

## **Le Mans Université**

Licence Informatique *3ème année*

Module Génie Logiciel 2

**Système d'aide à la résolution de puzzle : HASHI**

**Manuel Utilisateur**

### **Groupe 4**

**Aaron AMANI, Axel JOURRY, Cindy CALVADOS, Clément JANVIER, Collins Soares, Florian  
DREUX, Rayyan LAJNEF, Thomas MALABRY, Willhem LIBAN**

**13 Janvier 2021**

# Table des matières

I – Ce que contient l'image VirtualBox

II – Vue d'ensemble

## Ce que contient l'image VirtualBox

Pour accéder à l'image VirtualBox lorsque celle-ci le demande, il faut entrer le mot de passe « HashiGroupe4 ».

L'image VirtualBox téléchargée permet alors de lancer les contenus suivants :

- le présent manuel utilisateur
- les exécutables du jeu Hashi réalisés par le groupe 4 de L3 Info
- les codes sources des exécutables

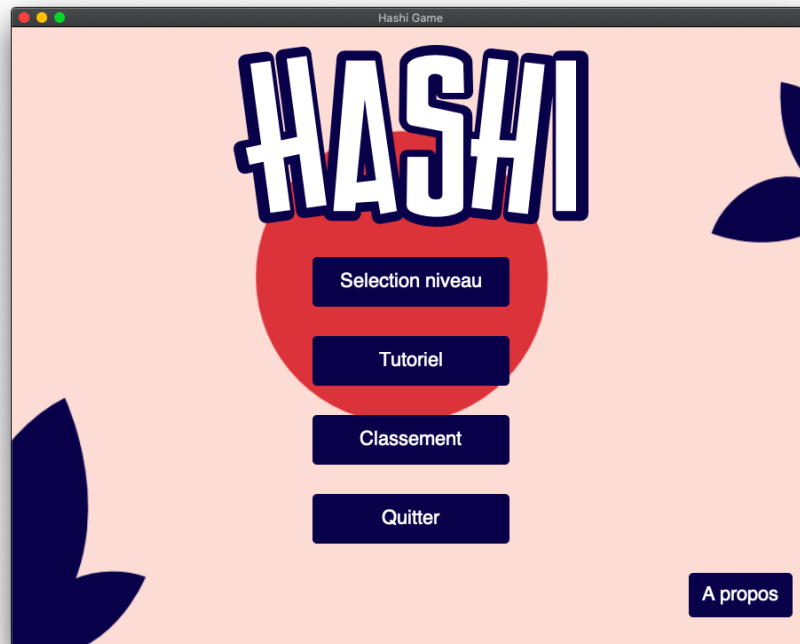
Pour lancer le jeu, rendez vous dans l'invité de commande et entrez :

```
«  
cd Bureau  
cd Hashi  
ruby Client.rb  
»
```

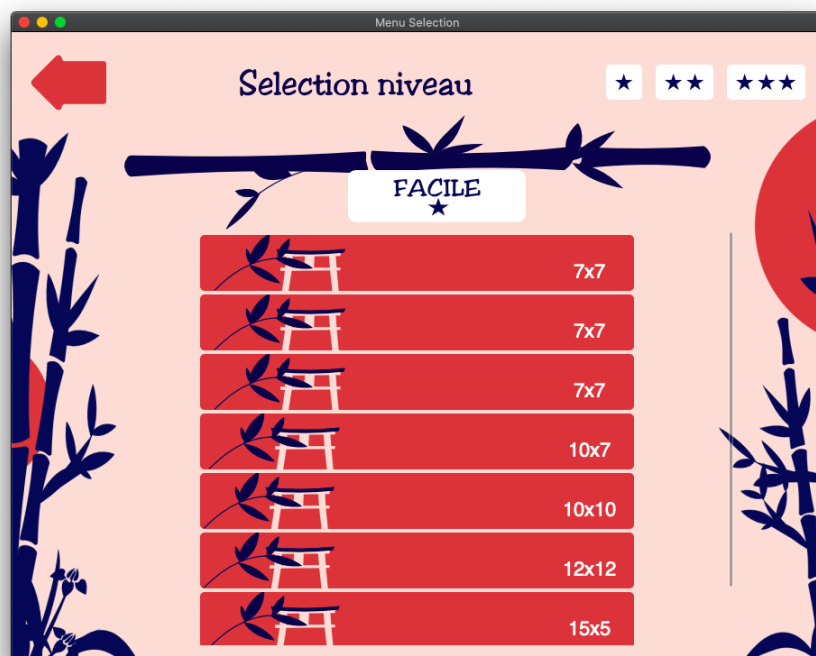
## Vue d'ensemble

Le jeu Hashi se compose comme suit :

- un menu principal permettant l'accès à toutes les fonctionnalités suivantes
- un menu de choix de niveau
- un tutoriel
- les classements des joueurs
- une page « à propos »



Le menu de choix de niveau ouvre trois sous-menus contenant les niveaux classés par difficultés (facile, moyen, difficile). Ces niveaux sont de tailles et de difficultés variables.



Lorsque l'utilisateur clique sur un niveau, deux situations peuvent s'offrir à lui. Si ce niveau n'a jamais été lancé, le jeu ne propose que l'option « nouvelle partie ». Dans le cas contraire, il est demandé à l'utilisateur s'il souhaite recommencer le niveau de zéro ou bien s'il désire reprendre sa précédente partie là où il l'avait laissée.

Une fois un niveau commencé, le chronomètre est lancé. Le jeu propose alors des boutons facilitant l'expérience utilisateur. Des boutons retour et refaire sont accessibles afin de revenir en arrière dans la partie si le joueur pense s'être trompé. Pour compléter ces fonctionnalités, un mode *hypothèse* est disponible, permettant de jouer sur une copie de la grille originale et donnant ainsi au joueur la possibilité de tester différents chemins qui lui semblent corrects.

L'utilisateur dispose également d'un bouton d'aide qui se charge de lui donner un indice afin de lui permettre d'avancer en fonction de l'état actuel de son plateau. Le système d'aide proposé dans le jeu n'est PAS un système de résolution de puzzle Hashi. Il s'agit d'un système proposant des aides adaptées au niveau joué et à la situation sous formes d'indices. Le système ne donne jamais la solution du niveau au joueur.



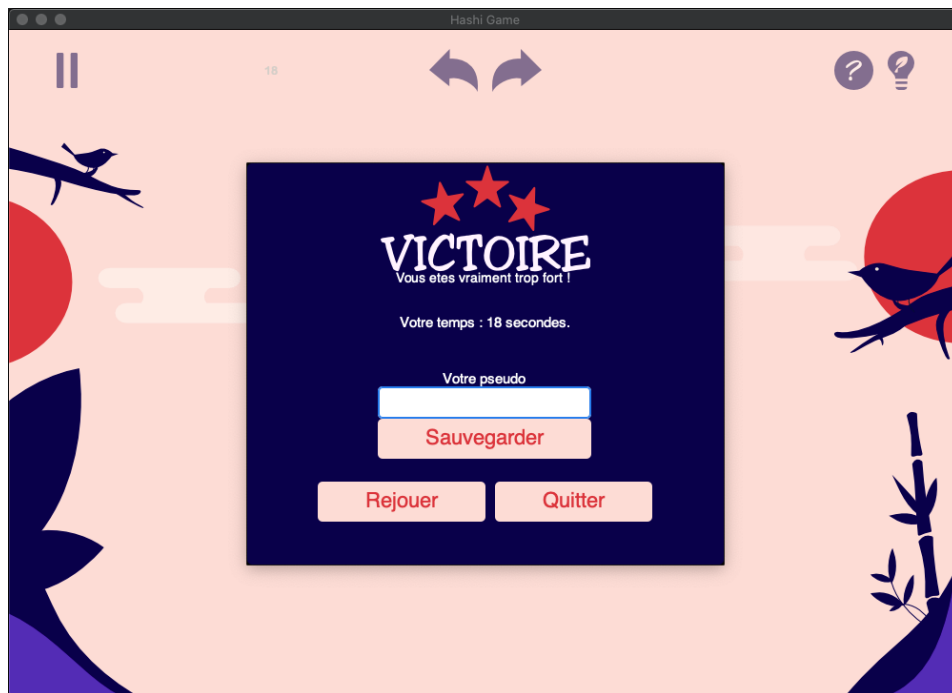
Il est également possible de mettre le jeu en pause, ouvrant ainsi un menu et stoppant le chronomètre. Le joueur a alors la possibilité de reprendre sa partie, la recommencer ou la quitter.



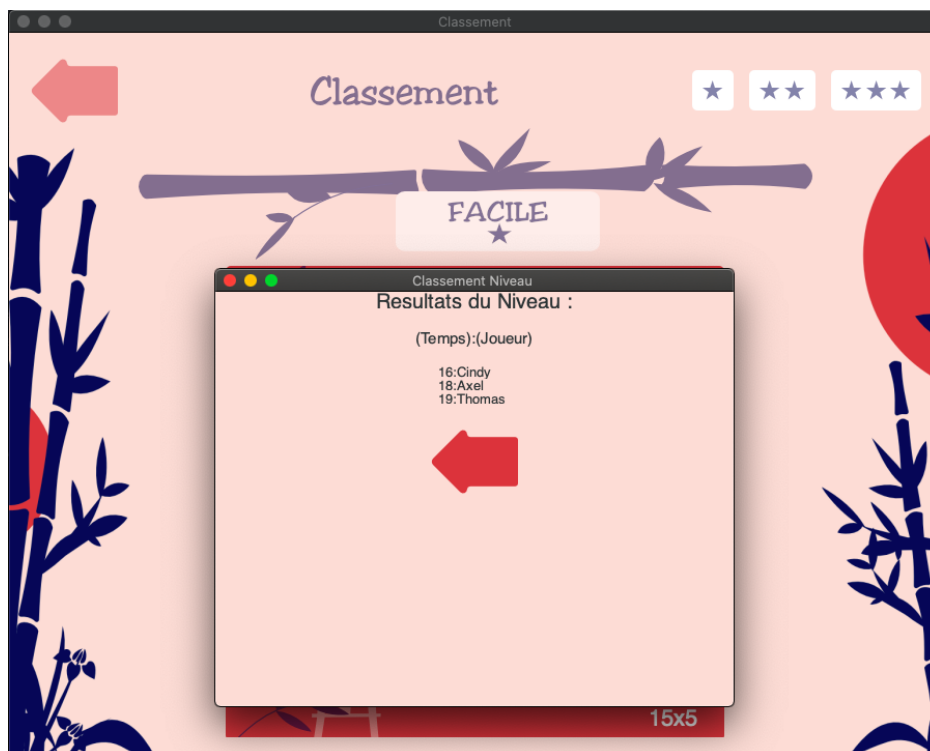
Le tutoriel explicite les différentes mécaniques du jeu sous forme de diaporama. L'utilisateur choisit quand passer à la diapositive suivante, une fois la mécanique présentée bien assimilée.



A chaque fois qu'un joueur termine un niveau, il a la possibilité d'entrer son nom afin de sauvegarder son temps. Ce dernier se retrouve ensuite stocké dans le menu de classement. L'utilisateur a la possibilité de sélectionner chaque niveau afin de regarder qui à effectuer le temps le plus rapide.



La page de classement, accessible depuis le menu principal, est automatiquement actualisée.



La page à propos est une page informative, indiquant tous les participants à la réalisation du projet.

