

Ghosts

Clara Bringer et Pierre Gervais

4 janvier 2016

0.1 Liste des fonctionnalités

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, ou s'il ne peut pas effectuer un déplacement car celui-ci est illégal, 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.

0.2 Diagrammes de classe

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

FIGURE 1 – Diagramme de classes du package core

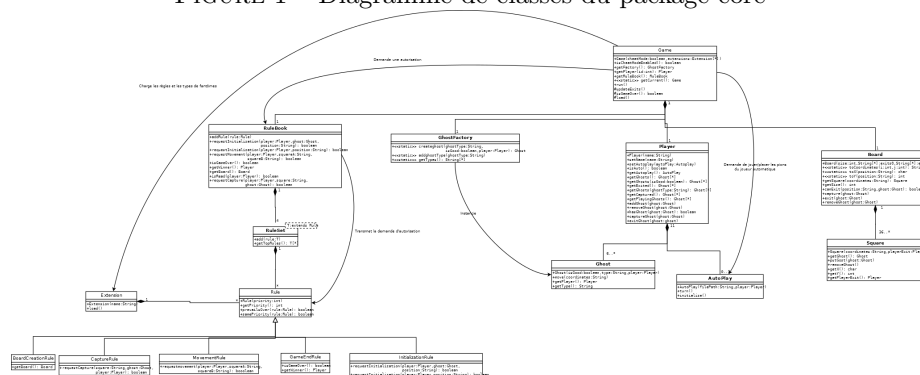


FIGURE 2 – Diagramme de classes du package core.GUIGame

