

Manuel utilisateur première itération

Leo Flamencourt, Téo Piseni, Frederic Camail
Cylia Yangour, Alexis Courboin, Emile Devos

April 2023

1 Lancement du jeu

`java -jar source1.jar -r` \Rightarrow Permet d'accéder aux règles du jeu.

`java -jar source1.jar j1 j2 j3 j4` \Rightarrow Rentrer le nom souhaité pour chacun des quatre joueurs sinon le jeu ne peut pas démarrer.

2 Déroulement du jeu

2.1 Action en cours de partie

Le dé est lancé et le joueur se déplace automatiquement au début de son tour. Si la case n'appartient à personne elle sera alors affichée ainsi `"-[nom du joueur]-"`. Le jeu propose ensuite au joueur d'acheter la propriété. Il peut répondre : `o//oui n//non`.

S'il tombe sur une case achetée par un autre joueur, le jeu débite automatiquement de son solde le montant qu'il doit. L'appartenance des cases aux joueurs est identifiée de quatre manières différentes (une pour chaque joueur) : `"-<>-"`, `"-()-"`, `"-{ }-"`, `"-||-"`.

2.2 Fin du jeu

Le jeu se termine une fois que le solde d'un joueur est négatif ou nul. Le vainqueur du jeu est celui dont le solde est le plus élevé.