

Projet Picross Manuel utilisateur

Groupe C

29 avril 2016

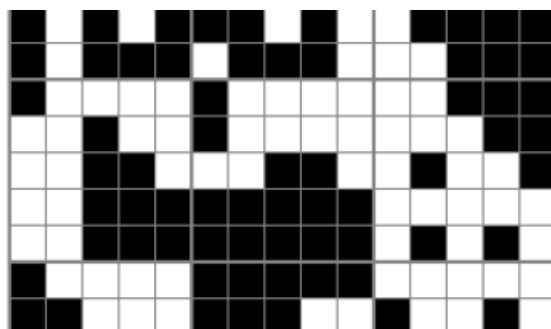


Table des matières

I	Introduction	1
II	Installation	1
III	Jeu	1
III.1	Menu Principal	2
III.2	Éditeur	2
III.3	Comment jouer	3
III.4	Tableaux des scores	4
III.5	Une partie du jeu	4

I Introduction

Dans le cadre de la Licence Sciences Pour l'Ingénieur (SPI 2015), les étudiants de troisième année se sont vus confier le développement d'un logiciel permettant de jouer au Picross (aussi connu sous le nom de nonogramme ou logigramme).

Il s'agit d'un jeu solitaire de logique et de réflexion qui consiste à découvrir un dessin sur une grille en noircissant des cases suivant des indices logiques disposés sur le bord de la grille.

II Installation

- Récupérez le dossier du jeu.
- Insataller gems ruby prérequis :
 - GTK
 - SQLite3
 - RMajick

III Jeu

Pour le lancement de l'application, il va falloir exécuter les fichiers suivants :

- LancerBD (.sh en Linux et MAC OS, .bat en Windows) : permet de créer la base de donnée et les aventures.
- Picross (.sh en Linux et MAC OS, .bat en Windows) : lancer le jeu.

Ensuite rentrez votre pseudo, vous arriverez sur le Menu Principal.

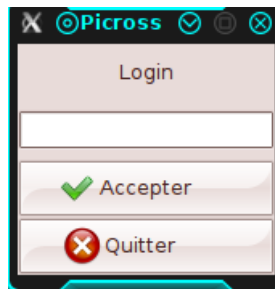


FIGURE 1 – Fenêtre d’identification

III.1 Menu Principal

Le menu principal permet d’accéder à toutes les fonctionnalités du jeu.



FIGURE 2 – Menu principal

III.2 Éditeur

L’éditeur donne la possibilité de charger une image qui sera pixélisée puis jouable dans une grille de picross. Il contient également un mode de création de picross à l’aide d’une grille vierge ou pleine. Dans le menu éditeur,

sélectionnez la taille que vous souhaitez à partir de laquelle vous comptez construire votre picross. Ensuite, vous avez le choix entre deux options :

- **Charger une image** : Il vous suffit de cliquer sur le choix multiple “Charger une image” puis choisir votre image au format JPEG à l’aide du bouton “Valider”. La grille est générée après avla validation de votre choix (bouton "Creer").
- **Créer un picross** : Vous devez sélectionner l’option type pour une grille “vierge” ou “pleine” et valider.

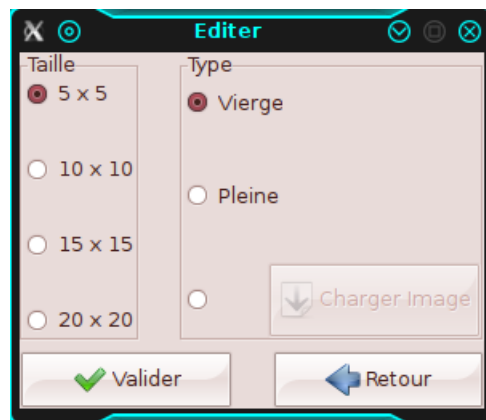


FIGURE 3 – Fenêtre de l’Éditeur

III.3 Comment jouer

Lorsque vous cliquez sur “Jouer” depuis le menu principal, vous avez la possibilité entre trois modes de jeu dans le volet déroulant :

- Aventure : permettant de lancer une suite de grille de picross suivant un scénario.
- Détente : générant une grille aléatoire selon la taille choisi.
- GrilleEdit : permettant de jouer les grilles créées pas les autres utilisateurs.

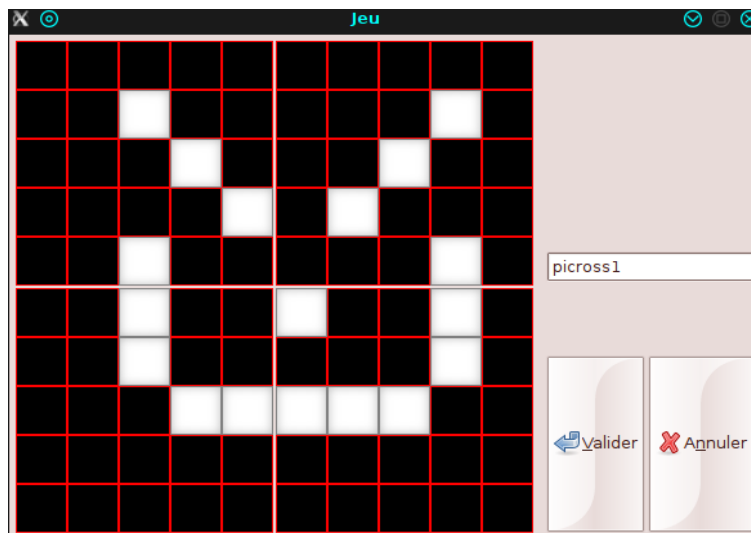


FIGURE 4 – Exemple d’édition de grille

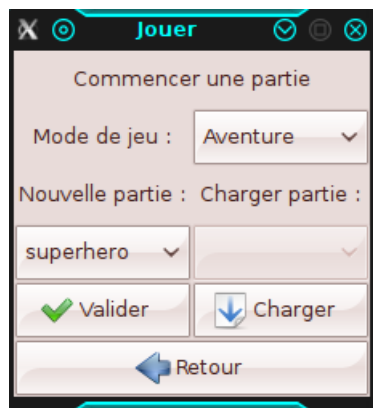


FIGURE 5 – Fenêtre : Commencer une partie

III.4 Tableaux des scores

III.5 Une partie du jeu

Lors d’une partie de picross, vous avez différentes actions possibles :

- Sauvegardez votre partie pour la finir ultérieurement,

- Demandez une aide qui vous guidera sur la façon de résoudre la grille (dans le cas où des aides sont disponibles),
- Utilisez le bouton “Solution” qui permet, une fois cliqué, de révéler l’état final d’une case,
- Émettre une hypothèse puis la valider ou non.

Chaque astuce consommée pendant une partie rajoute une pénalité à votre temps effectué (qui correspond à votre score).

Les différents types de cases que l’on peut obtenir sont :









Action	Image	Hypothèse ?
Clic gauche	 OU 	NON
Clic droit	 OU 	NON
Clic gauche	 OU 	OUI
Clic droit	 OU 	OUI

TABLE 1 – Caractéristiques des cases

L’hypothèse permet de compléter une partie de la grille au “brouillon”. En effet, une fois le bouton “Hypothèse” activé, vous allez remplir les cases qui apparaîtront par la suite grisées.

Vous pourrez à tout moment valider l’hypothèse et, dans ce cas, vos cases grises deviendront noires. Ou à l’inverse annuler vos coup joués depuis l’activation du mode hypothèse.

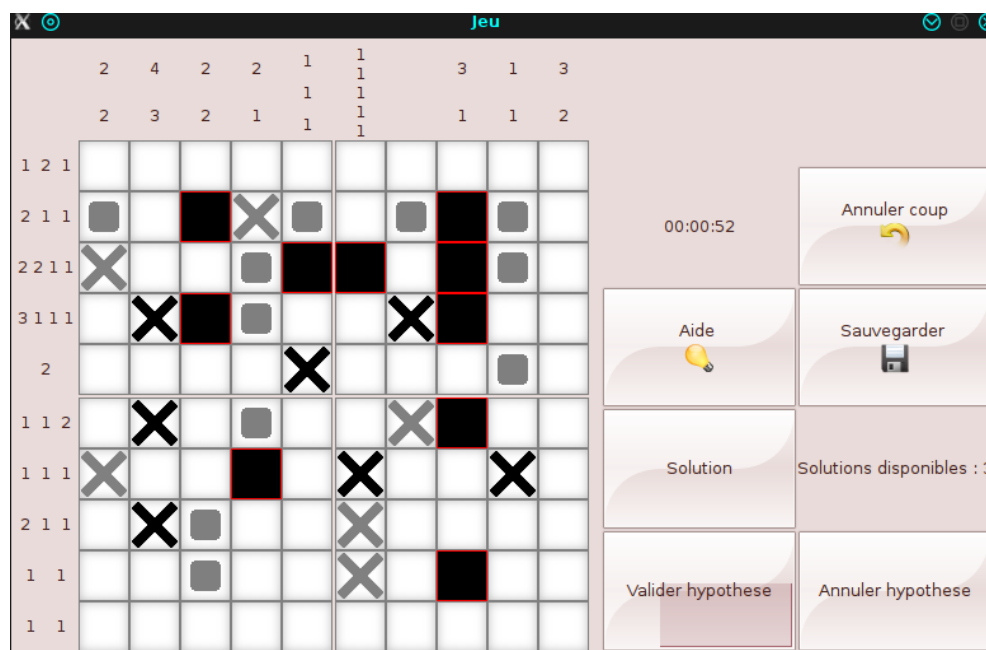


FIGURE 6 – Exemple reprenant la totalité des cases

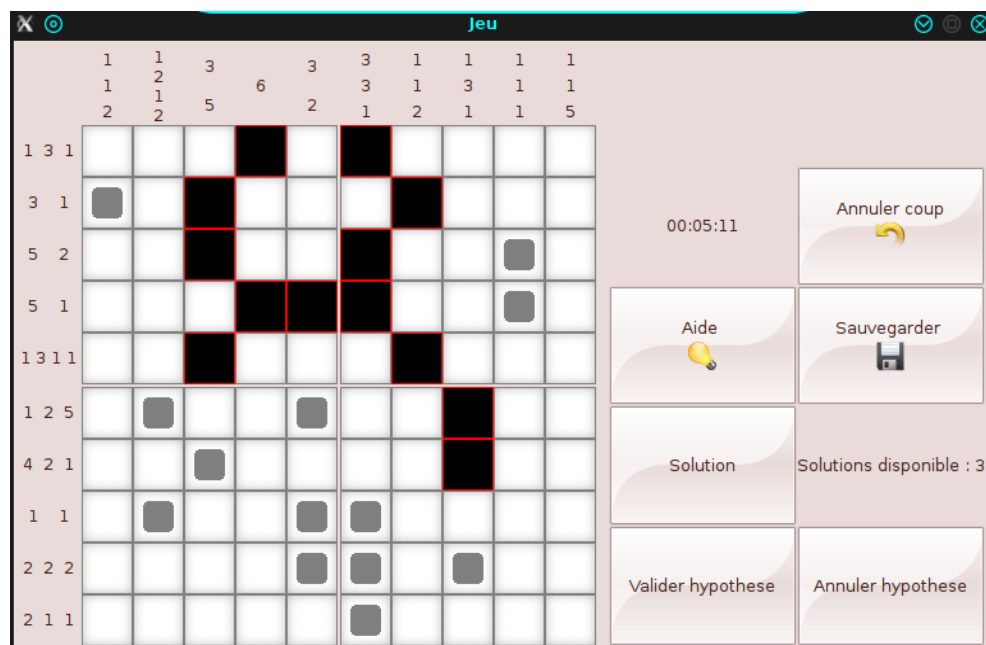


FIGURE 7 – Exemple d'utilisation de l'hypothèse