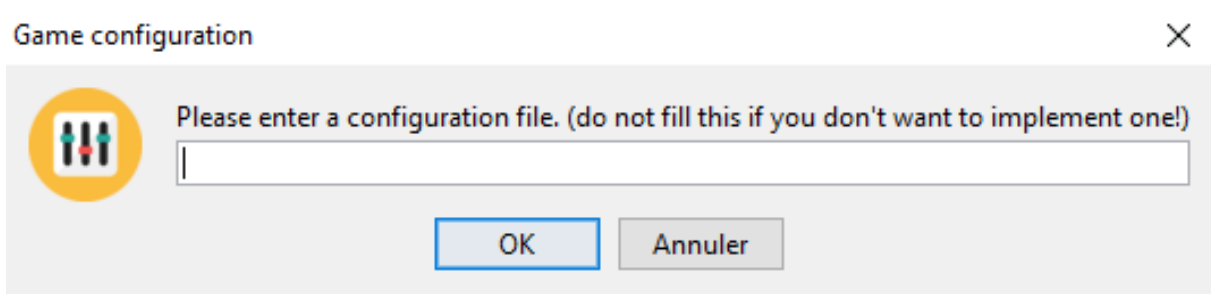
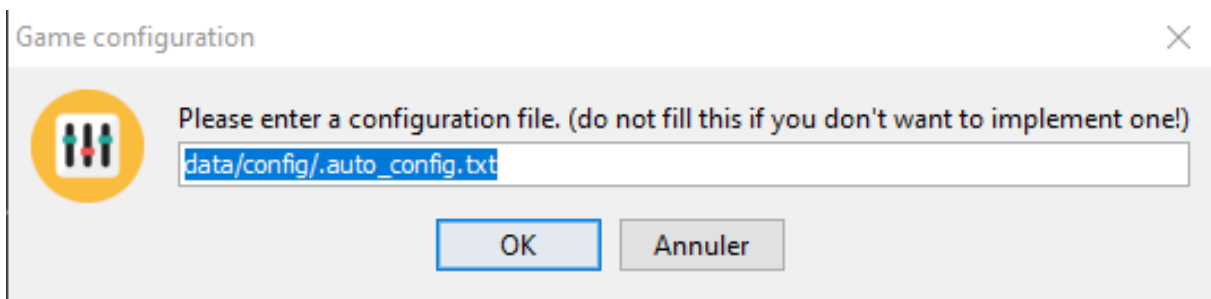


## Quoridor – Manuel utilisateur

### VERSION TERMINAL

Vous avez choisi la version Terminal du programme Quoridor.jar. Voici les différentes options qui s'offrent à vous :

- Charger une sauvegarde ou non. S'il s'agit de votre première partie, inutile de cliquer sur oui, sinon, vous pouvez charger une sauvegarde.
- Le programme vous demande de charger un fichier de configuration : deux cas possibles, rentrer « data/config/.auto\_config.txt » pour un fichier déjà prérempli, laisser la case vide si vous voulez paramétrer vous-même la partie.



**Dans le cas d'une configuration manuelle,** vous allez choisir de façon succincte les paramètres de la partie entre plusieurs choix, les voici :

- Le type de partie : NORMAL ou TOURNAMENT. Le mode TOURNAMENT rajoute un chronomètre à chaque joueur pour jouer leur tour.
- Le mode de la partie : HH, AH ou AA. Vous choisissez ici si vous voulez que deux Humains s'affrontent, un Humain et un AutoPlayer ou bien deux AutoPlayer.
- La difficulté de l'AutoPlayer entre 1 et 2.
- La durée d'un tour en mode TOURNAMENT.

## **LA PARTIE SE LANCE !**

A chaque tour, vous pouvez choisir de sauvegarder la partie. Pour cela, entrez-« Y » au clavier, sinon, entrez « N ». Selon le mode que vous avez choisi, une fenêtre de dialogue s'ouvre et vous demande l'action que vous voulez faire : MOVE ou PLACE A WALL.

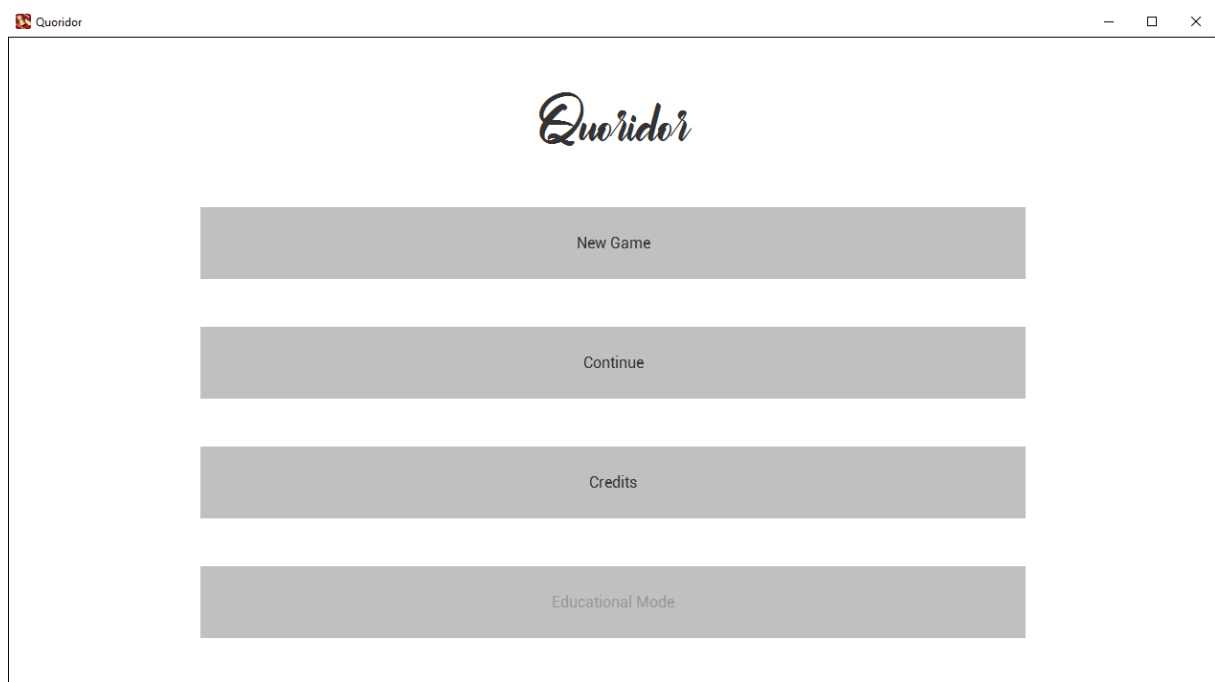
Si vous voulez que votre pion se dépasse dans une direction particulière, cliquez sur MOVE.

Si vous voulez placer un mur, cliquez sur PLACE A WALL et rentrez les coordonnées du mur.

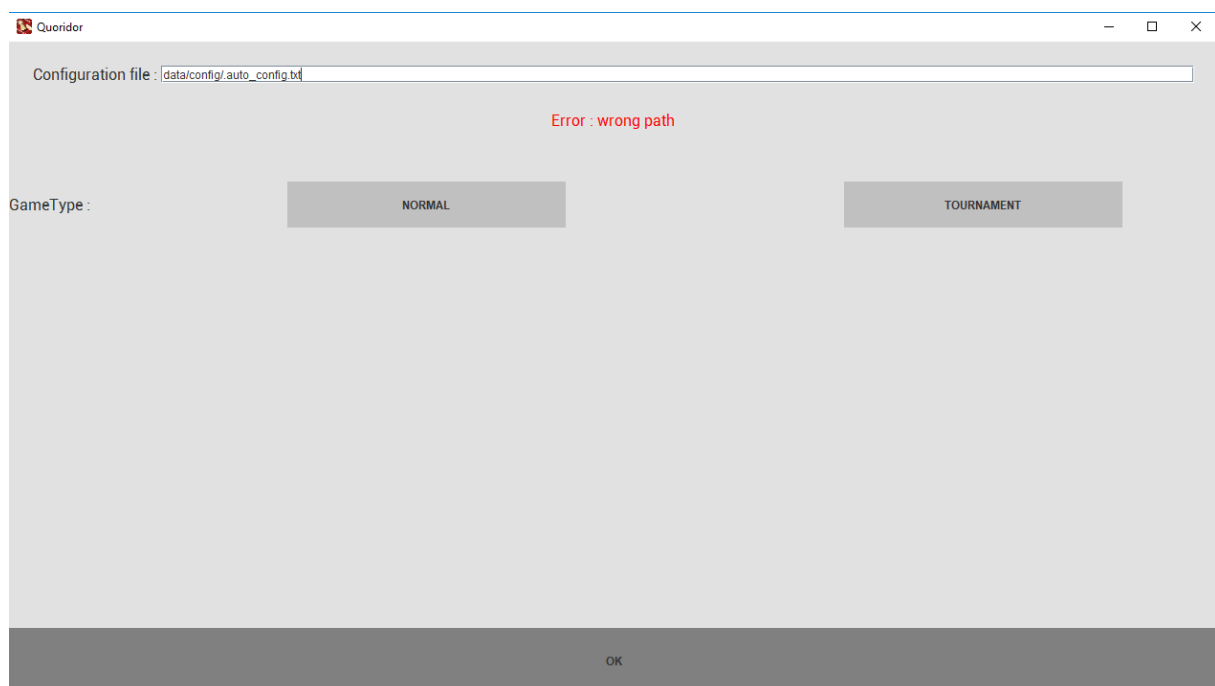
Le tour est joué, le programme passe au joueur suivant.

Pour finir la partie, atteignez la ligne de départ de l'adversaire en premier !

## VERSION GRAPHIQUE

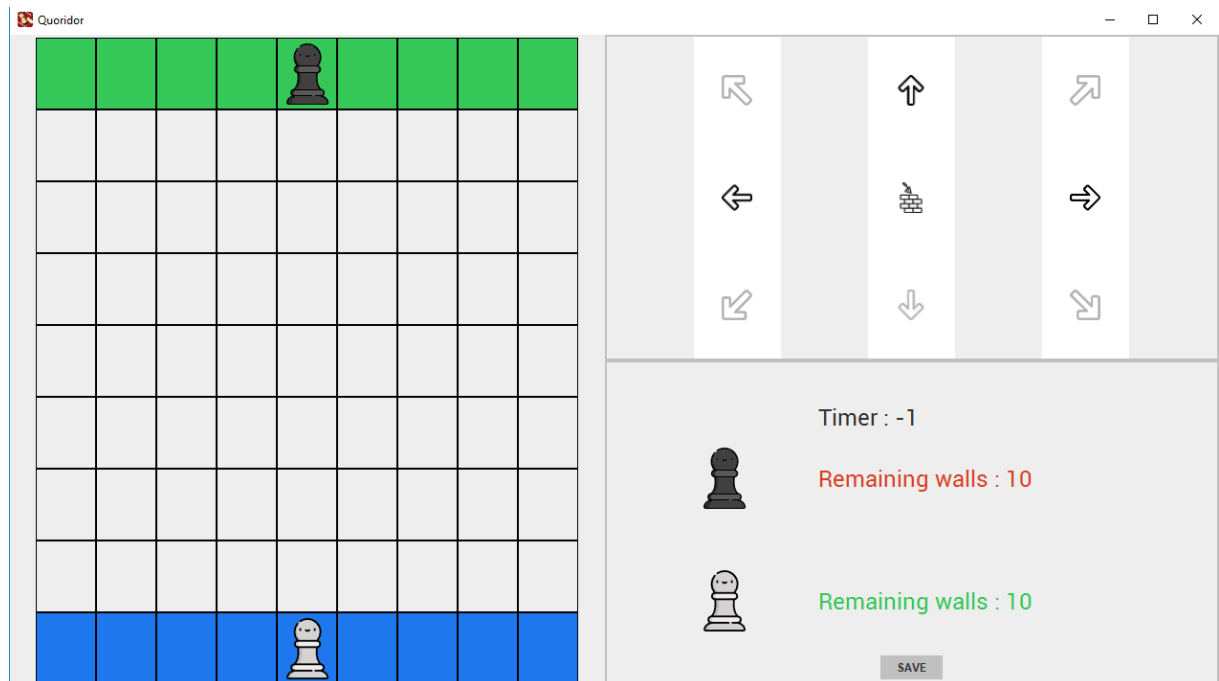


Pour lancer une partie, cliquez sur « New Game ». Pour charger une ancienne partie, cliquez sur « Continue ».

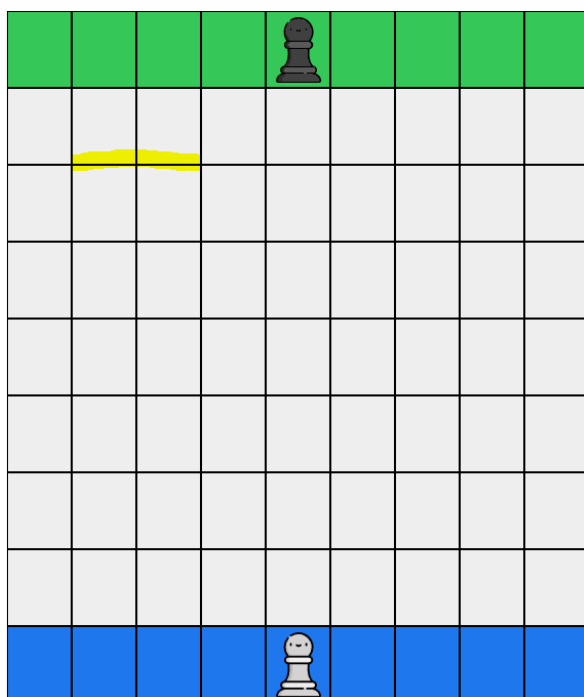


Vous pouvez utiliser la configuration automatique, ou cliquer sur les boutons pour définir votre propre configuration. Une fois que vous êtes prêt, cliquez sur « OK ».

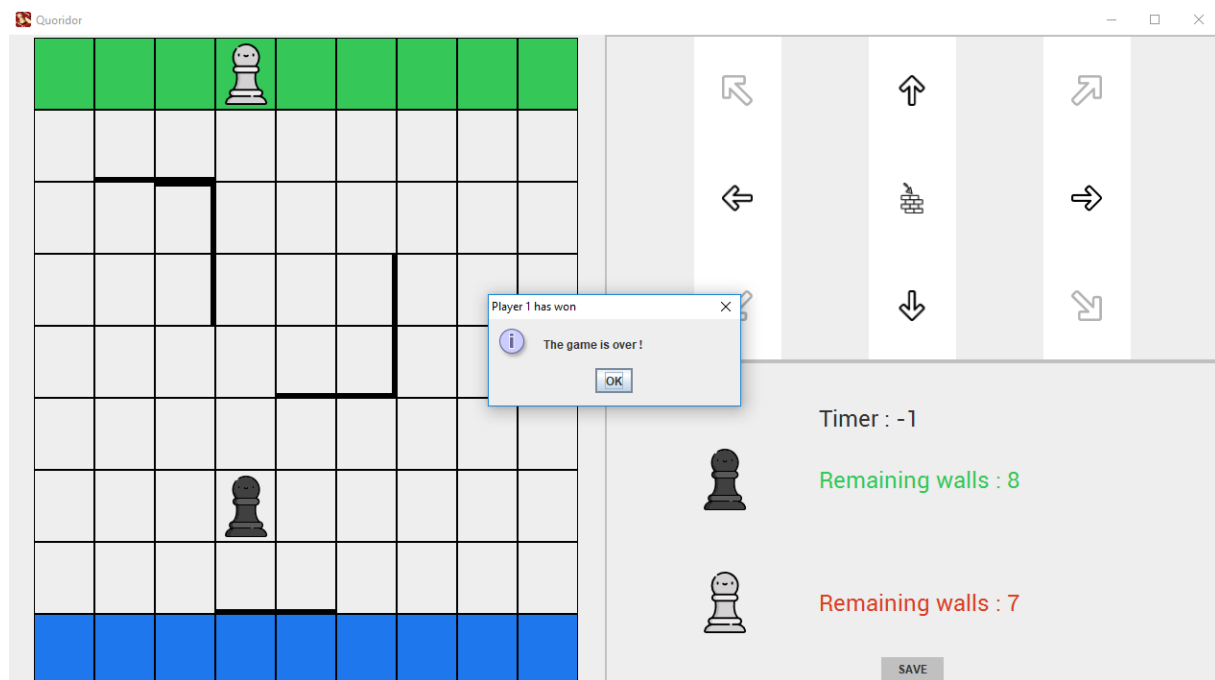
## LA PARTIE SE LANCE !



Le joueur qui doit jouer apparaît en vert sur l'écran du bas à droite. Il peut choisir entre trois directions et placer un mur. Si vous décidez de placer un mur, rentrez simplement les coordonnées de départ et de fin du mur. Attention, les côtés du carré ne comptent pas si vous voulez placer un mur à l'endroit comme indiqué ci-dessous, vous devrez rentrer :  $X = 1$  ;  $Y = 1$  ;  $X2 = 1$  ;  $Y2 = 2$ .



Le joueur qui arrive du côté de la ligne de départ de son adversaire en premier gagne la partie.



Vous pouvez décider de revenir au menu ou de quitter le jeu.



Une capture d'écran de votre victoire (ou de votre défaite...) est enregistrée à l'emplacement indiqué.