

# Ghosts

Clara Bringer et Pierre Gervais

January 4, 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.

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

**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.



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

