

# Manuel Utilisateur

LogikVille est un jeu de plateau basé sur la résolution d'énigmes. Le jeu de base comporte 84 niveaux. Un niveau étant caractérisé par un nombre de maisons, des personnages et d'éventuels animaux.

Chaque niveau possède des contraintes agissant sur la position de ses entités, ainsi chaque niveau comporte une unique solution.

## I - Ecran principal

Au lancement de l'application, nous arrivons sur l'écran de menu.



5 choix nous sont alors proposés :

- Jouer : permettant d'aller à l'écran d'accueil pour sélectionner un niveau.
- Editeur de cartes : permettant d'accéder à l'éditeur. C'est grâce à ce dernier que nous pouvons créer nos propres niveaux personnalisés.
- Consulter l'aide : cette option ouvre la page du site créé pour l'occasion, expliquant les règles du jeu et les options proposées une fois en jeu.
- Options : permettant de régler la résolution de la fenêtre mais aussi de charger / définir nos propres thèmes. Ainsi nous pouvons changer les images de nos personnages et animaux.
- Quitter : permettant de fermer le jeu.



Quand on passe la souris sur un bouton, il change nettement de couleur, ce qui permet aisément de savoir où se trouve notre souris.

## II - Jouer

### 1- Sélection de niveaux

Si l'on clique sur "Jouer", nous arrivons sur ce menu



Sur cette page nous pouvons naviguer d'une page à l'autre de manière circulaire entre les pages de niveaux, basculer entre niveaux personnalisés et niveaux classiques et retourner sur l'écran principal.

Nous avons également la possibilité de choisir un niveau en cliquant dessus. De plus, si nous connaissons précisément le numéro du niveau sur lequel on veut jouer, nous pouvons le rechercher dans la barre de recherche.

Par exemple, si vous voulez le niveau 28, vous remplissez la barre avec 28 et appuyez sur entrée.



Vous arrivez sur cette page et le niveau 28 est sélectionnable. Pour les niveaux personnalisés, il est également possible de rechercher le niveau par nom.

## **2- Jouer au niveau**

Si on clique dessus, alors nous pouvons y jouer et tenter de résoudre l'énigme !



Nous arrivons sur un nouvel écran. Nous disposons de diverses informations et possibilités :

- Le bouton Valider nous permet de savoir si notre solution est la bonne ou si elle est fausse.
- Recommencer permet de remettre à zéro le niveau.
- Retour permet de revenir sur l'écran de sélection des niveaux
- Aide nous ouvre un fichier html nous explicitant les règles du jeu ainsi que la signification des symboles des contraintes.

De plus, nous pouvons voir la liste des personnages disponibles pour ce niveau : Maçon, Pompier et Plongeur. Ainsi que la liste des animaux : Chat, Tortue et Oiseau.

En parcourant le site, nous retrouvons les contraintes

## Le jeu utilise 7 symboles différents

Contrainte numéro :

1. La figurine vit dans la maison indiquée (celle dont le contour est en gras).
2. La figurine ne vit pas dans la maison indiquée (celle qui est marquée d'une croix).
3. Les figurines sont voisines.
4. Les figurines ne sont pas voisines.
5. La figurine A est placée de ce côté par rapport à la figurine B.  
**Remarquez bien que cela ne veut pas forcément dire que les figurines sont voisines** (ce symbole indique le placement relatif des personnages, encourageant les enfants à différencier la gauche et la droite).
6. Les figurines vivent dans la même maison.
7. Les figurines ne vivent pas dans la même maison.

Nous pouvons maintenant comprendre les 4 contraintes :

- La tortue est dans la maison la plus à droite
- Le plongeur et le pompier sont voisins
- Le pompier n'habite pas avec l'oiseau
- Le pompier n'est pas voisin avec l'oiseau

Avec un système de drag and drop, nous pouvons déplacer les entités et les déposer dans des maisons, les remettre dans l'inventaire des entités disponibles ou directement échanger deux entités.



Une fois que vous pensez avoir la bonne solution, appuyez sur Valider et voyez si votre solution est la bonne.



Si vous êtes trompés, un message vous avertira et vous pourrez réessayer.  
Si vous préférez repartir de zéro, appuyez sur Recommencer :



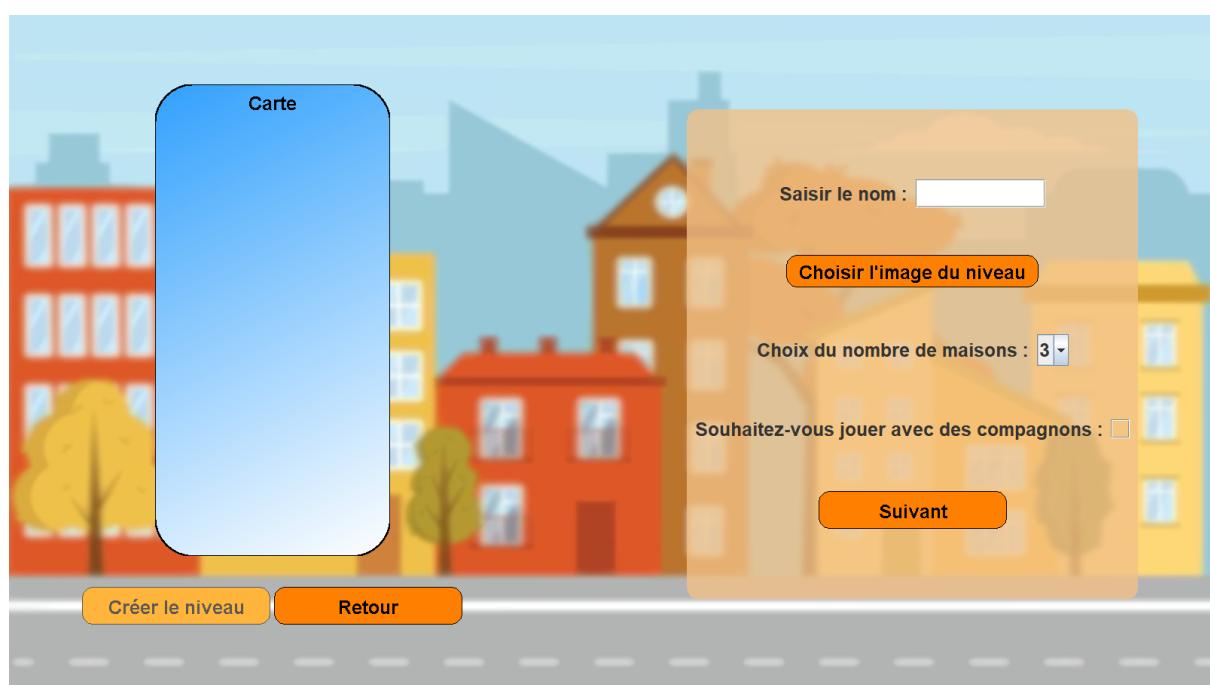
Cela a pour effet de vider intégralement les maisons.

Une fois que vous êtes arrivé au bout de l'énigme et que vous avez trouvé la solution, une nouvelle fenêtre vous le signale et, si vous appuyez sur Continuer, vous retournez au menu de sélection de niveaux.



### III - Editeur de cartes

En appuyant sur Éditeur de cartes, nous arrivons sur le menu permettant de créer un niveau.

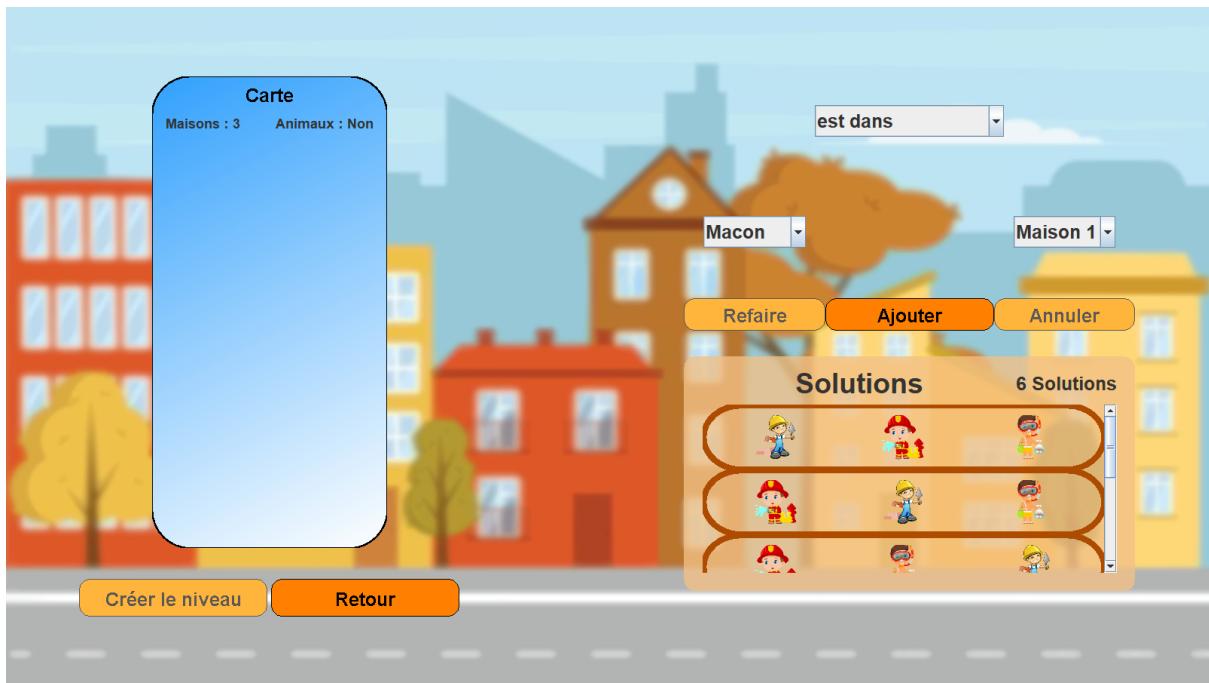


Nous disposons, comme toujours, d'un bouton pour revenir au menu principal.  
Sur la droite de l'écran, nous pouvons faire 2 choix pour notre niveau

- le nom du niveau, optionnel: cela permet d'identifier le niveau créé par un nom spécial
- l'image du niveau : choisie à partir de la bibliothèque de l'ordinateur, elle sera affichée sur le menu de sélection des niveaux personnalisés avec le nom (si défini) ou le numéro du niveau
- le nombre de maisons, entre 3 et 5
- si l'on veut, ou non, des animaux

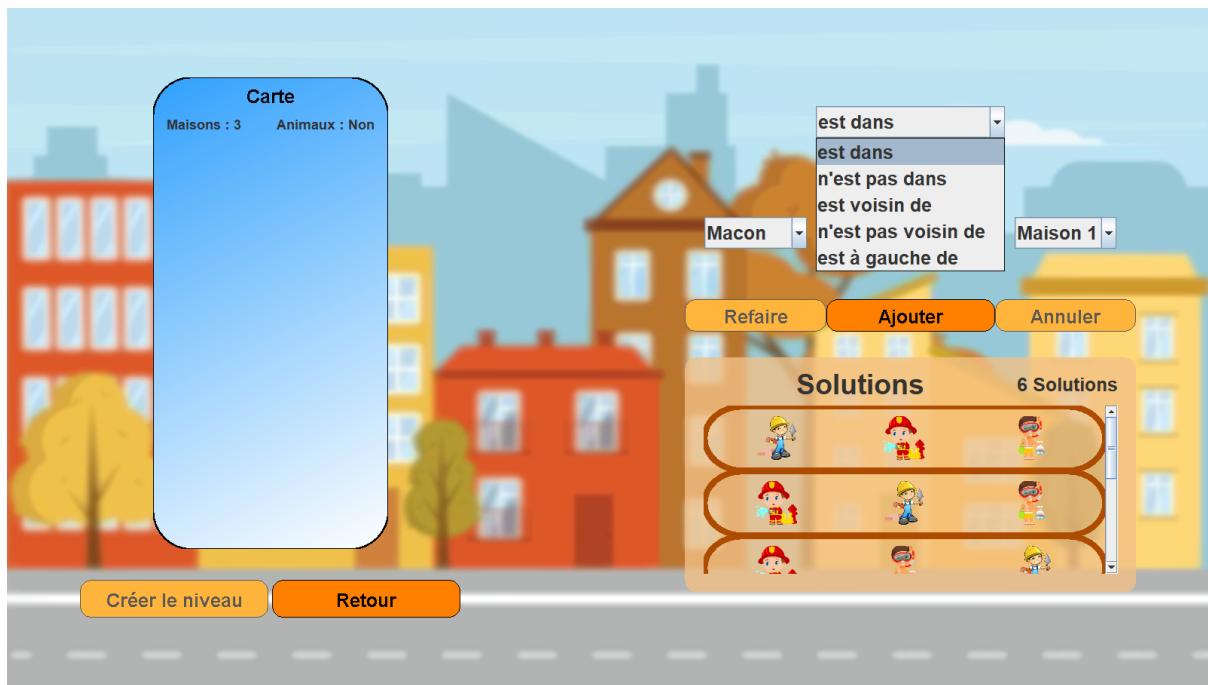
Ici par exemple, nous avons choisi une carte avec 3 maisons sans animaux.

En cliquant sur suivant, nous arrivons sur un menu similaire.



Nous pouvons observer sur la carte, à gauche, que les bonnes informations ont été retenues.

A droite, nous pouvons personnaliser notre carte en y ajoutant des contraintes. Notons que l'on pourra créer notre niveau si et seulement si le nombre de solutions est égal à 1.



Via des menus déroulants nous pouvons choisir le type de contraintes et les entités et/ou maisons sur lesquelles elles agissent.

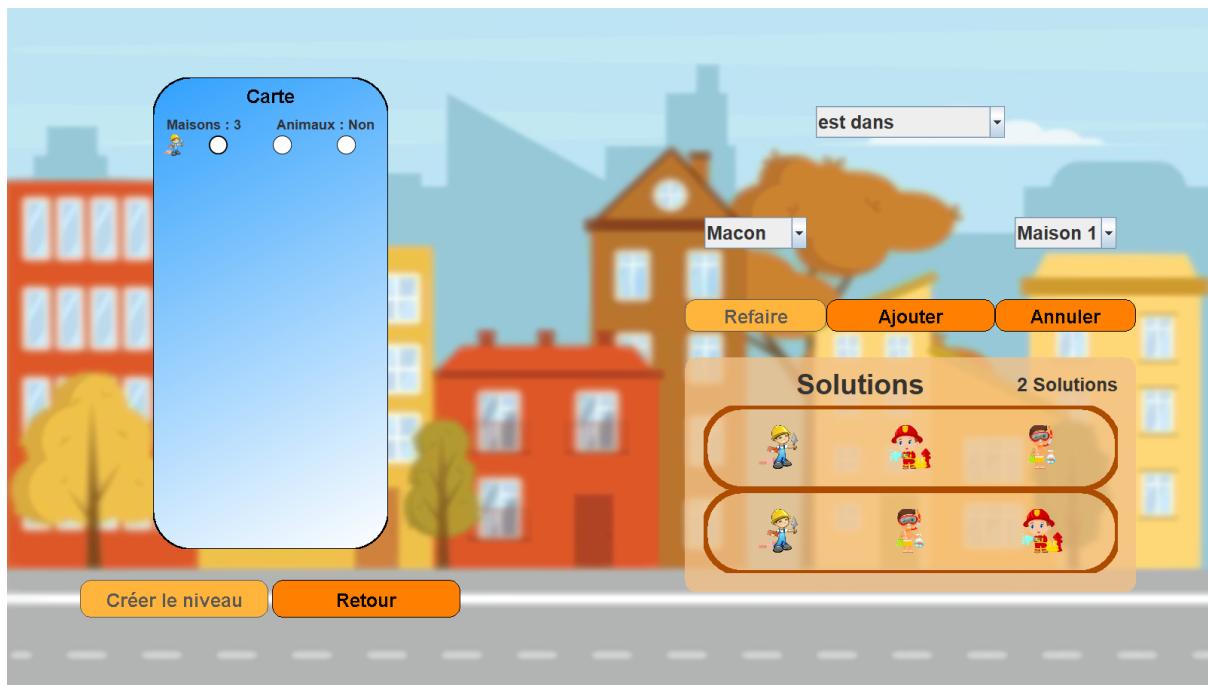
Ici, nous n'avons pas d'animaux, nous ne pouvons donc pas ajouter de contrainte de type 6 ou 7 (Le personnage est dans la même maison que l'animal, ou le personnage n'est pas dans la même maison que l'animal), ça n'aurait pas de sens (car elles agissent sur un personnage et un animal).

Si nous choisissons des contraintes de type 1 ou 2 (est dans la maison, n'est pas dans la maison), alors nous pourrons choisir une entité et une maison. Si nous choisissons des contraintes de type 3, 4 ou 5 (est voisin de, n'est pas voisin de, est à gauche de), nous aurons le choix entre n'importe quelle entité, à gauche comme à droite.

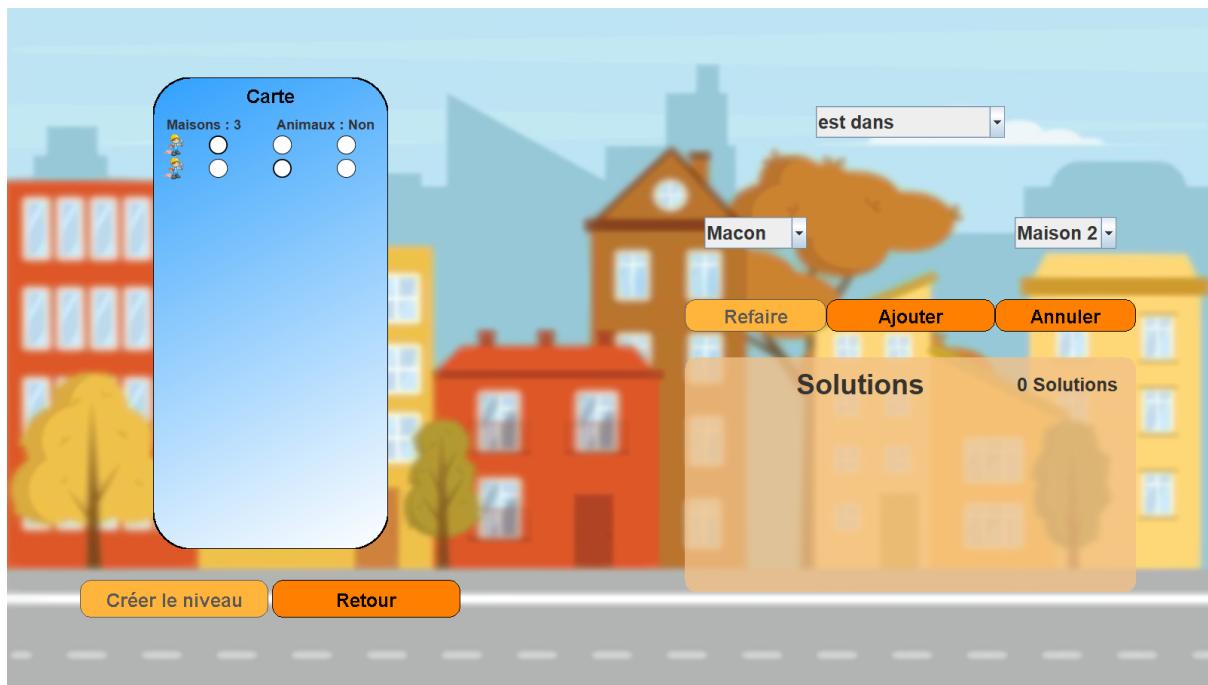
Enfin, des contraintes de type 6 ou 7 impliqueront un choix entre des personnages à gauche et des animaux à droite.

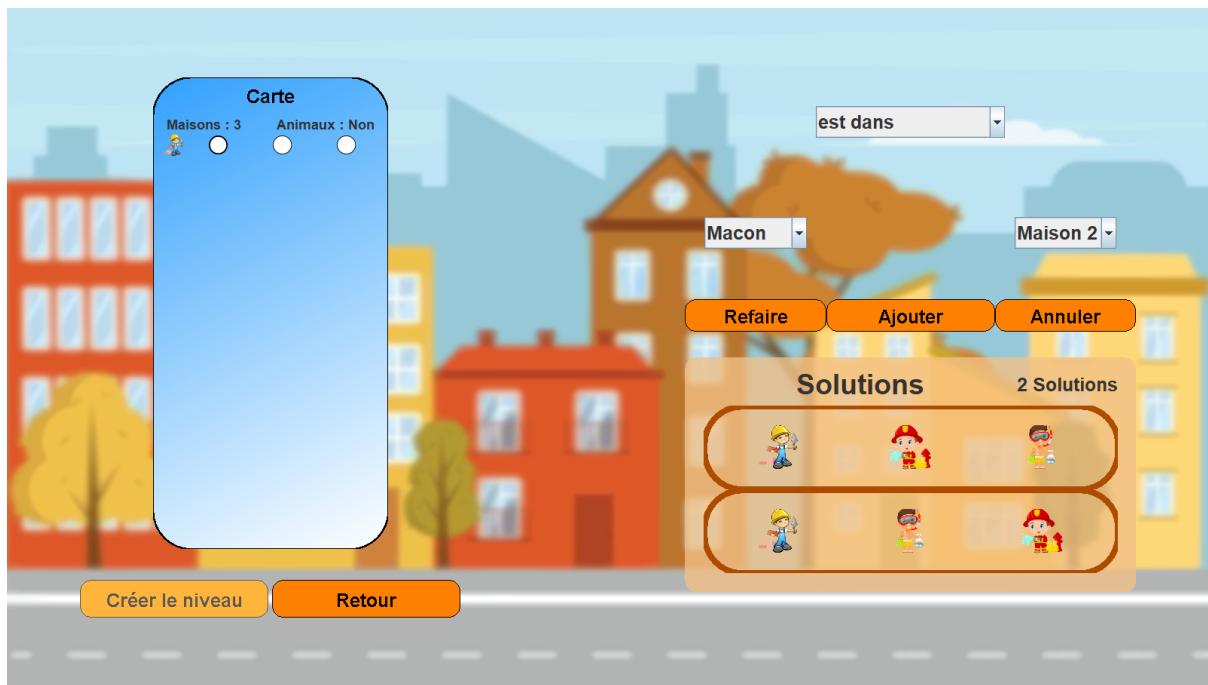
Le cadre en bas à droite, indique le nombre de solutions pour une carte. Si le nombre de solutions est inférieur ou égal à 10, une représentation graphique de ces solutions est fournie.

Ici, nous allons, par exemple, imposer le maçon dans la maison la plus à gauche.

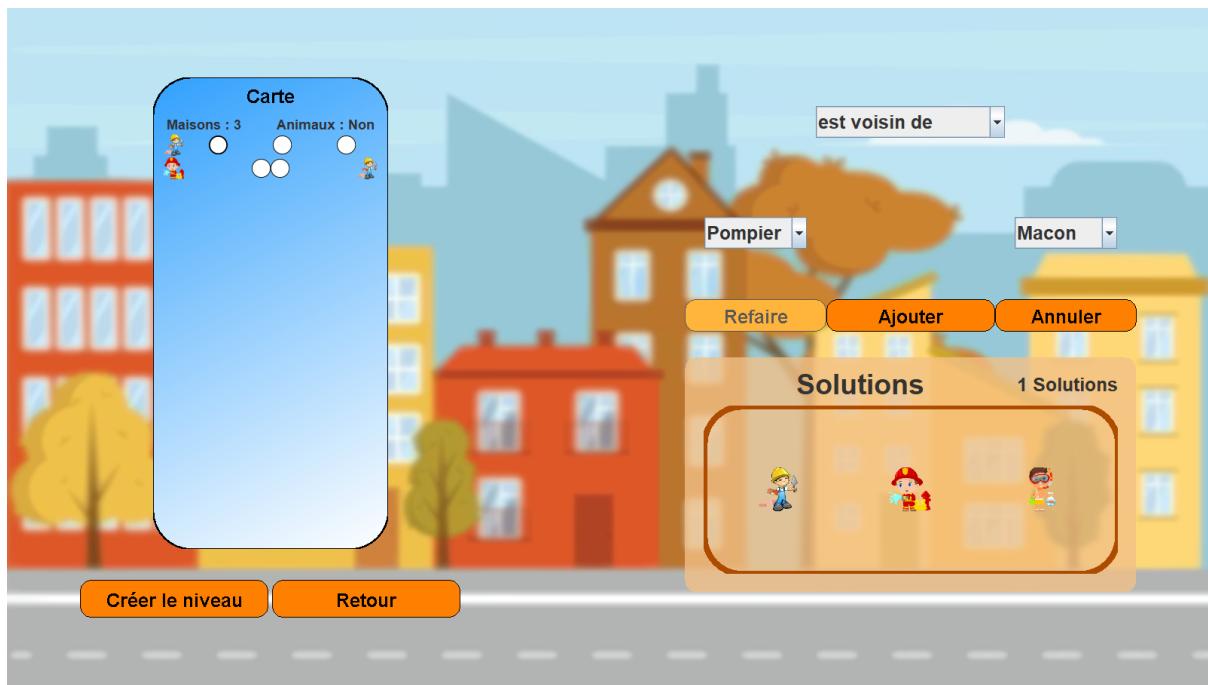


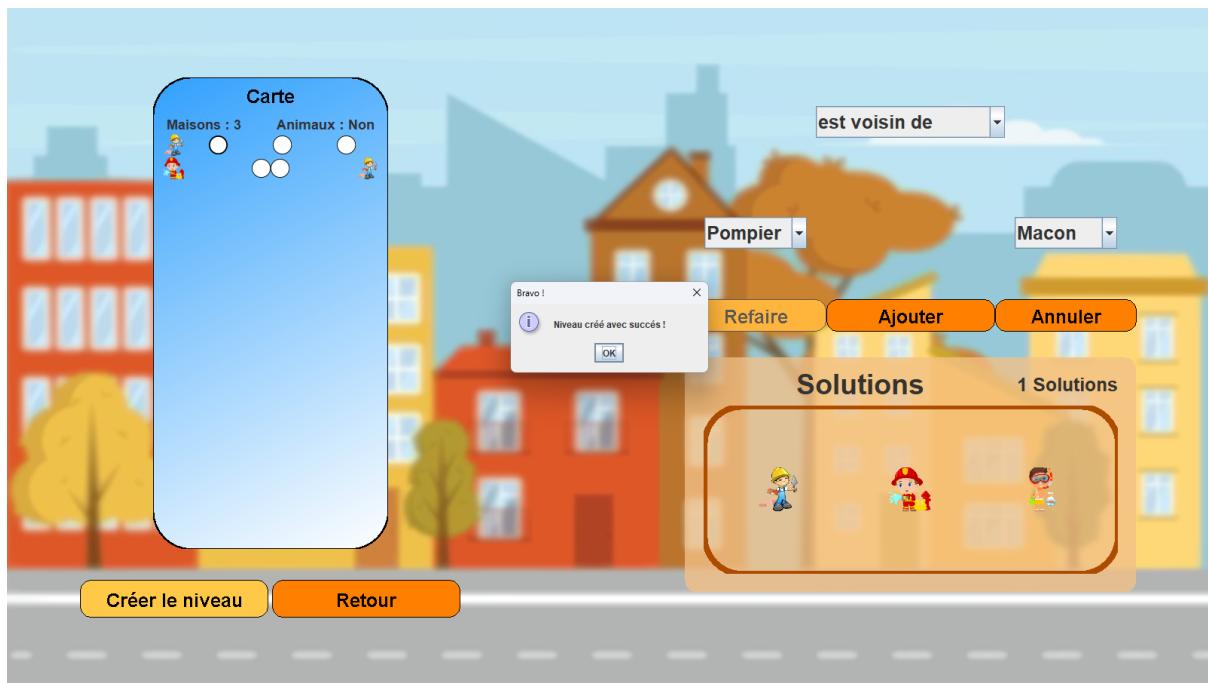
L'éditeur nous indique alors qu'il y a 2 solutions possibles pour ce niveau et nous les affiche. Si on souhaite annuler la dernière contrainte, par exemple parce qu'on s'est trompés et qu'il n'y a plus de solution possible, on peut cliquer sur annuler et la dernière contrainte ajoutée sera supprimée. En cliquant sur le bouton "refaire", on annule la dernière commande anulée.





Une fois qu'on a fini de créer le niveau tel qu'on le souhaite et qu'il n'y a qu'une seule solution possible, on peut cliquer sur créer le niveau, ce qui aura pour effet d'ajouter le niveau aux niveaux personnalisés.





Nous pouvons maintenant retourner à l'écran de sélection de niveaux et cliquer sur la section "niveaux personnalisés".



Nous retrouvons bien notre niveau nouvellement créé ...



avec les bonnes contraintes et personnages !

Il est également possible par un clic droit sur le niveau personnalisé de le supprimer si souhaité:



## IV- Options

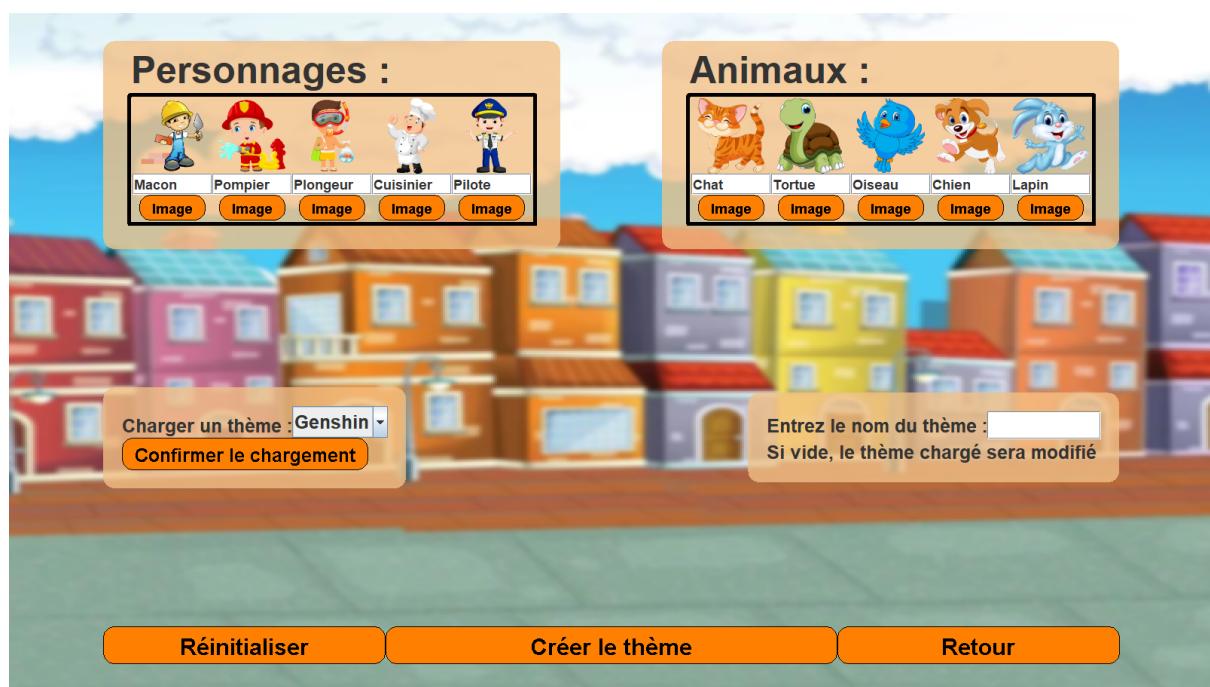
Si nous cliquons sur le boutons “options”, nous arrivons sur cette page :

# Options



Divers choix s'offrent à nous, nous pouvons activer le mode plein écran ou alors sélectionner une résolution, par défaut elle est sur "automatique", ce qui signifie qu'elle adopte la taille optimale de votre écran.

Enfin le dernier choix nous permet de choisir parmi différents thèmes. Par défaut, le thème classique est choisi mais si on veut d'autres, alors nous pouvons aller dans le créateur de thèmes pour changer les images de certaines entités, puis sauvegarder notre nouveau thème et ainsi pouvoir le réutiliser plus tard !



Le menu de création de thèmes se présente ainsi.

En haut se trouvent les images et noms par défaut des entités. A gauche, il est possible de charger un thème existant pour le modifier quelque peu, il suffit de sélectionner le thème à modifier dans la liste et de cliquer sur confirmer le chargement. A droite, on retrouve un champ de texte pour entrer un nom de thème si on souhaite en créer un.

Il est donc tout à fait possible de créer un thème à partir de 0, ou bien de reprendre un thème et d'en créer un nouveau à partir de ces données.

Lorsque notre modification est finie, il faut appuyer sur créer le thème.

Réinitialiser permet de remettre les modifications à 0 si nous ne sommes pas content de nos choix avant de valider.

Retour nous ramène au menu d'options.

Les extensions d'images supportées par l'application sont nombreuses, on peut même déposer des gif ! Les personnages et animaux s'animent alors lors des niveaux