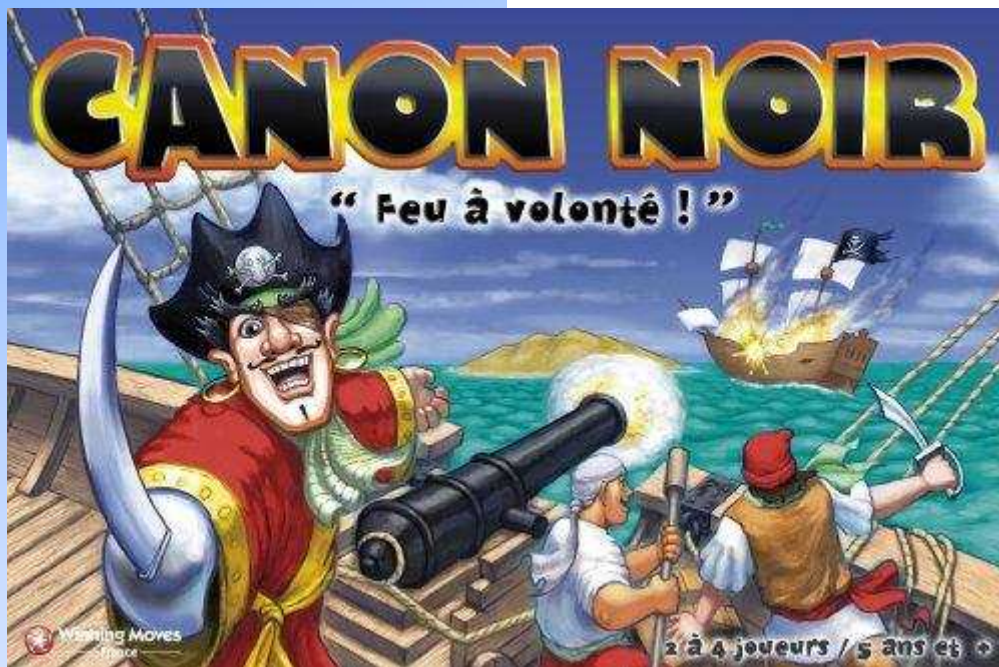


« Canon Noir »



Manuel Utilisateur

4^{ème} année

Département Informatique

INSA Rennes

CANON NOIR : LA CHASSE AUX TRESORS !

TABLE DES MATIERES

I.	INTRODUCTION	3
II.	DESCRIPTION	4
1.	Le Menu	4
a)	Fichier	4
b)	Aide	4
2.	La carte	5
a)	Case Normale	5
b)	Case Trésor	5
c)	Case Canon	5
d)	Case Port	5
e)	Case île	5
3.	La barre d'information latérale	6
4.	Le Bandeau inférieur	6
III.	LES OBJETS DU JEU	6
1.	Les bateaux	6
a)	Caravelle	6
b)	Frégate	6
c)	Radeau	6
2.	Les dés	6
IV.	LE DEROULEMENT DU JEU	8
1.	Choix du nombre de joueurs	8
2.	Choix des ports	8
3.	Déplacements	9
4.	Tir Canon	10
5.	Duels	Erreur ! Signet non défini.
V.	SUPPORT TECHNIQUE	12

I. Introduction

Ce jeu a été réalisé dans le cadre d'un projet scolaire par Aurélien Texier et Nicolas Desfeux, élèves ingénieurs en 4^{ème} année à l'Institut National des Sciences Appliquées de Rennes.

Le projet « Canon noir » est un projet visant à développer le jeu appelé « Canon noir ». Ce jeu de société est un jeu de plateau pouvant se jouer de 2 à 4 joueurs. Chaque joueur dirige un ou deux bateaux sur le plateau, et doit pour gagner ramener 3 trésors au port associé au bateau qu'il dirige.

Pour cela, il doit lancer des dés pour déplacer son bateau sur le plateau qui contient deux îles sur lesquelles il est impossible de naviguer. Ce plateau présente également des cases « Trésor » qui lui permettent de récolter un trésor, et des cases « Canon » qui lui permettent de tirer au canon sur les adversaires. Cette dernière possibilité permet de récupérer leur trésor et/ou de les handicaper dans leur progression, puisque si le bateau est touché par le tir, l'assaillant récupère le trésor transporté, et l'attaqué voit son bateau devenir moins puissant (il existe trois types de bateaux, à savoir les caravelles, les frégates et les radeaux).

L'objectif de ce manuel est de vous décrire le fonctionnement de l'application, et ce afin de vous permettre de jouer facilement, et d'apprécier le jeu autant que nous avons apprécié de le développer !



Précautions : Avertissement concernant les risques d'épilepsie et les précautions à prendre lors de l'utilisation d'un jeu vidéo

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

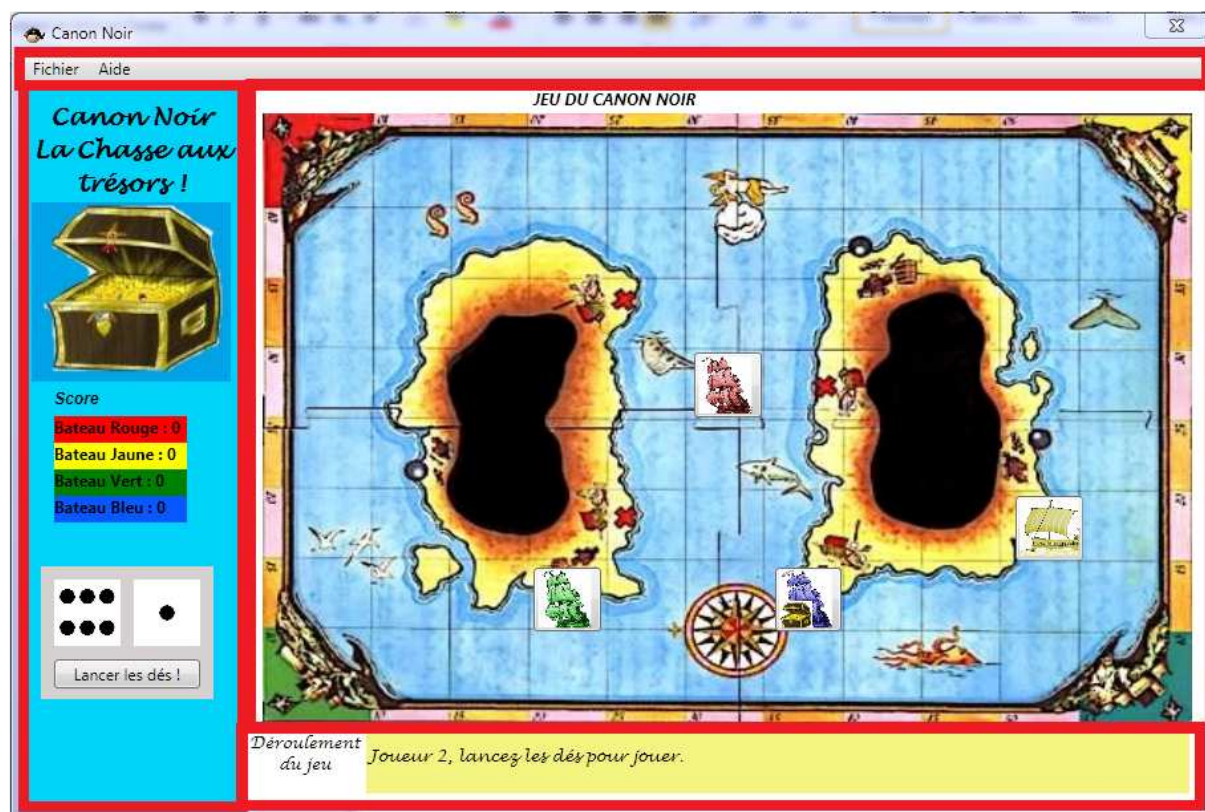
Si vous avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation. En tout état de cause, veuillez respecter les règles suivantes lors de l'utilisation d'un jeu vidéo :

- évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil ;
- assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée ;

en cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II. Description

Le jeu « Canon Noir » se présente sous la forme d'une fenêtre que l'on peut diviser en quatre parties : le menu, la carte, une barre d'informations à gauche, et un message en bas :



1. Le Menu

Le menu est divisé en 2 sous-menus :

a) Fichier

Ce menu vous permet soit lancer une nouvelle partie (« Nouvelle Partie »), ou alors de Quitter le jeu (« Quitter »).

b) Aide

Il y a dans ce menu tout ce qui vous aidera à mieux utiliser ce jeu :

Il y a un accès aux règles du jeu (« Règles du jeu »). Reportez-vous à ces règles pour connaître le fonctionnement exact de l'application (conditions de victoire,...).

Vous y trouverez un descriptif technique de l'application (« A propos »), ainsi que des contacts pour toutes suggestions ou bugs que vous souhaiteriez faire parvenir aux développeurs.

2. La carte

La carte est l'élément essentiel du jeu. C'est sur cette carte que vous allez vous déplacer, récupérer des trésors, ou attaquer des bateaux.

Elle est composée de 88 cases. Il existe 5 types de cases :

a) Case Normale



Une case Normale est une case de navigation Classique. Lorsque vous arrivez sur cette case, rien ne se passe. Vous ne pouvez pas attaquer d'autres joueurs, par contre, vous pouvez tout de même être attaqué par un autre joueur.

b) Case Trésor



Une case trésor est une case sur laquelle vous pouvez vous déplacer. Lorsque vous arrivez sur cette case, vous pouvez récupérer un trésor. Si vous possédez déjà un trésor en arrivant sur cette case, il ne se passera rien.

c) Case Canon



Lorsque vous arrivez sur une case Canon, vous devez choisir une cible à attaquer, et engager une attaque. Pour plus d'informations, rendez-vous à la section « Tir Canon »

d) Case Port



Les cases ports sont au nombre de 4. Il est possible de se rendre sur chacune d'elle. Cependant, un bateau est affecté à un port précis. Si un bateau revient à son port, voici ce qu'il va se passer :

- Si le bateau n'est pas une caravelle, il va être réparé pour en redevenir une.
- Si le bateau transporte un trésor, alors ce trésor est déposé au port, et le joueur qui possède le bateau marque un point.

e) Case île



Les cases île sont situées au centre du plateau. Ce sont des cases où il vous est impossible d'aller. Ces cases, suivant leur hauteur, pourront également constituer des obstacles lors de la phase de Tir Canon.

3. La barre d'information latérale

Cette barre va vous permettre d'interagir avec le jeu. C'est ici que l'on sélectionnera le nombre de joueurs, et que l'on utilisera les dés.

4. Le Bandeau inférieur

Ce Bandeau va vous permettre de suivre le déroulement du jeu. Il est là pour vous guider et vous informer de ce qui se passe. Par exemple, il indiquera à un joueur qu'il doit sélectionner une case.

III. Les objets du jeu

1. Les bateaux

Un bateau est identifié à un port, qui lui donne un couleur.

a) Caravelle



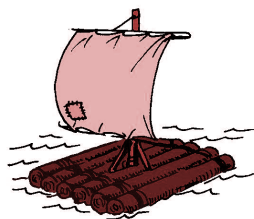
La caravelle est le bateau le plus puissant du jeu. Elle se déplace rapidement. Elle peut transporter un trésor. Si un Caravelle est touché par un tir de Canon, elle devient une frégate. Par contre, elle ne perd pas son trésor si elle en possédait un.

b) Frégate



La frégate peut faire la même chose qu'une Caravelle. Elle va seulement moins vite. Lorsqu'elle est touchée par un Tir Canon, elle devient un Radeau. Si elle transportait un trésor, elle doit le donner au bateau qui l'a attaqué !

c) Radeau



Le Radeau est le moins puissant des bateaux du jeu. Il se déplace lentement, et ne peut pas transporter de trésor. Il est possible de tirer sur un Radeau, mais cela ne présente pas d'intérêt, si ce n'est un entraînement au tir !

d) Bateau transportant un trésor

Lorsqu'il transporte un trésor, l'affichage des bateaux change. Un petit icône « trésor » apparaît dans le coin inférieur gauche.



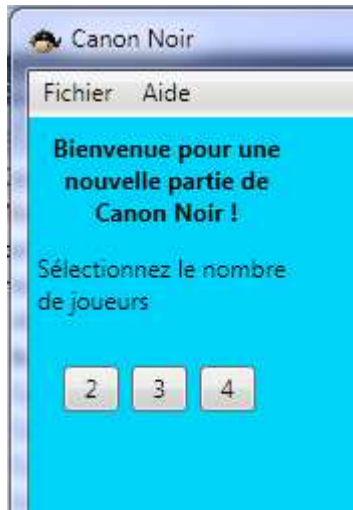
2. Les dés



Les dés sont un élément essentiel du jeu puisqu'ils permettent à un joueur de se déplacer sur la carte. Suivant le navire qu'il a, un certain nombre de dés est disponible (deux pour la caravelle, un seul pour la frégate et le radeau). Pour lancer les dés, il suffit de cliquer sur « Lancer les dés ! ».

IV. Le déroulement du jeu

1. Choix du nombre de joueurs



Lorsque le jeu démarre, vous allez vous retrouver devant une fenêtre principale, décrite au début de ce Manuel. Pour démarrer une partie, il va falloir tout d'abord sélectionner le nombre de joueur.

Pour cela, il suffit de cliquer sur le bouton correspondant au nombre de joueur que vous voulez utiliser. Une fois cela effectué, la partie commence !

2. Choix des ports



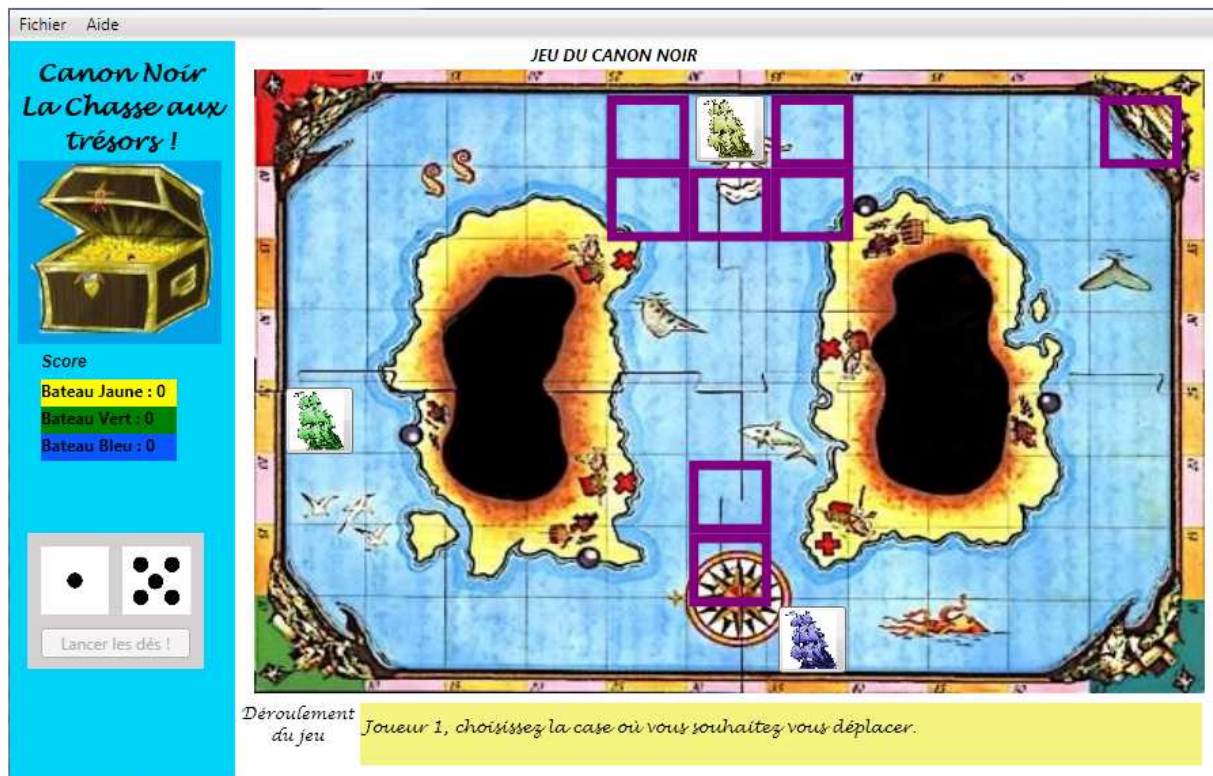
Une fois le nombre de joueurs initialisé, il va falloir que chaque joueurs choisisse un port. Dans le cas

où il n'y aurait que deux joueurs, chaque joueurs sélectionne deux ports. Pour sélectionner un port, il suffit de cliquer dessus. Les ports sont signalés par des cases entourées de violet.

3. Ordre des joueurs

Une fois que chaque joueur à un port, il faut choisir l'ordre des joueurs. Pour cela, on fait un tour de dés, et celui qui la plus grosse somme de deux dés commence. Le second à jouer sera celui qui a la deuxième plus grosse somme.

4. Déplacements



Pour se déplacer, il faut tout d'abord effectuer un lancer de dés. Les possibilités de déplacement sont indiquées dans les règles du jeu, disponible dans le menu « Aide » > « Règles du Jeu ». Pour se déplacer sur une case, il suffit de cliquer dessus. Les case disponibles sont entourées de violet.

5. Tir Canon



Lorsque vous arrivez sur une case Tir Canon, il vous demandé de choisir une cible. Les cibles disponibles sont entourées en violet.
Une fois la cible choisie, une nouvelle fenêtre s'ouvre :



Dans cette fenêtre, vous devez d'abord sélectionnez l'angle de tir, en cliquant sur la zone colorée.



Vous devez ensuite choisir une puissance. Plus vous voulez tirer fort, et plus vous devez cliquer dans la partie rouge de la jauge. La distance entre les deux bateaux est indiquée en haut de la fenêtre.

6. Victoire

Vous gagnez lorsque vous avez ramenez trois trésors à un même port. Il ne vous reste plus alors qu'à relancer une partie !

V. *Support Technique*

Ce jeu a été développé par deux élèves ingénieurs informatiques de l'INSA de Rennes dans le cadre d'un projet de programmation orienté objet. Il comporte donc, comme tout projets, des erreurs et des bugs que nous n'avons malheureusement pas réussi à résoudre. Et c'est pourquoi nous souhaiterions votre indulgence et votre compréhension si certaines parties fonctionnent mal, ou vous paraissent très mal implémenté.

Pour toutes remarques, suggestions ou bugs dont vous souhaiteriez nous faire part, n'hésitez pas à nous contacter :

Desfeux Nicolas Nicolas.desfeux@insa-rennes.fr Elève Ingénieur en 4 ^{ème} année au département Informatique de l'INSA de Rennes.	Texier Aurélien Aurelien.texier@insa-rennes.fr Elève Ingénieur en 4 ^{ème} année au département Informatique de l'INSA de Rennes.
--	--