

# Interface

---

## Lancement du jeu

*Lors du lancement le menu apparaît. On y trouve différents boutons :*

- **Nouvelle Partie** : Permet de créer une partie
- **Rejoindre** : Permet de rejoindre une partie créée
- **Options** : Permet de modifier les options audio
- **Quitter** : Quitte le jeu



# Interface

## Nouvelle partie

*L'écran de création de partie permet de lancer le serveur et la recherche d'un joueur lorsque l'on a placé les navires.*



- **Serveur** : est à laisser tel quel, il est automatiquement mis à jour en récupérant l'adresse ip courante.
- **Port** : lui peut être modifié par défaut le 5580 est utilisé.
- **Connexion locale** : Permet de choisir si l'on utilise l'ip du réseau local ou bien l'ip externe.
- **Jouer tout seul** : Lance un jeu pour tirer sur ses propre navires, un puzzle game de mémorisation.

*Une fois les navires placés, il suffit donc de faire «Prêt !» pour lancer la recherche d'un joueur.*



# Interface

## Rejoindre une partie

*L'écran pour rejoindre une partie est similaire à la création, il permet de rejoindre la partie créée par un joueur.*



- **Serveur** : il faut indiquer l'adresse du serveur au quel le jeu doit se connecter.

- **Port** : le port utilisé par défaut est 5580

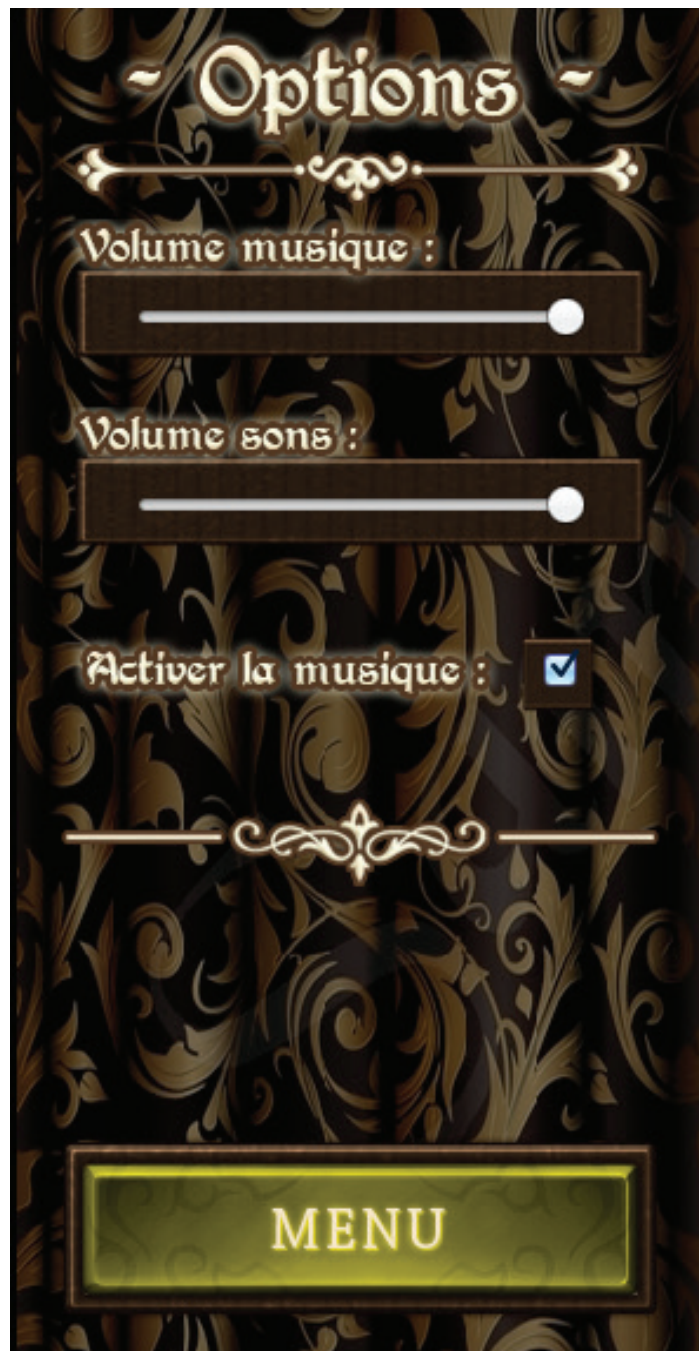
*Une fois les navires placés, il suffit donc de faire «Prêt !» pour lancer la connexion à la partie distante.*

# Interface

---

## Options

*Le panel des options permet d'activer ou non la musique et de régler le volume de sortie de la musique et des sons.*

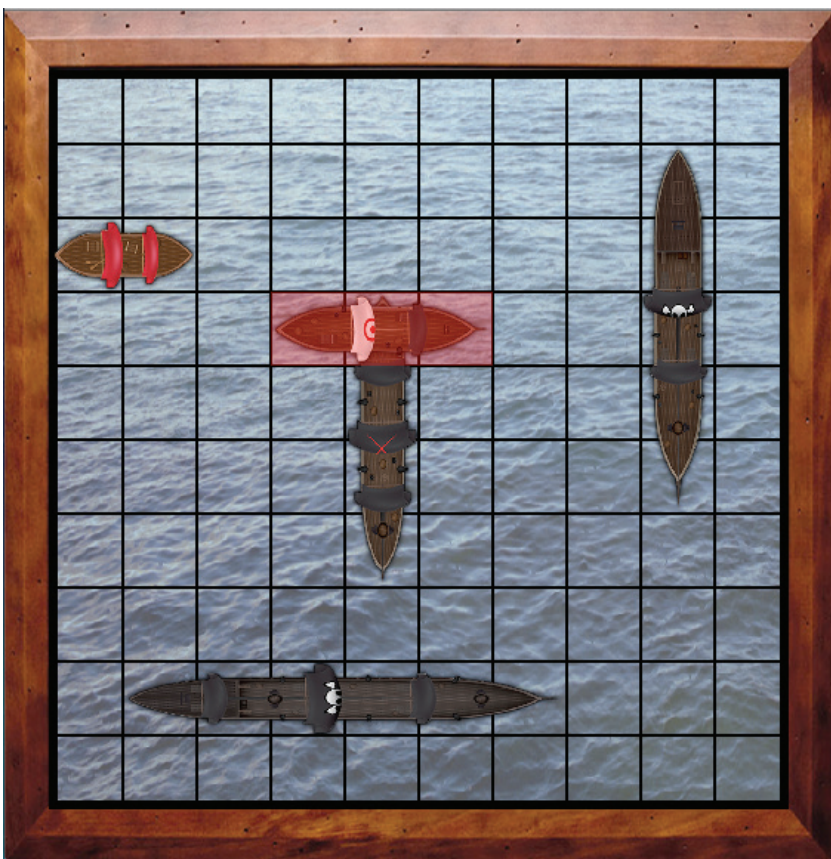




# Interface

## Le placement des navires

*Deux navires ne peuvent être superposés, si un tel cas se produit, un des navires passe en mode erreur (il devient rouge) et le bouton «Prêt !» n'est plus disponible.*



## L'abandon

*Le bouton abandon permet comme son nom l'indique d'abandonner une partie ou bien la création de partie. Une confirmation est demandée pour éviter la déconnexion inopinée.*

# Déroulement du jeu

## L'attente d'une connexion

*Après avoir lancé la création d'une partie, on arrive sur un écran de recherche de joueur. Il y a un délai de 60 sec pour que le joueur adverse rejoigne la partie, sinon la création échoue et le serveur est fermé.*

*Un abandon entraine une fermeture prématurée du serveur.*





# Déroulement du jeu

## L'écran de partie

*Lors du début de partie, un joueur est tiré au hasard pour commencer. Celui qui commence à le bouton «Tirer !» disponible, le second doit attendre de recevoir un tir.*



- **Ma flotte** : ce sont les navires du joueur, ce qui permet de savoir à tout moment l'état de sa propre flotte.

- **La grille** : deux types d'impact sont symbolisés sur la grille, les touchés (Explosion) et les ratés (Éclaboussure).

- **Le curseur de visé** : Permet de déterminer les coordonnées du tir.

# Déroulement du jeu

## Les scores

Dès qu'un des joueurs n'a plus aucuns navires en état de flotter, le panel des scores est déclenché sur l'interface des deux joueurs.



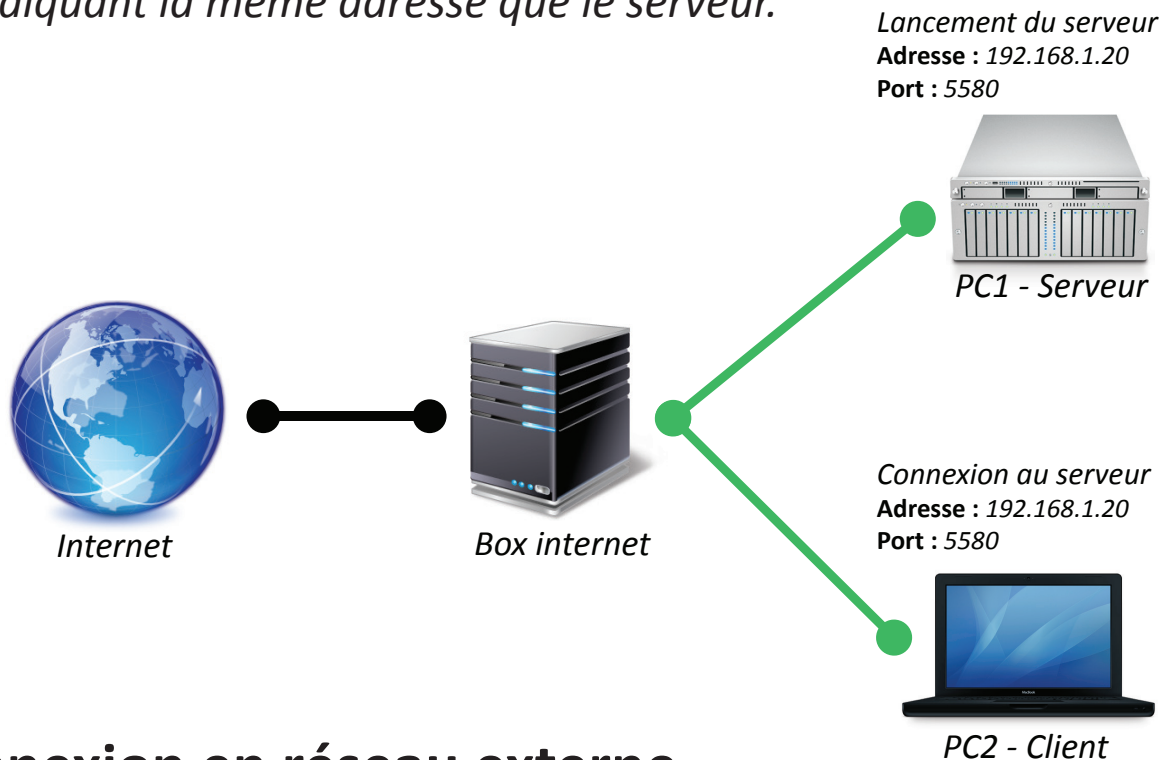
- **Navires restants** : nombre de navires non détruits par l'adversaire.
- **Nombre de tirs** : total des tirs effectués.
- **Nombre de ratés** : total des tirs ratés.



# Connexion Serveur / Client

## Connexion en réseau local

*En connexion locale, il suffit juste que le client rejoigne la partie en indiquant la même adresse que le serveur.*



## Connexion en réseau externe

*Pour une connexion distante, il faut rajouter une règle NAT sur la box du créateur de partie pour indiquer vers quel ordinateur du réseau local les requêtes vers le port 5580 doivent être redirigées.*

