

Document utilisateur

Ce projet constitue une reproduction du jeu de société Pandémie avec différentes options et la possibilité de faire jouer une intelligence artificielle.

1-Utilisation du CLI

-Afin d'obtenir le jar permettant l'exécution du CLI l'utilisateur doit ouvrir un terminal, se placer à la racine du projet et utiliser la commande **mvn package**.

-Le fichier est généré dans le dossier target, il peut être lancée avec la commande: **java -jar pandemiage-1.0-SNAPSHOT-jar-with-dependencies.jar (-a JARFILE -d DIFFICULTY -g CITYGRAPH -t TURNDURATION -s HANDSIZE)**, chacune des options entre parenthèse est optionnelle. Le détail de chaque option est présenté dans le fichier README.

-Une fois le jar exécuté, une invite de commande s'ouvre et demande à l'utilisateur d'entrer une des valeur affichée à l'écran:

- 1**-cette valeur lance l'ia et affiche le résultat de la partie
- 2**-cette valeur lance une partie durant laquelle l'utilisateur joue en rentrant les actions sur le terminal
- 3**-cette valeur lance une partie multijoueur durant laquelle le ou les utilisateurs jouent en rentrant les actions sur le terminal.

-Lorsque l'utilisateur joue en utilisant le terminal, des événements s'affichent dessus et à chaque tour de jeu les cartes infections sont piochées et 2 cartes joueurs sont piochées. Au début de chaque tour le joueur possède 4 points d'action et il doit choisir les actions à jouer:

CHARTERFLY: L'utilisateur peut entrer le nom de la ville où il souhaite se déplacer. Si le joueur n'a pas la carte correspondant à la ville où il se trouve, un message apparaît et son action est annulée, il retourne à la sélection des actions. Cette action consomme 1 point d'action

DIRECTFLY: L'utilisateur peut entrer le nom de la ville où il souhaite se déplacer. Si le joueur n'a pas la carte nécessaire dans sa main, un message apparaît et son action est annulée, il retourne à la sélection des actions. Cette action consomme 1 point d'action

DRIVE: L'utilisateur peut entrer le nom de la ville où il souhaite se déplacer. Si la ville n'est pas voisine à la localisation actuelle du joueur, l'action est annulée, le joueur retourne à la sélection des actions. Cette action consomme 1 point d'action

CREATEVACCINE: Si le joueur possède 5 carte d'une maladie, un vaccin est créé pour cette maladie, sinon l'action est annulée et le joueur retourne à la sélection des actions. Cette action consomme 1 point d'action

REMOVEDISEASE: L'utilisateur doit entrer le nom d'une couleur (**BLUE**, **RED**, **YELLOW** ou **BLACK**) si au moins un cube de cette couleur est présent sur la localisation actuelle du joueur, un cube est retiré (3 cubes si un vaccin pour cette maladie a été créé). Cette action consomme 1 point d'action

PASS: Cette action met tous les points d'action du joueur à 0 et passe son tour

DISPLAYHAND: Cette action ne consomme pas de point d'action et affiche la main du joueur

DISPLAYCITIES: Cette action ne consomme pas de point d'action et affiche toutes les villes et leurs caractéristiques

DISPLAYLOCATION: Cette action affiche les caractéristiques de la ville où se situe le joueur

2-Utilisation du GUI

- Pour lancer le GUI il faut se placer à la racine du projet et entrer la commande **mvn exec:java**

Les différentes visualisations composant le GUI :

- Bouton Action : permet le lancement d'une interface de dialogue avec les différentes actions du jeu citées précédemment.



cartes que le joueur possède



Localisation du joueur



Outbreak ville et maladie



Localisation du joueur sur le graph



Taux d'infection