

---

# GUIDE D'UTILISATION DE L'APPLICATION INFINITY LOOPS

---

**Résumé.** — Dans cette documentation *user.pdf* vous serez guidé afin de maîtriser les instructions pour utiliser le jeu .

## Contents

1. Introduction.....	1
2. Guide Pratique.....	2
3. Problèmes connues.....	3

## 1. Introduction

L'application "Infinity Loops" est un jeu de puzzle permettant de créer des motifs de boucles complexes ou tout simplement comme l'application d'un concept simple: "connecter plusieurs choses" de façon amusante.

Jouable sur un ordinateur personnel à condition que celui-ci dispose d'une machine virtuelle Java. Cette Application a été réalisé à la demande de notre professeur de Programmation Avancée Java. Elle est destinée à être utilisée par les élèves et les enseignants.

L'application se veut Être simple d'utilisation. Ce guide a par ailleurs été conçu afin de répondre aux moindres de vos questions et de vous guider au cours de votre utilisation du jeu.

## 2. Guide Pratique

Ce guide pratique a pour objectif de vous guider dans l'utilisation de l'application "Infinity Loops" et de répondre aux éventuelles questions que vous pourriez vous poser au cours de son usage.

**2.1. Configuration informatique nécessaire.** — Le jeu fonctionne sur les systemes d'exploitation Apple Mac OS X, Microsoft Windows et les différentes distributions de Linux. Il nécessite la machine virtuelle Java2 de Sun en version 1.4.x. ou plus.

L'outil de construction de projets MAVEN a été utilisé afin de faciliter et automatiser certaines tâches de gestion du projet.

**2.2. Installation et désintallation.** — Il suffit de disposer du fichier phineloop-1.0-jar-with-dependencies.jar pour explorer les fonctionnalités du jeu. Aucune installation supplémentaire n'est nécessaire.

**2.3. Execution.** — L'exécution se fait en saisissant la commande suivante sur l'invite de commande de votre systeme d'exploitation selon la fonction que vous desirez tester.

**2.3.1. Générateur.** — Cette fonction permet de créer un fichier .dat dans lequel une grille correspondant à un niveau du jeu dont les dimensions sont saisies par l'utilisateur est stocké sous un format spécifique.

La commande à saisir est :

```
java -jar phineloop-1.0-jar-with-dependencies.jar -generate w h -output file.
```

où w désigne la largeur de la grille que vous désirez générer et h en est la hauteur et file le nom que vous aimeriez donner au fichier dans lequel la grille sera stockée.

**2.3.2. Vérificateur.** — Cette option permet de vérifier si une grille, dont le fichier qui la décrit est donné en paramètre, constitue une solution ou pas (elle retournera TRUE dans le cas de l'affirmative).

La commande à saisir est :

```
java -jar phineloop-1.0-jar-with-dependencies.jar -check file.
```

**2.3.3. Solveur.** — Cette option permet de résoudre un niveau de jeu dont le nom de fichier correspondant est donné en paramètre. Elle retournera TRUE dans le cas où une solution a été trouvée et générera un fichier correspondant à la solution trouvée.

La commande à saisir est :

```
java -jar phineloop-1.0-jar-with-dependencies.jar -solve file -output filesolved.
```

### 3. Problèmes connues

Cette version du programme n'étant pas finale, il se peut que vous rencontriez le problème suivant :

En tentant de résoudre des grilles dans les dimensions sont larges (typiquement à partir d'une 20x20) il est possible que l'application rencontre des problèmes pour trouver la solution et peut éventuellement retourner une exception.