



**Le Mans Université**  
**Licence Informatique**  
*3ème année*  
**Génie Logiciel 2 - Gr4**  
**Manuel Utilisateur**

---

**M3ACNL**

**HashiParmentier**

COGNARD Luka; GAUMONT Maël; LELANDAIS Clément;  
MABIRE Aymeric; PESANTEZ Maëlig; PUREN Mewen;  
TOUSSI Nassim;

27 mars 2025

---

## Table des matières

---

I	Introduction.....	2
I.1	À propos de l'application *****	2
I.2	Objectifs du manuel utilisateur*****	2
II	Installation .....	2
III	Menus .....	3
III.1	Menu principal *****	3
III.2	Gestion des Profils *****	3
	III.2.1Création d'un Profil - - - - -	4
	III.2.2Suppression d'un Profil - - - - -	4
	III.2.3Chargement d'un Profil - - - - -	4
III.3	Sélection des Difficultés *****	5
III.4	Fenêtre de Jeu *****	6
III.5	Pause*****	8
IV	Données .....	8
IV.1	Sauvegardes des utilisateurs *****	8
IV.2	Données utilisées par l'application *****	8

---

## I - Introduction

---

Bienvenue dans le manuel utilisateur de **HashiParmentier**! Ce guide a été conçu pour vous accompagner dans la découverte et l'utilisation de notre application. Que vous soyez un débutant souhaitant comprendre les bases ou un joueur expérimenté à la recherche d'informations précises, ce manuel vous apportera toutes les réponses nécessaires.

### I.1 ) À propos de l'application

**HashiParmentier** est une application innovante qui vous permet de jouer au célèbre puzzle *Hashi* tout en bénéficiant d'une interface graphique originale et d'un système d'aide moderne.

Cette application est sous licence GPL. Merci de prendre connaissance des termes de cette licence avant toute diffusion.

Développée en **Java** avec **JavaFX**, notre application est pensée pour offrir une expérience utilisateur fluide et intuitive. Elle propose des fonctionnalités ergonomiques facilitant la prise en main pour les nouveaux joueurs, tout en conservant la complexité et le défi attendus par les joueurs expérimentés.

### I.2 ) Objectifs du manuel utilisateur

Ce manuel a pour but de vous fournir toutes les informations essentielles pour une utilisation optimale de notre application **HashiParmentier**. Vous y trouverez notamment :

- Un guide d'installation du projet
- Une présentation des fonctionnalités de l'application.
- Un guide détaillé sur l'utilisation de l'interface.

Nous espérons que ce manuel vous aidera à profiter pleinement de HashiParmentier et à relever tous les défis que propose ce jeu passionnant !

---

## II - Installation

---

Pour lancer l'application à partir du fichier .jar, vous pouvez utiliser la commande suivante :

```
java -jar groupe4.jar
```

Alternativement, vous pouvez simplement double-cliquer sur le fichier "groupe4.jar" pour démarrer l'application.

Si vous souhaitez obtenir les dernières versions de l'application, nous vous recommandons de visiter notre page de versions sur GitHub. Vous pouvez y accéder en suivant ce lien : [GitHub](#). Là, vous trouverez les dernières mises à jour, les notes de version et d'autres informations importantes.

---

### III - Menus

---

#### III.1 ) Menu principal



FIGURE 1 – Menu principal

Le menu principal est la première interface que vous rencontrerez en lançant l'application. Il permet d'accéder au jeu ou de quitter l'application.

#### III.2 ) Gestion des Profils

La gestion des profils permet aux utilisateurs de créer, supprimer, modifier, charger et consulter des profils.



FIGURE 2 – Gestion des profils

### III.2.1 ) Création d'un Profil

Pour créer un nouveau profil utilisateur :

- Accédez à la section de gestion des profils.
- Sélectionnez l'option « Crée un profil ».
- Saisissez un nom d'utilisateur unique.
- Une fois validé, le nouveau profil sera créé et disponible.

### III.2.2 ) Suppression d'un Profil

Pour supprimer un profil utilisateur :

- Accédez à la section de gestion des profils.
- Sélectionnez « Supprimer un profil ».
- Entrez le nom du profil à supprimer.
- Confirmez la suppression.

### III.2.3 ) Chargement d'un Profil

Pour charger un profil utilisateur :

- Accédez à la gestion des profils.

- Sélectionnez « Charger un profil ».
- Choisissez un profil existant.
- Le profil est activé pour la session.

### III.3 ) Sélection des Difficultés



FIGURE 3 – Sélection des difficultés

Dès qu'un profil est sélectionné, l'utilisateur peut choisir un niveau de difficulté :

- **Tutoriel** : Explication de l'interface et des règles.
- **Facile** : Convient aux débutants.
- **Moyen** : Idéal pour tester des stratégies.
- **Difficile** : Pour ceux qui aiment les défis.
- **Expert** : Un niveau extrême pour les joueurs expérimentés.

### III.4 ) Fenêtre de Jeu



FIGURE 4 – Fenêtre de jeu

La fenêtre de jeu représente la grille de Hashi et permet de jouer tout en vérifiant les réponses en temps réel.



- **Annuler coups** : Annule tous les coups réalisés.
- **Rétablissement** : Rétablit un coup annulé (si aucun autre coup n'a été joué entre-temps).
- **Vérifier grille** : Revenir au dernier état valide.
- **Sauvegarde manuelle** : Enregistre un état de la grille.
- **Retour checkpoint** : Revenir à une sauvegarde précédente.
- **Pause** : Accède au menu pause et arrête le temps.
- **Temps** : Affiche le temps de jeu (avec pénalités en cas d'utilisation d'aides).

FIGURE 5 – Menu latéral

Au centre la fenêtre, nous avons la grille de jeu avec les îles représentées par des Hachi Parmentier et les liens par des fils de fromage fondu. Le survol d'un lien possible met en évidence son activation. Les îles prennent plusieurs couleurs en fonction de leurs états :

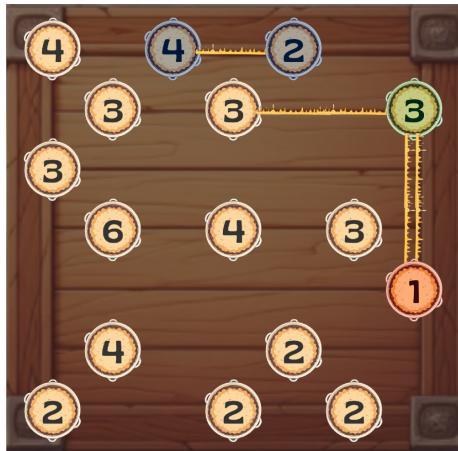


FIGURE 6 – Grille de jeu

Sur la droite, une option permet de demander de l'aide en fonction de l'état de la grille. Les aides fournis dépendent du niveau d'aide choisis dans les options.

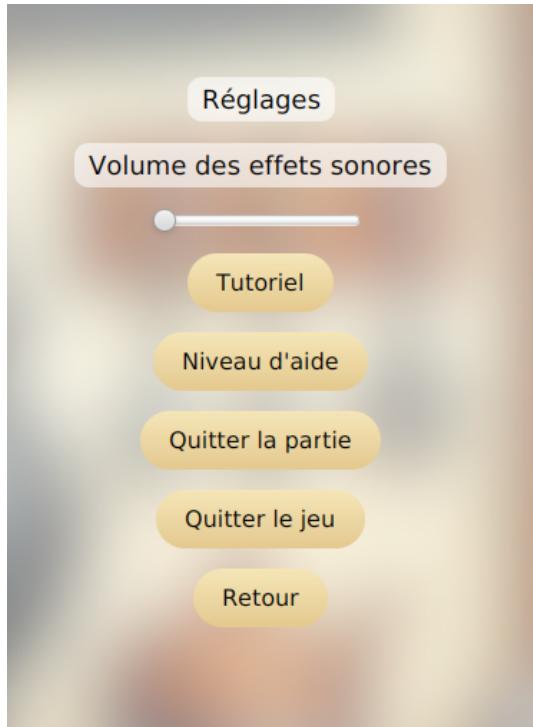


- **Facile** : Une aide légère, qui convient aux personnes assez avancées
- **Normal** : Permet d'accéder aux aides facile et fournit aussi une aide plus précise
- **Difficile** : Permet d'accéder aux aides facile et normal et fournit une aide plus poussée pour le joueur.

FIGURE 7 – Menu d'aide

### III.5 ) Pause

Lorsque le jeu est en pause, le temps est suspendu. Ce menu est accessible à tout moment et propose :



- **Volume des effets sonores** : Ajuste le volume (par défaut 50 %).
- **Tutoriel** : Consulte les règles et spécificités du jeu.
- **Niveau d'aide** : Choisit le niveau d'assistance.
- **Quitter la partie** : Retour au menu principal.
- **Quitter le jeu** : Ferme l'application.
- **Retour** : Reprend la partie.

FIGURE 8 – Menu pause

---

## IV - Données

---

La section des données fournit des informations sur les ressources utilisées par l'application et les configurations nécessaires pour son bon fonctionnement. Voici les principaux éléments abordés dans cette section :

### IV.1 ) Sauvegardes des utilisateurs

La sauvegarde des préférences des utilisateurs est propre à chaque système d'exploitation. Pour windows, les fichiers de sauvegardes se trouvent dans l'environnement AppData. Pour Linux et MacOS, un dossier .game est créé dans la racine des dossiers de l'utilisateur, les données du jeu sont alors conserver dans le dossier HashiParmentier.

Attention ! Une quelconque modification de ces fichiers entraîne la perte de la sauvegarde associée pour raison de fichier corrompu.

### IV.2 ) Données utilisées par l'application

Le jeu HashiParmentier utilise diverses données et ressources pour fonctionner de manière optimale. Des images sont utilisés pour différents éléments graphiques tel que les îles et les liens de la grille. Les grilles implementées sont initialisées dans un fichier json.