



ARCANOR

MANUEL UTILISATEUR

Table des matières

I.	Introduction.....	3
II.	Jouer en mode console	4
III.	Jouer en mode graphique	7

I. Introduction

Ce manuel a pour objectif d'expliquer le fonctionnement du jeu Arcanor en version logicielle. Il permettra d'expliquer comment jouer que ce soit en mode graphique ou en mode console.

Tout d'abord, voici un rappel des règles du jeu :

But du jeu :

Etre le premier à réaliser 12 points au minimum en amenant ses pièces sur la ligne de départ adverse.

Présentation du jeu :

Chaque joueur dispose de 12 pièces en 4 tailles différentes (soit 3 pièces de chaque).

- Les pions de taille 4 valent 1 points
- Les pions de taille 3 valent 2 points
- Les pions de taille 2 valent 3 points
- Les pions de taille 1 valent 4 points

Les pions peuvent s'emboîter. Cela permet de cacher des pièces ou d'éliminer celles de son adversaire.

Déroulement de la partie:

A tour de rôle, les joueurs peuvent déplacer leurs pièces comme ils le souhaitent (diagonales, avant, arrière). Ils peuvent libérer leurs pièces ou en manger une autre s'ils n'en ont pas déjà mangé. Seulement, une pièce de taille 4 ne peut manger qu'une pièce de taille 3, une pièce de taille 3 ne peut manger qu'une pièce de taille 2 etc.

Il est interdit de manger ses propres pièces en dehors du schéma de départ, ainsi que de soulever la pièce de l'adversaire.

Il est possible de soulever ses propres pièces mais l'adversaire doit pouvoir voir si la pièce concernée est vide ou pleine.

Lancer le jeu :

Pour lancer le jeu, il suffit de lancer le fichier jar disponible dans le dossier jar et de suivre ce qui est écrit, ou de lire ce qui suit dans ce manuel.

II. Jouer en mode console

Sur la console, taper la commande « ant run » dans le répertoire ws.

Cet écran s’affiche alors :

```
[java] Lancement d'une fantastique partie d'Arcanor !
[java]
[java] Voulez vous jouer avec l'interface graphique active ? (oui/non)
```

Vous pouvez alors taper non si vous souhaitez toujours jouer en mode console.

NB : ne vous étonnez pas, les entrées clavier ne sont pas visibles quand vous tapez, mais cela le prends bien en compte.

Tapez donc non et appuyez sur entrée à chaque fois que vous souhaitez valider votre saisie.

```
[java] <3 Arcanor <3
[java]      (1.) Nouvelle partie
[java]      (2.) Charger
[java]      (3.) Quitter
[java] Saisissez votre choix :
```

L’écran se modifie donc pour celui ci-dessus. Choisissez ce que vous souhaitez faire et entrez le chiffre correspondant.

Choix 1 : Nouvelle Partie	Choix 2 : Charger une partie
<pre>[java] Saisir nom du joueur 1 : [java] [java] Jouer contre un IA ?(o/n) [java] Veuillez saisir une entree correcte [java] [java] Saisir nom du joueur 2 :</pre> <p>Cette suite de demande de saisie s’affiche alors. Saisissez simplement ce que vous souhaitez.</p>	<pre>[java] Veuillez entrer le nom de votre sauvegarde</pre> <p>Entrez simplement le nom de la partie que vous souhaitez charger. <i>NB : si le fichier n’est pas trouvé, le menu s’affiche à nouveau.</i></p>

Un petit rappel des règles apparait alors :

```
Tutoriel Arcanor (mode console)

Vous verrez sur ce plateau des cases vides et des cases contenant des sequences de caractere, comme par exemple "t1nomJo
ueur(2)".
- t1 correspond a la taille du pion : t1 <=> taille 1, t2 <=> taille 2, etc...
- nomJoueur correspond au joueur auquel appartient le pion.
- (2) correspond au numero du pion. Numero que vous aurez a entrer lorsque votre tour arrivera.

Ensuite, il vous sera demande de choisir le mouvement que vous souhaitez effectuer (mouvement numerote de 0 a 7).

Enfin, vous devrez choisir si vous souhaitez liberer un pion qui se trouve sous celui que vous avez choisi.

Pour gagner, il vous suffit d'amener suffisamment de pion sur la ligne ennemie pour totaliser 12 points. Un pion de taille
e 4 correspond a 1 point, un de taille 3 a 2 points,...
```

Il restera afficher pendant 30 secs. Il n'y a aucune action à effectuer pendant ce temps.

Le plateau s'affiche alors tout seul comme ceci :

```
== Debut de partie ==
Le joueur 1 dispose des pions 1 a 12 et le joueur 2 des pions 13 a 24.
t2mae(2)|      |      |      |      |      |t4sim(14)|

- - - - -
t4mae(4)|      |      |      |      |      |t2sim(16)|

- - - - -
      |      |      |      |      |      |      |
- - - - -
t2mae(6)|      |      |      |      |      |t4sim(18)|

- - - - -
t4mae(8)|      |      |      |      |      |t2sim(20)|

- - - - -
      |      |      |      |      |      |      |
- - - - -
t2mae(10)|     |      |      |      |      |t4sim(22)|

- - - - -
t4mae(12)|     |      |      |      |      |t2sim(24)|

- - - - -
C'est au tour de mae

Veuillez choisir le pion que vous souhaitez deplacer.
```

T2 correspond à la taille du pion cité dans l'introduction. Ensuite il s'agit du nom du joueur a qui appartient le pion, et enfin le chiffre entre parenthèses correspond au numéro du pion. C'est ce numéro qu'il faut écrire après « Veuillez choisir le pion que vous souhaitez déplacer ».

La personne qui commence est écrite en bas du plateau. Choisissez le pion que vous voulez déplacer.

```
Voulez vous reveler ce qui se trouve sous votre pion ? (o/n)
```

Ensuite vous pouvez choisir si vous voulez voir s'il y a un pion situé sous votre pièce en entrant « o » ou « n ».

```
|      0|      1|      2|
|      7|      Pion|  3|
|      6|      5|      4
Saisir le numero correspondant au dÃ©placement choisi :
```

Suite à votre réponse, un petit schéma s'affiche. En fonction du déplacement que vous souhaitez faire, tapez le chiffre correspondant. (ex : pour aller tout droit tapez sur 3)

La question suivante s'affiche alors :

```
Voulez vous liberer le pion situe sous celui que vous deplacez ? (o/n)
```

Vous pouvez choisir de libérer le pion situé sous le vôtre (cette question s'affiche même si vous n'avez rien sous votre pion et vous pouvez répondre « o » même s'il n'y a rien en dessous).

Le plateau s'affiche à nouveau avec le déplacement des pions mis à jour. Viens alors la question :

```
Voulez vous sauvegarder la partie ? (o/n)
```

Si vous souhaitez quitter la partie, faites « o ». Entrez le nom de sauvegarde que vous souhaitez:

```
Entrer le nom de votre fichier
sauvegarde

Partie sauvegardee avec succes. Nous esperons vous revoir bientot !
```

Ainsi lors du prochain lancement, tapez le nom de sauvegarde après avoir sélectionné « charger » dans le menu, et votre partie reprendra où vous vous étiez arrêtés.

Si vous ne sauvegardez pas, la main passera au deuxième joueur, et le tour se déroulera comme précédemment.

Vous pouvez continuer la partie jusqu'à ce que le meilleur gagne !

III. Jouer en mode graphique

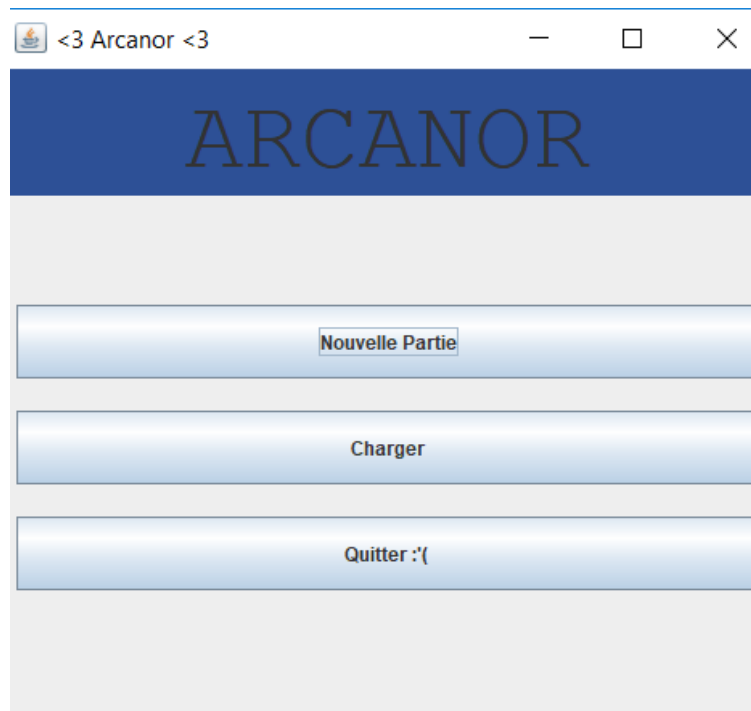
Sur la console, taper la commande « ant run » dans le répertoire ws.

Cet écran s'affiche alors :

```
Lancement d'une fantastique partie d'Arcanor !  
Voulez vous jouer avec l'interface graphique active ? (oui/non)  
oui
```

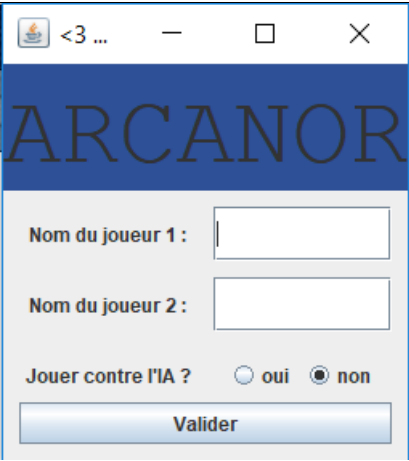
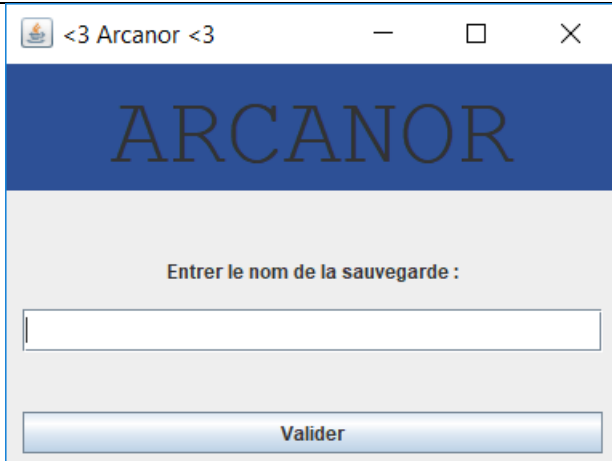
Vous pouvez alors taper oui si vous souhaitez toujours jouer en mode graphique.

Le jeu se lance et cette interface apparait alors :




Cliquez sur votre choix.

NB : une partie sauvegarder en mode console ne peut pas être chargé en mode graphique

Choix 1 : Nouvelle Partie	Choix 2 : Charger une partie
 <p>Entrez le nom des joueurs et votre choix de jouer contre l'IA ou non.</p>	 <p>Vous n'avez qu'à entrer le nom que vous avez donné à une précédente sauvegarde. Si vous vous trompez, vous revenez sur la fenêtre de menu.</p>

Lorsque vous cliquez sur « valider », cette interface apparaît alors :

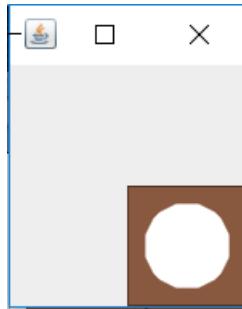


Cette partie oppose Maë a Simon.
C'est au tour de Maë de jouer !

Pour jouer c'est très simple :

- 1) Cliquez sur le pion que vous souhaitez déplacer
- 2) Cliquez sur la flèche correspondant au déplacement choisi
- 3) Cocher la case libérer un pion si vous souhaitez laisser le pion situé sous le votre
- 4) Valider votre sélection

NB : si vous souhaitez voir quel pion est sous un pion, cliquez sur le pion voulu, puis sur « Révéler ce que contient le pion sélectionné ». Une fenêtre s'affiche alors avec le pion situé sous celui sélectionné :



Vous n'avez qu'à fermer la fenêtre lorsque les deux joueurs ont vu le pion.

Lorsque vous cliquez sur « valider », la main passera au deuxième joueur, et le tour se déroulera comme précédemment.

Vous pouvez continuer la partie jusqu'à ce que le meilleur gagne !

Lorsque vous souhaitez quitter la partie, vous avez deux options : sauvegarder ou non.

Si vous souhaitez ne pas sauvegarder allez simplement sur le bouton « Quitter ».

Si vous souhaitez sauvegarder, notez le nom de votre sauvegarde dans la case ci-dessous :

Chemin de la sauvegarde	Sauvegarder
-------------------------	-------------

Et cliquez sur Sauvegarder. Vous pouvez ensuite cliquer sur « Quitter ». Si vous allez dans « Charger » la prochaine fois, tapez simplement le nom de votre sauvegarde.

Bon jeu !

© Comme toute œuvre, la reproduction même partielle de ce document, est protégée par le droit d'auteur. En particulier, en dehors d'une autorisation explicite écrite, son utilisation dans le cadre d'une formation lucrative est une fraude. En revanche, l'auteur répondra favorablement à toutes demandes d'un usage public et libre, donc à but non lucratif et sans publicité. Dans tous les cas, vous devez obtenir une autorisation écrite de l'auteur avant toute reproduction de cette œuvre. Cette mention est indissociable du document. Les extraits autorisés de l'œuvre font apparaître une mention ainsi que le nom des auteurs.