

MANUEL UTILISATEUR

Auteur : DELAUNAY Gurwan



Règles du jeu

Le but du jeu est de réussir à former une chaîne continue avec l'ensemble de ses pions se trouvant encore sur le plateau. Si le pion rouge est encore sur le plateau alors il faut également l'aligner avec ses pions. La partie peut se dérouler sur plusieurs tours selon votre choix.

Il y a trois types de pions : les blancs, les noirs et le pion Zen (en rouge sur la version graphique) qui n'appartient à personne et est donc neutre.

Pendant la partie l'utilisateur peut déplacer les pions de sa couleur ainsi que le pion Zen.

Pour déplacer un pion, il faut respecter plusieurs règles :

- Le pion ne peut se déplacer qu'en ligne droite (horizontale, verticale ou diagonale)
- Le pion ne peut pas passer au-dessus d'un pion qui ne lui appartient pas (le pion Zen ne compte pas car il est **neutre**)
- Le pion peut se placer sur un pion qui n'est pas de sa couleur (dont Zen). Le pion se fait prendre par le pion de l'utilisateur et est donc éliminé.

Pour déplacer le pion Zen, il faut respecter les deux règles :

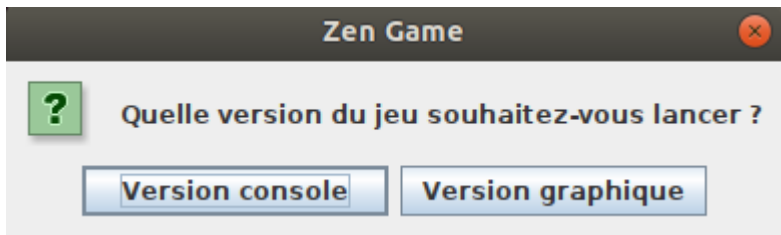
- Il ne peut pas revenir à la même case directement après l'avoir quitté.
- Il ne peut pas se déplacer s'il n'est pas en contact avec un autre pion.

Le joueur gagne si tous ses pions sont alignés.

Si le pion Zen conclut les deux chaînes adverses d'un coup ou que si le dernier pion isolé d'un joueur est éliminé alors il y a match nul.

Si la partie est en plusieurs tours alors une victoire rapporte un point et celui qui aura le plus de points à la fin de la partie gagne le jeu.

Choix de la version



Le choix de la version se fait donc avec une petite fenêtre permettant de vite choisir la version et permet également de se passer du terminal si l'utilisateur n'utilise que la version graphique.

Version console

```
*****
***** Bienvenue dans Zen Game *****
*****
Veux tu :
1) Créer un nouvelle partie
2) Charger une partie
3) Supprimer mes sauvegardes
(Entre 1,2 ou 3 pour faire ton choix)
█
```

L'utilisateur après avoir choisi la version console voit apparaître le menu de la version console. L'utilisation va pouvoir choisir de créer une nouvelle partie, de charger une partie ou de supprimer les sauvegardes du jeu.

```
Choisis le mode de jeu de ta partie :
1) Jouer contre l'ordinateur
2) Jouer avec un ami
(Entre 1 ou 2 pour faire ton choix)
1
Tu as choisi d'affronter l'ordinateur

Choisis la difficulté de l'ordinateur :
1) Débutant
2) Confirmé
3) Expert
(Entre 1,2 ou 3 pour faire ton choix)
2
Tu as choisi le niveau confirmé
```

Suite au choix de créer une nouvelle partie, l'utilisateur pourra choisir le mode de jeu de la partie et par la suite la difficulté de l'ordinateur si le mode « contre l'ordinateur » est choisi.

```
Choisis le nombre de tours de la partie :
(Entre un nombre entre 1 et 10)
2
Tu as choisi de jouer 2 tours
```

Si le mode « jouer avec un ami » est choisi alors le nombre de tours et le nom des joueurs est demandé.

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K
1	B					N					N
2					B		B				
3				N				N			
4			B						B		
5		N								N	
6	B					Z					B
7		N								N	
8			B						B		
9				N				N			
10					B		B				
11	N					N					B

Après le choix des paramètres de la partie, les paramètres sont affichés ainsi que le plateau du jeu. Le nom du joueur qui va jouer est affiché. Le joueur en blanc possède donc les pions notés d'un B et les pions notés d'un N sont possédés par le joueur en noir. Le pion noté d'un Z est le pion Zen qui n'appartient à personne. Le pion Zen peut être déplacé s'il se trouve à côté d'un pion. Le pion est neutre donc peut être déplacé par n'importe qui.

```
Au tour de Gurwan
Quel pion souhaite tu déplacer ?
(Entre son numéro et sa lettre (Exemple : 1-G))
1-a
Où souhaites tu le déplacer ?
(Entre un numéro et une lettre (Exemple : 1-G))
1
Il faut respecter le schéma (numero-lettre
Pour déplacer le pion il faut entrer des coordonnées existantes sur le plateau
(Entre un numéro et une lettre (Exemple : 1-G))
1-d
```

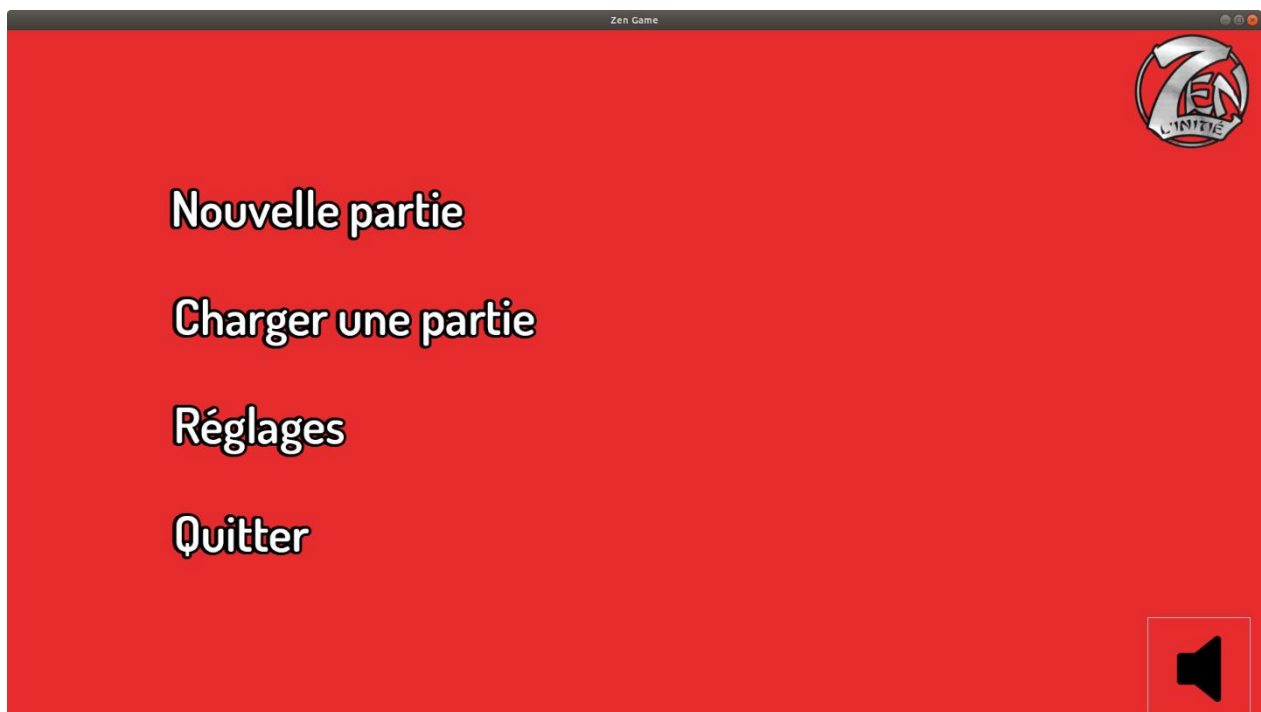
Afin de faire un déplacement, le joueur doit entrer les coordonnées du pion à déplacer dans le format « NOMBRE-LETTRE ». Ensuite le jeu demande à l'utilisateur les coordonnées de la case sur lequel déplacer le pion.

Si le déplacement ne respecte pas les règles du jeu alors un message est affiché dans la console permettant à l'utilisateur de savoir quel est le problème dans le déplacement et permettant également de changer la destination du pion.

À chaque moment de la partie, après configuration des paramètres de la partie, l'utilisateur a la possibilité de taper les commandes « sauvegarder » permettant de sauvegarder la partie (le jeu demandera un nom pour la sauvegarde) ou la commande « quitter » permettant de quitter directement la partie.

Version graphique

L'utilisateur après avoir choisi la version graphique voit apparaître le menu de la version graphique. L'utilisateur va pouvoir choisir de créer une nouvelle partie, de charger une partie, d'accéder aux paramètres du jeu mais également de quitter le jeu.



Lors du lancement du jeu, la musique est directement lancée. Le bouton en bas à droite va permettre d'éteindre et de rallumer la musique. Ce bouton est présent dans plusieurs onglets du jeu.



Le bouton « Nouvelle partie » va faire apparaître un onglet permettant de choisir entre le mode « 1 contre 1 » et le mode « Solo contre l'ordinateur ». Le bouton « retour » permet de revenir au menu principal. Le bouton « 1 contre 1 » va donc lancer un nouvel onglet permettant de faire les configurations pour le mode humain contre humain.



L'onglet va permettre de choisir le nombre de tours, le nom du joueur 1 et le nom du joueur 2. Le bouton « Commencer la partie » va lancer la partie avec les paramètres choisis.

Si le bouton « Solo contre l'ordinateur » est cliqué alors l'onglet suivant est lancé :



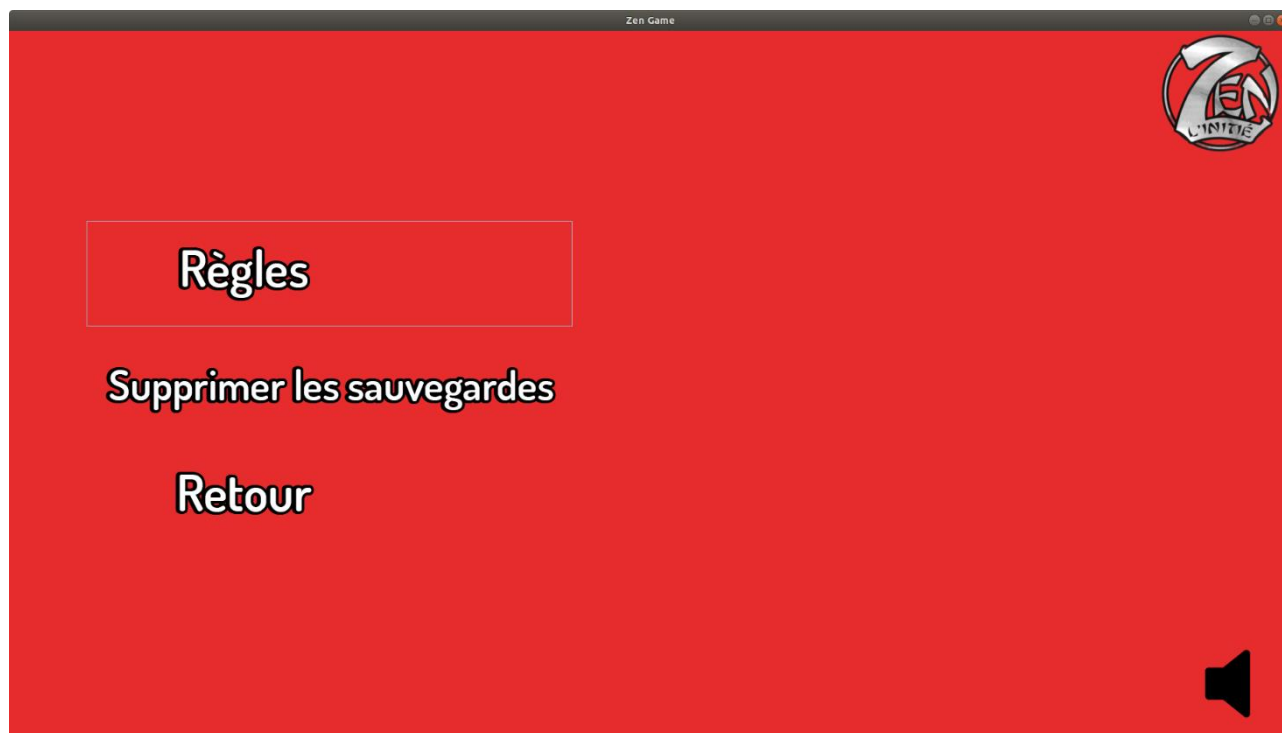
L'utilisateur va pouvoir choisir la difficulté de l'ordinateur, le nombre de tours de la partie et le nom du joueur 1. Le bouton « Commencer la partie » va lancer la partie avec les paramètres choisis.



Si on retourne au menu principal, le bouton « charger une partie » va mener l'utilisateur à l'onglet situé au-dessus. Pour charger une partie, il faut double-cliquer sur le nom de la partie.

(À noter qu'une sauvegarde de la version console n'est pas compatible avec la version graphique et inversement).

Si aucune partie n'est sauvegardée alors un message indiquant qu'aucun jeu n'est sauvegardé.



Les paramètres vont pouvoir permettre de supprimer les sauvegardes du jeu et d'afficher les règles du jeu.



Quand l'utilisateur a cliqué sur le bouton « commencer la partie » après l'avoir paramétrée, le plateau du jeu est affiché avec les boutons « Sauvegarder », « Charger » et « Quitter » s'affichent.



Pour déplacer un pion il faut double-cliquer sur un pion puis cliquer une fois sur une case. Si le déplacement n'est pas autorisé alors le pion n'est pas déplacé.

Quand c'est le tour d'un joueur, son nom ainsi que sa couleur sont affichés au-dessus du plateau.

Le bouton « sauvegarder » redirige vers l'onglet sauvegarder (ci-dessous), le bouton « charger » va faire apparaître un onglet de chargement comme au-dessus.



Le nom de la sauvegarde de la partie est éditable et le bouton « sauvegarder » permet de sauvegarder la partie et redirige ensuite vers le jeu.