

MANUAL D'USUARI

JOC CARCASSONNE


**Universitat
de Girona**


**JAVIER MUÑOZ
MARC GRAU
TENG LIU**

INDEX

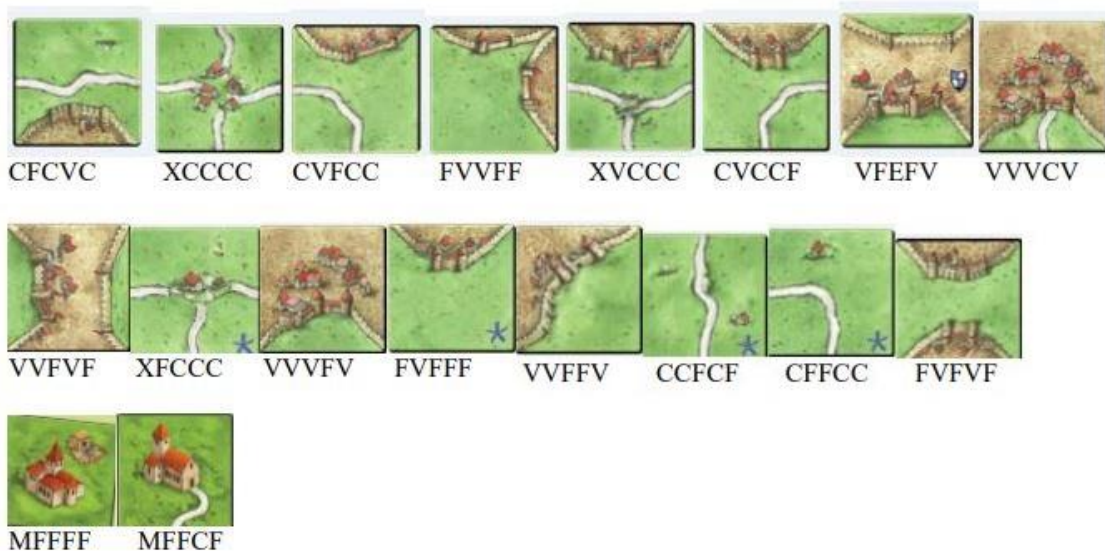
Fitxer d'entrada.....	Pag 2.
Entrada del fitxer en la Interficie.....	Pag 3.
Interficie general.....	Pag 4.
Colocació de Fitxa.....	Pag 5.
Colocació de Seguidor.....	Pag 6.
Jugar amb jugadors CPU.....	Pag 7.
Finalització del Joc.....	Pag 8.

Fitxer d'entrada

Per establir la configuració que l'usuari col·locarà en el joc cal que primer es configuri un fitxer d'entrada, aquest fitxer d'entrada ha de tenir aquesta estructura;

1	nombre_jugadors 4	Nº de jugadors de la partida (de 2 a 4)
2	jugadors_cpu 2 3 4	Jugadors que son cpu
3	rajoles	Diu que les següents línies fins a # seran rajoles per la baralla.
4	CFCVC 7	Fitxes que hi apareixeran a la baralla
5	XCCCC 4	
6	MFFFF 2	
7	VVFFV 6	
8	MFFCF 2	Final de les rajoles
9	#	
10	rajola_inicial VVFFV	Rajola inicial que es posarà en el tauler
11	camperols si	Si hi haurà control de camperols

Les rajoles disponibles que admet el programa son:

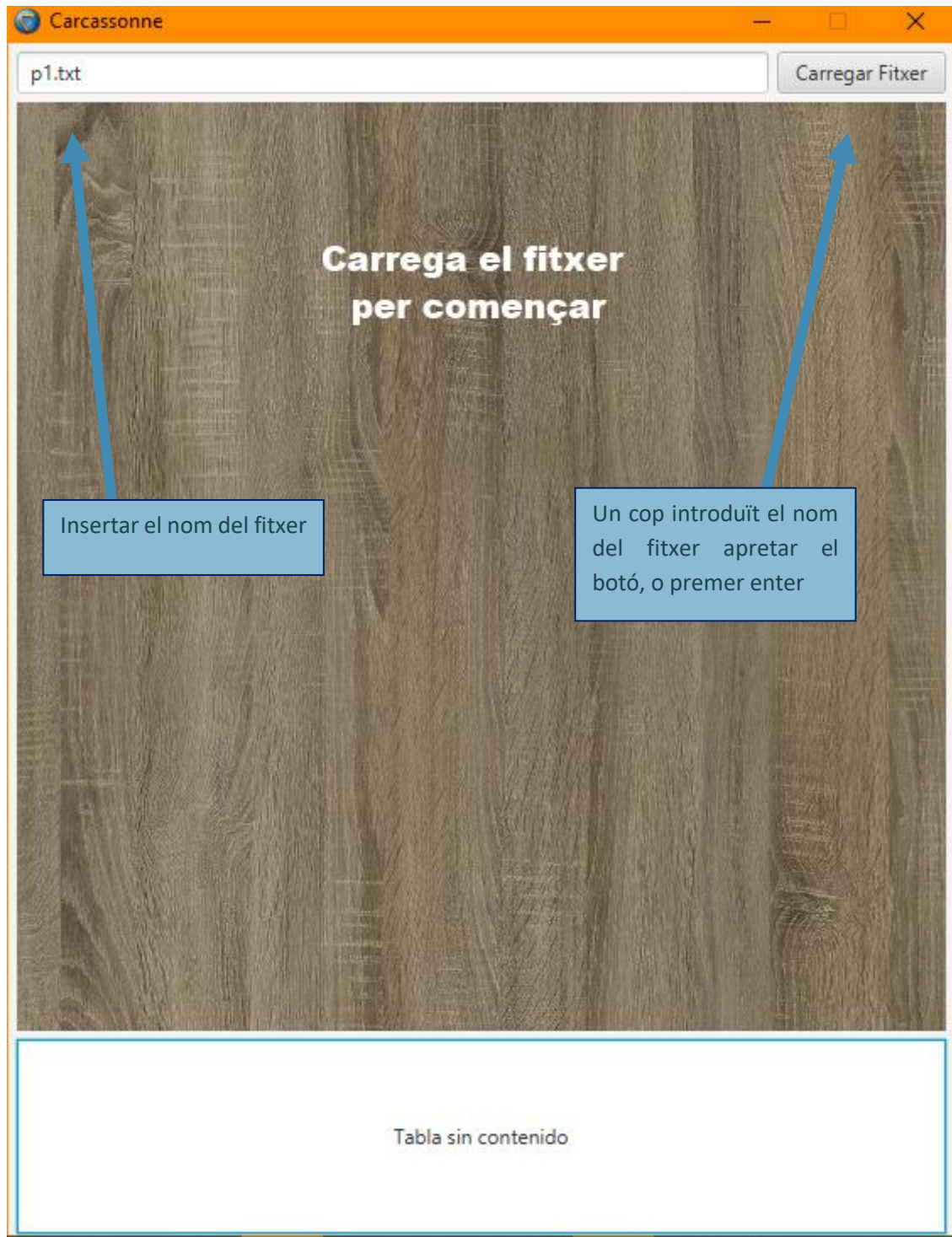


CFCVC XCCCC CVFCC FVVFF XVCCC CVCCF VFEFV VVVCV VVFFV XFCCC VVVFV FVFFF
VVFFV CCFCF CFFCC FVFFV MFFFF MFFCF

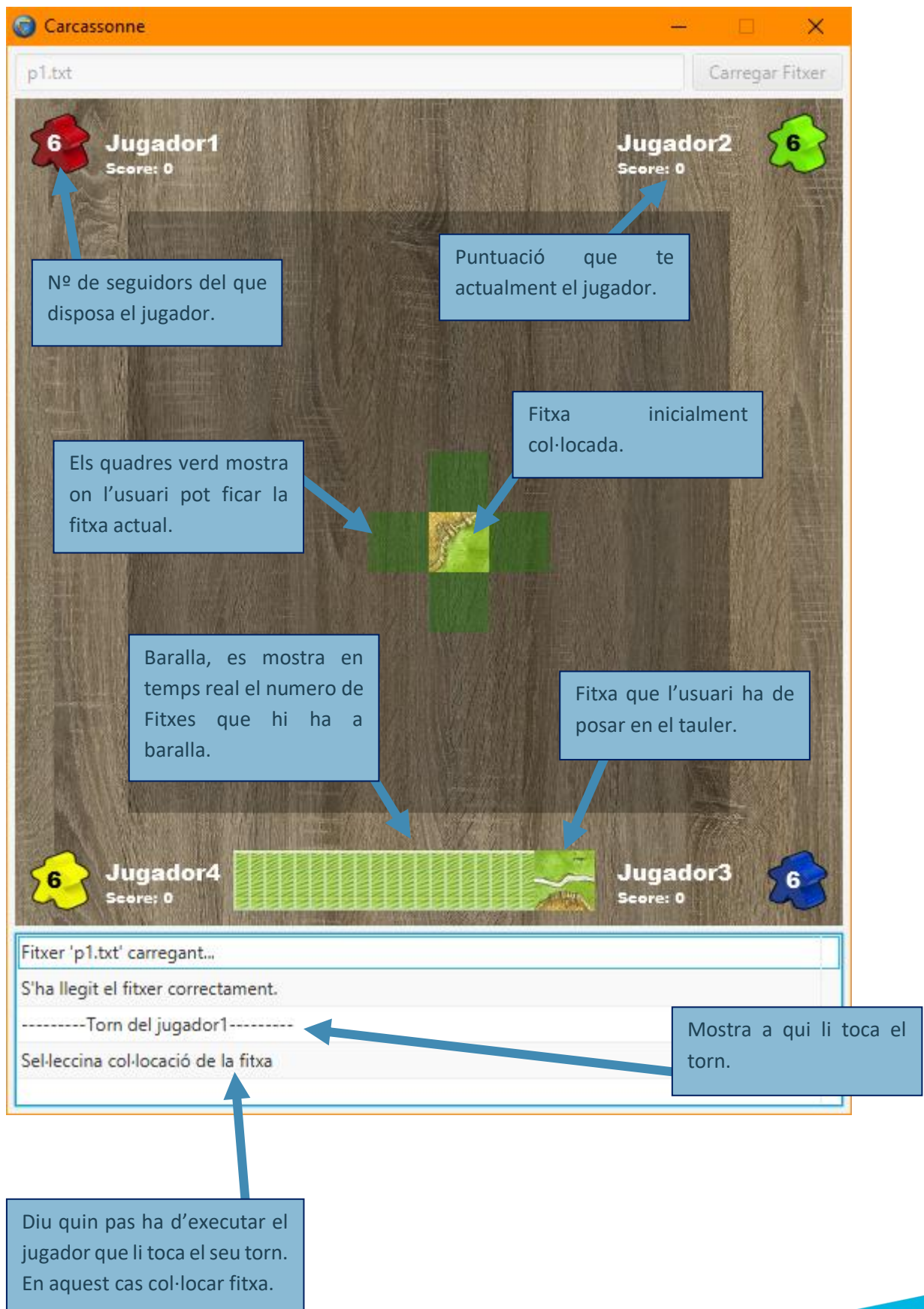
Entrada del fitxer en la Interfície

Al executar el programa lo primer que sortirà es que s'entri el fitxer d'entrada amb el format especificat en el apartat anterior.

S'ha d'introduir el nom del fitxer i seguidament prémer el botó de Carregar Fitxer o enter.



Interfície general



Colocació de Fitxa

Un cop seleccionat la localització de fitxa si hi ha més d'una rotació disponible on es pot ficar la fitxa, la interfície donarà les opcions de quina rotació l'usuari vol posicionar la fitxa al tauler, si només encaixa d'una manera el ficarà directament.

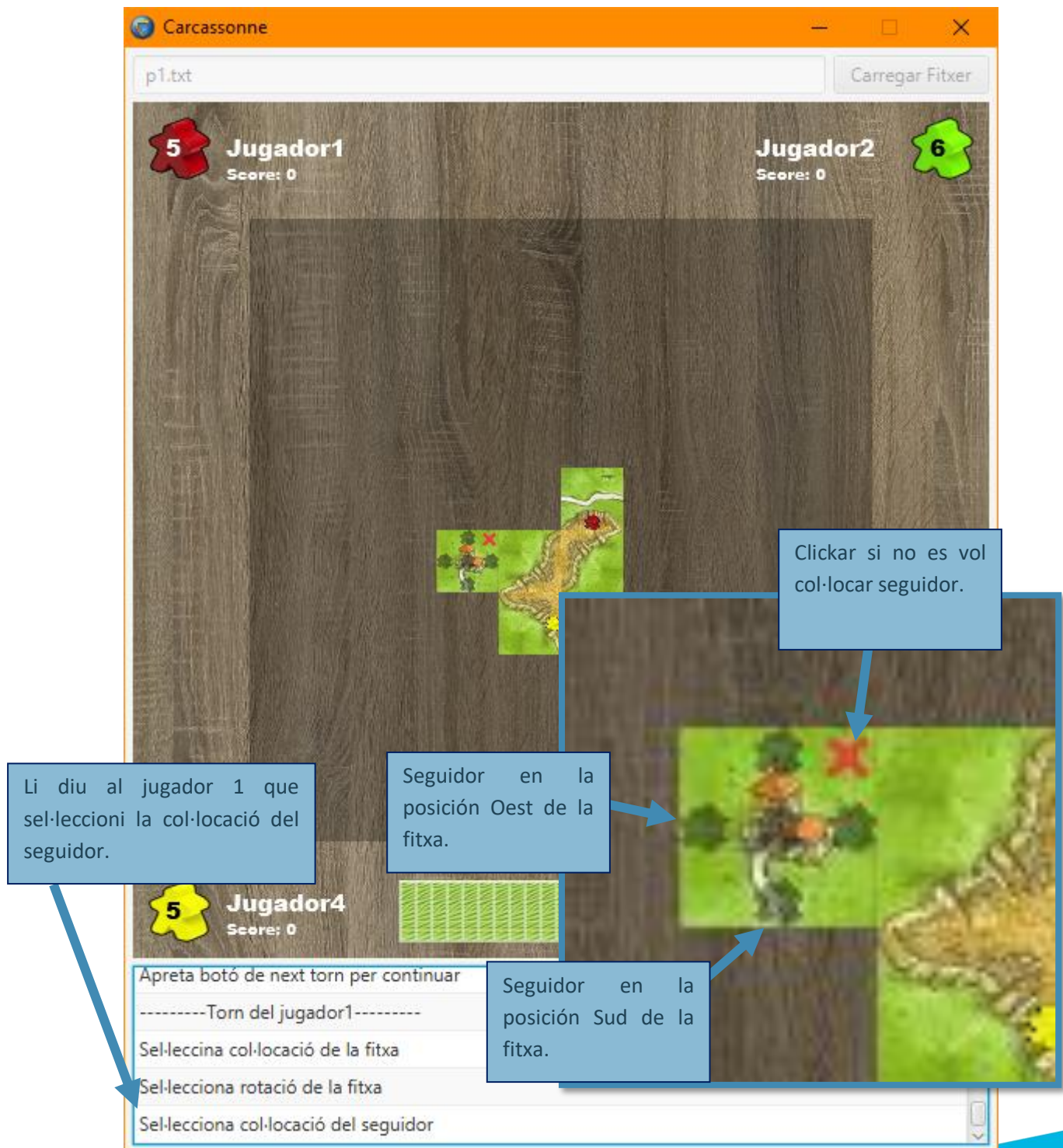
L'usuari haurà de clicar a l'esquerra en quina rotació vol col·locar-la.



Col·locació de Seguidor

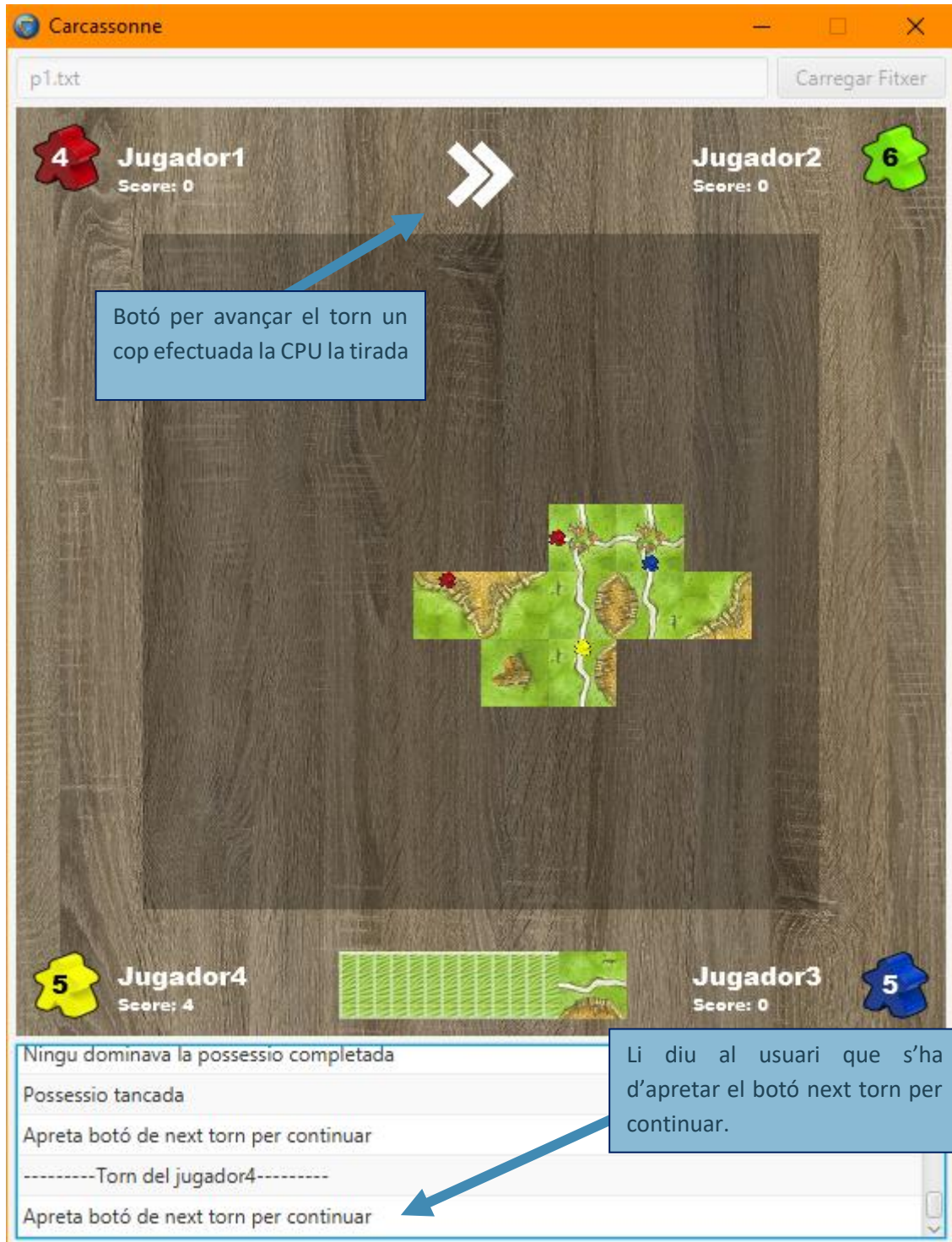
Si el Jugador que esta efectuant el torn té seguidors per col·locar la interfície li preguntarà on vol col·locar el seguidor.

Si no es vol col·locar seguidor s'haurà de clicar la creu vermella, si es vol col·locar seguidor s'ha de clicar una de les opcions que l'interfície et dona.
La interfície només dona opcions a posicions correctes, no es pot col·locar malament.



Jugar amb jugadors CPU

Si s'està jugant amb jugadors CPU el jugador no controlable farà la seva tirada automàticament, i després de cada tirada del jugador CPU es pausarà el joc per entendre que ha fet aquest usuari, i per continuar al següent torn s'haurà d'apretar el botó que apareix en el centre a dalt per continuar amb el joc.



Finalització del Joc

Un cop la baralla s'hagi quedat sense Fitxes o no es pugui col·locar més fitxa al tauler, el joc haurà finalitzat.

Quan el Joc finalitza a pantalla surt el jugador guanyador i els punts que ha tingut, també es mostra un ranking de tots els jugadors i els punts que aquets ha generat.

The screenshot shows the end screen of the Carcassonne game. The window title is "Carcassonne". The interface features a large trophy in the center with the word "WINNER" on a banner across it. Above the trophy, the word "Congratulations" is written in a large, stylized font. The trophy itself has "PUNTS 11" on its upper part and "JUGADOR/S 1,4" on its base. The background is decorated with many colorful stars and confetti. At the top, there are four player icons labeled "Jugador1", "Jugador2", "Jugador3", and "Jugador4" with their respective scores. A ranking table at the bottom lists the players and their scores. Three blue callout boxes provide additional information: one points to the "PUNTS 11" on the trophy, another points to the "JUGADOR/S 1,4" on the trophy base, and a third points to the ranking table.

Carregar Fitxer

2 Jugador1 Score: 11

Jugador2 Score: 4

5

Congratulations

PUNTS 11

WINNER

JUGADOR/S 1,4

4 Jugador3 Score: 7

Jugador4 Score: 11

Ranking de puntuació

Puntuació	
Jugador1	-> 11 punts
Jugador2	-> 4 punts
Jugador3	-> 7 punts
Jugador4	-> 11 punts