

Ghosts

Clara Bringer et Pierre Gervais

January 5, 2016

0.1 Liste des fonctionnalités

0.1.1 Déroulement d'une partie

Préparation de la partie

Avant que la partie ne commence, vous êtes invités à sélectionner (ou non) le mode triche puis à choisir des extensions parmi une liste. Si le mode triche est activé, il faut survoler les pions avec la souris pour les différencier, afin de faire apparaître le nom du joueur qui les possède.

Vous pouvez faire jouer automatiquement un ou deux joueurs à l'aide d'un fichier en *.gf* décrivant la disposition initiale des fantômes ainsi que les déplacements que le joueur effectuera.

Attention : Si un joueur automatique ne peut pas placer ses pions comme décrit dans son fichier car sa disposition est incompatible avec les règles et/ou le plateau, ou s'il ne peut pas effectuer un déplacement car celui-ci est illégal voire impossible, une exception est lancée.

Placement des fantômes

En cliquant sur une case, la fenêtre propose d'y placer un fantôme en choisissant :

- son type, vous avez le choix parmi le type de fantôme "basique" et les éventuels autres types contenus dans les extensions sélectionnées ;
- s'il est bon ou mauvais.

Vous pouvez supprimer un pion en cliquant dessus puis en confirmant la suppression.

Déroulement du jeu

Déplacements Chaque joueur doit, pour déplacer ses pions, cliquer sur l'un de ses fantômes, puis cliquer sur la case en surbrillance où il souhaite le déposer.

Fin de jeu Si le livre de règles indique que la partie est terminée, le jeu annonce l'éventuel gagnant (ou match nul si c'est le cas) puis ferme le programme.

0.1.2 Extensions

Pour choisir les extensions voulues, il faut taper en ligne de commande les numéros correspondant aux extensions et les séparer par un espace, puis taper "Entrée" pour valider et lancer le jeu.

Extension de base : *BaseExtension* dans *base* Ce package contient l'extension dite "de base", c'est-à-dire les règles et les pions du jeu original. Un fichier de jeu automatique est fourni : *BaseInput1.gf*

Extension cavaliers : *KnightsExtension* dans *base.knights* Les cavaliers possèdent les mêmes déplacements qu'aux échecs : deux cases dans une direction et une case dans l'autre. Ils peuvent être au nombre de $\frac{t}{2} - 1$ maximum, bons et mauvais confondus, où t est la taille d'un côté du plateau.

Extension dames : *CheckersExtension* dans *base.checkers* Les dames possèdent les mêmes déplacements que les pions du jeu de Dames : une case en diagonale. Chaque joueur peut en avoir au plus $t - 2$.

Extension hardcore : *HardcoreExtension* dans *base* Avec cette extension, vous devez faire sortir *deux* bons fantômes ou capturer tous les fantômes adverses.

Extension plateau 12 par 12 cases : *Board12Per12Extension* dans *base* Vous jouez avec un plateau de 12 par 12 cases avec une sortie dans chaque coin du camp opposé. Un fichier de jeu automatique est fourni : *12x12Input.gf*

Extension plateau spécial : *SpecialBoardExtension* dans *base* Cette extension propose un plateau de 10 par 10 cases dont les sorties sont initialement cachées par les pions adverses. Cette extension n'est pas compatible avec l'extension précédente.

0.2 Diagrammes de classe

Figure 1: Diagramme de classes du package *core*

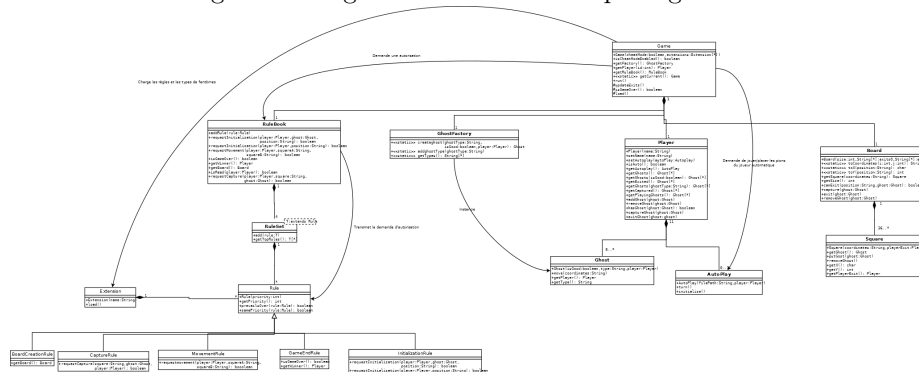
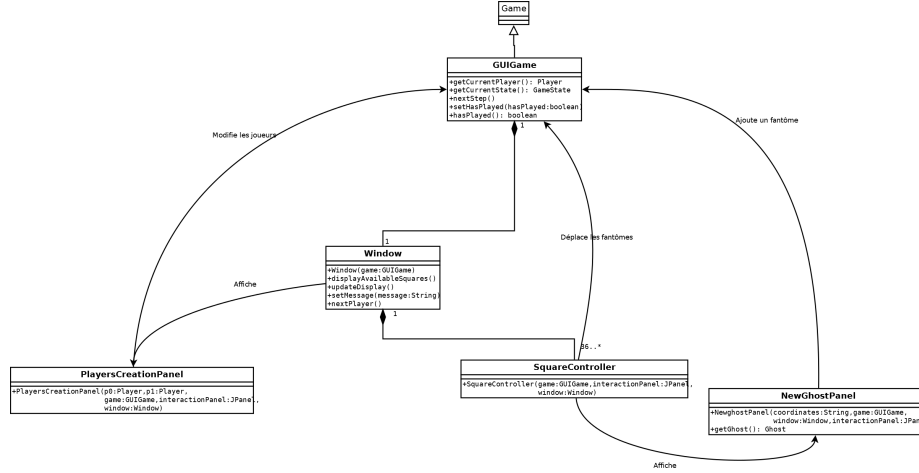


Figure 2: Diagramme de classes du package *core.GUIGame*



Les diagrammes sont disponibles depuis la doc en grand format dans la description des packages *core* et *core.GUIGame*.