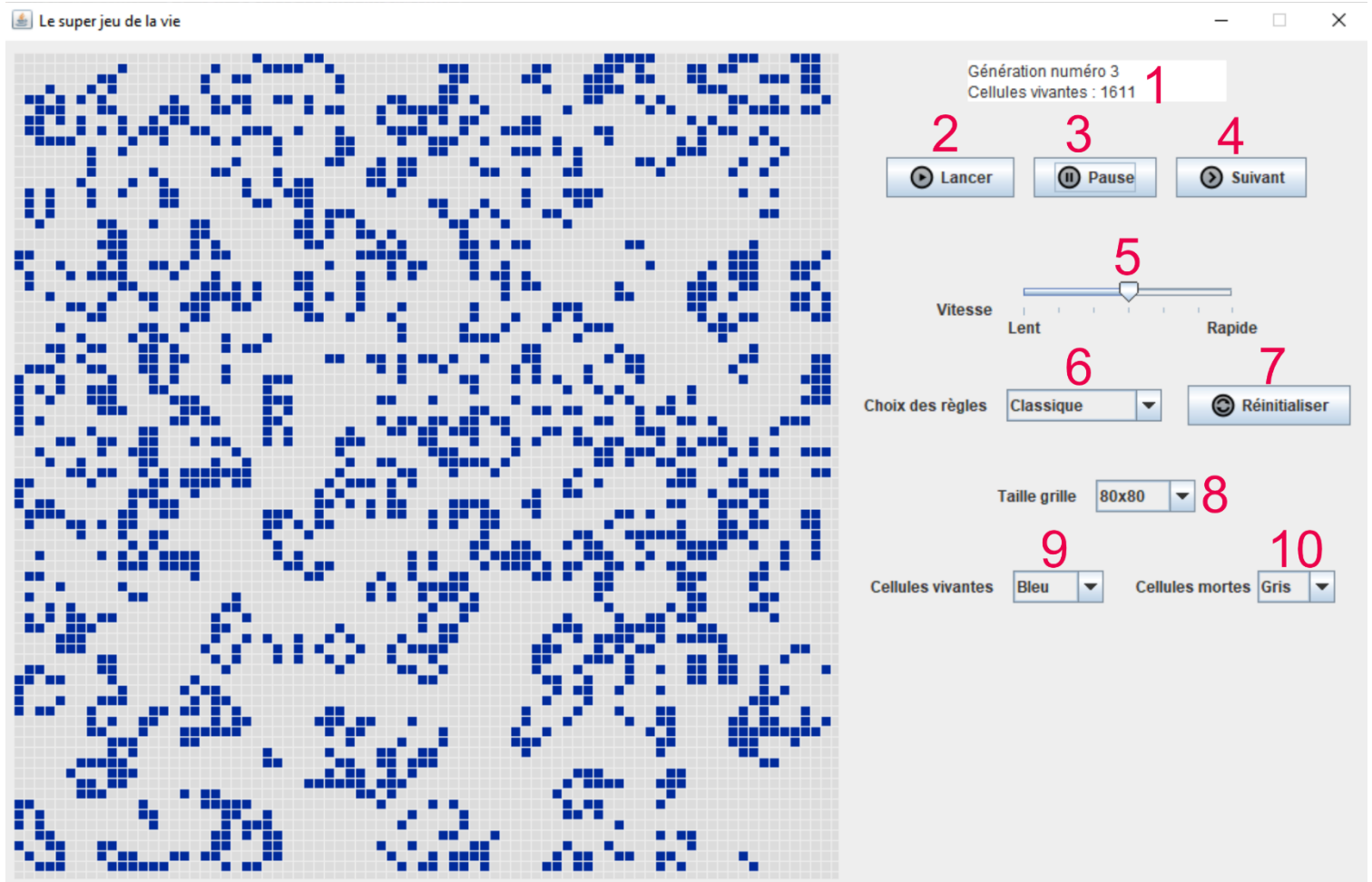


Manuel d'utilisation

1. Vue d'ensemble de l'interface :



1 : Affichage du numéro de la génération actuelle et le nombre de cellules vivantes.

2 : Bouton pour lancer le jeu.

3 : Bouton pour mettre en pause.

4 : Bouton pour afficher la génération suivante (« pas à pas »).

5 : Slider pour gérer la vitesse.

6 : Choix des règles à appliquer sur la grille.

7 : Bouton pour remettre à zéro la grille (nouvelle génération aléatoire).

8 : Choix de la taille de la grille.

9 : Choix de la couleurs pour les cellules vivantes.

10 : Choix de la couleurs pour les cellules mortes.

2. Vue détaillée :

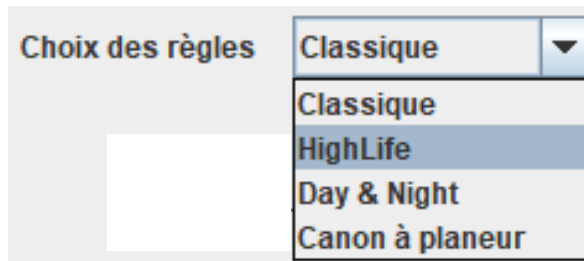


Figure 1 - Détail du choix des règles

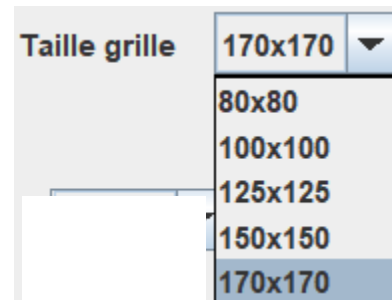


Figure 2 - Détail du choix de la taille de la grille



Figure 3 - Détail du choix des couleurs des cellules vivantes



Figure 4 - Détail du choix de la couleur des cellules morte

3. Les fonctionnalités implémentées :

- Affichage textuel de la génération en cours et du nombre de cellules vivantes ;
- Boutons pour l'exécution et l'arrêt de la boucle de génération du jeu ;
- Bouton pour avancer « pas à pas » ou de « génération en génération » ;
- Ajustement de la vitesse de génération avec un *slider* (accélérer ou ralentir) ;
- Possibilité de changer les règles à appliquer (voir **Figure 1**) ;
- Possibilité de voir le comportement d'un canon (structure qui émet des « vaisseaux » à intervalles réguliers) ;
- Possibilité de réinitialiser la grille ;
- Changement de la taille de la grille : 5 tailles possibles (voir **Figure 2**) ;
- Possibilité de personnaliser les couleurs des cellules vivantes et mortes (voir **Figures 3 et 4**).

4. Commande de démarrage de l'application :

Pour lancer l'application, il suffit d'exécuter en double-cliquant sur le fichier :

« **Le_super_jeu_de_la_vie.jar** ».

Si cela ne fonctionne pas, ouvrir un terminal et taper la commande :

java -jar Le_super_jeu_de_la_vie.jar