



TIRLEMONT Kierian

Département INFORMATIQUE  
1<sup>ère</sup> année – Groupe D

Année 2019-2020

# Guide d'utilisation du logiciel « Zen l'Initié »

## Table des matières

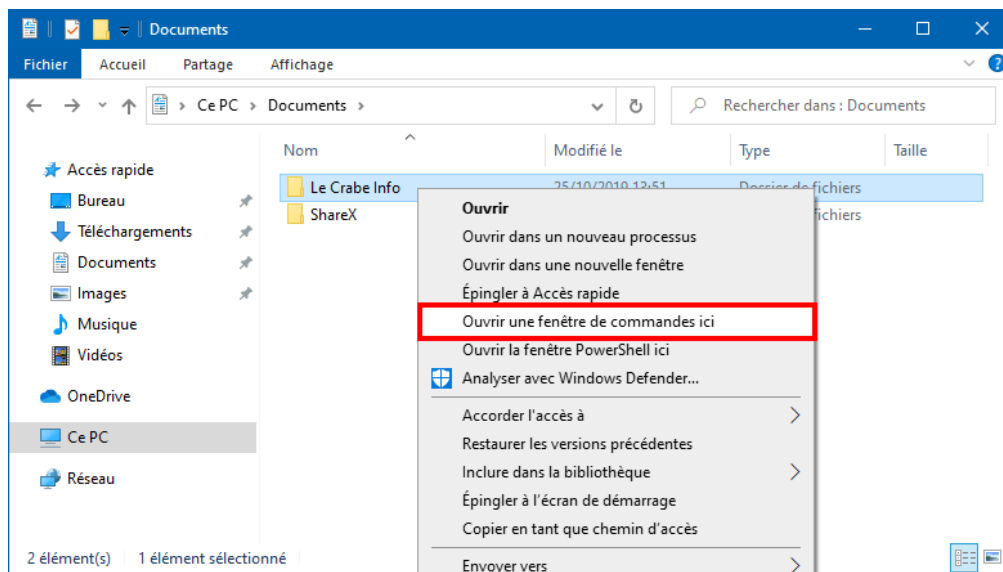
Table des matières .....	2
I. Lancement du logiciel.....	3
a. Ouvrir l'invite de commande sur Windows.....	3
b. Ouvrir l'invite de commande sur Linux/Mac.....	3
c. Exécuter un jar sur Windows/Linux/Mac .....	4
II. Le logiciel .....	4
a. Choix du mode : graphique ou console.....	4
b. Mode graphique .....	5
1) Page d'accueil.....	5
2) Le tutoriel .....	6
3) Le jeu .....	7
4) Les parties enregistrées .....	12
c. Mode console .....	13
1) Page d'accueil.....	13
2) Option.....	13
3) Le jeu .....	14
4) Les parties et matchs sauvegardés .....	18
5) Le tutoriel .....	20

## I. Lancement du logiciel

Tout d'abord, il va falloir ouvrir l'invite de commande au niveau du fichier du jar.

### a. Ouvrir l'invite de commande sur Windows

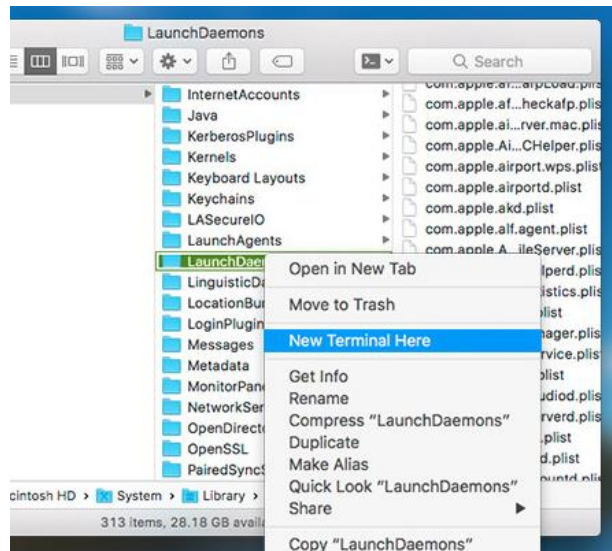
- Ouvrez l'Explorateur de fichiers.
- Dirigez-vous vers le dossier à partir duquel vous souhaitez ouvrir l'invite de commandes.
- Tout en maintenant la touche **Maj** ⌵ enfoncée, faites un clic droit sur un dossier ou sur une zone vide et sélectionnez **Ouvrir une fenêtre de commandes ici**.



- L'invite de commandes s'ouvre et se place dans le dossier à partir duquel vous l'avez lancé.

### b. Ouvrir l'invite de commande sur Linux/Mac

- Ouvrez l'Explorateur de fichiers.
- Dirigez-vous vers le dossier à partir duquel vous souhaitez ouvrir l'invite de commandes.
- Tout en maintenant la touche **Maj** ⌵ enfoncée, faites un clic droit sur un dossier ou sur une zone vide et sélectionnez **Ouvrir une fenêtre de commandes ici**.



- L'invite de commandes s'ouvre et se place dans le dossier à partir duquel vous l'avez lancé.

### c. Exécuter un jar sur Windows/Linux/Mac

Il faut écrire cette commande :

```
java -jar ZenlInitie.jar
```

Ensuite, il faut appuyer sur la touche « entrée », ça va exécuter le jar.

## II. Le logiciel

### a. Choix du mode : graphique ou console

Une fois la commande exécutée, vous allez voir un texte et une proposition entre deux modes.

```
Write the mode that you want :
- Graphical mode (Gui)
- Command line mode (Cli)
```

Vous devez choisir entre deux modes :

- Le mode graphique : vous allez jouer avec une fenêtre graphique. Le mode graphique incorpore moins de fonctionnalités que le mode console, mais, est très facile à prendre en main. Conseillé pour les débutants.
- Le mode console : vous allez jouer dans la console actuelle. Le mode console incorpore plus de fonctionnalités mais est plus dur à prendre en main.

Pour choisir le mode graphique, il suffit d'écrire « gui ».

```
Write the mode that you want :
- Graphical mode (Gui)
- Command line mode (Cli)
Gui
```

Pour choisir le mode console, il suffit d'écrire « cli ».

```
Write the mode that you want :  
- Graphical mode (Gui)  
- Command line mode (Cli)  
Cli
```

## b. Mode graphique

### 1) Page d'accueil

Vous allez arriver sur cette page d'accueil où vous allez trouver quatre boutons.



Le premier bouton est « Play » : ce bouton permet de créer une nouvelle partie.

Le second bouton est « Saved game » : ce bouton permet de lire les parties enregistrées non terminées. Vous pourrez continuer vos parties enregistrées.

Le troisième bouton est « Tutoriel » : ce bouton permet de faire le tutoriel du jeu afin de mieux connaître les règles.

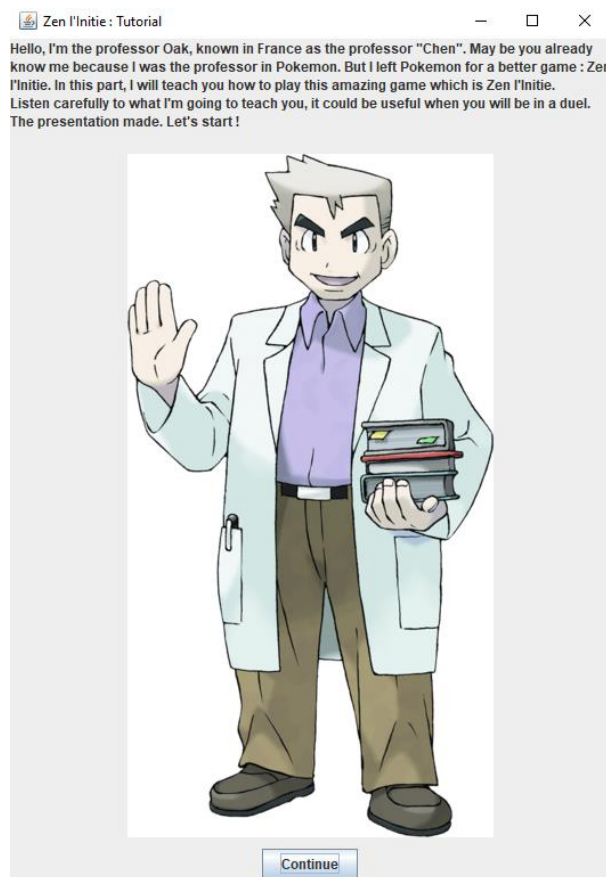
Le quatrième bouton est « Quit » : ce bouton permet de quitter l'application.

## 2) Le tutoriel

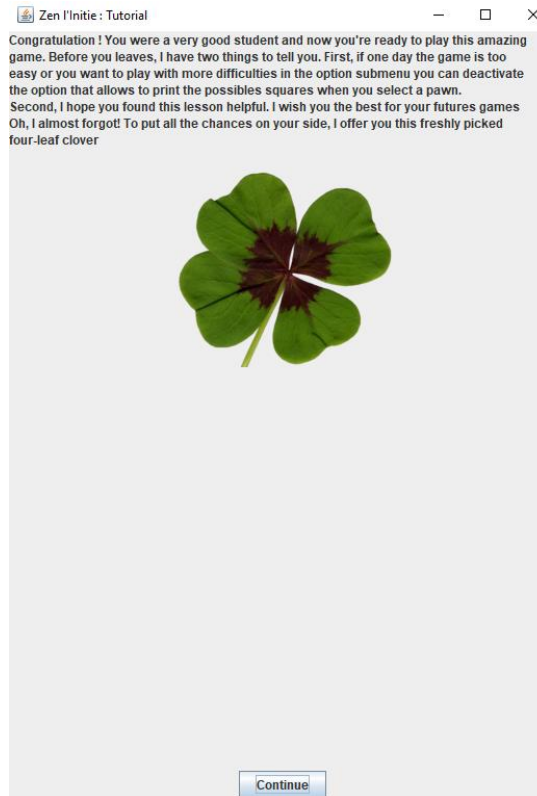
Pour lancer le tutoriel, il suffit d'appuyer sur le bouton « Tutoriel ».



Vous allez être rediriger vers cette page ci-dessous, vous devrez tout simplement appuyer sur continuer pour passer aux pages suivantes. En lisant le texte, vous pourrez apprendre le fonctionnement du jeu.



Ci-dessous, vous trouverez la dernière page du tutoriel, en appuyant sur « Continue », vous allez être rediriger vers la page d'accueil.



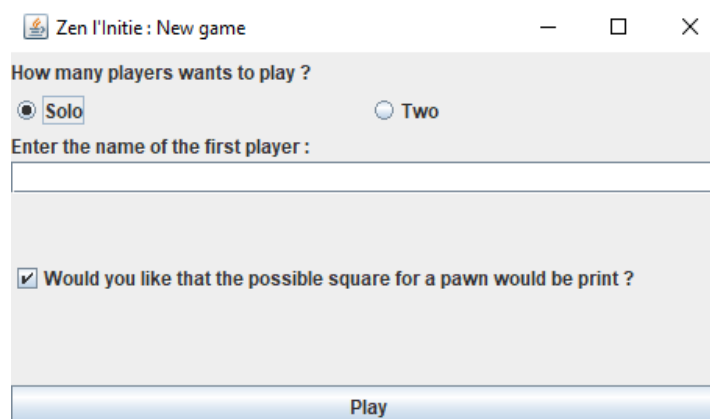
### 3) Le jeu

#### a) *Lancement d'une partie*

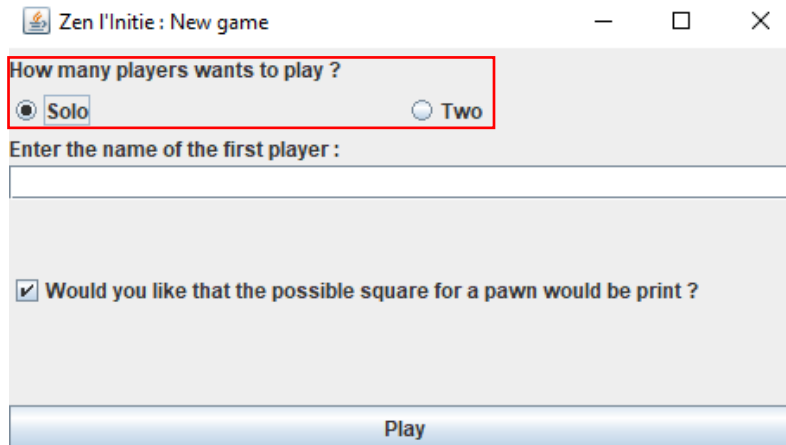
Pour lancer une partie, vous devez appuyer sur le bouton « Play ».



Lorsque vous cliquez sur ce bouton, vous arrivez sur cette page ci-dessous.

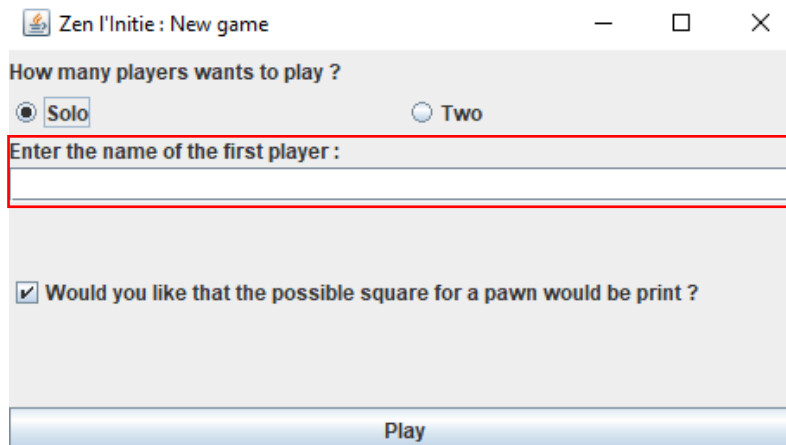


Tout d'abord, il faut choisir le nombre de joueur. Il y a deux possibilités : seul contre l'ordinateur et un joueur contre un joueur. Pour sélectionner le nombre de joueur cliquez sur l'un des deux boutons.

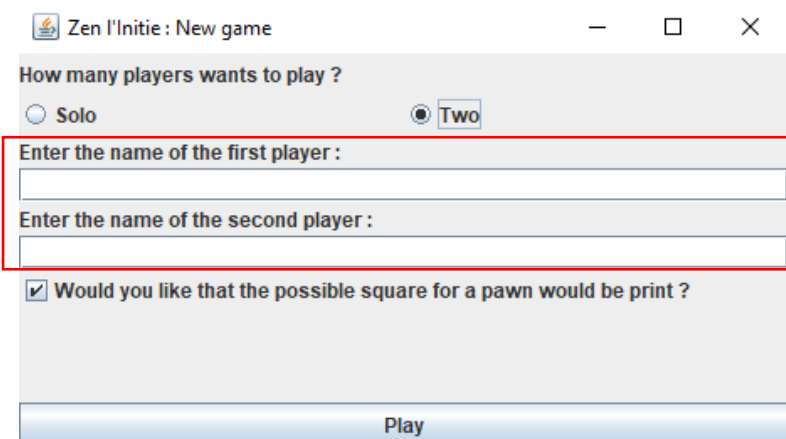


Ensuite, vous devez écrire le nom de.s joueur.s dans les champs de texte prévus à cet effet.

Si vous êtes seul, vous devrez mettre seulement votre nom.

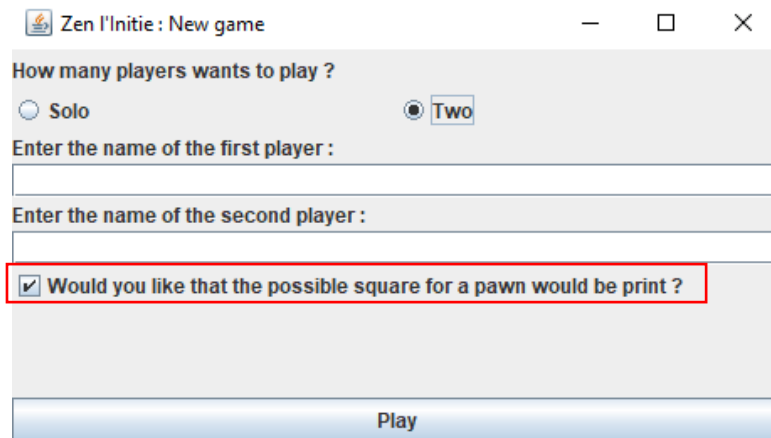


Si vous êtes deux, vous devrez mettre le nom des deux joueurs.



Enfin, vous pouvez choisir une option. Cette option permet d'afficher les cases possibles lors de la sélection d'un pion. Vous avez juste à sélectionner la case avec la flèche. Si la case est cochée, l'option est sélectionnée, si elle ne l'est pas l'option n'est pas sélectionnée.





Zen l'Initie : New game

How many players wants to play ?

☐ Solo ☒ Two

Enter the name of the first player :

Enter the name of the second player :

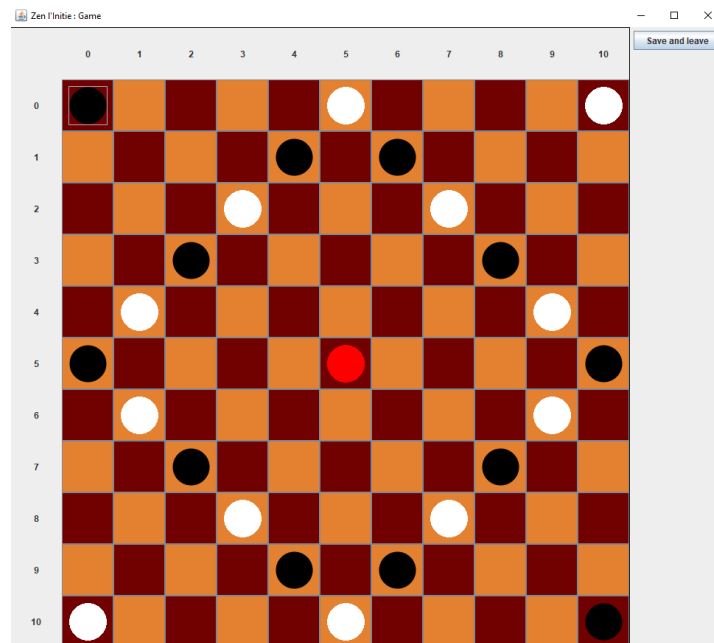
☒ Would you like that the possible square for a pawn would be print ?

Play

Enfin, vous pouvez cliquer sur « Play » pour lancer la partie.

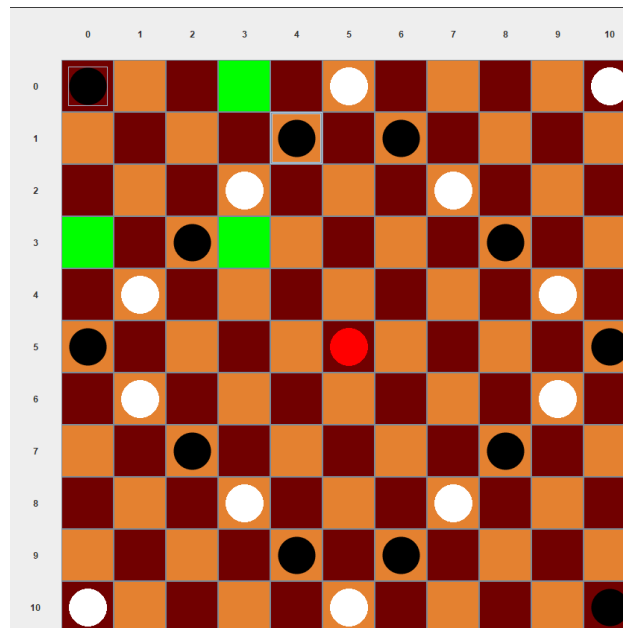
#### b) Le jeu

Une fois les réglages faits, vous allez être rediriger vers la page ci-dessous.



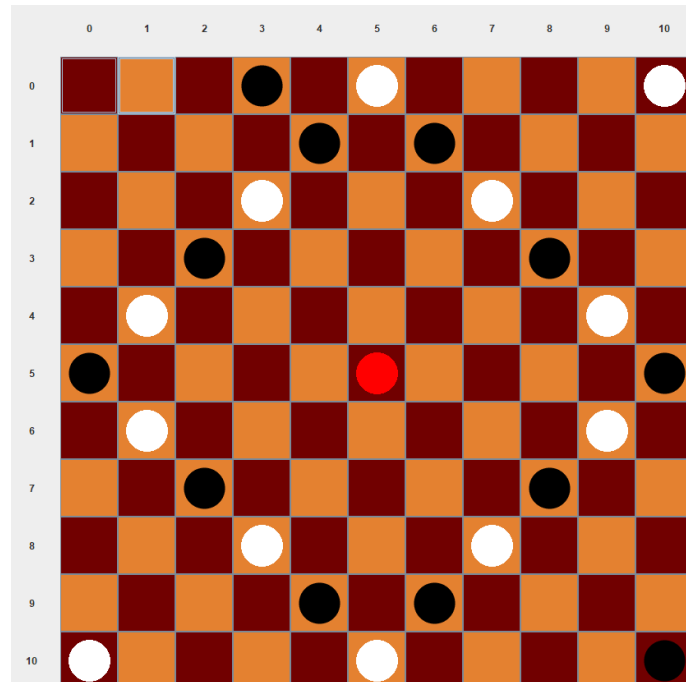
# Comment déplacer un pion ?

Il faut cliquer tout d'abord sur un de vos pions (le premier joueur est le joueur ayant les pions noirs). Une fois que vous avez cliqué sur un de vos pions et que vous avez sélectionné l'option qui permet de visualiser les cases d'arrivées possibles, alors vous trouverez une page ressemblante à celle ci-dessous. Si ce n'est pas le cas, c'est probablement que le pion n'est pas un de vos pions ou que vous n'avez pas activé l'option qui permet d'afficher les cases d'arrivée pour un pion.



Ensuite, cliquez sur une des cases en vert et votre pion devrait se déplacer selon les règles de jeu du Zen l'Initié. Si vous cliquez sur une case qui n'est pas en vert le pion sera désélectionné.

On observe que le pion en  $(0 ; 0)$  a été déplacé en  $(0 ; 3)$ .



## Comment déplacer le pion « Zen » ?

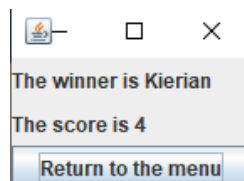
Le pion Zen peut être bougé comme les pions que l'on a vus juste avant, la seule différence est que ce pion doit respecter d'autres règles qu'il ne faut pas oublier lorsque l'on joue.

## Comment déplacer un pion sans l'option d'affichage des cases possibles d'arrivées pour un pion ?

De la même manière que s'il y avait les options, c'est-à-dire qu'il faut sélectionner un pion, et cliquer sur une des cases possibles d'arrivées mais l'ordinateur ne vous aidera pas à trouver les emplacements possibles.

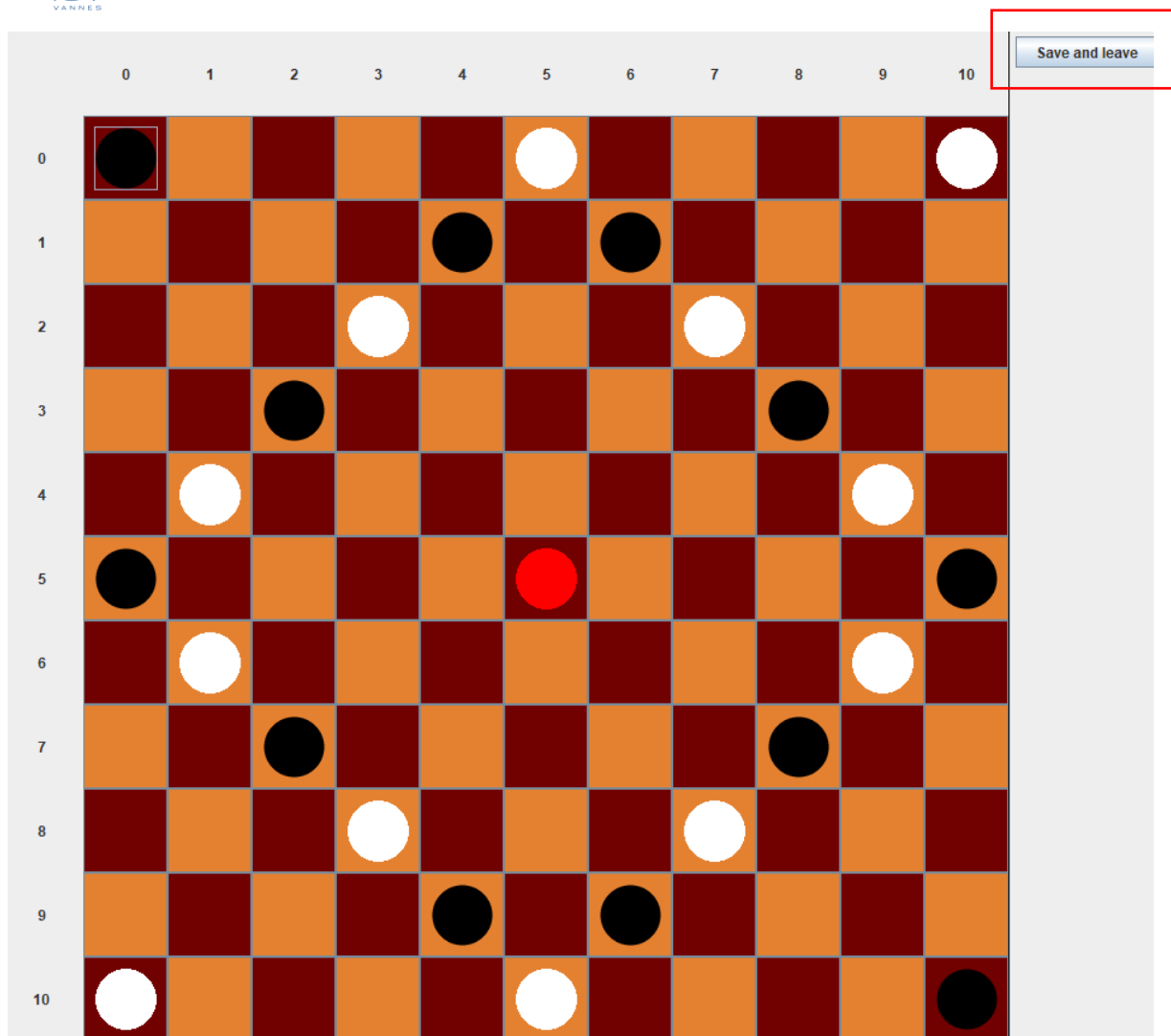
## Comment sait-on qu'une partie est terminée ?

Tout simplement lorsqu'une chaîne est détectée avec tous les pions d'un joueur alors la page du jeu se ferme et ouvre une page qui affiche le nom du gagnant et son nombre de pions.



## Comment quitter une partie en cours et sauvegarder la partie ?

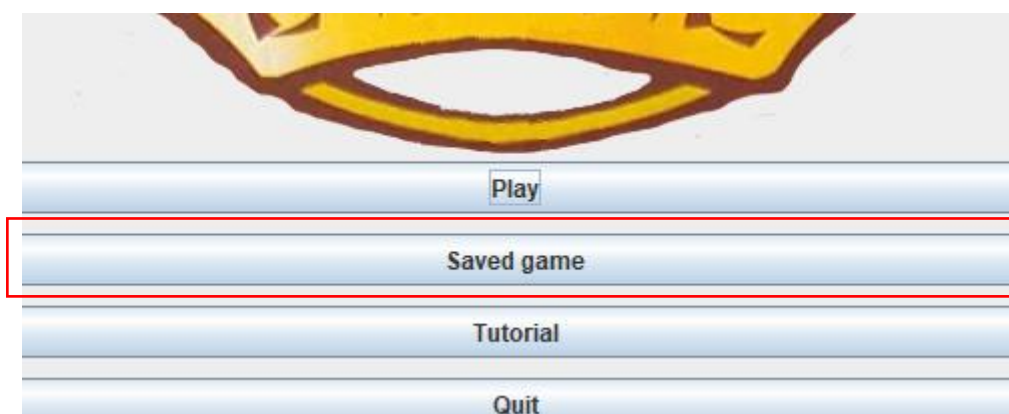
Il suffit d'appuyer sur le bouton « Save and leave » et vous serez redirigé vers la page d'accueil où vous pourrez quitter l'application. La partie sera alors enregistrée.



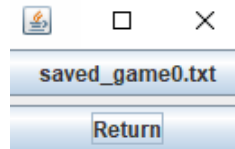
#### 4) Les parties enregistrées

Nous avons vu juste avant comment sauvegardé une partie, maintenant nous allons voir comment lancer ces parties déjà commencées.

Pour accéder à vos parties enregistrées, vous devrez cliquer sur « Saved game » dans la page d'accueil.

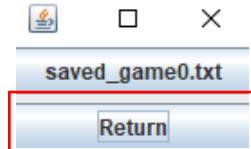


Une fois que vous avez cliqué sur ce bouton, vous allez être rediriger vers la page ci-dessous.

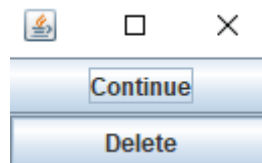


Il se peut que la page diffère un peu de celle-ci car le nombre de bouton change en fonction du nombre de partie sauvegardée.

Si vous appuyé sur le bouton « Return », vous serez redirigé vers la page d'accueil.



Mais si vous cliquez sur une des sauvegardes alors vous allez être redirigé vers la page ci-dessous qui va vous permettre de supprimer ou de continuer la partie.

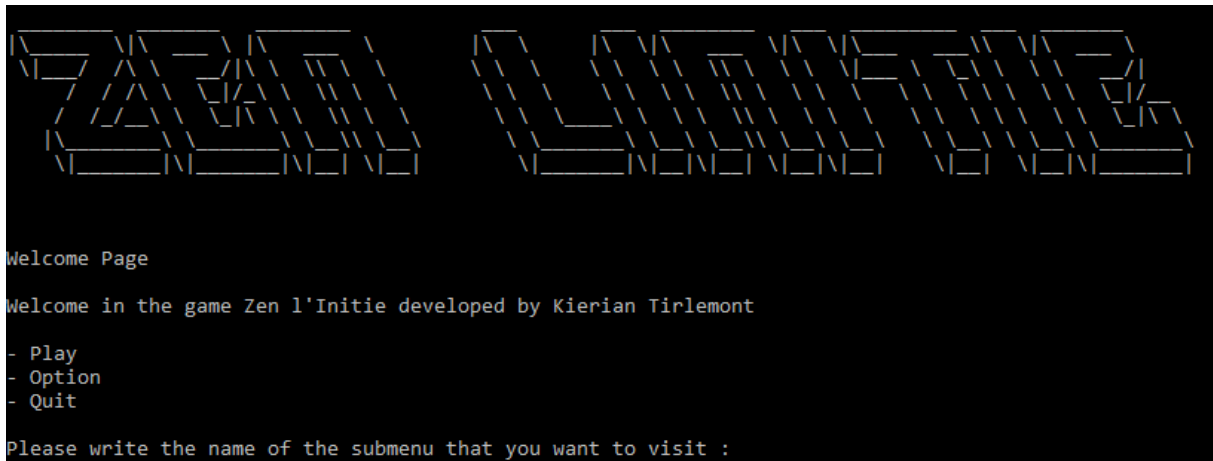


Si vous appuyer sur « Continue », le programme va lancer la partie sauvegardée. Si vous appuyez sur « Delete », ça va supprimer la partie sauvegardée.

### c. Mode console

#### 1) Page d'accueil

Après avoir choisi le mode en ligne de commande, vous arriverez sur la page d'accueil comme la page ci-dessous.



Sur cette interface, vous devrez choisir l'un de ses sous menus.

Attention à toujours respecter l'écriture des sous menus.

#### 2) Option

Si vous écrivez « Option », vous arriverez sur la page d'option, qui vous permettra de choisir si vous voulez activer l'option qui est l'affichage des cases d'arrivées possibles pour un pion.

```
WelcomePage/Option  
  
Would you like that the possible square for a pawn would be print ?  
(Recommended for beginner)  
Please enter your choice by writing "Yes" or "No"
```

Vous arriverez sur cette page qui vous demandera si vous voulez avoir cette option. Si vous répondez « No » alors l'option ne sera pas sélectionné, si vous répondez « Yes » alors l'option sera sélectionné.

En répondant, vous serez automatiquement renvoyé vers la page d'accueil.

### 3) Le jeu

Pour accéder au jeu, il vous suffit d'écrire « Play » dans la page d'accueil.

```
WelcomePage/Play  
  
- New game  
- New match  
- Saved game  
- Saved match  
- Tutorial  
- Return  
  
Please write the name of the submenu that you want to visit :
```

Vous arriverez ainsi à cette page, où plusieurs choix s'offre à vous.

#### A. Nouvelle partie

Pour lancer une nouvelle partie, il vous suffit d'écrire « New game ». Vous arriverez sur la page ci-dessous.

```
WelcomePage/Play/NewGame  
  
Do you want to play alone or in pairs ?  
Please enter "One" or "Two" according to your desires :
```

Vous devrez choisir le nombre de joueur. Ecrivez « One » pour un joueur, « Two » pour deux joueurs.

Selon le nombre de joueur, le logiciel va vous demander d'écrire le nom de.s joueur.s.

Une fois le nom des joueurs écrit, le jeu va se lancer et vous trouverez une page identique à celle-ci-dessous.

```
WelcomePage/Play/NewGame

Do you want to play alone or in pairs ?
Please enter "One" or "Two" according to your desires :
One

Please enter your name:
Kierian
Good luck for this new game !
Kierian has the blue pawn with the cross
bot has the green pawn with the circle

  | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
--|---|
0 | x |   |   |   |   | o |   |   |   |   | o |
--|---|
1 |   |   |   |   | x |   | x |   |   |   |   |
--|---|
2 |   |   |   | o |   |   |   |   | o |   |   |
--|---|
3 |   |   | x |   |   |   |   |   |   | x |   |
--|---|
4 |   | o |   |   |   |   |   |   |   | o |   |
--|---|
5 | x |   |   |   |   | z |   |   |   |   | x |
--|---|
6 |   | o |   |   |   |   |   |   |   | o |   |
--|---|
7 |   |   | x |   |   |   |   |   |   | x |   |
--|---|
8 |   |   |   | o |   |   |   |   | o |   |   |
--|---|
9 |   |   |   |   | x |   | x |   |   |   |   |
--|---|
10| o |   |   |   |   | o |   |   |   |   | x |
--|---|

Kierian plays with the blue cross

Which pawn do you want to move ?
Please enter the x position of the pawn that you want to move
```

Nous observons qu'en dessous de la grille, le logiciel vous demande qu'elle pion bouger. Pour lui signifier quel pion vous voulez bouger, vous devrez écrire en premier sa position horizontale en premier, validé, puis écrire la position verticale grâce au numéro sur les côtés.



```

| 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
0 | X |   |   |   |   | 0 |   |   |   |   |
1 |   |   |   |   | X |   | X |   |   |   |
2 |   |   |   | 0 |   |   |   |   | 0 |   |   |
3 |   |   | X |   |   |   |   |   |   | X |   |
4 |   | 0 |   |   |   |   |   |   |   |   | 0 |
5 | X |   |   |   |   | Z |   |   |   |   | X |
6 |   | 0 |   |   |   |   |   |   |   |   | 0 |
7 |   |   | X |   |   |   |   |   |   | X |   |
8 |   |   |   | 0 |   |   |   |   | 0 |   |   |
9 |   |   |   |   | X |   | X |   |   |   |   |
10 | 0 |   |   |   |   | 0 |   |   |   |   | X |

Kierian plays with the blue cross

Which pawn do you want to move ?
Please enter the x position of the pawn that you want to move
0
Please enter the y position of the pawn that you want to move
5

```

Pour choisir ce pion, je vais écrire 0 pour la position en x ou en position horizontale, puis je vais écrire 5 en position en y ou en position verticale.

Si vous activez l'option qui permet d'afficher les cases possibles d'un pion, alors vous devriez voir les cases possibles pour le pion sélectionner.

Une fois que vous sélectionné un pion, le logiciel va vous demander de donner la position de la case d'arrivée. De la même manière, vous devez rentrer en premier la position en horizontale(x), validé puis la position en vertical (y) et validé. Et la position du pion devrait changer.

```

| 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
0 | X |   |   |   |   | 0 |   |   |   |   |
1 |   |   |   |   | X |   | X |   |   |   |
2 |   |   |   | 0 |   |   |   |   | 0 |   |   |
3 |   |   | X |   |   |   |   |   |   | X |   |
4 |   | 0 |   |   |   |   |   |   |   |   | 0 |
5 | X |   |   |   |   | Z |   |   |   |   | X |
6 |   | 0 |   |   |   |   |   |   |   |   | 0 |
7 |   |   | X |   |   |   |   |   |   | X |   |
8 |   |   |   | 0 |   |   |   |   | 0 |   |   |
9 |   |   |   |   | X |   | X |   |   |   |   |
10 | 0 |   |   |   |   | 0 |   |   |   |   | X |

Kierian plays with the blue cross

Which pawn do you want to move ?
Please enter the x position of the pawn that you want to move
0
Please enter the y position of the pawn that you want to move
5
You can see the possible square from this pawn :
(3 ; 5)
(0 ; 2)
(0 ; 8)

Please, enter the final position of the selected pawn
Please enter the x position of the final position of the pawn
3
Please enter the y position of the final position of the pawn
5

```

Par exemple, ci-dessus, je déplace le pion de (0 ; 5) en (3 ; 5).

Le programme se termine lorsqu'une chaîne est détectée. Le logiciel affichera alors le nom du gagnant et son score.

À tout moment vous pourrez arrêter la partie en cours et la sauvegarder pour la reprendre plus tard en écrivant « Exit » à un entre-deux tours.

### B. Nouveau match

Tout d'abord, qu'est-ce qu'un match dans le jeu Zen l'Initié ?

Un match correspond à la création de plusieurs manches/parties de Zen l'Initié et le gagnant sera le premier à atteindre sept points.

Pour lancer un match, il vous suffit d'écrire « New match ».

```
WelcomePage/Play

- New game
- New match
- Saved game
- Saved match
- Tutorial
- Return

Please write the name of the submenu that you want to visit :
New match
```

Une fois que vous avez sélectionné ce sous menu, vous devrez choisir le nombre de joueur. Ecrivez « One » pour un joueur, « Two » pour deux joueurs.

Selon le nombre de joueur, le logiciel va vous demander d'écrire le nom de.s joueur.s.

Une fois le nom des joueurs écrit, le match va se lancer et vous trouverez une page identique à celle-ci-dessous.

```
Welcome in this new match. The goal here is to have seven points before your opponent. The point are
count with the pawn of the looser. We count the number of pawns outside the main chain and we add it to
your score.
Good luck.
Good luck for this new game !
Kierian has the blue pawn with the cross
Pierre has the green pawn with the circle

  | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
--|---|
0 | X |   |   |   |   | 0 |   |   |   | 0 |
1 |   |   |   |   | X |   | X |   |   |   |
2 |   |   |   | 0 |   |   |   | 0 |   |   |
3 |   |   | X |   |   |   |   |   | X |   |
4 |   | 0 |   |   |   |   |   |   |   | 0 |
5 | X |   |   |   |   | Z |   |   |   | X |
6 |   | 0 |   |   |   |   |   |   |   | 0 |
7 |   |   | X |   |   |   |   |   | X |   |
8 |   |   |   | 0 |   |   |   | 0 |   |   |
9 |   |   |   |   | X |   | X |   |   |   |
10| 0 |   |   |   |   | 0 |   |   |   | X |
--|---|
Kierian plays with the blue cross

Which pawn do you want to move ?
Please enter the x position of the pawn that you want to move
```

Si vous avez très problèmes avec le déplacement des pions, je vous conseille de vous référer au point précédent.

A chaque fin de manche, le score s'affichera et le logiciel s'arrêtera au moment où un des joueurs atteindra sept points.

À tout moment, vous pourrez arrêter le jeu à un entre-deux tours ou à la fin d'une manche en écrivant « Exit », le match sera sauvegardé et s'il y avait une manche en cours, elle sera aussi enregistrée et reprise plus tard. Cependant, **attention**, il est impossible d'enregistrer dans un match deux fois la même manche. Par exemple, vous commencez une manche et vous décidez de la sauvegarder pour la reprendre plus tard ; vous reprenez cette manche, et vous décidez encore de quitter cette même manche alors la manche ne pourra pas enregistrer la progression de cette manche. En revanche, vous pourrez enregistrer plusieurs fois un match, pourvu que les manches soient différentes.

#### 4) Les parties et matchs sauvegardés

##### A. Partie sauvegardée

Pour lancer le menu des parties sauvegardées, il vous suffit d'écrire « Saved game ».

```
WelcomePage/Play
- New game
- New match
- Saved game
- Saved match
- Tutorial
- Return

Please write the name of the submenu that you want to visit :
Saved game
```

Une fois que vous avez sélectionné ce menu, vous arriverez sur la page ci-dessous.

```
WelcomePage/Play/SavedGame

Bellow, you can see every saved game that you can continue

- saved_game0.txt
- Return
Would you like to continue or delete a saved game ?
If you want to return to the play menu write "Return" else write the entire name of the file
```

Vous arriverez sur une page sensiblement identique, le nombre de partie enregistrées peut changer. Ici, il n'y en a qu'un.

Pour quitter ce menu et revenir en arrière, il vous suffit d'écrire « Return » :

```
WelcomePage/Play/SavedGame

Bellow, you can see every saved game that you can continue

- saved_game0.txt
- Return
Would you like to continue or delete a saved game ?
If you want to return to the play menu write "Return" else write the entire name of the file
Return
```

Pour continuer une partie, il vous suffit de recopier son nom. Par exemple :

```
WelcomePage/Play/SavedGame

Bellow, you can see every saved game that you can continue

- saved_game0.txt
- Return
Would you like to continue or delete a saved game ?
If you want to return to the play menu write "Return" else write the entire name of the file
saved_game0.txt
```

Une fois que vous aurez choisi une partie, vous pourrez la reprendre.

Vous pourrez réenregistrer la partie pour la reprendre plus tard autant que vous le voudrez.

### *B. Les matchs enregistrés*

Pour lancer le menu des parties sauvegardées, il vous suffit d'écrire « Saved match ».

```
WelcomePage/Play

- New game
- New match
- Saved game
- Saved match
- Tutorial
- Return

Please write the name of the submenu that you want to visit :
Saved match
```

Une fois que vous avez sélectionné ce menu, vous arriverez sur la page ci-dessous.

```
WelcomePage/Play/SavedMatch

Bellow, you can see every saved match that you can continue

- saved_match0.txt
- Return
Would you like to continue or delete a saved game ?
If you want to return to the play menu write "Return" else write the entire name of the file
```

Vous arriverez sur une page sensiblement identique, le nombre de match enregistré peut changer. Ici, il n'y en a qu'un.

Pour quitter ce menu et revenir en arrière, il vous suffit d'écrire « Return » :

```
WelcomePage/Play/SavedMatch

Bellow, you can see every saved match that you can continue

- saved_match0.txt
- Return
Would you like to continue or delete a saved game ?
If you want to return to the play menu write "Return" else write the entire name of the file
Return
```

Pour continuer un match, il vous suffit de recopier son nom. Par exemple :

```
WelcomePage/Play/SavedMatch  
  
Bellow, you can see every saved match that you can continue  
  
- saved_match0.txt  
- Return  
Would you like to continue or delete a saved game ?  
If you want to return to the play menu write "Return" else write the entire name of the file  
saved_match0.txt
```

Une fois que vous aurez choisi un match, vous pourrez le reprendre.

À tout moment, vous pourrez arrêter le jeu en écrivant à un entre-deux tours ou à la fin d'une manche en écrivant « Exit », le match sera sauvegardé et s'il y avait une manche en cours, elle sera aussi enregistrée et reprise plus tard. Cependant, **attention**, il est impossible d'enregistrer dans un match deux fois la même manche. Par exemple, vous commencez une manche et vous décidez de la sauvegarder pour la reprendre plus tard ; vous reprenez cette manche, et vous décidez encore de quitter cette même manche alors la manche ne pourra pas enregistrer la progression de cette manche. En revanche, vous pourrez enregistrer plusieurs fois un match, pourvu que les manches soient différentes.

#### 5) Le tutoriel

Pour lancer le tutoriel, il vous suffit d'écrire « Tutorial » dans la page « Play ».

```
WelcomePage/Play  
  
- New game  
- New match  
- Saved game  
- Saved match  
- Tutorial  
- Return  
  
Please write the name of the submenu that you want to visit :  
Tutorial
```

Une fois que vous aurez sélectionné le tutoriel vous arriverez sur cette page ci-dessous.

[illegible]

Il vous suffira ensuite de suivre les instructions, par exemple, appuyez sur la touche entrée pour continuer ou rentrer des valeurs précises.

A la fin du tutoriel, vous retournerez sur la page « Play ».