



# Documentation utilisateur du jeu « Quoridor »

Bienvenue dans la documentation utilisateur du jeu "Quoridor". Ce document vous guidera à travers les règles du jeu, les objectifs, les commandes et les fonctionnalités principales.

Le but de ce jeu est d'être le premier joueur à atteindre l'autre extrémité du plateau avec son pion par rapport à sa ligne (ou colonne) de départ. Vous affronterez un ou plusieurs adversaires qui tenteront de vous empêcher d'atteindre votre objectif. Le jeu se déroule sur un plateau composé de cases et vous devrez utiliser des tactiques pour trouver le meilleur chemin tout en bloquant votre adversaire avec des murs.

## SOMMAIRE

- Règle du jeu
- Lancement du jeu
- Commandes du jeu



## Règles du jeu

- Le plateau de jeu est composé d'un nombre de cases personnalisable dans le menu de configuration de la partie
- Chaque joueur commence avec un pion placé à l'une des extrémités du plateau.( Soit la case centrale de la 1<sup>er</sup> ligne et la case centrale de la dernière ligne à 2 joueurs. S'il y a 4 joueurs, un joueurs sera sur la case centrale de la 1<sup>er</sup> colonne et la dernière colonnes )
- À tour de rôle, les joueurs peuvent soit : déplacer leur pion d'une case horizontalement ou verticalement, en arrière ou en avant, soit : placer une barrière pour bloquer le chemin de l'adversaire.
- si les deux joueurs se retrouvent en face à face sans mur entre les deux cases, il est possible pour le joueur du tour en cours de sauter par-dessus celui-ci. Si un mur est posé, le joueur peut alors se déplacer sur les cases se situant à gauche ou à droite du pion adverse.
- Une barrière est obligatoirement placé entre 2 blocs de 2 cases, le but de poser des barrières est donc de ralentir l'avancée de l'adversaire.



Il est interdit de bloquer totalement un joueur, celui-ci doit toujours avoir la possibilité de gagner !

- Si le joueur a posé toutes ses barrières, alors celui-ci doit obligatoirement déplacer son pion.

# MANUEL DE JEU



- Les murs peuvent être placés verticalement ou horizontalement entre les cases.  
Chaque joueur dispose d'un nombre de barrières déterminées au début de la partie.
- Les pions ne peuvent pas sauter par-dessus les murs, mais ils peuvent se déplacer autour d'eux.

Si un joueur parvient à atteindre la ligne (ou colonne) opposée du plateau avec son pion, il remporte la partie.





# START

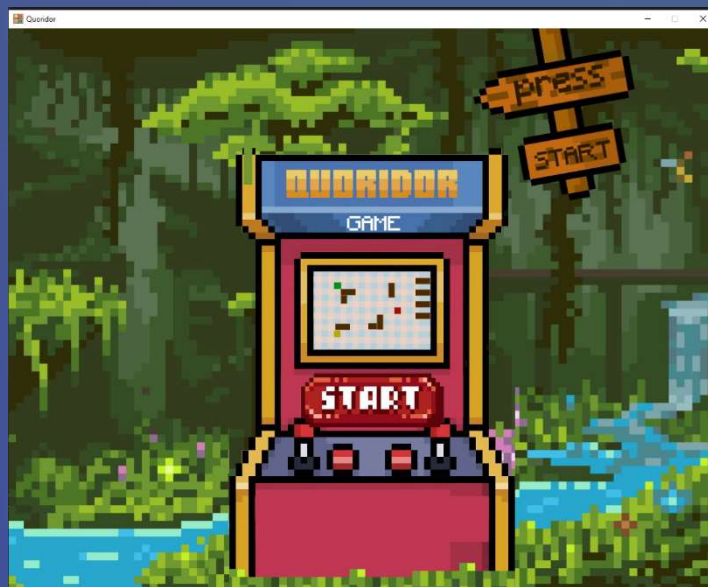
## Lancement du jeu

Installer le jeu sur votre ordinateur en téléchargeant le programme depuis GitHub a l'adresse suivantes : <https://github.com/Ferreira-Orlann/projet-1er-ann-e-supinfo/tree/optimized>

Si vous possédez déjà un fichier zip contenant le programme, dézipper le. Sinon, faites de même après avoir télécharger le jeu depuis GitHub.

Une fois dézipper, ouvrez le fichier décompresser dans un éditeur python tels que Pycharm (Payant) ou Visual studio Code (gratuit) puis exécuter le fichier nommé « launcher.py » se trouvant dans le dossier « projet ».

Une fois le programme lancé vous verrez une fenêtre s'ouvrir comme ceci, vous arrivez sur la page d'accueil, cliquez sur le bouton « START » pour passer à la page de configuration.:



# MANUEL DE JEU



## Page de configuration de la partie



- Notre jeu dispose d'un menu de création de partie qui permet de personnaliser son expérience, voici les options disponibles :
  - Choix de la taille du plateau : 5x5, 7x7, 9x9, 11x11
  - Choix du nombre de barrières : de 4 à 40
  - Choix du nombre de joueurs
  - Choix du type de jeu : local, réseau, contre l'IA
- Une fois les paramètres choisis, cliquez sur le bouton « JOUER » pour pouvoir lancer la partie.



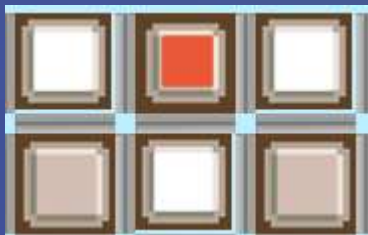
# MANUEL DE JEU



## Commandes du jeu

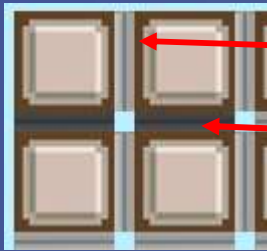


- Lorsque vous êtes dans la partie, vous pouvez déplacer votre pion en cliquant sur la cases valide sur laquelle vous souhaitez le déposer, vous pouvez aussi sélectionner la barrière afin de choisir de placer un mur pendant votre tour. Le jeu peut se jouer en utilisant seulement une souris.



Les cases blanches =  
cases où l'on peut se  
positionner

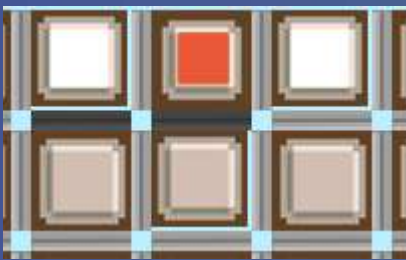
# MANUEL DE JEU



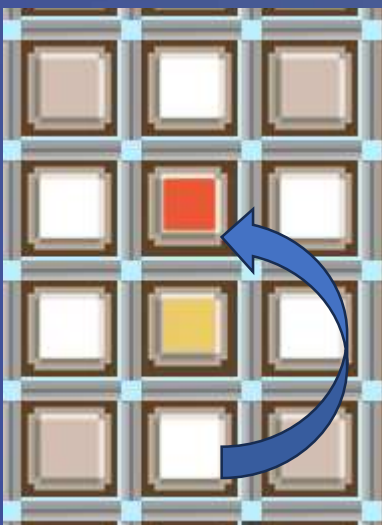
Barrières grises = emplacement de barrière possibles

Barrières marrons = barrières posées (une barrière bloque 2 cases)

La touche « r » permet de changer l'orientation de la barrière.



Une barrière se trouve en face du pion rouge (joueur 1) celui-ci ne peut donc pas se déplacer vers l'avant mais uniquement sur les cotés.



Dans cette situation, les deux joueurs se font face :

- ils peuvent donc se déplacer par-dessus,
- soit aller vers les cases adjacentes de son adversaire,
- soit faire des mouvements classiques.

## BONNE PARTIE !