

FRANÇOIS MAISONNEUVE
GUILLAUME MARINIER-PICHÉ,
SIMON MÉNARD,
MAXIME PARÉ
DÉVELOPPEMENT D'APPLICATIONS GRAPHIQUES
420-5B6-JR gr.101

Guide de l'utilisateur
Cosmos

Travail présenté à
M. Alain Martel

Département informatique
Cégep de Saint-Jérôme
8 décembre 2017

Table des matières

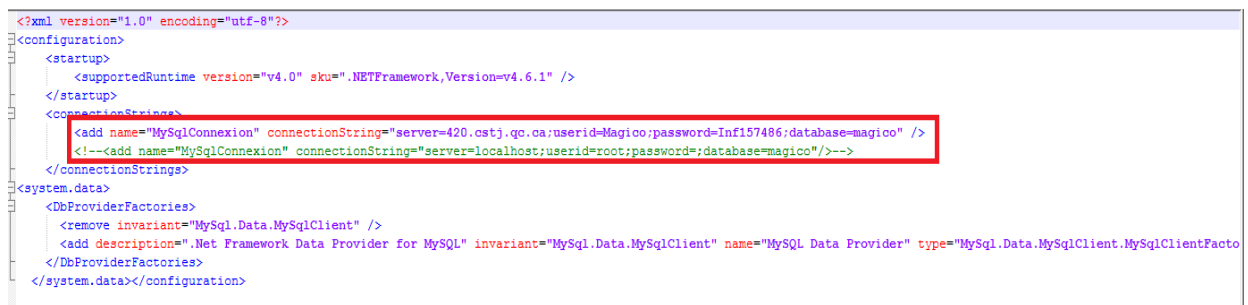
Prérequis	4
Fonctionnalités	5
Connexion.....	5
Création de compte.....	7
Récupération de mot de passe.....	9
Menu principal	10
Nouvel utilisateur	11
Campagne.....	12
Déroulement d'une partie.....	12
Écran du choix des ressources.....	13
Légende des ressources.....	13
Écran de la partie.....	14
Gestion des decks	17
Collection de cartes	17
Gérer vos decks	18
Ajouter une carte.....	19
Options	20
Modification du mot de passe.....	21
Modification de l'avatar	21
Modifier l'affichage	21
Supprimer le compte	22
Règlements et tutoriel.....	22
Liste d'amis.....	23
Ajouter un ami	24
Supprimer un ami	24
Modifier un ami	25
Glossaire	26

FIGURE 1: APP.CONFIG À MODIFIER AU BESOIN	4
FIGURE 2: CONNEXION	5
FIGURE 3: NOM D'UTILISATEUR OU MOT DE PASSE TROP COURT	5
FIGURE 4: NOM D'UTILISATEUR OU MOT DE PASSE INVALIDE	6
FIGURE 5: CRÉATION DE COMPTE	7
FIGURE 6: NOM D'UTILISATEUR OU MOT DE PASSE TROP COURT	7
FIGURE 7 : NOM D'UTILISATEUR, MOT DE PASSE OU COURRIEL INVALIDE.....	8
FIGURE 8: MOTS DE PASSE DIFFÉRENTS.....	8
FIGURE 9: NOM D'UTILISATEUR OU COURRIEL EXISTANT	8
FIGURE 10 : RÉCUPÉRATION DE MOT DE PASSE.....	9
FIGURE 11: MENU PRINCIPAL	10
FIGURE 12 : MENU PRINCIPAL POUR UN NOUVEL UTILISATEUR	11
FIGURE 13 : CAMPAGNE	12
FIGURE 14 : CHOIX DES RESSOURCES.....	13
FIGURE 15 : ÉCRAN DE PARTIE	14
FIGURE 16 : DÉTAILS D'UNE CARTE	15
FIGURE 17 : CHOIX DE L'EMPLACEMENT.....	15
FIGURE 18 : CHOIX DE CIBLES.....	16
FIGURE 19: CHOIX DES UNITÉS POUR L'ATTAQUE	16
FIGURE 20 : GESTION DES DECKS	17
FIGURE 21 : RENOMMER LE DECK	18
FIGURE 22: AVERTISSEMENT DE SUPPRESSION.....	19
FIGURE 23 : AJOUTER UNE NOUVELLE CARTE.....	19
FIGURE 24: OPTIONS DU COMPTE.....	20
FIGURE 25 : MODIFIER LE MOT DE PASSE	21
FIGURE 26 : RÈGLEMENTS ET TUTORIEL.....	22
FIGURE 27: LISTE D'AMIS	23
FIGURE 28: AJOUTER UN AMI	24
FIGURE 29: SUPPRIMER UN AMI.....	24
FIGURE 30: MODIFIER UN AMI.....	25

Prérequis

Tout d'abord, veuillez importer les deux fichiers de configurations pour la base de données, sur votre base de données en local ou bien sur le **420.cstj.qc.ca/phpmyadmin**. Veuillez noter que le script d'insertion de données contient des cartes, des decks et des utilisateurs déjà créés.

De plus, assurez-vous que le fichier de configuration de l'application afin de faire appel à la bonne base de données. Pour ce faire, veuillez modifier le fichier **App.config** afin d'y insérer ou d'y modifier la base de données déjà existante



```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<configuration>
  <startup>
    <supportedRuntime version="v4.0" sku=".NETFramework,Version=v4.6.1" />
  </startup>
  <connectionStrings>
    <add name="MySQLConnexion" connectionString="server=420.cstj.qc.ca;userid=Magico;password=Inf157486;database=magico" />
    <!--<add name="MySQLConnexion" connectionString="server=localhost;userid=root;password=;database=magico"/>-->
  </connectionStrings>
  <system.data>
    <DbProviderFactories>
      <remove invariant="MySQL.Data.MySqlClient" />
      <add description=".Net Framework Data Provider for MySQL" invariant="MySQL" name="MySQL Data Provider" type="MySQL.Data.MySqlClient.MySqlClientFacto
    </DbProviderFactories>
  </system.data></configuration>
```

Figure 1: App.config à modifier au besoin

Dans le cas que vous utilisez le **localhost**, veuillez-vous assurer que le nom de la base de données soit celle que vous avez créée. Dans le cas que vous utilisez une base de données sur le **420.cstj.qc.ca/phpmyadmin**, assurez-vous d'utiliser les informations déjà saisies, ou veuillez saisir les informations pour vous connectez à votre compte.

Fonctionnalités

Connexion

Voici l'écran qui vous sera affiché lorsque vous exécuterez le programme :



Figure 2: Connexion

Plusieurs options vous sont offertes lorsque vous êtes sur l'écran de **Connexion**. Tout d'abord, la fonctionnalité la plus évidente est de **se connecter**. Pour ce faire, il vous suffit de saisir des informations valides. Deux options s'offrent donc à vous :

- ❖ Vous avez un compte avec lequel vous connecter
- ❖ Vous n'avez pas de compte.

Pour la première option, vous n'avez qu'à saisir le **nom d'utilisateur** et le **mot de passe**. Votre **nom d'utilisateur** doit contenir entre **3 et 20** caractères tandis que votre **mot de passe** doit contenir entre **5 et 20** caractères. Dans la mesure où vous saisissez moins que la limite minimale, le message suivant vous sera affiché :



Figure 3: Nom d'utilisateur ou mot de passe trop court

Il est aussi important de noter que le **nom d'utilisateur** et le **mot de passe** doivent contenir **seulement** des **lettres** et **chiffres**, sinon le message suivant vous sera affiché :



Figure 4: Nom d'utilisateur ou mot de passe invalide

De plus, le message à la **Figure 4 ci-dessus** peut aussi dire que le **nom d'utilisateur** ou que le **mot de passe** que vous avez saisi n'existe pas. Si vous avez **oublié** votre **mot de passe**, vous pouvez toujours le **récupérer** en cliquant sur le lien **Mot de passe oublié**, lien qui se **situe** directement **sous la boîte de saisie du mot de passe**. Cette option vous enverra alors vers la fenêtre de **Récupération de mot de passe (en page 9)**.

Lorsque vos deux champs sont saisis et qu'ils sont valides, vous serez dirigé vers le **Menu principal (en page 10)** en cliquant sur le bouton **Connexion**.

Pour le cas où vous n'avez pas déjà un compte utilisateur de créé, il vous sera possible de le faire en cliquant sur le lien **Créer un compte**, qui se situe sous le bouton **Connexion**. Ce lien vous emmènera donc vers l'écran de **Création de compte. (en page 7)**

Vous pouvez aussi **quitter** le programme en saisissant le bouton **Quitter**, situé en bas de l'écran.

Création de compte

Voici l'écran qui sera affichée lors de la création de votre compte

The image shows a user interface for creating an account. On the left, there is a large, artistic illustration of a person in a dark space suit with a transparent helmet. Inside the helmet, a colorful nebula is visible. The person is holding a transparent cube that contains a small solar system with a yellow sun and several planets. The background is a deep space scene with green and blue nebulae. On the right side, there is a form titled 'Création de compte' in orange. The form contains four input fields: 'Nom d'utilisateur :', 'Mot de passe :', 'Confirmation du mot de passe :', and 'Adresse courriel :'. Below these fields are two buttons: 'Créer' (highlighted in green) and 'Annuler' (highlighted in orange). The word 'COSMOS' is displayed in large, white, stylized letters below the form.

Figure 5: Création de compte

Bien entendu, pour créer un compte valide, il faut tout d'abord que vous saisissiez tous les champs. Voici les informations pertinentes à savoir avant de vous créer un compte.

Tout d'abord, votre **nom d'utilisateur** doit contenir entre **3 et 20** caractères. Si vous tentez d'en ajouter moins que le minimum requis, vous verrez un message comme celui-ci affiché à votre écran :



Figure 6: Nom d'utilisateur ou mot de passe trop court

De plus, seulement les lettres et les chiffres sont acceptés. Le message suivant vous sera affiché si vous tentez de saisir tout autre caractère :



Figure 7 : Nom d'utilisateur, mot de passe ou courriel invalide

Puis, votre **mot de passe** doit contenir entre **5 et 20** caractères. Un mot de passe trop court affichera le même message qu'à la Figure 6: Nom d'utilisateur ou mot de passe trop court **Figure 6. Seulement** les lettres et les chiffres seront acceptés lors de la saisie de votre mot de passe. Dans le cas contraire, le message de la **Figure 7** vous sera affiché. Il vous faut aussi confirmer votre mot de passe et si ce mot de passe de confirmation est différent du premier mot de passe saisi, un message comme suit sera affiché :



Figure 8: Mots de passe différents

Finalement, vous devez saisir votre adresse courriel. Celle-ci n'a pas de limite minimale pour le nombre de caractères possibles, mais vous avez un maximum de **30** caractères. De plus, votre adresse doit suivre le modèle suivant : a@ab.ca Ceci est le minimum requis de caractères pour que votre courriel soit valide. Comme pour le nom utilisateur et les mots de passe, vous avez le droit aux **lettres** et aux **chiffres**, en plus d'utiliser les caractères suivants : «.», « - » et « _ ». Un nom qui ne respecte pas ce formatage vous affichera le message de la **Figure 7**.

Avec tout ceci, il ne reste plus qu'à vous avertir qu'un dernier message d'erreur est possible :

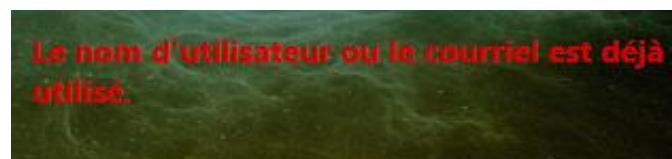


Figure 9: Nom d'utilisateur ou courriel existant

Ce message vous sera affiché lorsque le **nom d'utilisateur** ou l'**adresse courriel** saisi a **déjà été utilisé** pour la création d'un compte. Il vous faudra donc trouver un autre nom d'utilisateur ou courriel.

Bien entendu, si toutes les informations saisies sont valides, vous serez redirigé vers le **Menu principal**, mais ce menu sera différent du menu habituel. (en page 11)

Vous avez aussi le choix de retourner l'écran de **Connexion** (en page 5) en cliquant sur le bouton **Annuler** situé en bas complètement de l'écran.

Récupération de mot de passe



The screenshot shows a user interface for account recovery. On the left, there is a large, artistic illustration of a person whose head is a colorful nebula, wearing a dark suit and holding a transparent cube that contains a miniature galaxy. The background is a dark space with green and blue nebulae. On the right, there is a white rectangular box containing the title 'Récupération de compte' in bold. Below the title are two input fields: 'Nom d'utilisateur :' and 'Adresse courriel :'. A 'Récupérer' button is positioned below these fields. At the bottom of the white box, there is an 'Annuler' button. The 'COSMOS' logo is visible in the bottom right corner of the interface.

Figure 10 : Récupération de mot de passe

Pour récupérer votre mot de passe, vous n'avez qu'à remplir les champs mis à votre disposition. Vous devez saisir votre **Nom d'utilisateur** et l'**adresse courriel** lié à votre compte. Une gestion d'erreurs sera effectuée afin de valider le **nom d'utilisateur** saisi ainsi que votre **adresse courriel** saisi.

Lorsque les deux champs seront remplis et valides, vous allez être en mesure de cliquer sur le bouton **Récupérer** afin de commencer le processus de récupération de mot de passe. Un courriel sera envoyé à l'adresse courriel saisie avec un **mot de passe** prédéfini afin que vous puissiez le modifier après que vous vous soyez connecté (en page 21).

Vous avez aussi le choix de retourner à l'écran de **Connexion** (en page 5) si vous changez d'avis en cliquant sur le bouton **Annuler**.

Menu principal



Figure 11: Menu principal

À partir de cet écran, plusieurs choix s’offrent à vous. C’est à ce point que vous pouvez naviguer d’une section du logiciel à une autre. Tout d’abord, il vous est possible de naviguer vers le mode **Campagne (en page 12)** en cliquant sur le bouton **Campagne**. Le mode **Campagne** vous permet de jouer des parties contre une **intelligence artificielle**. Plusieurs niveaux sont mis à votre disposition afin de pouvoir tester vos compétences et vos decks contre une **IA** avec une difficulté grandissante.

Le second choix qui vous est offert est le mode **Multijoueur**. Ce mode vous permet de jouer contre d’autres joueurs, selon deux choix. Le premier sera **d’inviter un ami** à jouer une partie. Le second sera de jouer contre un **autre joueur connecté aléatoire** qui tente aussi de jouer contre un joueur aléatoire. Vous êtes aussi en mesure de revenir au **Menu principal** si vous ne voulez finalement pas jouer une partie. Il est à noter que le mode sera **disponible prochainement**.

Par la suite, il vous sera possible de naviguer vers la **Gestion des decks (en page 17)**, qui vous permettra de voir votre **collection de cartes** en plus de **gérer vos decks**.

Par la suite, vous pouvez **gérer** les options de votre compte en cliquant sur le bouton **Options** (en page 20). Ces options inclues quelques choix comme la gestion du son et le changement du mot de passe.

Le bouton **Règlements/Tutoriel** vous amène vers l'écran des **Règlements** (en page 17) Cette section vous permet de visualiser les règlements et de faire le tutoriel. Il est à noter que le tutoriel n'est pas encore implémenté.

Le bouton **Déconnexion** vous renvoi à l'écran de **Connexion** (en page 5), alors que le bouton **Quitter** vous fait quitter le programme.

Le dernier bouton disponible est situé dans le **coin inférieur droit**. Ce bouton vous permet de d'afficher votre **Liste d'amis** (en page 23).

Nouvel utilisateur



Figure 12 : Menu principal pour un nouvel utilisateur

Ici, vous êtes un **nouvel utilisateur**. Vous venez de créer votre compte et vous n'avez aucune carte. Comme vous pouvez le remarquer, certaines options ont été mises en évidence. Pour débloquer les autres options, vous devez vous diriger vers l'écran des **Règlements** (en page 17) en cliquant sur le bouton **Règlements/Tutoriel**. Pour débloquer vos cartes, il vous faudra

compléter le tutoriel. Une fois vos cartes débloquées, vous aurez accès à toutes les fonctionnalités.

Campagne

Pour vous rendre au mode campagne, cliquez sur le bouton **Campagne** depuis le **Menu principal** (en page 10).



Figure 13 : Campagne

Vous pouvez retourner au **Menu principal** en cliquant sur le bouton **Menu principal**, qui se trouve dans le **coin inférieur droit**.

En passant le curseur de votre souris **sur les planètes**, elles **s'agrandiront** et vous verrez une **boîte de texte** indiquant le Chef de guerre de la planète ainsi qu'un **extrait audio** représentant le chef de guerre.

Pour commencer une partie, **cliquez** sur la planète que vous voulez conquérir.

Déroulement d'une partie

Pour débiter une partie, cliquez sur la **planète** que vous voulez conquérir depuis l'écran de **Campagne** (ci-dessus).

Écran du choix des ressources



Figure 14 : Choix des ressources

Le premier écran que vous verrez est **l'écran du choix des ressources**. Vous devez **choisir** les **ressources** que vous obtiendrez à **chaque tour** durant la partie. De base vous **avez 1 point de ressource** de chaque sorte à tous les tours, vous devez **répartir 3 autres points de ressources** à votre guise. Une fois les points répartis, la **flèche** en bas à droite sera complètement visible et vous pourrez **commencer la partie** en **cliquant** dessus.

Légende des ressources

- ❖  Représente la **Charronite**
- ❖  Représente les **Barils Nucléaires**
- ❖  Représente les **Alain Dollars**

Écran de la partie

Une fois le choix de ressources complétés, l'écran de partie s'affichera.

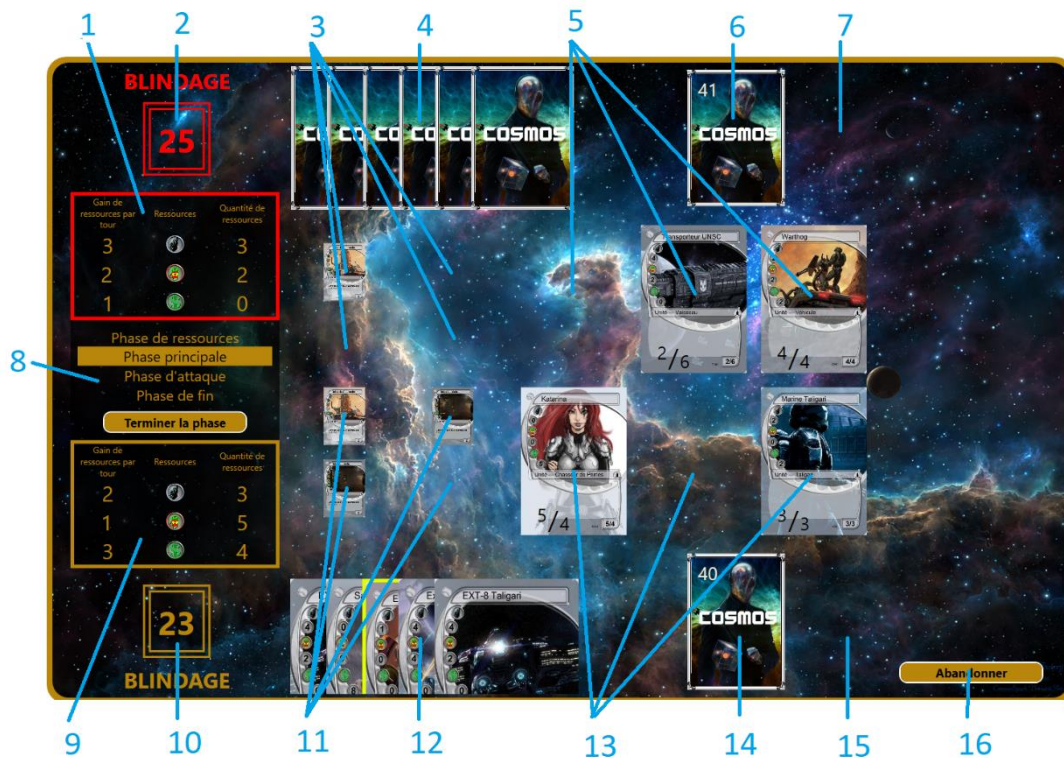


Figure 15 : Écran de partie

1. Total de ressources que l'adversaire possède ainsi que le gain par tour.
2. Les points de blindage de l'adversaire.
3. Champs de construction de l'adversaire.
4. Cartes dans la main de l'adversaire.
5. Champs des unités de combat de l'adversaire.
6. Deck de l'adversaire ainsi que le compte des cartes restantes dans le deck.
7. Usine de recyclage de l'adversaire
8. Phase active ainsi que le bouton pour terminer une phase lors du tour du joueur.
9. Total de ressources que le joueur possède ainsi que le gain par tour.
10. Les points de blindage du joueur.
11. Champs de construction du joueur.
12. Cartes dans la main du joueur.
13. Champs des unités de combat du joueur.
14. Deck du joueur ainsi que le compte des cartes restantes dans le deck.
15. Usine de recyclage du joueur.
16. Bouton pour abandonner la partie.

En tout temps, vous pouvez regarder les détails d'une carte en cliquant dessus, elle vous montrera une image zoomée de la carte.



Figure 16 : Détails d'une carte

Les cartes dans vos mains que vous pouvez jouer sont **encadrées en jaune**. Pour jouer une carte valide, c'est-à-dire une carte dont vous avez assez de ressources pour la jouer, vous devez cliquer dessus pour la zoomer. **Une fois zoomée**, cliquez dessus pour la jouer ou cliquez ailleurs pour fermer le zoom et la remettre dans votre main.

Une fois que vous avez décidé de **jouer la carte**, si c'est un **bâtiment**, elle se placera **automatiquement** au premier emplacement disponible dans votre **champ de construction**. Si la carte choisie est une **unité**, vous allez devoir **choisir l'emplacement** où vous voulez la placer comme vous pouvez voir à la **Figure 17**.

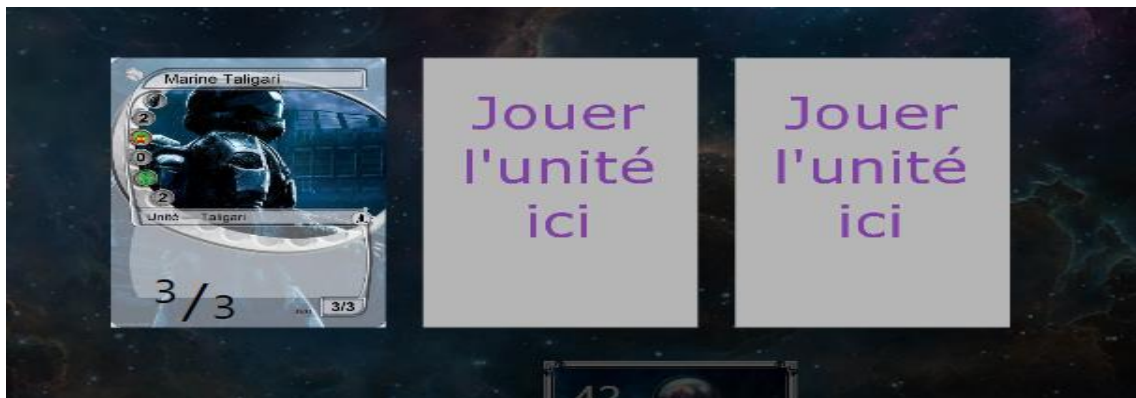


Figure 17 : Choix de l'emplacement

Si vous jouez un **gadget**, s'il n'y a pas de choix, l'effet se fera automatiquement, sinon vous devrez choisir où l'effet se fera et appuyez sur le bouton **OK**, tel que montré à la **Figure 18**.

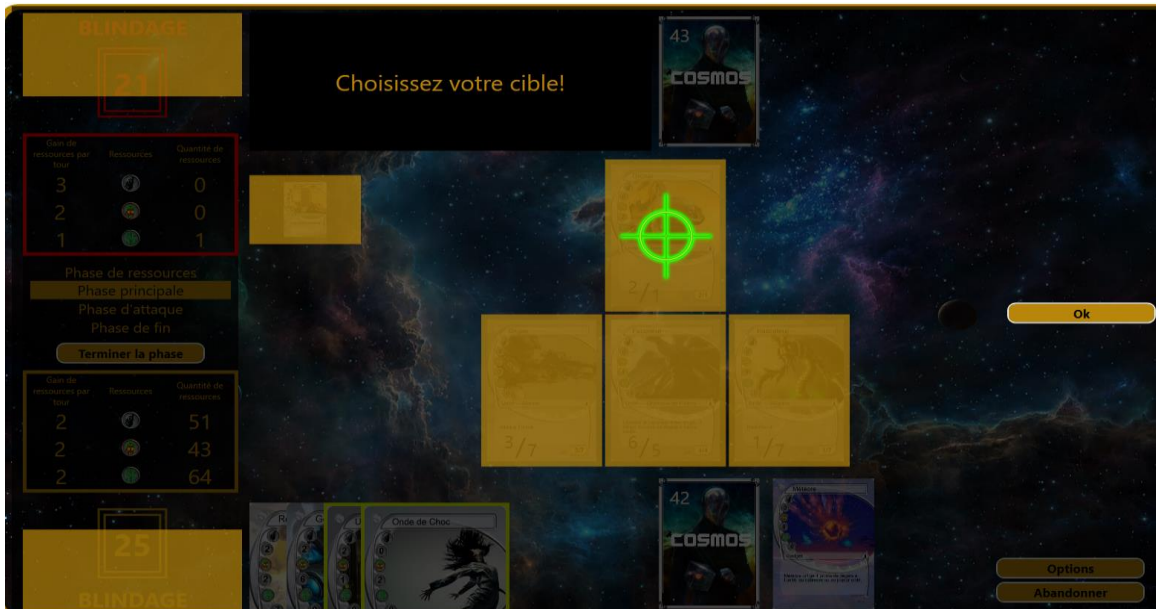


Figure 18 : Choix de cibles

Lors de la **phase d'attaque**, vous pouvez **choisir les unités** qui vont attaquer. Elles seront **encadrées en jaune**. Chaque unité attaquera devant-elle s'il y a une unité adverse, sinon les dégâts seront attribués à l'adversaire.

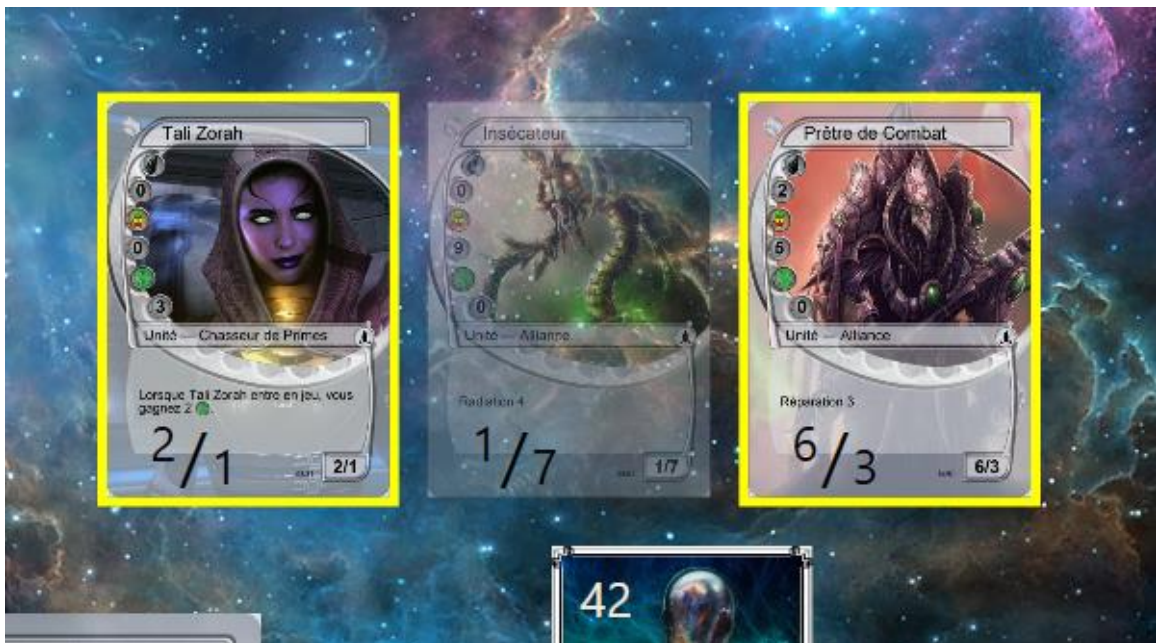


Figure 19: Choix des unités pour l'attaque

Comme vous pouvez voir à la **Figure 19**, une des unités du joueur est **grisonnée**. Cela veut dire qu'elle **ne peut pas attaquer** ce tour ci puisque le joueur vient de la **mettre en jeu**. Il faudra donc attendre au prochain tour afin de pouvoir la choisir pour attaquer.

Chaque joueur joue chaque phase, chacun leur tour. À chaque début de tour, le joueur actif pige 2 cartes. La partie se déroule jusqu'à ce les points de blindage d'un des deux joueurs atteignent zéro. Le perdant est celui qui n'a plus de points de blindage.

Lorsque la partie est **terminée**, le joueur retourne au **Menu principal** (en page 10).

Gestion des decks

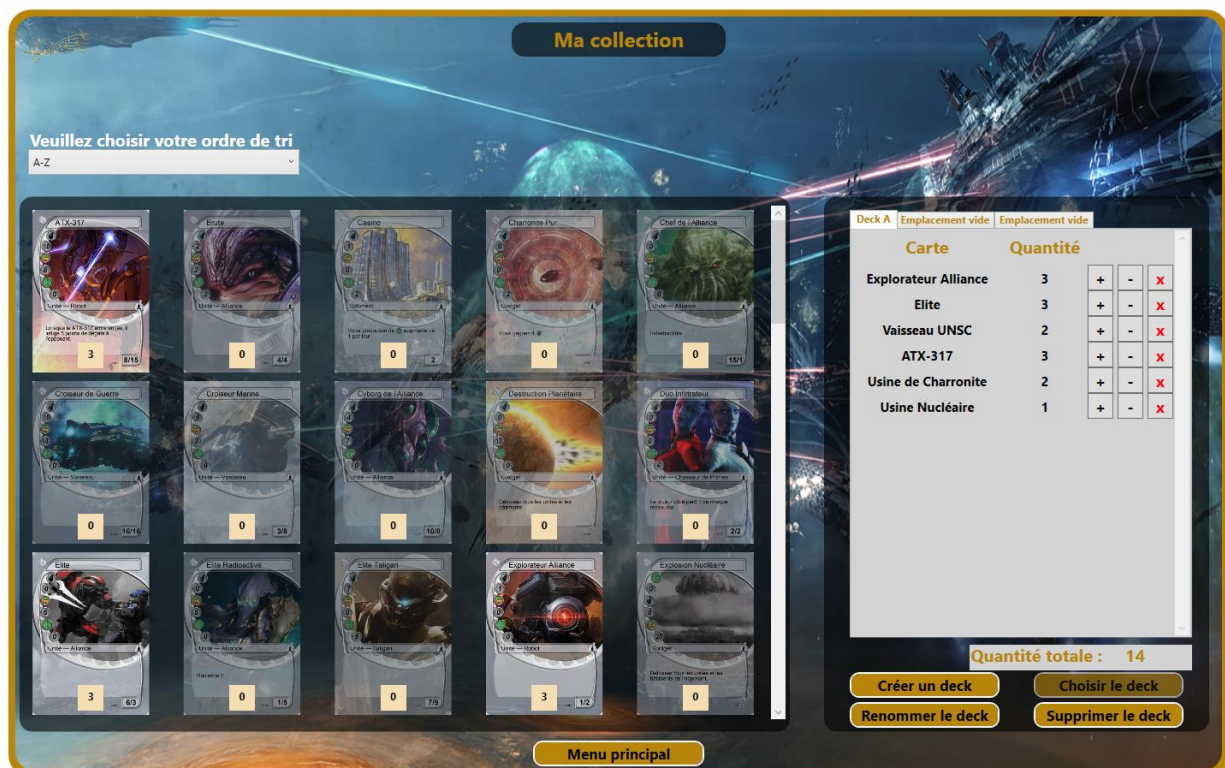


Figure 20 : Gestion des decks

Collection de cartes

La collection vous affiche **toutes** les cartes disponibles dans le jeu. L'image de la carte est affichée et il y a un compteur en bas de la carte qui vous indique la quantité d'exemplaires que vous possédez. Il est à noter qu'une **carte** que vous **ne possédez pas** va apparaître **grisonnée**.

Vous pouvez aussi changer l'ordre d'affichage de votre collection de carte grâce à la liste déroulante située au-dessus de la collection. Vous pouvez **trier** la collection selon un ordre **alphabétique croissant et décroissant**, ainsi que par **type de carte**.

Gérer vos decks

La partie à la droite de votre écran vous permet de faire la gestion de vos decks. Vous pouvez **créer, renommer, choisir** et **supprimer** un deck, en plus de faire **l'ajout** et la **suppression** de cartes dans le deck sélectionné.

Lorsque vous cliquer sur le bouton **Créer un deck**, un deck vide sera créer avec un nom par défaut, soit Deck A, Deck B ou Deck C. Ce bouton sera **disponible** seulement si vous n'avez pas atteint la **limite maximale** de deck, c'est-à-dire **trois** decks.

Le bouton **Renommer le deck** ouvre une fenêtre où vous allez pouvoir renommer le deck sélectionné.



Figure 21 : Renommer le deck

Le bouton **Renommer** renommra le deck selon le texte dans le champ de saisie. Le bouton **Annuler**, quant à lui, ferme la fenêtre et n'applique aucune modification.

Puis, le bouton **Choisir le deck** est disponible selon certains critères. Tout d'abord, le deck sélectionné ne doit pas déjà être celui que vous utilisé pour jouer. De plus, vous **ne pouvez pas** sélectionner un deck qui n'est **pas complet**. Lorsque le **deck** est **choisi**, ce sera celui que vous **utiliserez** lors d'une **partie**.

Finalement, le bouton **Supprimer le deck** vous ouvrira une fenêtre de confirmation pour que vous confirmiez la suppression du deck.



Figure 22: Avertissement de suppression

Le bouton **Supprimer** supprimera votre deck pour de bon, alors que le bouton **Annuler** vous permet de revenir à votre collection de carte.

Ajouter une carte

Il y a deux façons d’ajouter une carte dans votre deck. S’il n’y a pas d’exemplaire de la carte dans votre deck, vous devez cliquer sur une carte dans votre collection.



Figure 23 : Ajouter une nouvelle carte

Lorsque vous voyez la **carte agrandie**, si cette carte à des **exemplaires disponibles**, que vous n'avez pas atteint la **limite de trois exemplaires** par deck et que le deck sélectionné contient **moins de 50 cartes**, vous pouvez **l'ajouter** dans le **deck** en cliquant dessus. Vous pouvez voir à la **Figure 23** que la carte que vous tentez d'ajouter **n'est pas présente** dans le deck. Lorsque vous cliquerez sur l'image, elle sera automatiquement ajoutée dans le deck.

Dans le cas où elle est **déjà présente** dans le deck, la **quantité** sera **mise à jour** en ajoutant un exemplaire à la quantité. Vous pouvez aussi **modifier** la quantité de vos exemplaires et les retirer de vos decks grâce aux boutons situés dans votre liste d'exemplaires du deck.

Le bouton « + » permet **d'ajouter** un exemplaire au deck, tandis que le bouton « - » **retire** un exemplaire de la carte. Si ce nombre atteint **zéro**, la carte ne sera plus présente dans le deck. Finalement, le « **x** » **retire** tous les exemplaires de la carte du deck.

Options

Dans cet écran, vous avez toutes les informations pertinentes du compte.



Figure 24: Options du compte

Modification du mot de passe

Ce bouton vous permet de modifier votre mot de passe. En cliquant dessus, la fenêtre suivante vous sera affichée.



Figure 25 : Modifier le mot de passe

Vous devez saisir le nouveau mot de passe ainsi que la confirmation de celui-ci. Une vérification sera faite de la même façon que lors de la création de compte. Le bouton **Modifier le mot de passe** appliquera alors le nouveau mot de passe à votre compte. Le bouton **Retour** vous retournera à l'écran des **Options(en page 20)**.

Modification de l'avatar

En cliquant sur le bouton **Modifier l'image de profil**, vous serez en mesure de choisir parmi une liste d'images celle que vous voulez avoir comme image de profil. Une fois la sélection faite, vous allez être redirigé vers la fenêtre des options. À noter que cette fonctionnalité n'est pas encore offerte.

Modifier l'affichage

Le bouton **Mettre en fenêtre mobile** vous permet de quitter le mode plein écran afin d'avoir une fenêtre que vous pouvez déplacée. Cette fenêtre à une taille fixe. Le bouton **Mettre en fenêtre**

mobile deviendra **Mettre en pleine écran** et ce bouton vous permettra de mettre la fenêtre en mode pleine écran.

Supprimer le compte

Le bouton **Supprimer le compte** permet de supprimer votre compte si vous pensez ne plus jouer au jeu. Une fenêtre de confirmation vous demandera de confirmer si vous voulez vraiment supprimer votre compte. Si vous poursuivez la suppression, vous serez retourné à l'écran de **connexion** et vous ne pourrez plus utiliser votre compte. Il est à noter que cette fonctionnalité n'est pas encore disponible.

Règlements et tutoriel

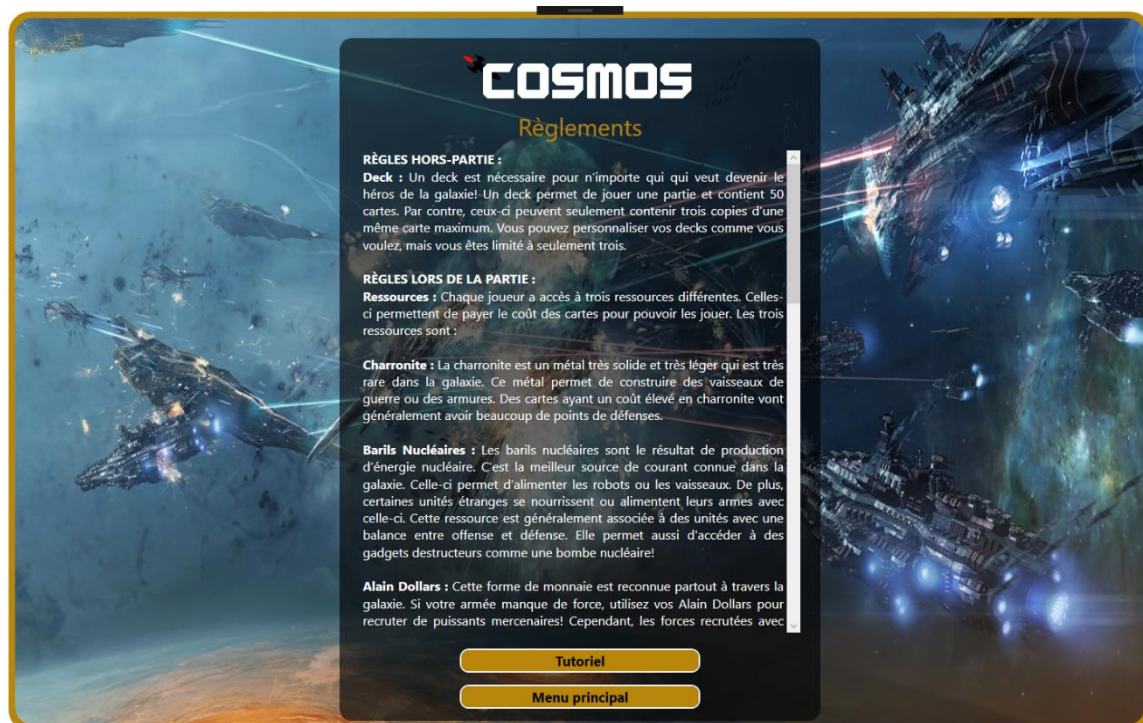


Figure 26 : Règlements et tutoriel

Cet écran vous présente les règlements, principalement les règlements lors d'une partie. Certaines informations sont utilisées pour vous expliquer certaines règles hors de la partie, la quantité maximale de cartes dans un deck en est un exemple. Vous pouvez faire défiler les règlements pour les lire.

Le bouton **Tutoriel** vous permet présentement de débloquent vos cartes si vous êtes un nouveau joueur. Bien entendu, le but de ce bouton est de vous faire jouer une partie structurée afin de vous faire apprendre les diverses règles du jeu.

Le bouton **Menu principal** vous ramène vers le **Menu principal (en page 10)**.

Liste d'amis

Le bouton situé dans le **coin inférieur droit** du **Menu principal (en page 10)** vous permet d'ouvrir votre liste d'amis. Le bouton **Fermer**, situé dans le coin inférieur droit de votre liste d'amis vous permet de fermer votre liste d'amis lorsque vous n'en avez plus de besoin.

Veuillez noter que votre liste d'amis sera utile pour jouer des parties contre des amis.

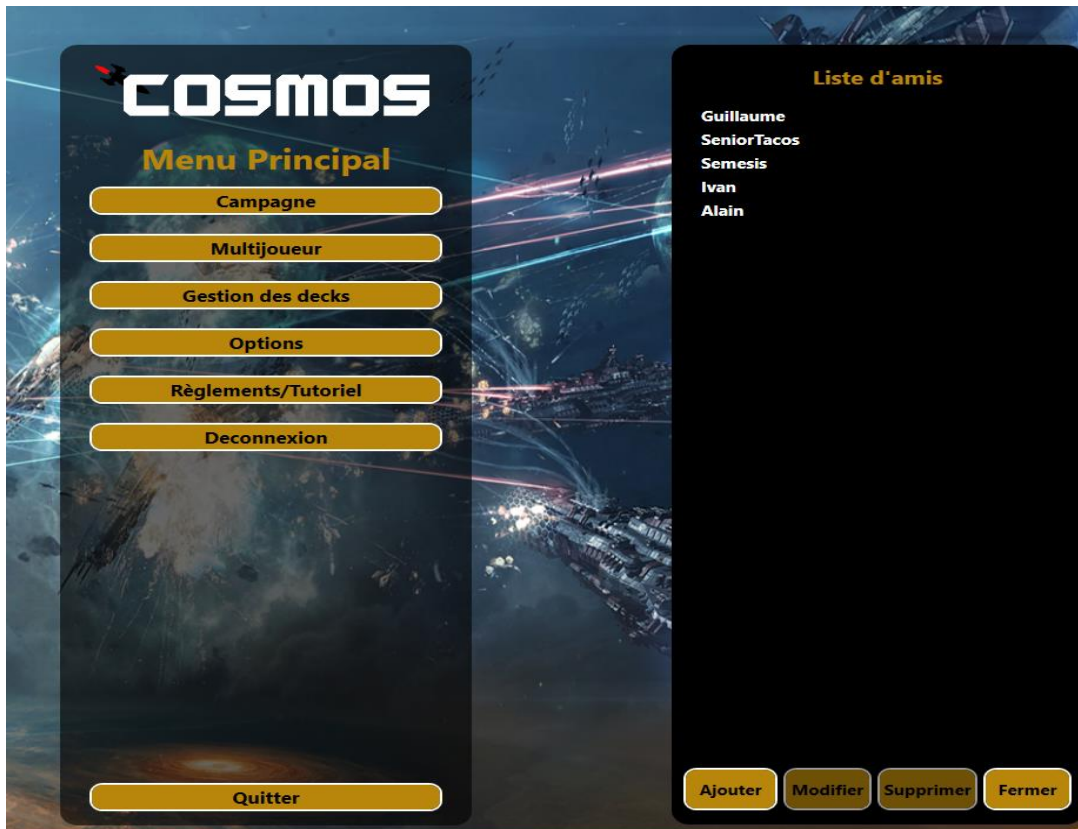


Figure 27: Liste d'amis

Ajouter un ami

Vous pouvez ajouter un ami qui n'est pas dans votre liste en cliquant sur le bouton **Ajouter**. La fenêtre d'ajout s'affichera.



Figure 28: Ajouter un ami

Vous devez tout d'abord saisir un utilisateur à ajouter dans votre liste d'amis grâce à la liste déroulante. Une fois l'utilisateur choisi, vous pouvez cliquer sur le bouton **Ajouter** et l'utilisateur sera ajouté à votre liste d'amis. Le bouton **Annuler** vous retourne à la liste d'amis.

Supprimer un ami

Vous pouvez aussi supprimer un ami. Pour ce faire, vous devez sélectionner un ami dans votre liste, puis cliquer sur le bouton **Supprimer**. La fenêtre de confirmation vous sera affichée.



Figure 29: Supprimer un ami

Vous devez choisir si vous voulez vraiment supprimer l'utilisateur de votre liste d'amis. Si c'est bien le cas, veuillez cliquer sur le bouton **Supprimer**, sinon, veuillez cliquer sur le bouton **Annuler**.

Modifier un ami

Comme l'option de suppression, vous devez **sélectionner** un ami à modifier dans votre liste. Par la suite, veuillez cliquer sur le bouton **Modifier** pour ouvrir la fenêtre de modification.

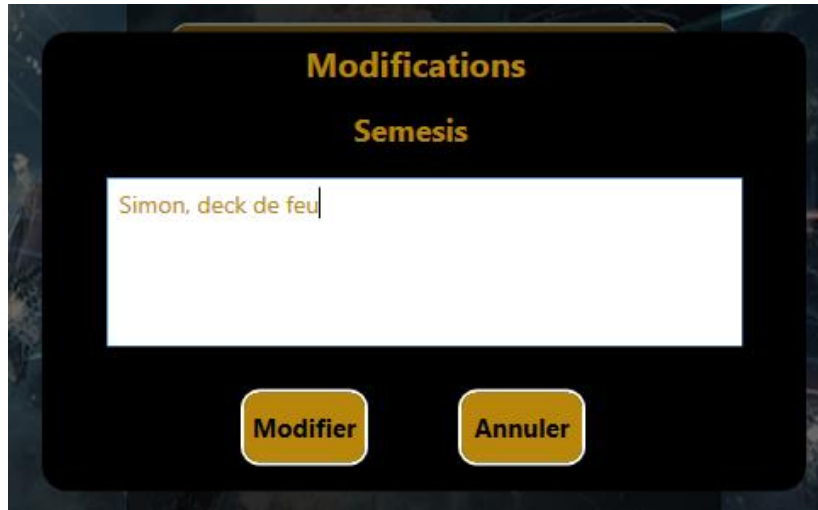


Figure 30: Modifier un ami

Vous pouvez ajouter ce que vous voulez dans la zone de texte, puisque c'est une note personnelle par rapport à l'utilisateur. Cette note peut seulement être vérifiée par vous. Lorsque la saisie est terminée, vous pouvez cliquer sur le bouton **Modifier** pour appliquer les changements. Sinon, cliquer sur le bouton **Modifier** pour revenir à la liste d'amis.

Glossaire

1. Deck : Paquets de cartes du joueur et des AI
2. Points de ressources : Réfère au nombres de ressources que le joueur a à chaque tour.
Exemple, sur une carte x, il y serait inscrit : Vous gagner un point de ressource. (La carte permet de mettre +1 dans une ressource)
 - a. Charronite
 - b. Baril nucléaire
 - c. Alain dollars
3. 3 - Phase de ressource : Première phase. C'est là que le joueur pige une carte et reçoit ses ressources
4. 4 - Phase principale : Deuxième phase qui permet à l'utilisateur de jouer ses cartes.
5. 5 - Phase d'attaque : L'utilisateur ne peut plus jouer de cartes. C'est le tour où les cartes de type « Unité » attaquent.
6. 6 - Phase de fin : Dernière phase de jeu, certaines cartes auront des effets lors de cette phase.
7. 7 - Défausser : Lorsqu'un joueur prend une carte de sa main et la met dans l'Usine de recyclage
8. 8 - Usine de recyclage : Endroit où se trouve les cartes qui ne sont plus en jeu.
9. 9 - Point de blindage : Nombre de point que le joueur a. Une fois a 0 ou moins le joueur perd
10. 10 - Main : Fait référence au cartes du joueur. Exemple 1: J'ai une main de sept cartes.
Exemple 2 : La carte "Espion" permet de regarder la main de l'adversaire
11. 11 - Champ de bataille :
12. 12 - Type de carte :
 - a. Unité : Créature / vaisseau / autre qui se bat. A un nombre d'attaque et de défense et reste sur le champ de bataille.
 - b. Bâtiment : Carte qui termine le tour
 - c. Gadget : Carte qui ont un effet x et qui sont immédiatement défausser après sa résolution.
13. Point de défense : Point de vie des unités
14. Point d'attaque : Capacité offensive des unités
15. Joueur actif : Joueur à qui c'est le tour en ce moment.