

# MANUEL UTILISATEUR

## PICROSS

### **Membres du groupe :**

El Mehdi AKRATE, Florian SEBILLE, Steven ROBILLARD, Dylan FISSON, Théo LOISON, Mawussi Olive DOVI, Tang YU KE, William BERARD

### **Clients :**

Pierre JACOBONI  
Christophe DESPRES

# Table des matières

<b>I - Introduction au Picross</b>	<b>3</b>
I.1 - Le jeu	3
I.2 - Les règles	3
<b>II - Installation de l'application</b>	<b>4</b>
<b>III - Utilisation de l'application</b>	<b>4</b>
III.1 - Identification et connexion	4
III.2 - Menu	6
III.1 - Mode entraînement	9
III.4 - Mode aventure	11
III.5 - Gestion du compte	12

# I - Introduction au Picross

## I.1 - Le jeu

Le but d'un picross est un puzzle dont on doit noircir les cases de la grille afin de faire apparaître un dessin. Les nombres présents à gauche de la grille indiquent le nombre de cases à noircir sur la ligne correspondante. Les nombres présents en haut de la grille indiquent le nombre de cases à noircir sur la colonne correspondante. Le joueur pourra choisir entre 3 modes de jeu : mode entraînement, compétitif ou aventure.

Le mode entraînement est un mode permettant de jouer sans enregistrer de score.

Le mode compétitif enregistre le score des joueurs en fonction du temps qu'ils ont mis pour finir la grille.

Le mode aventure est composé de plusieurs mondes qui regroupent des grilles de plus en plus compliqué.

## I.2 - Les règles

Pour gagner, il faut avoir noirci autant de case que les nombre indiqués à la fois en colonnes et en lignes.

Des aides sont disponibles pour faciliter la résolution du picross, cependant cela coûte du temps au joueur. 3 aides sont disponibles :

- Case évidente qui révèle une case noire au hasard
- Ligne évidente qui révèle une ligne noire évidente
- Colonne évidente qui révèle une colonne noire évidente.

# II - Installation de l'application

L'application se trouve sur : <https://github.com/kirozz/PicrossG3>

Pour pouvoir y jouer lancez Git Bash puis tapez les commandes ci-dessous.

- ⇒ `git clone https://github.com/kirozz/PicrossG3.git`
- ⇒ `cd PicrossG3`
- ⇒ `gem install bundle` ou `sudo gem install bundle`
- ⇒ `bundle`
- ⇒ `rake`

## III - Utilisation de l'application

### III.1 - Identification et connexion



**Se connecter** : Permet de se connecter à son compte utilisateur si celui-ci a déjà été créé préalablement.

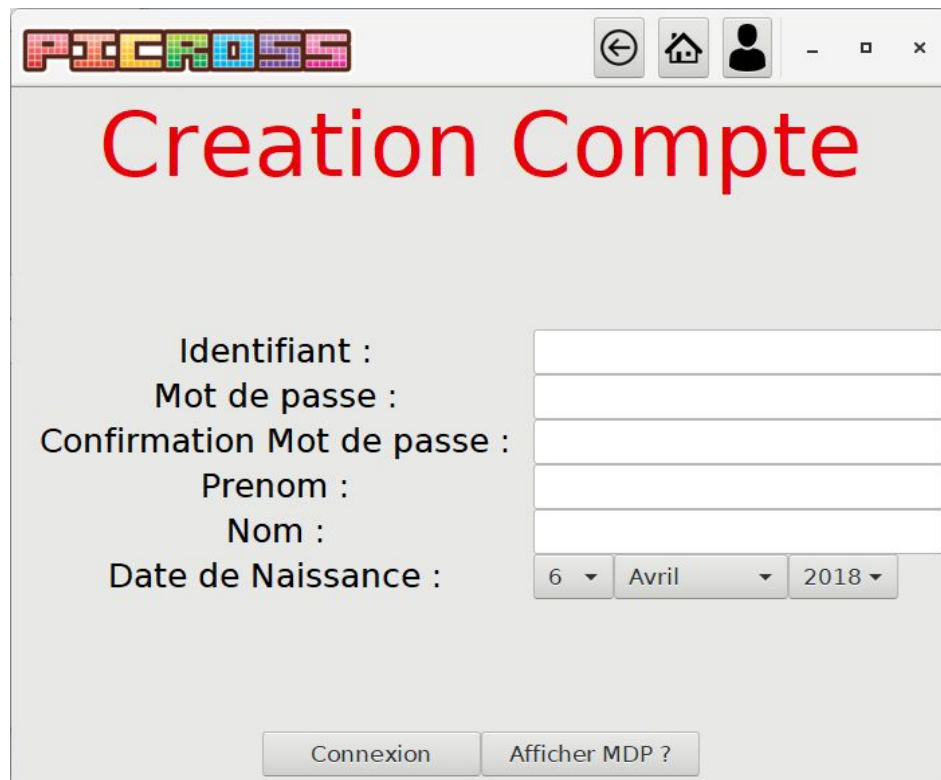
**Créer un compte** : Ce bouton permet de créer un compte afin de pouvoir se connecter ensuite à l'application.

---



Pour se connecter à son compte utilisateur, il faut renseigner son identifiant et son mot de passe sur cette page. Une fois ces champs remplis il faut cliquer sur "**Connexion**" pour accéder au menu du jeu.

---



**PICROSS**

# Creation Compte

Identifiant :

Mot de passe :

Confirmation Mot de passe :

Prenom :

Nom :

Date de Naissance :

Cette page contient le formulaire permettant de créer un compte utilisateur. Lorsque les informations utilisateurs sont remplies il suffit de cliquer sur **Créer un compte** afin de créer le compte et être redirigé vers la page de connexion à l'application.

---

## III.2 - Menu

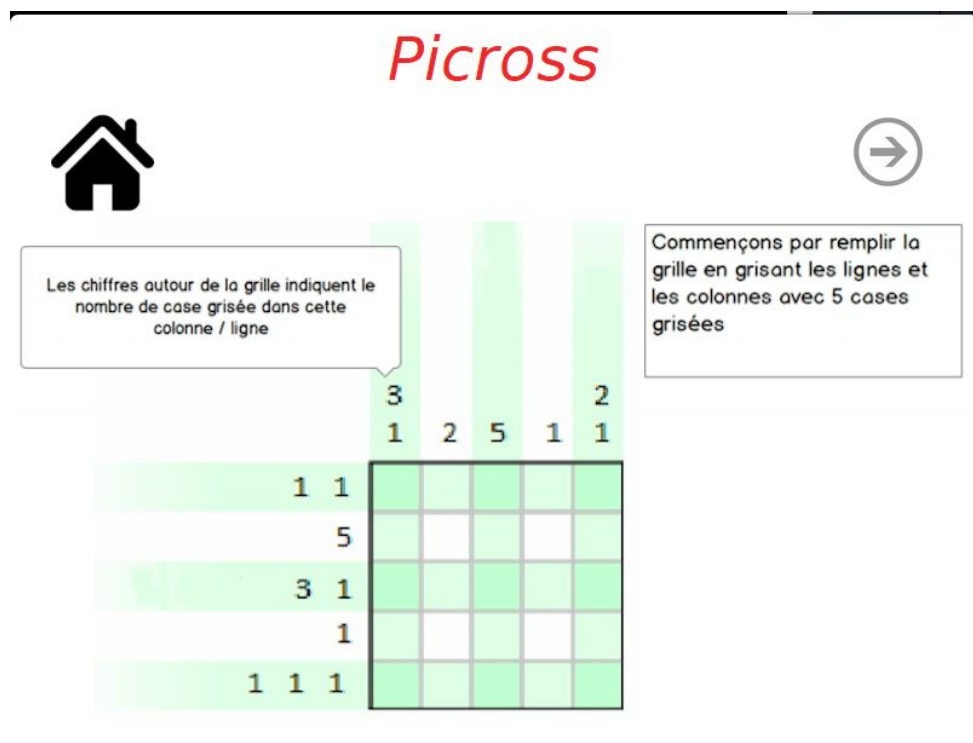


Sur cette page se trouve 4 boutons :

- **Jouer** : permettant d'accéder aux différents modes de jeux.
- **Leaderboard** : permettant d'accéder aux différents scores qui ont été sauvegardé ultérieurement dans le mode compétition.
- **Didacticiel** : expliquant les différentes règles du jeu et astuces.
- **Quitter** : permettant de quitter l'application.

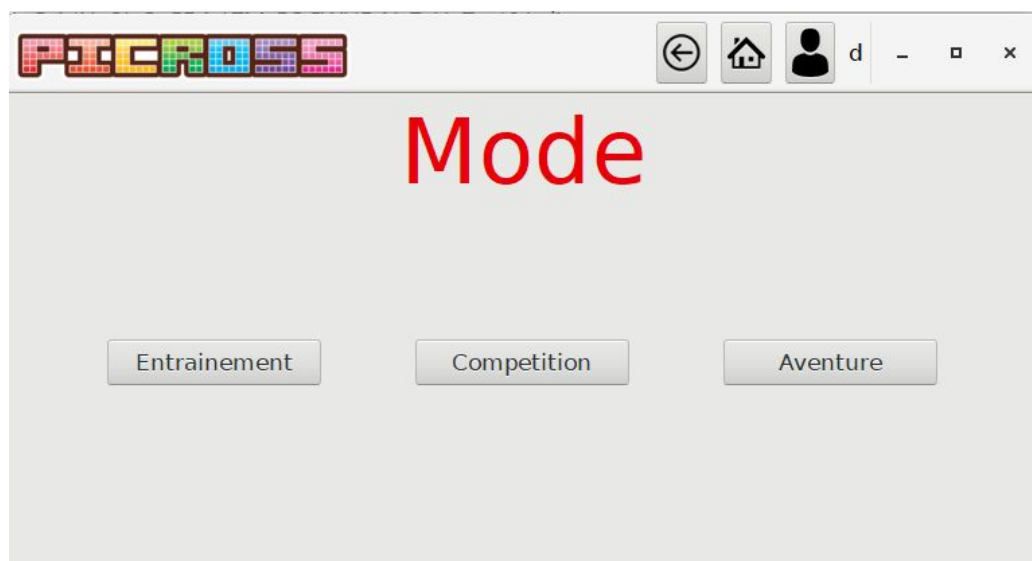


Ici se trouve les meilleurs scores des joueurs ayant joué en mode compétitif. Dans ce tableau on trouvera les 10 meilleurs classements. Le nom et le score des joueurs seront affichés dans ce tableau. Le leaderboard est accessible en cliquant sur "LeaderBoard" dans le menu d'accueil.



Cette page est accessible après avoir cliqué sur "Didacticiel" dans le menu d'accueil. Le didacticiel explique à l'utilisateur comment jouer au Picross. Vous pouvez suivre le didacticiel en cliquant sur la flèche en haut à droite.

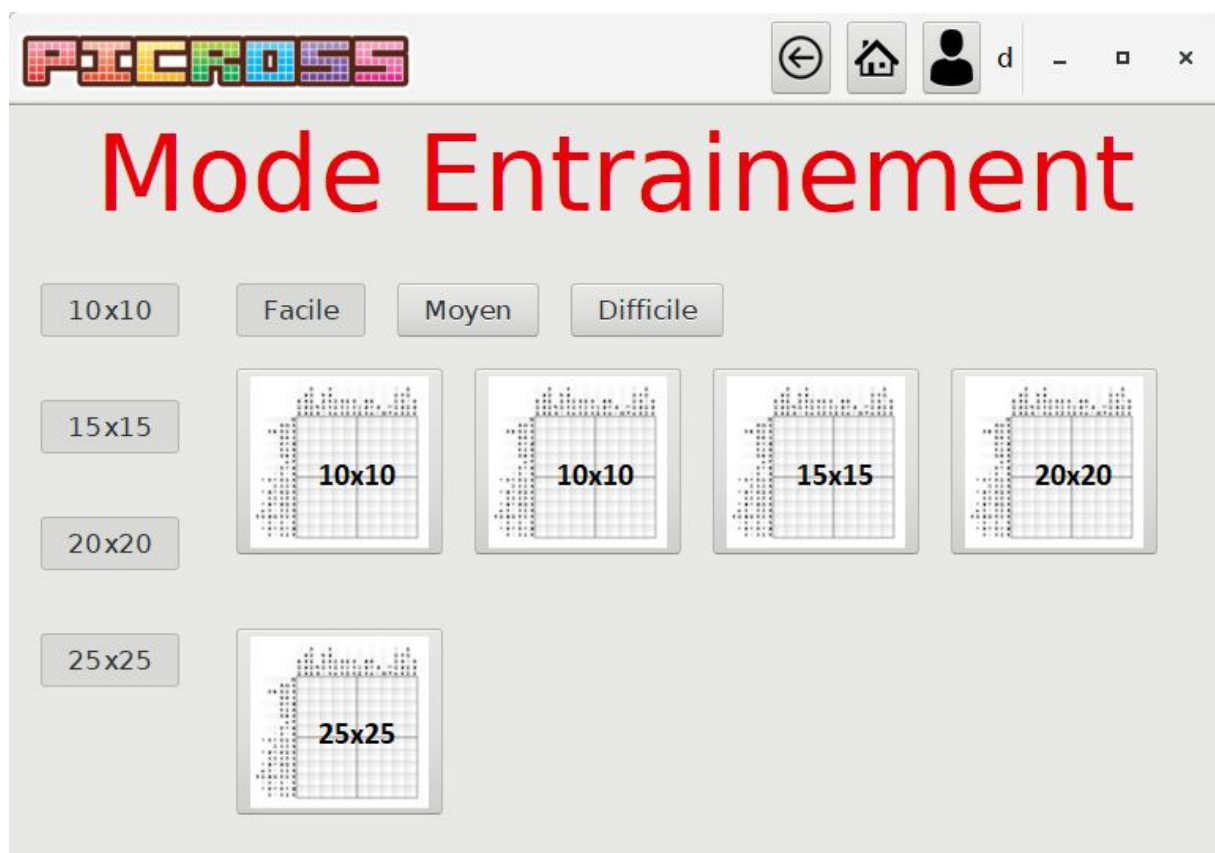
---



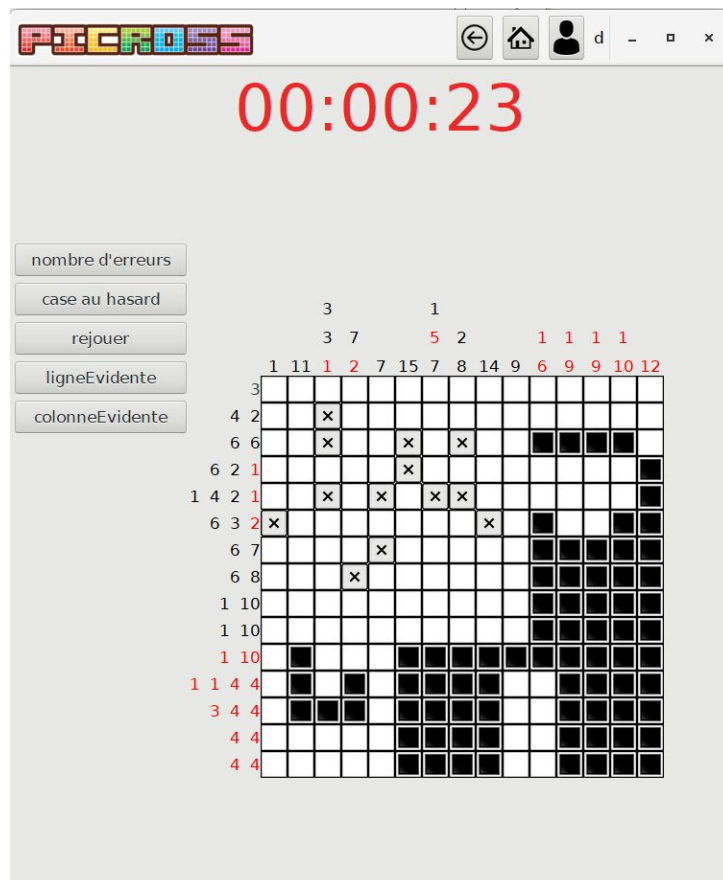
Cette page est la page de sélection des modes. Il faut choisir si on veut jouer au mode entraînement, au mode compétitif ou au mode aventure.



### III.1 - Mode entraînement



Ceci est la page de sélection des grilles. De base toutes les tailles de grilles faciles sont affichées. Une sélection des grilles est possible en cliquant sur les boutons indiquant les tailles de grille. Lorsqu'on décoche le bouton de taille 15 x 15 par exemple, les grilles de tailles 15 x 15 n'apparaîtront pas. De plus on peut trier les grilles en fonction de la difficulté de ces dernières en cliquant sur les boutons en haut des grilles. Pour jouer une grille il suffit de cliquer sur la grille.



Cette page est la page qui permet de compléter une grille du Picross. Sur cette page se trouve tous les boutons d'aides à la solution. Il y a notamment :

- Le bouton "rejouer" permet de réinitialiser la grille ainsi que le chronomètre.
- Le bouton "nombre d'erreurs" permettant de savoir le nombre d'erreurs que l'utilisateur a fait en noircissant les cases.
- Le bouton "case au hasard" qui colorie en noir une case au hasard faisant partie de la solution.
- Le bouton "ligne évidente" est une aide permettant de remplir une ligne en fonction des indices.
- Le bouton "colonne évidente" est une aide permettant de remplir une colonne en fonction des indices.

Chaque aide utilisée augmente le chronomètre. Plus l'aide est importante, plus le temps rajouté sera important.

### III.4 - Mode aventure



Cette page est accessible lorsqu'on choisit le mode Aventure sur la page de sélection des modes de jeu.

Le mode de jeu aventure est composé de plusieurs mondes qui regroupent des grilles de plus en plus compliqué. Pour débloquer les différents mondes, il faut acquérir des étoiles en fonction du temps mis pour finir les grilles du monde actuel.



Ici, nous avons les grilles du monde n°1. Nous pouvons voir les étoiles récoltées par le joueur pour chaque grille. Lorsqu'on commence un monde, les 3 premières grilles sont disponibles. Pour débloquer la 4ème grille il faut avoir 6 étoiles et pour la 5ème grille il en faut 8.

---

### III.5 - Gestion du compte

**Mon Compte**

Couleur :

Ancien mot de passe :

Nouveau mot de passe :

Cette page est la page du compte de l'utilisateur connecté. Elle est accessible en cliquant sur le personne dans la barre des tâches en haut. Sur cette page on pourra changer la couleur des écritures de l'application, changer son mot de passe et recommencer l'aventure au début.