

Programmation C

# THREE TO GO

## Manuel utilisateur

Pierrejean BESNARD et Louis BILLAUT  
TDA / TP1

### Sommaire :

<b>I. Principe du jeu.....</b>	<b>2</b>
1. But du jeu.....	2
2. Conditions de fin jeu.....	2
<b>II. Comment jouer.....</b>	<b>2</b>
1. Débuter une partie.....	2
2. Actions possibles.....	3
3. Que faire à la fin du jeu.....	3

## I. Principe du jeu

### 1. But du jeu

Dans Three To Go votre but sera de former un maximum de triplets (voir de quadruplets) de token de même forme ou de même couleur. Pour ce faire, vous pouvez déplacer chaque tokens de la liste s'affichant en haut de l'écran de jeu à gauche ou à droite de la liste s'affichant en bas de l'écran de jeu. Vous pouvez également décaler la forme des tokens de même couleur vers la gauche ou la couleur des tokens de même forme.

### 2. Conditions de fin de jeu

*(Attention : Toutes les options présentées ici peuvent ne pas être dans la version console du programme).*

La partie de jeu s'arrête et votre score sera affiché à l'écran si vous cliquez sur le bouton associé à la fin de la partie. Au bout de deux minutes de jeu, la partie s'arrêtera également de manière automatique pour vous annoncer la fin du temps imparti pour marquer un maximum de point.

Le chronomètre ainsi que le score sont affichés en haut à gauche de l'écran de jeu.

## II. Comment jouer

### 1. Débuter une partie

Le jeu peut être lancé en deux versions différentes, la **version console** dite ASCII se lance via la commande « **./TTG\_final a** », la **version graphique** quant à elle s'ouvre via la commande « **./TTG\_final g** ».

Au lancement de la version graphique, une animation est présentée, le jeu nécessitera ensuite un clic gauche de la part de l'utilisateur pour lancer une partie.

## 2. Actions possibles

Au cours d'une partie, le déplacement d'un token de la première liste à droite ou gauche de la seconde liste se fait en cliquant sur les deux boutons visibles au centre de la fenêtre affichant des flèches directionnelles.

Pour décaler vers la gauche les tokens par couleur, un clic gauche sur un des tokens est requis, deux boutons en haut et en bas du token en question s'affichent alors. Le bouton C une fois actionné par un clic effectuera alors un décalage par couleur, le bouton F quant à lui effectuera un décalage par forme.

La fin de la partie peut être actionnée manuellement par le joueur si celui-ci clique sur le bouton en bas à droite de la fenêtre de jeu représentant une double flèche.

Pour la version ASCII, seul le placement à droite et à gauche d'une liste est disponible en entrant les chiffres (1) pour droite et (0) pour gauche dans la console, la fin du jeu s'actionne en entrant un chiffre supérieur à 1.

## 3. Que faire à la fin du jeu

Qu'il soit affiché à la fin du temps réglementaire d'une partie (deux minutes) ou à la suite d'un clic du joueur sur le bouton quitter, l'écran de fin de jeu affichera le score du joueur et proposera alors à celui-ci de relancer une partie en appuyant sur la touche (A) de son clavier, ou de fermer la fenêtre du programme en pressant la touche (B) de son clavier.

***Manuel utilisateur rédigé par Pierrejean BESNARD et Louis BILLAUT  
élèves du tda.***