

Guide d'utilisateur Mini Games

M. FRIEDLI, A. GILLIOZ, J. GUERNE
He-Arc Ingénierie
2000 Neuchatel

14 juillet 2017

Chapitre 1

Installation

Ce chapitre va présenter les différentes démarches nécessaires à l'installation du programme client et du programme serveur.

1.1 Client

1.1.1 Ordinateur

Pour installer le programme client sur un ordinateur il est nécessaire d'avoir, au préalable, installé une version récente de Java. Une fois fait le fichier client.jar pourra être lancé par un double clique ou par ligne de commande.

1.1.2 Android

Il faut commencer par transférer l'apk sur l'appareil Android, ensuite en allant chercher le fichier avec le gestionnaire de fichier de l'appareil vous pourrez l'exécuter et il vous indiquera les différentes étapes à valider.

1.2 Serveur

Le serveur peut se lancer uniquement sur un ordinateur. pour le lancer il est préférable d'exécuter le fichier serveur.jar avec la ligne de commande le programme n'ayant pas d'interface graphique.

Chapitre 2

Connexion

Pour commencer à jouer il faut commencer par se connecter à un serveur. Au lancement du programme vous devrez donc entrer l'adresse d'un serveur et aussi choisir un pseudo. Une fois les champs remplis vous pouvez cliquer sur le bouton connecter pour tenter de vous connecter.



FIGURE 2.1 – Écran de connexion

Pour faciliter la connexion au serveur un système de recherche des serveurs est disponible. Le recherche se lance automatiquement au démarrage du programme et peut être relancé à nouveau plus tard en appuyant sur le bouton de rafraichissement.

Chapitre 3

Menu de sélection des minis jeux

Une fois correctement connecté au serveur vous avez le choix de lancer une partie de morpion ou de bataille navale.

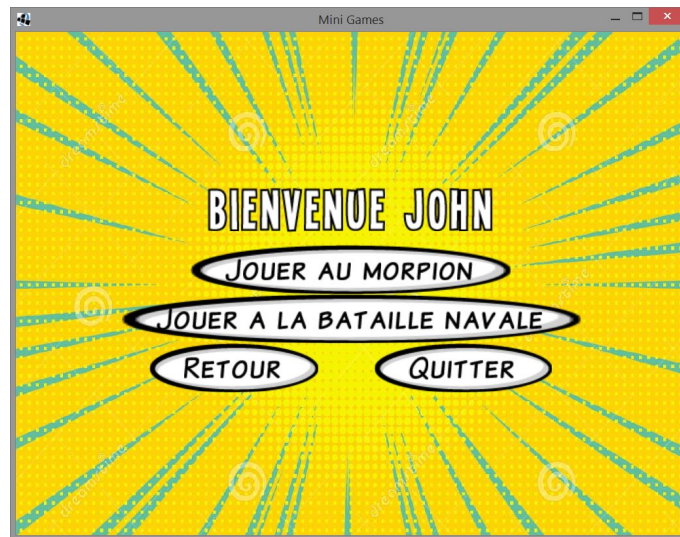


FIGURE 3.1 – Écran de connexion

Quand vous commencez une partie d'un jeu vous êtes d'abord mis en attente puis une fois un adversaire trouvé la partie commencera.



FIGURE 3.2 – Écran d'attente

Chapitre 4

Morpion

Le morpion est un jeu qui se joue tour par tour où les joueurs vont placer sur un plateau de jeu des caractères ('x' ou 'o'). Dès qu'une ligne ou une diagonale est remplie uniquement par un seul caractère le joueur ayant rempli cette ligne/diagonale a gagné.

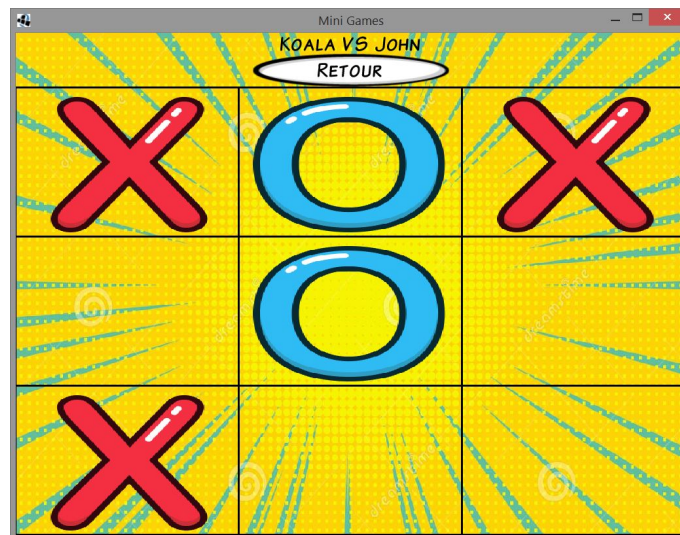


FIGURE 4.1 – Écran de jeu du morpion

Chapitre 5

Bataille navale

Notre jeu de bataille navale, reprend les règles normales du jeu mais avec quelques différences sur le placement et la découverte des bateaux (ennemies ou alliés). Au lieu de pouvoir placer des bateaux de taille variable, notre jeu permet de placer un bateau sur une seule et unique case voir figure 5.1. Il s'agira alors pour notre adversaire de trouver nos bateaux sur la grille.

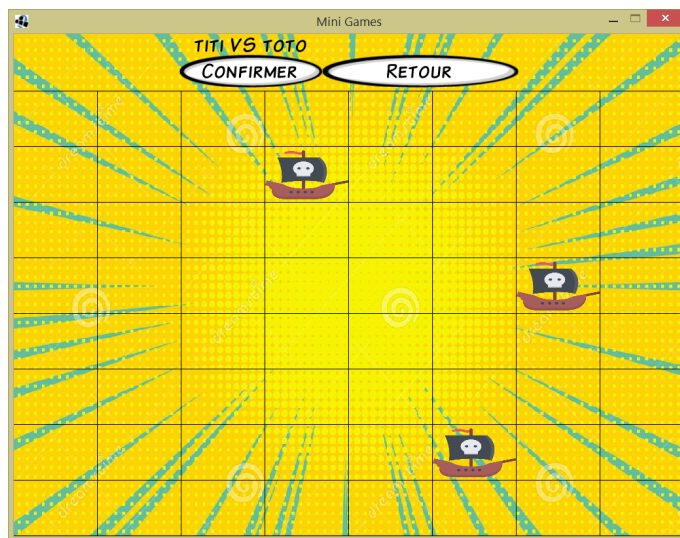


FIGURE 5.1 – Écran de jeu de la bataille navale

Au début de la partie le joueur doit placer ses bateaux sur le plateau de jeu une fois tous les bateaux placés, le joueur peut cliquer sur le bouton "confirmer" pour valider le placement de ses bateaux. Quand les deux adversaires ont fini de placer leurs bateaux la partie peut commencer, le bouton "confirmer" change alors en un bouton "inverser" permettant à l'utilisateur d'afficher l'écran de

ses bateaux ainsi que l'écran regroupant les endroits où il a tiré.

Pour pouvoir tirer le joueur doit impérativement afficher l'écran le second écran, c'est à dire celui qui va afficher les endroits où il a tiré.