



ZEN L'INITIÉ

MANUEL UTILISATEUR

RÉALISÉ PAR

Théo Koenigs

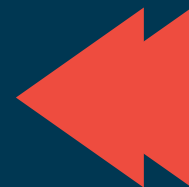
PRÉVU POUR

23 Juin 2020

COMMENCER À JOUER



Tout d'abord, assurez-vous d'avoir réalisé l'étape d'installation, à savoir extraire le fichier ZIP.



Démarrez le jeu en :

- Exécutant la commande 'java -jar Zen.jar' dans un terminal
- Ouvrant directement Zen.jar (dans ce cas vous aurez uniquement accès à la version graphique du jeu)



Une fois arrivé sur le menu, vous pourrez accéder aux différentes parties du programme. Allant des règles du jeu jusqu'aux parties, en passant notamment par la création et le chargement de parties.

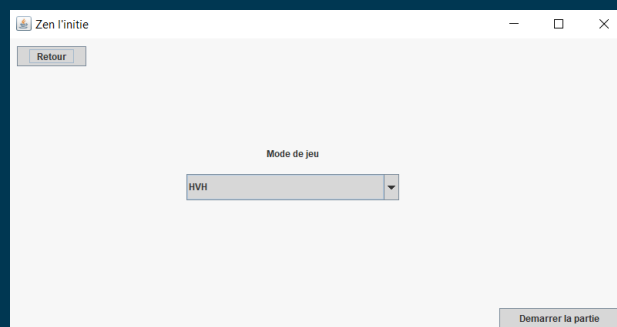
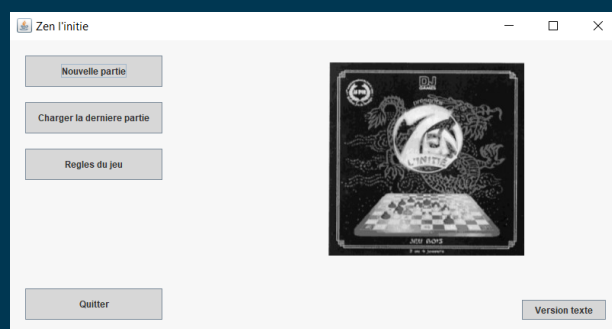
VERSION GRAPHIQUE

Pour naviguer dans les menus, il vous suffit de d'appuyer sur les différents boutons.

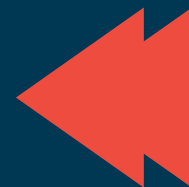
Pour débiter une partie, appuyez sur le bouton "Nouvelle partie", sélectionnez le mode de jeu :

- HVH : Human Vs. Human (joueur contre joueur)
- HVB : Human Vs. Bot (joueur contre ordinateur)

Appuyez sur le bouton "Demarrer la partie".



VERSION TERMINAL



Pour naviguer dans les menus, il vous suffit d'entrer le chiffre associé à la partie que vous souhaitez accéder.

```

  /---\      /---\      /---\      /---\      /---\      /---\      /---\      /---\
 /  /  \    /  /  \    /  /  \    /  /  \    /  /  \    /  /  \    /  /  \    /  /  \
/---\      /---\      /---\      /---\      /---\      /---\      /---\      /---\
\  \  /    \  \  /    \  \  /    \  \  /    \  \  /    \  \  /    \  \  /    \  \  /
 \  \  /    \  \  /    \  \  /    \  \  /    \  \  /    \  \  /    \  \  /    \  \  /
  \---/      \---/      \---/      \---/      \---/      \---/      \---/      \---/

-----Menu-----
1- Nouvelle partie
2- Charger la derniere partie
3- Regles du jeu

Entrez "menu" a n'importe quel moment pour revenir au menu
4- Version graphique
5- Quitter

```

Pour débiter une partie, entrez le chiffre 1, puis choisissez le mode de jeu (entrez 1 ou 2).

```

-----
Mode de jeu
1- 1c1 (compatible 2c2, 3c3, ...)
2- 1 contre ordi

```

SAUVEGARDER UNE PARTIE

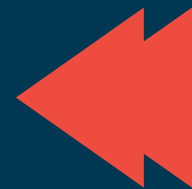
Pour sauvegarder la partie, il vous suffit de la quitter en fermant la fenêtre ou en retournant au menu (via le bouton "Retour au menu").

Les sauvegardes des parties se trouveront dans le dossier "saves" sous le nom "saveFile.zenSave".

Nom	Modifié le	Type	Taille
saveFile.zenSave	22/06/2020 22:56	Fichier ZENSAVE	4 Ko



COMMENT JOUER

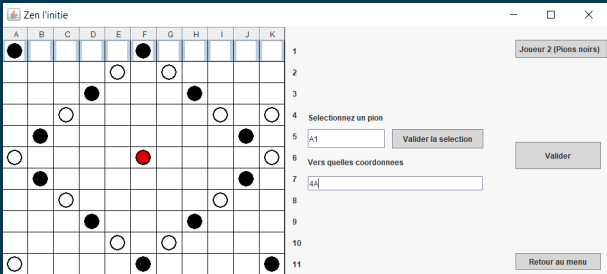


VERSION GRAPHIQUE



Pour déplacer un pion, vous devez renseigner les coordonnées du pion sélectionné (de forme A1 ou 1A) dans la champ "Selectionnez un pion", puis appuyez sur le bouton "Valider la sélection".

Maintenant, renseignez les coordonnées de la nouvelle position dans le champ "Vers quelles coordonnees" et appuyez le bouton "Valider".

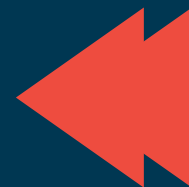


VERSION TERMINAL

Pour déplacer un pion, vous devez renseigner les coordonnées du pion sélectionné (de forme A1 ou 1A) après l'instruction "Coordonnees du pion".

Maintenant, renseignez les coordonnées de la nouvelle position après l'instruction "Vers quelles coordonnees".





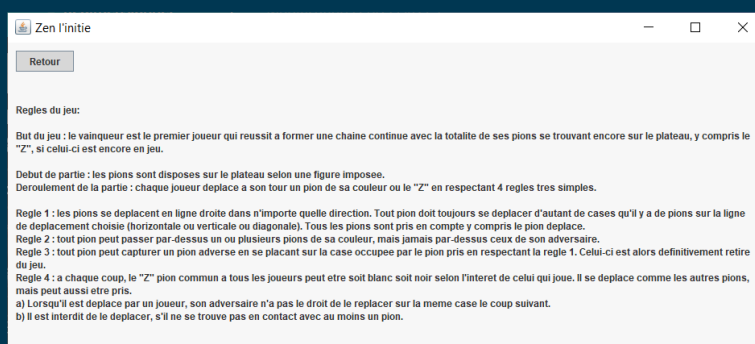
DES QUESTIONS A PROPOS DES RÈGLES ?

VERSION GRAPHIQUE



Vous pouvez consulter les règles du jeu
à partir du menu.

Pour cela, dans le menu, appuyez sur le
bouton "Regles du jeu"



VERSION TERMINAL

Vous pouvez consulter les règles du jeu
à partir du menu.

Pour cela, dans le menu, sélectionnez
l'option "Regles du jeu"

```
-----
Regles du jeu:

But du jeu : le vainqueur est le premier joueur qui reussit a former une chaine continue avec la totalite de ses pions se trouvant
encore sur le plateau, y compris le "Z", si celui-ci est encore en jeu.

Debut de partie : les pions sont disposes sur le plateau selon une figure imposee.
Deroulement de la partie : chaque joueur deplace a son tour un pion de sa couleur ou le "Z" en respectant 4 regles tres simples.

Regle 1 : les pions se deplacent en ligne droite dans n'importe quelle direction. Tout pion doit toujours se deplacer d'autant de cases qu'il y a de pions sur la ligne
de deplacement choisie (horizontale ou verticale ou diagonale). Tous les pions sont pris en compte y compris le pion deplace.
Regle 2 : tout pion peut passer par-dessus un ou plusieurs pions de sa couleur, mais jamais par-dessus ceux de son adversaire.
Regle 3 : tout pion peut capturer un pion adverse en se plaçant sur la case occupee par le pion pris en respectant la regle 1. Celui-ci est alors definitivement retire
du jeu.
Regle 4 : a chaque coup, le "Z" pion commun a tous les joueurs peut etre soit blanc soit noir selon l'interet de celui qui joue. Il se deplace comme les autres pions,
mais peut aussi etre pris.
a) Lorsqu'il est deplace par un joueur, son adversaire n'a pas le droit de le replacer sur la meme case le coup suivant.
b) Il est interdit de le deplacer, s'il ne se trouve pas en contact avec au moins un pion.
```





MES AUTRES PROJETS



Mon GitHub



Les icônes utilisées pour ce manuel
proviennent de Icons8 : <https://icons8.com/>