

# Manuel Utilisateur – SeaFox

## Introduction

**SeaFox** est le nom du logiciel java par le sujet de TP n°5 de Programmation Orientée Objet de 1A SRI de l'UPPSITECH.

Il est intégralement codé en java appuyé par les méthodes issues de processing ([processing.org/](http://processing.org/)) pour la réalisation d'une interface graphique dans le but de rendre ce TP final moins contraignant à tester et plus intéressant à coder.

Par cette volonté d'interface graphique, le diagramme UML initial a été quelque peu changé, l'actuel est disponible à l'adresse <http://github.ctruillet.eu/SeaFox/doc/UML.png>.

L'intégralité du projet est stockée sur un github ([github.com/ctruillet/SeaFox](https://github.com/ctruillet/SeaFox)) avec sa javadoc disponible à l'adresse suivante : <http://github.ctruillet.eu/SeaFox/doc/index.html>.

## Règles du jeu

1. **SeaFox** est un jeu au tour par tour de 2 à 4 joueurs (dont un joueur doté d'une Intelligence Artificielle)
2. Le plateau de jeu se compose de 10x10 cases ayant toutes un comportement unique. Elles ne peuvent accueillir au maximum qu'un navire de *surface* et un navire de *profondeur*.
3. Chacun des joueurs possède trois bateaux différents (Chalutier, Destroyer et un Sous-Marin) ayant une portée de tir, de déplacement et un nombre de vie différents (affiché en haut à droite de la case occupée par le navire).
  - a. Le **Chalutier** est un navire de *surface* ayant une portée de tir d'*une* case, de déplacement de *trois* cases et *trois* vies.
  - b. Le **Destroyer** est un navire de *surface* ayant une portée de tir de *deux* cases, de déplacement de *deux* cases et *deux* vies.
  - c. Le **Sous-Marin** est un navire de *profondeur* ayant une portée de tir de *trois* cases, de déplacement de *deux* cases et *une* vie.
4. Dans un tour, tous les navires de surface peuvent *attaquer et se déplacer*. Les navires de profondeurs peuvent *attaquer ou se déplacer*.
5. Dans un tour, n'importe quel navire peut *se saborder* provoquant sa mort instantanément.
6. La fin du tour d'un joueur est provoquée par l'appui simple sur le bouton « *Fin de Tour* ».
7. Un navire ne peut attaquer sa propre case. Une attaque sur une case fait des dégâts (d'une vie) à tous les navires présents sur cette case.
8. Le jeu se termine lorsqu'il ne reste plus qu'un joueur en vie, il est alors désigné comme vainqueur.

## Utilisation

Afin de lancer le logiciel, il suffit d'exécuter le fichier *SeaFox.jar* disponible sur Moodle avec ce manuel d'utilisation.

Pour tester pleinement le logiciel, il est conseillé de tester le mode de jeu 1, 2 et 3 Joueurs pour confirmer que le joueur gagnant affiché est bon.

Également, on peut confirmer que les déplacements d'un bateau de surface sont possibles sur des cases occupées seulement par des bateaux submersibles.