

# DeminHex

<https://fhmaisonneuve.github.io/00SW-DeminHex/>

## Guide d'utilisation

Aout 2023

v20230830b

## Table des matières:

|  |   |
|--|---|
| Bienvenue.....                                       | 3 |
| 1. Règles du Jeu.....                                | 4 |
| Objectif du jeu.....                                 | 4 |
| 3. Comment Jouer.....                                | 5 |
| Démarrer une partie.....                             | 5 |
| Cliquer sur une cellule.....                         | 5 |
| Marquer les cellules suspectes.....                  | 6 |
| Gagner la partie.....                                | 6 |
| 4. Information technique.....                        | 7 |
| Langages et composants.....                          | 7 |
| Sauvegarde et gestion de version.....                | 7 |
| Particularités intéressantes.....                    | 7 |
| 5. Information technique: mode debug.....            | 8 |
| Activation du mode Logs.....                         | 8 |
| Informations supplémentaires en mode inspecteur..... | 8 |

# Bienvenue

Bienvenue dans le monde de DeminHex !

Dans ce guide, vous découvrirez les règles du jeu, ses particularités uniques et comment commencer à jouer. Profitez de la version revisitée du jeu démineur avec des cellules hexagonales et des modes de jeu variés. Et surtout amusez-vous bien!!!

François

# 1. Règles du Jeu

## Objectif du jeu

Votre objectif dans DeminHex est de révéler toutes les cellules non-bombées tout en évitant de cliquer sur une bombe.

DeminHex se démarque en présentant les cellules du jeu sous forme hexagonale ou carrée. Cela ajoute une nouvelle dimension au démineur traditionnel et offre une expérience de jeu unique.

Chaque nouvelle partie de DeminHex est passionnante car les niveaux sont générés aléatoirement. Vous découvrirez toujours de nouveaux défis à mesure que vous jouez.

### 3. Comment Jouer

Le lien pour jouer est le suivant: <https://fhmaisonneuve.github.io/00SW-DeminHex/>

#### Démarrer une partie

Lorsque vous chargez DeminHex, le jeu alterne aléatoirement entre les modes hexagonal et régulier à chaque rechargement de page.

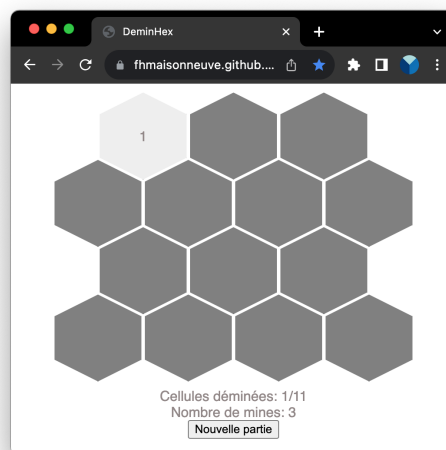
Cliquez sur le bouton "Nouvelle partie" pour recommencer une nouvelle partie.

Nouvelle partie

#### Cliquer sur une cellule

Cliquez sur une cellule pour la révéler. Utilisez les informations sur les cellules adjacentes pour déterminer où les bombes sont cachées.

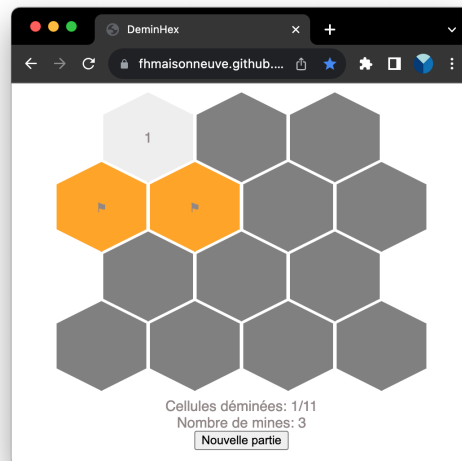
Lorsque vous cliquez sur une cellule, elle se révélera et affichera le nombre de bombes adjacentes. Si vous révélez une cellule sans bombe à proximité, toutes les cellules adjacentes vides seront automatiquement révélées.



## Marquer les cellules suspectes

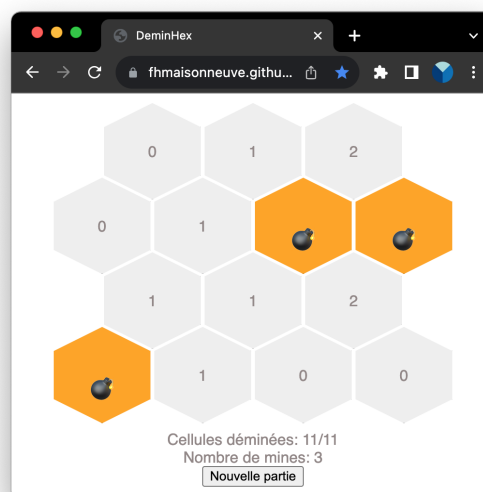
Utilisez le bouton droit de la souris pour marquer les cellules suspectées de contenir des bombes. Cela vous aidera à éviter les erreurs potentielles.

Si vous pensez qu'une cellule contient une bombe, vous pouvez la marquer en cliquant avec le bouton droit de la souris. Cela permet de vous aider à garder une trace des emplacements suspects.



## Gagner la partie

Le jeu se termine lorsque vous avez affiché toutes les cellules ne contenant pas de bombes. L'emplacement des bombes sera alors affiché en orange.



## 4. Information technique

### Langages et composants

Le jeu a été créé en html + javascript. Aucune librairie externe n'a été utilisée.

### Sauvegarde et gestion de version

Le code source repose sur [Github](#). Les commits ont été utilisés pour répertorier et structurer la progression.

### Particularités intéressantes

Je me suis permis quelques défis supplémentaires.

- HTML minimal
  - A peine 20 lignes de html ont été requises. Tout le reste est généré dynamiquement.
- CSS minimal et auto-évolutif.
  - Actuellement de mode de grille sont présent(régulier et hex). Lors d'un ajout de nouveau mode, la prog ira automatiquement chercher le nouveau css pour présenter la grille correctement. Aucune modification nécessaire!
- Language pur
  - Aucune librairies externe utilisée pour faciliter le travail.

## 5. Information technique: mode debug

### Activation du mode Logs

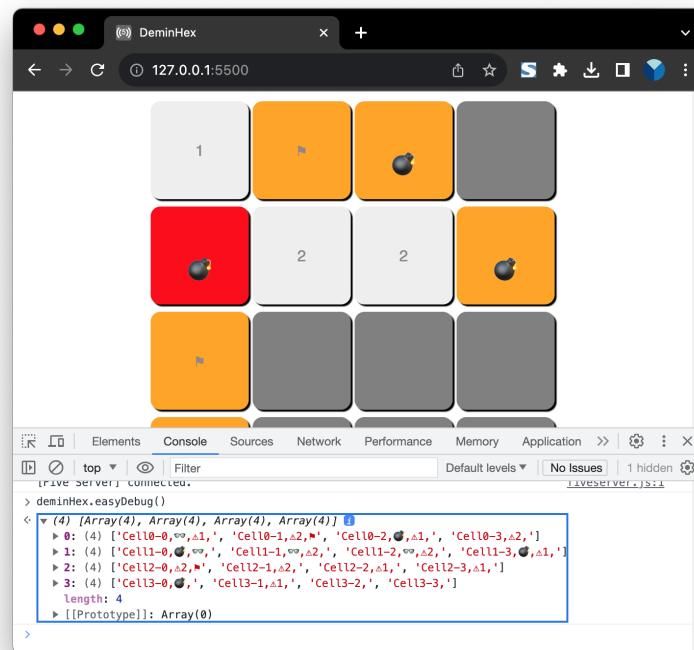
Le mode debug est destiné au programmeur pour faciliter le debug.

Pour activer les logs, ajouter l'option 'LOGS=true' lors de l'instanciation de la classe.

### Informations supplémentaires en mode inspecteur

En mode inspecteur il est possible d'afficher des informations supplémentaires, telles que les emplacements des bombes, le status des cellules, etc.

Pour activer l'affichage de ces informations, taper la commande '*deminex.easyDebug()*' dans la console.





A noter qu'il est aussi possible de visualiser les objets cellules dans un array structuré pour miner l'ordre dans l'écran. Pour cela il suffit de taper: *deminHex.aCellsPatern* dans la console

