

Manuel d'utilisation

Comment lancer notre application ?

1. Se placer dans le dossier "appli"
2. Exécuter la commande "javac @compile.list -encoding utf8"
3. Lancer l'application avec la commande "java controleur.Controleur"
4. Choisir le mode de jeu qui vous convient et jouez !

Comment jouer à 1 joueur ?

1. Pour choisir une île, vous pouvez cliquer dessus ou bien mettre les noms des îles dans l'espace approprié en base de la carte.
2. Pour désélectionner une île il faut cliquer à nouveau dessus.
3. Les îles assombries sont les îles impossibles à sélectionner.
4. Les routes de couleur verte sont les routes bonus et servent à gagner 1 point bonus.
5. Les îles desservies par 2 routes de couleurs différentes rapportent 2 points bonus

Comment jouer à 2 joueurs ?

1. Le principe est le même que pour le jeu individuel néanmoins il faut attendre que les 2 joueurs aient joués pour que la nouvelle carte soit tirée.
2. Si un seul des 2 joueurs ne peut pas jouer, le premier joueur doit jouer avant que le deuxième n'appuie sur le bouton "Passer le tour".

Comment lancer un scénario ?

1. Pour lancer un scénario il suffit de cliquer sur "Scénario" dans le choix du mode de départ.
2. Ensuite, choisissez le scénario dans la liste en haut parmi les choix ci-dessous.
3. Enfin, cliquez sur "Lancer" pour lancer la simulation.

Comment lancer un événement ?

1. Avant de choisir votre mode de jeu, choisissez les événements que vous souhaitez faire intervenir dans votre partie.
2. Lancer le mode Solo ou le mode Duo et jouer avec vos événements préférés.





Liste des événements disponibles :

Bifurcation : Une fois par couleur aléatoirement dans la partie, l'événement Bifurcation apparaît. Cet événement permet au joueur de partir de n'importe quelle île de la ligne qu'il est en train de construire.

Volcan : Une fois aléatoirement dans la partie, un volcan apparaît parmi 3 possibilités d'emplacement. Le Volcan n'est accessible que par les cartes Joker mais le passage par les routes qui y accèdent apporte 3 points bonus au joueur. Le volcan n'appartient à aucune région et n'a donc pas de conséquence sur le calcul de point des régions.

Tsunami : Une fois aléatoirement dans la partie, un tsunami apparaît. Le Tsunami retire une île et les routes y accédant parmi les îles qui n'ont pas été visités par le joueur pour éviter que le joueur se retrouve bloqué.

Carte Bonus : Au début de la construction d'une nouvelle ligne, une carte bonus apparaît dans le coin inférieur droit de la mappe. Le bonus tiré est aléatoire parmi les 4 suivants :

 <p><i>Bis</i></p>	 <p><i>Croisement</i></p>	 <p><i>Voie Double</i></p>	 <p><i>X2</i></p>
<p>Après avoir relié une île d'une couleur vous pouvez relier une autre île de cette même couleur</p>	<p>Vous êtes autorisé à croiser une arête déjà prise (de n'importe quelle couleur, donc y compris la couleur actuelle)</p>	<p>Vous pouvez reprendre une arête déjà prise (de n'importe quelle couleur, donc y compris la couleur actuelle)</p>	<p>Permet de marquer une île en x2, ainsi lors du calcul du score, le plus grand nombre d'îles reliées entre elles dans une même région, comptera double.</p>

Challenge : Lance une partie avec la même pioche pour un jour donné. L'ensemble des scores de chaque partie avec cette option est consigné dans un classement.

Quels sont les scénarios disponibles ?

1. Accès libre solo
→ Permet de jouer en mode solo basique avec des cartes joker à tous les tours
2. Accès libre solo + événement
→ Permet de jouer en mode solo avec tous les événements et des cartes joker à tous les tours
3. Solo : Extrémité + Cycle + Changement de couleur + Passage sur une ligne déjà colorier + Bonus Passage
→ Test les extrémités, l'impossibilité de faire des cycles, le passage d'un joueur à l'autre, le passage sur une île déjà coloriée et le Bonus "Voie Double"
4. Solo : Croisement 2 couleurs + Bonus Croisement + Cycle 2 couleurs
→ Test le croisement de 1 et 2 couleurs, le Bonus "Croisement" et la possibilité de Cycle entre 2 couleurs
5. Solo : Dernière carte noir + Fin
→ Test du passage au deuxième joueur ou de la fin de partie après l'utilisation de la dernière carte noir.
6. Solo : Voie bonus + Bonus double desservance + Bonus Ile double
→ Test les bonus des routes vertes, le bonus de l'île desservie par 2 couleurs et le Bonus "X2"
7. Duo : Accès libre
→ Permet de jouer en mode duo basique avec des cartes joker à tous les tours
8. Duo : Accès libre + événement
→ Permet de jouer en mode duo avec tous les événements et des cartes joker à tous les tours
9. Duo : Changement de couleur + Pioche Commune + Tour par tour
→ Test le changement de joueur à 2, la pioche identiques pour les 2 joueurs et le tour par tour à 2 joueurs
10. Duo : Log + Score en direct + Bonus 2 tour en 1 (Séparation du bonus)
→ Test les logs de chaque action de la partie, l'affichage du score en direct, le bonus Bonus "Bis" ainsi que son utilisation séparée pour les 2 joueurs.
11. Événement : Volcan -> Bifurcation -> Tsunami
→ Test les événements Volcan, Bifurcation et Tsunami.