

Dossier utilisateur (mode emploi)

Pour démarrer le jeu, veuillez entrer la commande suivante :

./build/ratiolaunch

Il faudra d'abord choisir si vous êtes l'administrateur ou le client. Attention, la connexion en administrateur nécessite un login ainsi qu'un mot de passe.

Si connexion en tant qu'administrateur, les identifiants sont root et root. Une fois authentifié, la partie se mettra en pause en attendant la connexion d'un client.

Si connexion en tant que client, une boîte de dialogue demandera si l'on souhaite démarrer une nouvelle partie ou bien quitter. Simplement taper : *start* ou *exit*

Une fois la connexion entre les deux joueurs réussie, l'utilisateur devra attendre que l'administrateur ait terminé de configurer la partie pour réellement commencer à jouer.

L'administrateur va interagir avec une boîte de dialogue lui demandant d'abord le nombre de colonnes qu'il souhaite. La valeur doit être comprise entre 5 et 9.

Puis le nombre de lignes qu'il souhaite. La valeur doit aussi être comprise entre 5 et 9.

Une fois le champ de bataille initialisé, l'administrateur va placer les 5 bateaux de 1 case.

D'un point de vue expérimental, il est possible de placer des bateaux de plusieurs cases.

Pour chaque bateau, il devra premièrement sélectionner la ligne puis la colonne d'où il commence. Ensuite, il aura aussi la possibilité de choisir de le placer en vertical ou en horizontal. Et enfin, de définir la case finale du bateau, autrement dit, sa longueur.

Une fois les 5 bateaux placés par l'administrateur, un message indiquant que la partie peut commencer apparaît côté client.

Pour jouer, il suffit au client de rentrer les coordonnées de la case sur laquelle il souhaite tirer. S'il touche un bateau, alors un message côté client lui indiquant qu'il a touché apparaît. Dans un même temps, le tableau côté administrateur s'actualise en changeant le case du bateau touché par un autre signe.

Si le client ne touche pas, alors un message lui indique qu'il n'a pas touché.