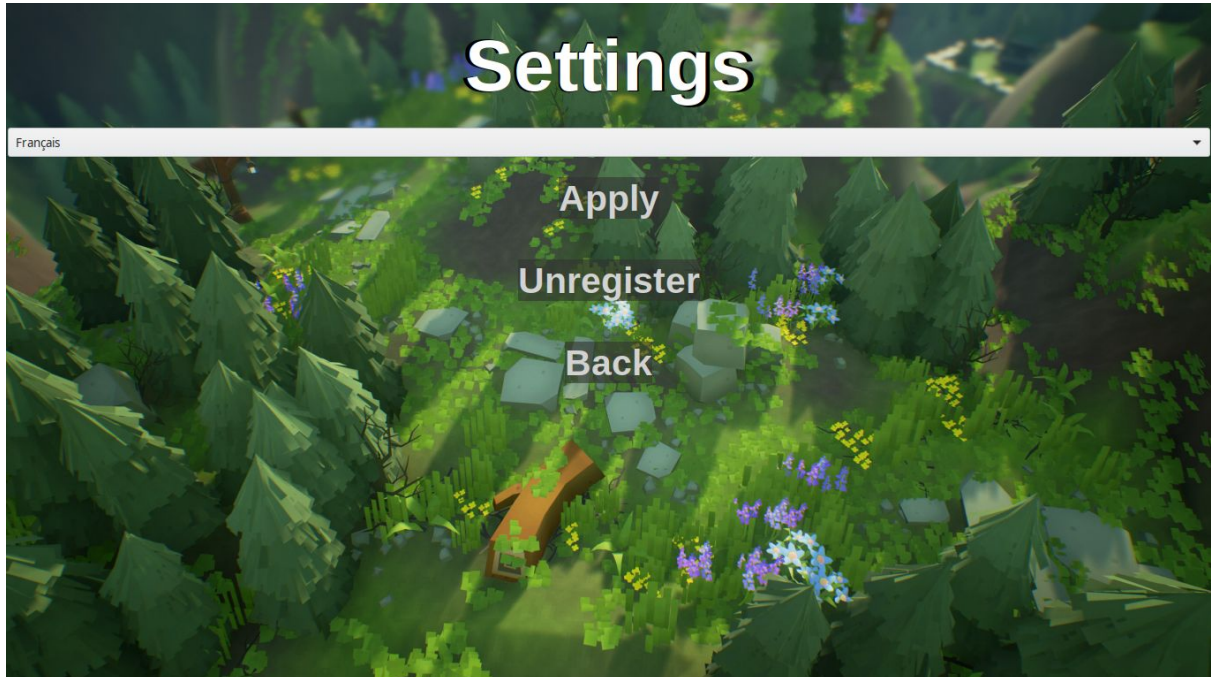
Sur l'écran de sélection du mode de jeu, plusieurs choix s'offrent à vous :

- Le mode Aventure, une suite de niveaux se débloquant au fur et à mesure que les niveaux précédents sont complétés.
- Le mode Partie Rapide, permettant de tenter d'obtenir le meilleur score en vainquant des grilles de niveaux différents le plus rapidement possible.
- Le mode Contre la Montre, pour essayer de vaincre une grille avant la fin du temps imparti.
- Un niveau de Tutoriel, permettant aux joueurs novices de comprendre les mécanismes du jeu.
- Un moyen de récupérer une ancienne sauvegarde, permettant ainsi de continuer la partie précédemment commencée.
- Un bouton retour pour retourner au menu principal (3.1)

Les différents écrans de jeu sont plutôt ressemblants et sont expliqués en 3.6.

3.3 Paramètres

Lorsque l'on appuie sur "Paramètres" (ou "Settings" en anglais) nous pouvons opérer plusieurs changements.



Ce menu contient :

- Un menu déroulant permettant de sélectionner la langue de jeu. Deux langues sont implémentées dans le jeu : Anglais et Français.
- Un bouton permettant d'appliquer les paramètres
- Un bouton permettant de supprimer son compte.
- Un bouton retour pour revenir au menu principal.

Attention, le bouton de désinscription supprime tous les scores, sauvegardes et avancées du joueur ! Utiliser avec précaution !

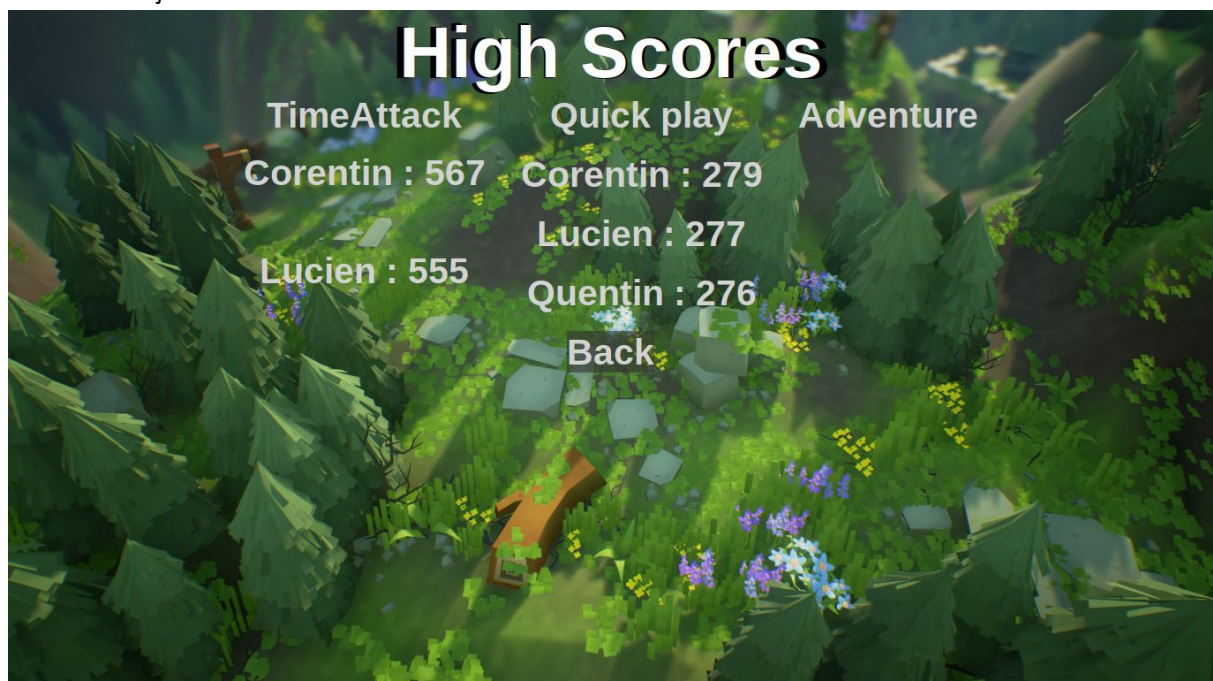
3.4 Règles du jeu

L'écran des règles du jeu permet d'afficher un diaporama montrant les mécaniques du jeu.



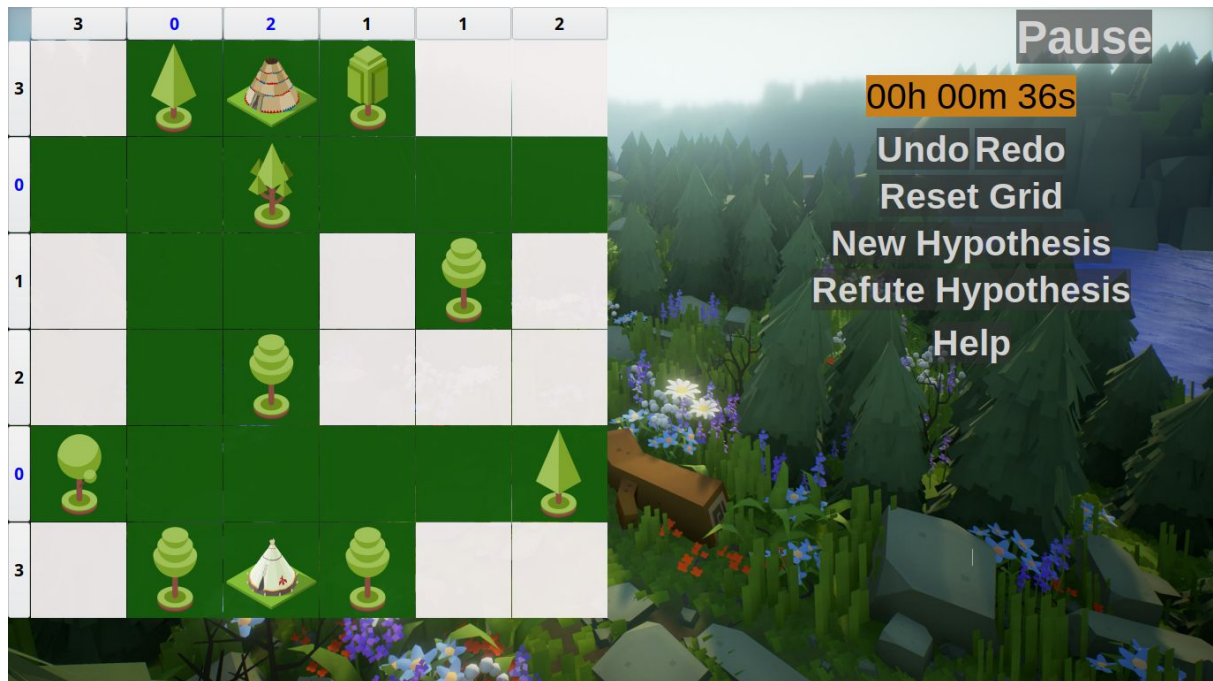
3.5 Tableau des meilleurs scores

Sur ce menu s'affichent les différents meilleurs scores effectués dans les trois modes de jeu.



3.6 Écran de jeu

Quel que soit le mode de jeu, peu de choses diffèrent de l'écran de jeu. Voici un exemple de partie de "Contre la Montre" ("Time Attack" en anglais).

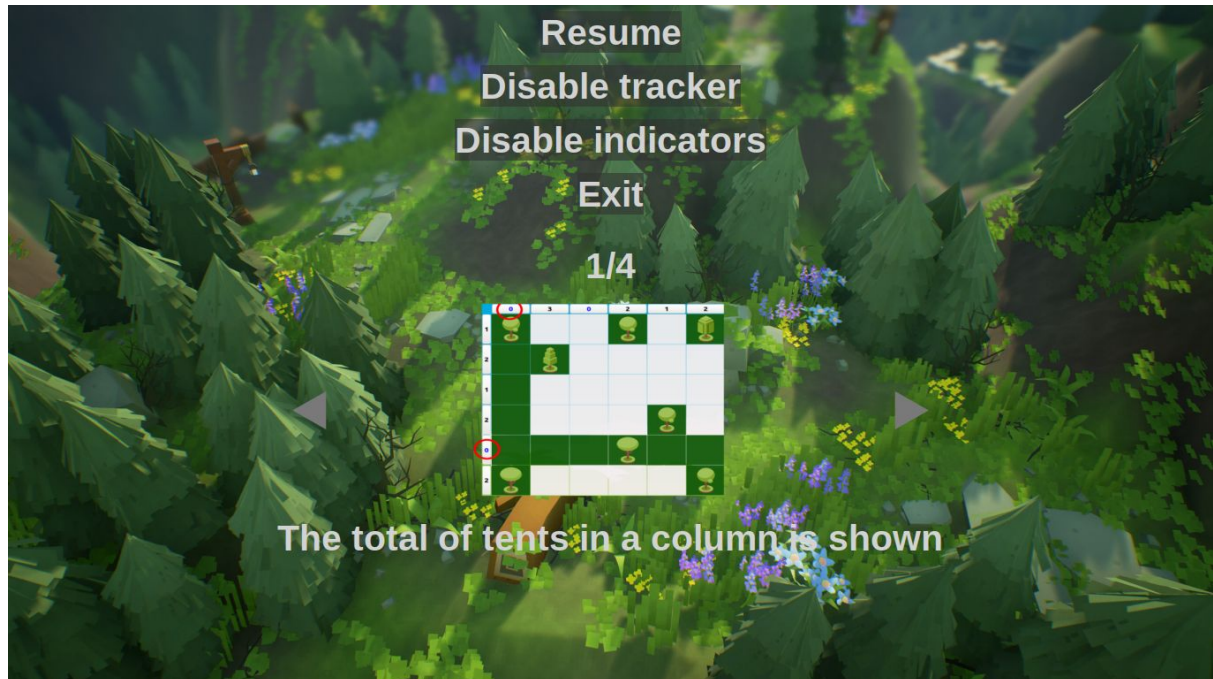


Sur l'écran de jeu se trouvent plusieurs choix :

- Faire "Pause", afin de stopper le timer et d'accéder au menu pause.
- Utiliser "Undo", afin d'annuler le dernier coup effectué (il y a la possibilité de remonter jusqu'au début).
- Utiliser "Redo", afin de restaurer le dernier coup annulé par l'action "Undo".
- Utiliser la fonction "Reset Grid", qui permet de recommencer la grille de zéro.
- Cliquer sur "New Hypothesis", afin d'émettre une nouvelle hypothèse.
- Cliquer sur "Refute Hypothesis", afin d'annuler l'hypothèse effectuée précédemment.
- Demander une aide à l'aide du bouton "Help".
- Cliquer sur une case blanche pour la faire devenir une case gazonnée.
- Cliquer sur une case engazonnée pour la faire devenir une tente.
- Double-cliquer sur une case blanche pour la faire devenir une tente.
- Double-cliquer sur une case engazonnée pour la faire redevenir blanche.
- Maintenir cliqué puis glisser d'une case blanche à une autre afin d'engazonner les cases blanches survolées.
- Maintenir cliqué puis glisser d'une case engazonnée à une autre afin de faire redevenir blanches les cases engazonnées survolées.

3.7 Écran de pause

Quel que soit le mode de jeu, l'écran de pause est le même, que voici :



Sur l'écran de pause se trouvent également plusieurs choix :

- Cliquer sur "Resume", afin de reprendre la partie.
- Cliquer sur "Disable Tracker", afin de cacher le traqueur (lignes oranges qui indiquent à quelles ligne et colonne correspondent la case pointée par la souris).
- S'il est caché, "Enable Tracker" sera affiché à la place de "Disable Tracker", ce qui permet d'afficher à nouveau le traqueur.
- Cliquer sur "Disable Indicators" afin de camoufler les indicateurs (les colorations des numéros des colonnes et des lignes indiquant si vous avez suffisamment -bleu- ou trop -rouge- de tentes sur la ligne ou colonne).
- S'ils sont déjà camouflés, le bouton "Enable indicators" remplacera "Disable indicators", permettant de réafficher les indicateurs.