



Université d'Orléans
Licence 3 MAGE

Manuel Utilisateur Tic Tac Toe

Table des matières

1. Présentation et règles du jeu.....	2
2. Présentation et utilisation de l'application.....	3
2.1. Barre de menu.....	3
2.1.1 Partie.....	3
2.1.2 Aide.....	3
2.2 Lancement d'une partie.....	4
3.2 Plateau de jeu et déroulement d'une partie.....	6
3.2.1 Bouton Nouvelle Partie.....	6
3.2.2 Bouton Rejouer.....	6
3.2.3 Bouton Replay.....	6
3.2.4 Bouton Quitter.....	6
3.2.5 Un Match nul.....	7
3.2.4 Une Victoire.....	7
3. Documentation.....	8

1. Présentation et règles du jeu

Le **TIC TAE TOE** est un jeu de réflexion se jouant à deux joueurs au tour par tour dont le but est de réaliser en premier un alignement sur une grille .

Le Tic Tac Toe se joue sur une grille carrée 3*3 cases . Deux joueurs s'affrontent . Ils doivent remplir chacun à leur tour une case de la grille avec le symbole qui leur est attribué : O ou X . Le gagnant est celui qui arrive à aligner en premier trois de ses symboles verticalement, horizontalement ou en diagonale .

2. Présentation et utilisation de l'application

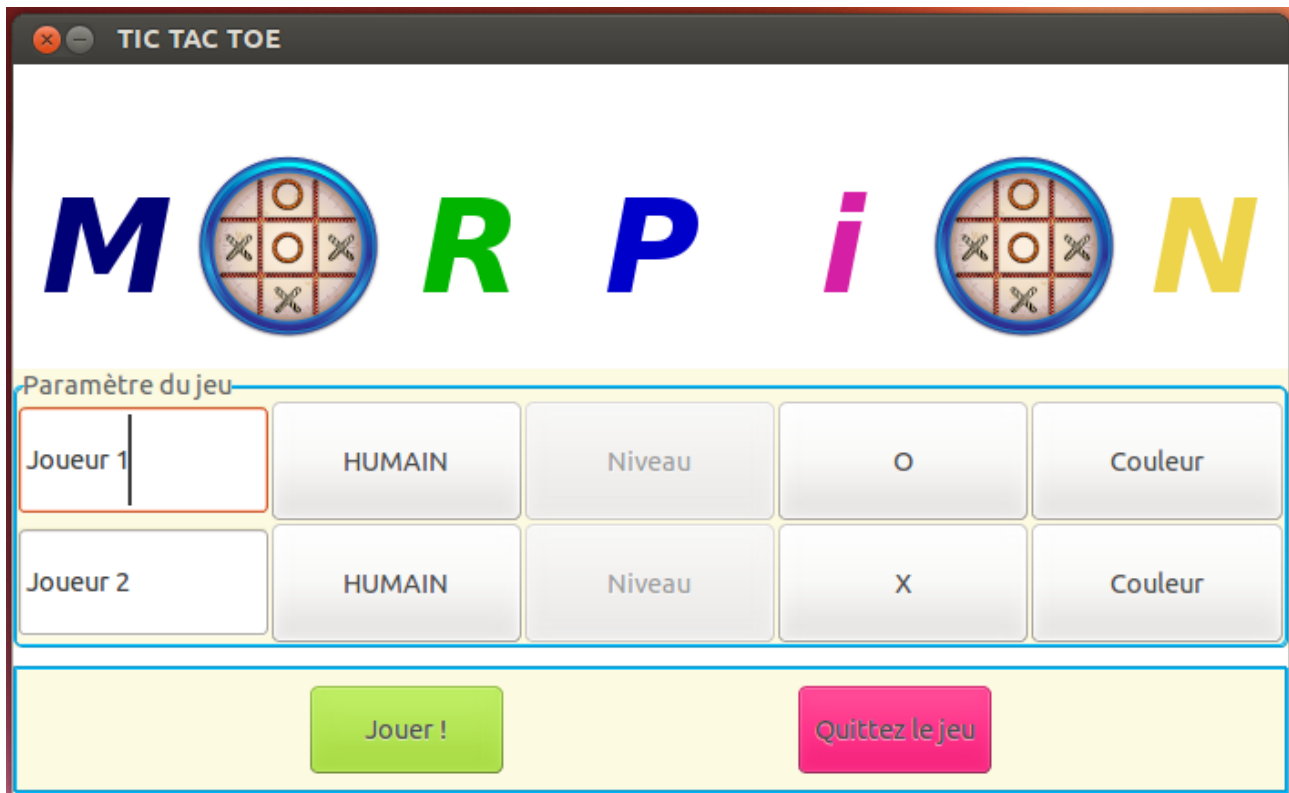


Illustration 1: Fenêtre de lancement du jeu

L'application comporte deux vues principales dont l'une sert au paramétrage du jeu et l'autre à la grille du jeu avec différents écrans d'affichages .

2.1. Barre de menu

La barre de menu est constituée de deux menus « Menu Partie » et « Aide » .

2.1.1 Partie

Le menu partie est constitué de deux sous menu « Nouvelle partie » qui permet de lancer une nouvelle partie de jeu en affichant la fenêtre de lancement du jeu et d'un menu « Quitter » permettant de quitter l'application après une confirmation du joueur .

2.1.2 Aide

Le menu « Aide » est constitué de deux sous menus « À Propos » et « Règles du jeu » permettant respectivement d'afficher l'identité de l'application et les règles du jeu en ouvrant une nouvelle fenêtre .



Illustration 2: À propos de Tic Tac Toe

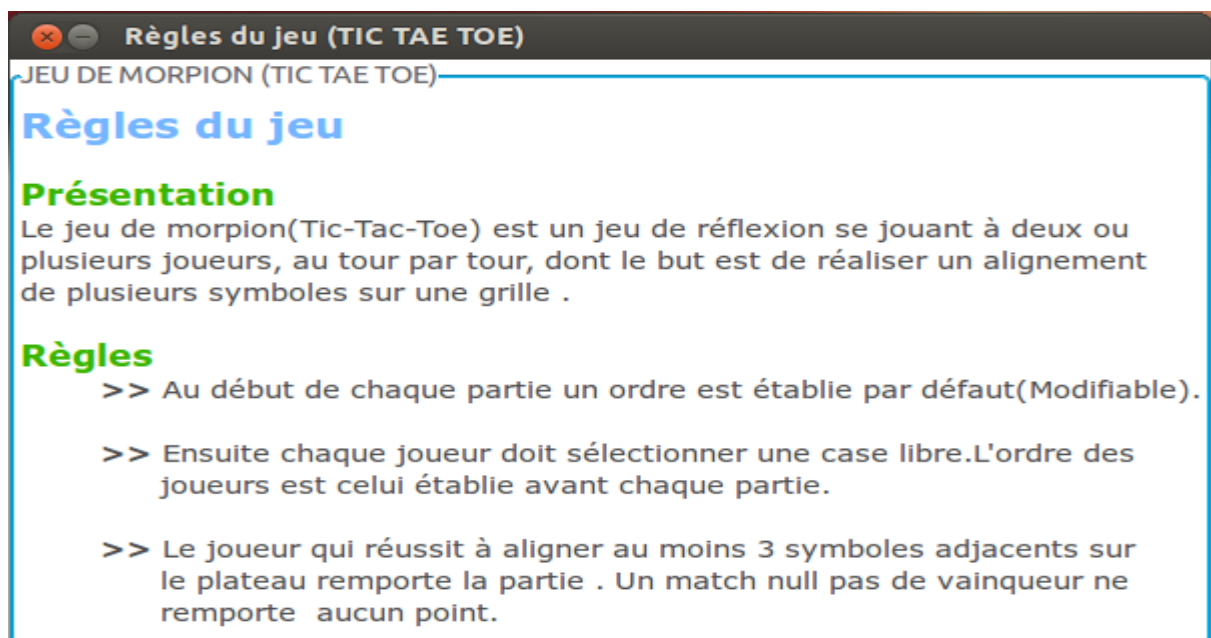


Illustration 3: Règles du jeu

2.2 Lancement d'une partie

L'application est lancée avec un paramétrage par défaut permettant à l'utilisateur de commencer directement une partie .

Pour commencer une partie, l'utilisateur doit s'assurer que le jeu est bien paramétré ensuite il clique sur le bouton « jouer » sinon un message d'erreur est éventuellement affiché .

Les zones de texte permettent la saisie des noms des utilisateurs et acceptent une longueur maximum de 10 caractères .

Le bouton « HUMAIN » ouvre une boîte de dialogue permettant de choisir le Genre du joueur (ORDINATEUR ou HUMAIN) .



Illustration 4: Choix du type de joueur

Le bouton « Niveau » ouvre une boîte de dialogue permettant de choisir le niveau d'intelligence de l'ordinateur (FACILE, MOYEN, EXPERT) et n'est disponible que si le joueur correspondant est du genre Ordinateur, pour l'Humain il est inactif.

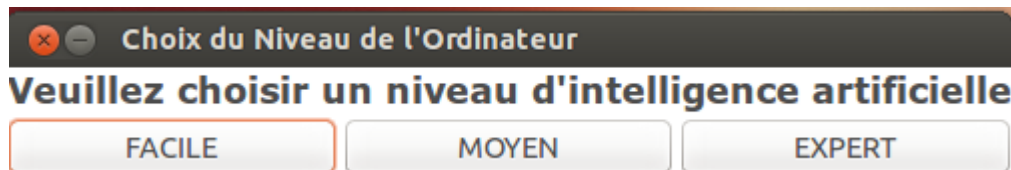


Illustration 5: Choix du niveau de l'ordinateur

Le bouton « Symbole » ouvre une boîte de dialogue permettant de choisir le symbole du joueur O ou X.

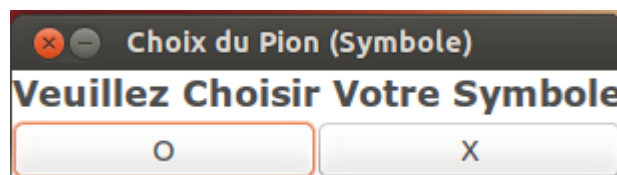


Illustration 6: Choix du symbole

Le bouton « Couleur » ouvre une boîte de sélection de couleur permettant à l'utilisateur de choisir une couleur de fond pour le pion correspondant.



Illustration 7: Selection de couleur de fond d'un symbole

3.2 Plateau de jeu et déroulement d'une partie

Le plateau de jeu est constitué des écrans d'affichage des scores et des noms des joueurs, d'une grille de taille 3*3 représentant les cases du jeu ainsi que de 4 boutons :

3.2.1 Bouton Nouvelle Partie

Le bouton Nouvelle partie permet de lancer une nouvelle partie de jeu en réinitialisant tous les paramètres déjà enregistrés.

3.2.2 Bouton Rejouer

Le bouton rejouer permet de lancer une nouvelle partie avec l'ancienne configuration du jeu .

3.2.3 Bouton Replay

Le bouton replay est désactivé par défaut et sera automatiquement activé lors de la fin d'une manche, il permet de visualiser le replay d'une manche .

3.2.4 Bouton Quitter

Le bouton quitter permet de quitter l'application après confirmation de l'utilisateur .

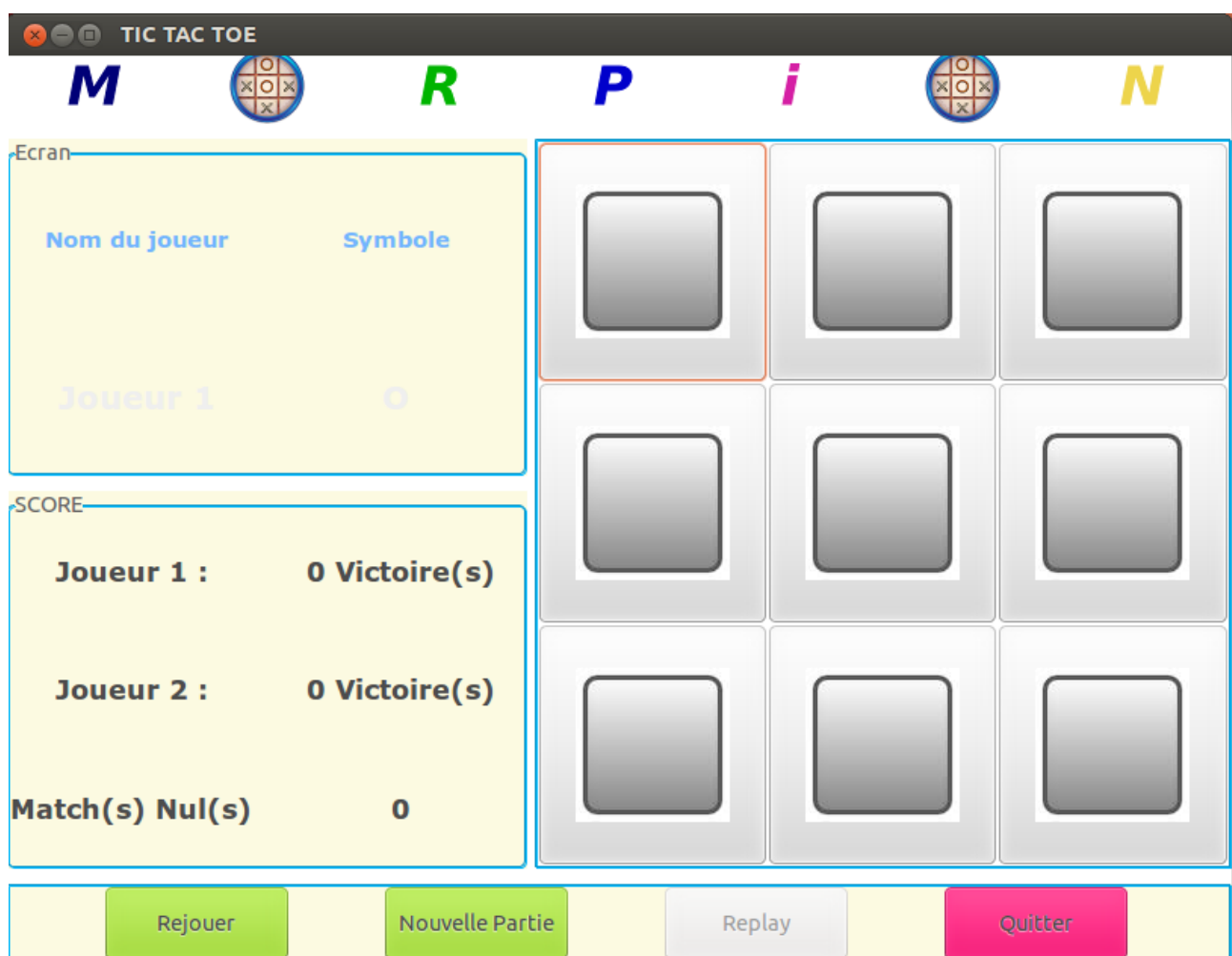


Illustration 8: Plateau de jeu

Le nom du joueur courant est affiché sur l'écran et le joueur pourra jouer en cliquant sur l'une des cases libres du plateau. Son symbole est alors tracé pour occuper la case du plateau et l'écran est de nouveau mis à jour pour passer au joueur suivant. Il en va de même jusqu'à la fin de la partie où une boîte de dialogue est affichée selon le cas (match nul/victoire).

3.2.5 Un Match nul

Pas de vainqueur donc aucun des deux joueurs ne gagne de point et une boîte de dialogue est affichée pour signaler la fin de la partie .

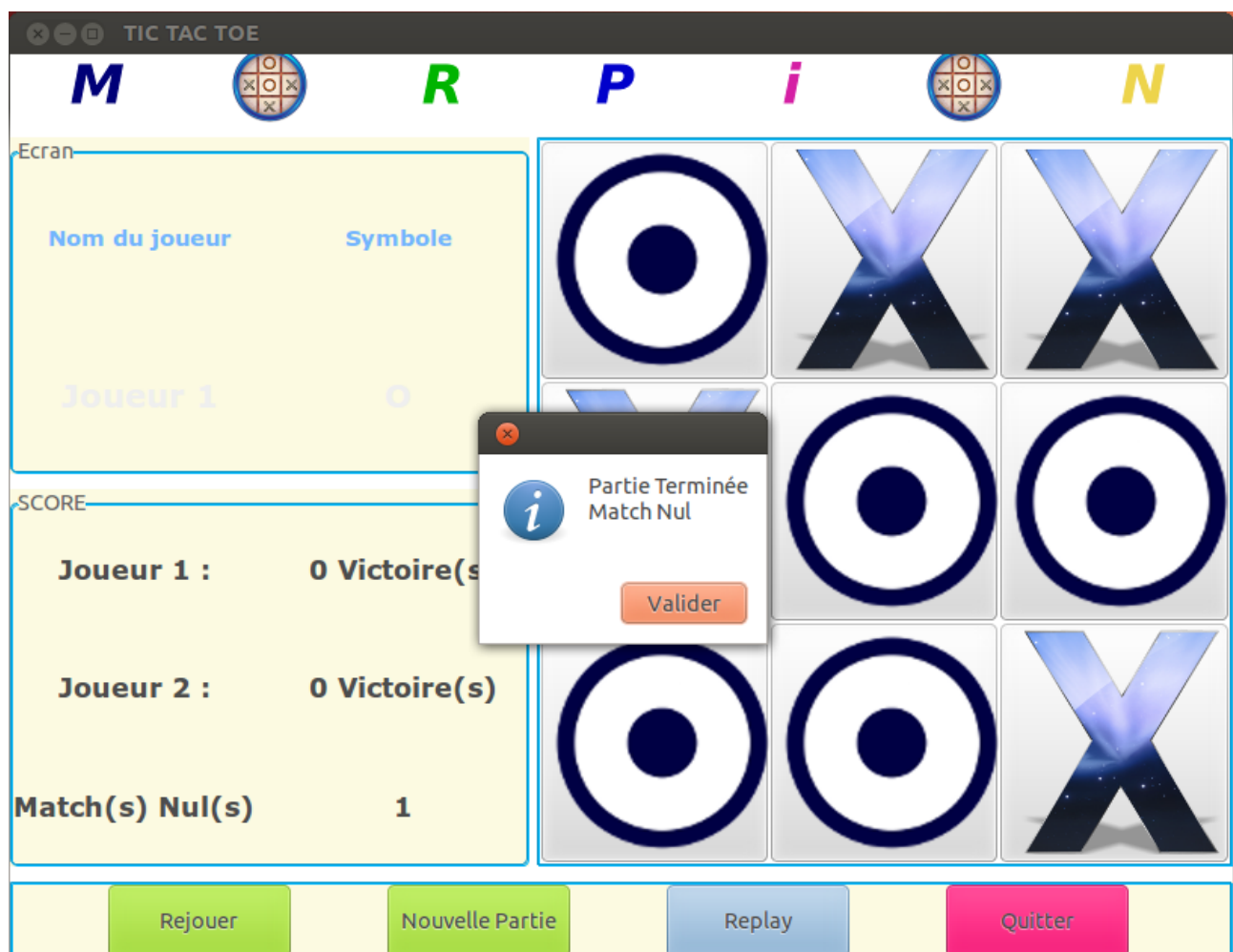


Illustration 9: Match nul

3.2.4 Une Victoire

Le score du vainqueur est incrémenté de 1 point et une boîte de dialogue est affichée pour signaler la victoire et la fin de la partie .

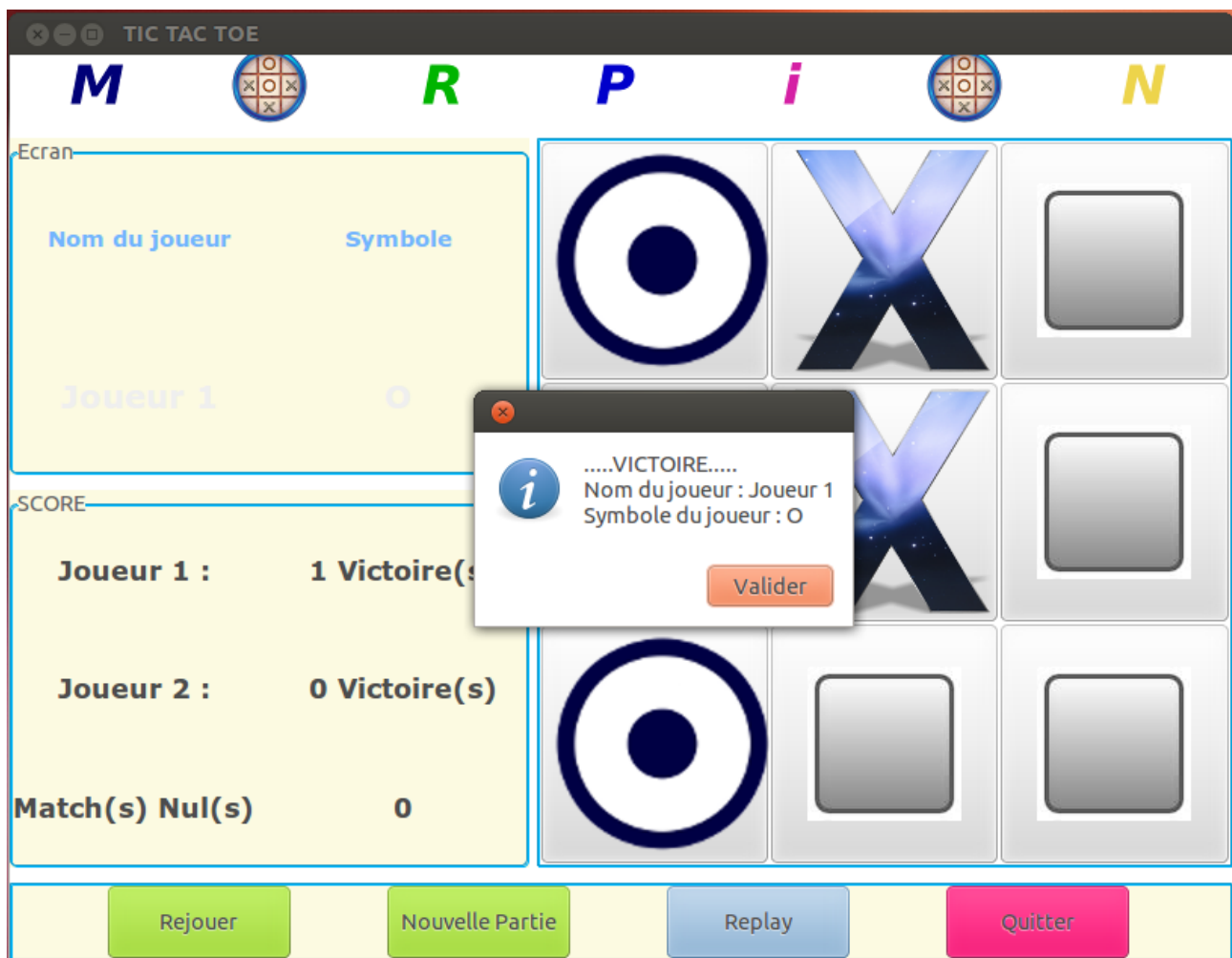


Illustration 10: Victoire du joueur 1

3. Documentation

Pour toute autre question sur l'utilisation de l'application Tic Tac Toe, veuillez vous reporter à la documentation du code fournit avec l'application .