
Projet informatique Motus

Document utilisateur

Table des matières

Description du jeu	3
Principe	3
Règles	3
Modification des règles pour l'application en C#	3
Déroulement type d'une partie	5
Lancement du jeu	5
Choix de la difficulté	5
Phase de jeu	5
Résultats	6
Sources	8

Description du jeu

Principe

Le jeu Motus consiste à deviner un mot de longueur précise avec pour indication de départ sa première lettre. Le joueur dispose d'un nombre limité de tentatives pour trouver le mot. Tout au long de la partie, des indices lui sont donnés afin de l'aider dans sa réflexion. Si le joueur parvient à deviner le mot sans épuiser toutes ses tentatives, il gagne. Dans le cas contraire, il perd.

Règles

Le mot à deviner possède des critères spécifiques.

Celui-ci doit exister dans la langue française et commencer par la première lettre indiquée. Il ne doit pas être un nom propre ou un nom composé (casse-noix). Pour les verbes, seuls les infinitifs, les participes passé et les participes présent sont autorisés. Les mots trop courts (pour des raisons de facilité) sont également exclus.

La taille du mot à trouver est de 8 lettres. Le joueur dispose de 6 tentatives. Celui-ci commence par proposer un mot puis, pour chaque essai, doit deviner les lettres qui le composent grâce au code couleur suivant :

- Une lettre colorée en ROUGE signifie que celle-ci est bien placée
- Une lettre colorée en JAUNE signifie qu'elle est présente dans le mot, mais qu'elle n'est pas bien placée
- Une lettre colorée en BLEU signifie qu'elle ne fait pas partie du mot

Le joueur est obligé de proposer un mot de la bonne taille. De même, le mot qu'il donne doit respecter les mêmes règles que celles qui permettent de choisir le mot à deviner.

Le jeu de Motus original se déroule avec deux équipes. Les joueurs disposent de 8 secondes à chaque essai pour proposer un mot. S'ils n'ont rien proposé à la fin du temps imparti, c'est l'équipe adverse qui prend la main pour proposer un mot à son tour.

Modification des règles pour l'application en C#

Dans le cadre de ce projet, nous avons dû procéder à plusieurs modifications sur les règles pour notre programme. Tout d'abord, notre Motus est fait pour un seul joueur, et non pour un jeu en équipe, comme c'est le cas dans le jeu original.

Notre Motus peut se jouer avec des mots de tailles différentes. Le joueur peut décider de la taille du mot qu'il veut deviner, celle-ci allant de 6 lettres minimum à 10 lettres maximum. De la même façon, il est possible de modifier le nombre d'essais possibles pour trouver le mot (6 tentatives minimum, 10 maximum). Ces fonctionnalités ont pour but de permettre au joueur de moduler la difficulté comme il le souhaite.

Le jeu original dispose d'un chronomètre qui limite le temps alloué aux équipes pour proposer un mot. Le jeu que nous codons n'étant destiné qu'à un seul utilisateur, nous n'avons pas implémenté de chronomètre pour limiter le temps de chaque tentative. À la place, nous avons ajouté un chronomètre général, qui compte le temps mis par le joueur pour trouver le mot s'il réussit.

De plus, la version télévisée du Motus demande aux challengers d'épeler le mot qu'ils proposent. Le but est d'ajouter un cran de difficulté, car les joueurs doivent épeler correctement ce mot. Si leur mot est mal orthographié, leur tentative compte pour nulle.

Nous n'avons pas implémenté de fonction permettant de vérifier l'orthographe du mot proposé par le joueur. Conséquence de cette absence de vérifications, le mot que peut proposer l'utilisateur peut ne pas respecter les règles originales du Motus. De plus, dans notre version programmée du jeu, il est possible que le mot à deviner soit un mot conjugué.

Déroulement type d'une partie

Lancement du jeu

La première "interface" du jeu est la suivante :

```
Bienvenue au jeu MOTUS
=====
Règles :

Le jeu Motus consiste à deviner un mot avec pour seul indice sa première lettre (pas de verbe conjugué,
de mot composé ou de nom propre). Vous disposez d'un nombre limité de tentatives afin de trouver le mot,
dont vous aurez choisi la longueur au préalable. Vous commencez par proposer un mot, puis vous devez déduire les lettres
qui le composent grâce au code couleur suivant :
Une lettre colorée en ROUGE signifie que celle - ci est bien placée
Une lettre colorée en JAUNE signifie qu'elle est présente dans le mot, mais qu'elle n'est pas bien placée
Une lettre colorée en BLEU signifie qu'elle ne fait pas partie du mot.

Amusez vous bien !
=====
HISOTIQUE DES SCORES : 1
COMMENCER LE JEU : 2
```

Elle comprend un rapide rappel des règles du jeu, ainsi que le menu permettant de choisir de commencer le jeu ou de consulter l'historique, en tapant 1 ou 2.

Choix de la difficulté

Lorsque le joueur choisit de faire une partie, il lui est demandé d'entrer le nombre de lettres du mot qu'il souhaite deviner, ainsi que le nombre de tentatives qu'il veut pour essayer de le trouver.

```
Entrez le nombre de lettres (de 6 à 10) du mot à deviner :
7
Entrez un nombre de tentatives (de 5 à 10) :
8
```

Phase de jeu

L'interface de jeu s'initialise en fonction des paramètres de difficulté entrés par le joueur. On donne la première lettre du mot à deviner à l'utilisateur, puis on lui propose d'écrire un mot. À chaque essai du joueur, on lui redonne le nombre de lettres du mot qu'il doit deviner. Il doit obligatoirement entrer un mot comportant le bon nombre de lettres pour que sa tentative soit comptée.

```

=====
C'est parti !
=====
C | | | | |
Entrez un mot de 6 lettres
cypres
C Y P R E S
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
Entrez un mot de 6 lettres
cigogne
Le mot que vous avez donné ne contient pas le bon nombre de lettres.

```

Une lettre colorée en rouge signifie que celle-ci est bien placée. Une lettre colorée en jaune signifie qu'elle est présente dans le mot, mais qu'elle n'est pas bien placée. Une lettre colorée en bleu signifie qu'elle ne fait pas partie du mot

```

Entrez un mot de 6 lettres
citron
C Y P R E S
C I M E N T
C I G N E S
C I T R O N
| | | | |
| | | | |

```

Une fois le mot trouvé, ou une fois que nombre maximal de tentatives est atteint, on passe à la phase des résultats.

Résultats

La première information donnée dans l'interface des résultats est le temps de jeu du joueur. S'il a gagné, on lui propose d'entrer son nom pour insérer son temps dans l'historique des scores.

```

La durée de la partie est de 00 heure(s) 01 minute(s) 35 seconde(s)
Vous avez gagné, Félicitations !
Entrez votre nom pour sauver votre résultat
Jade

```

S'il a perdu, le joueur ne peut pas enregistrer son score dans le tableau. Le mot qu'il devait deviner lui est révélé.

Le mot à trouver était `bouterions` !

Ensuite, l'utilisateur a la possibilité de choisir de rejouer ou non à Motus.

Pour rejouer à cet incroyable jeu tapez `1`, sinon tapez `0`

Sources

Pour les règles du jeu télévisé : <http://www.anagrammeur.com/jeux/motus/motus.php>