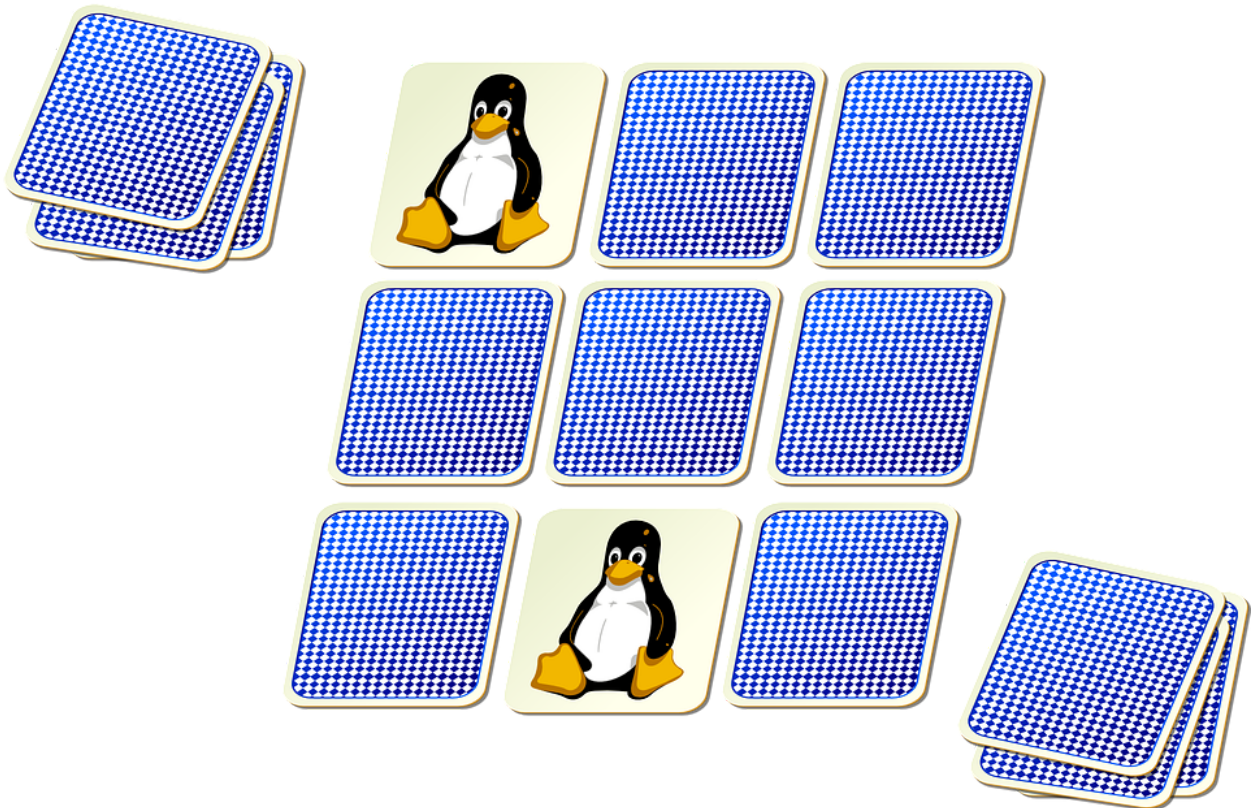


Utilisation application Memory JavaFX

Guide utilisateur pour le déroulement d'une partie



Nathalène, Steven, Thomas
21/02/2020

Lancer l'application

Pré-requis

Il faut avoir installé JavaFX 11.0.2, un IDE compatible et le projet.

Lancement de l'application

Il faut créer un nouveau projet à partir de sources existantes et configurer le projet avec l'IDE afin de pouvoir lancer l'application.

Lancer la classe Main qui se trouve dans le package memory.

Comment jouer

Remplir le formulaire de création de la partie

Une fois l'application lancée, la fenêtre ci-dessous s'affiche.



The screenshot shows a window titled "Memory" with standard macOS window controls (minimize, maximize, close). The window contains a form for creating a new game. The form is organized into three main sections, each enclosed in a rounded rectangle. The first section, titled "Choix des joueurs :", contains two input fields for "Joueur 1" and "Joueur 2", and two buttons labeled "+" and "-". The second section, titled "Niveau de difficulté :", contains two dropdown menus: "Nombre de paires" (set to 8) and "Mode de jeu" (set to "Sans bombes"). The third section, titled "Paramètres : (facultatif)", contains three dropdown menus: "Couleur du joueur actif" (set to Bleu), "Couleur du dos de carte" (set to Bleu), and "Choisir un thème" (set to Pokemon). At the bottom of the window, there are two buttons: "Lancer la partie" and "Quitter".

Memory

Choix des joueurs :

Joueur 1 :

Joueur 2 :

+

-

Niveau de difficulté :

Nombre de paires : 8

Mode de jeu : Sans bombes

Paramètres : (facultatif)

Couleur du joueur actif : Bleu

Couleur du dos de carte : Bleu

Choisir un thème : Pokemon

Lancer la partie

Quitter

Remplir ce formulaire et choisir son mode de jeu et les paramètres.

Memory

Choix des joueurs :

Joueur 1 :
Steven

Joueur 2 :
Nathalène

Joueur 3 :
Thomas

+

-

Niveau de difficulté :

Nombre de paires : 8

Mode de jeu : Sans bombes

Paramètres : (facultatif)

Couleur du joueur actif : Bleu

Couleur du dos de carte : Bleu

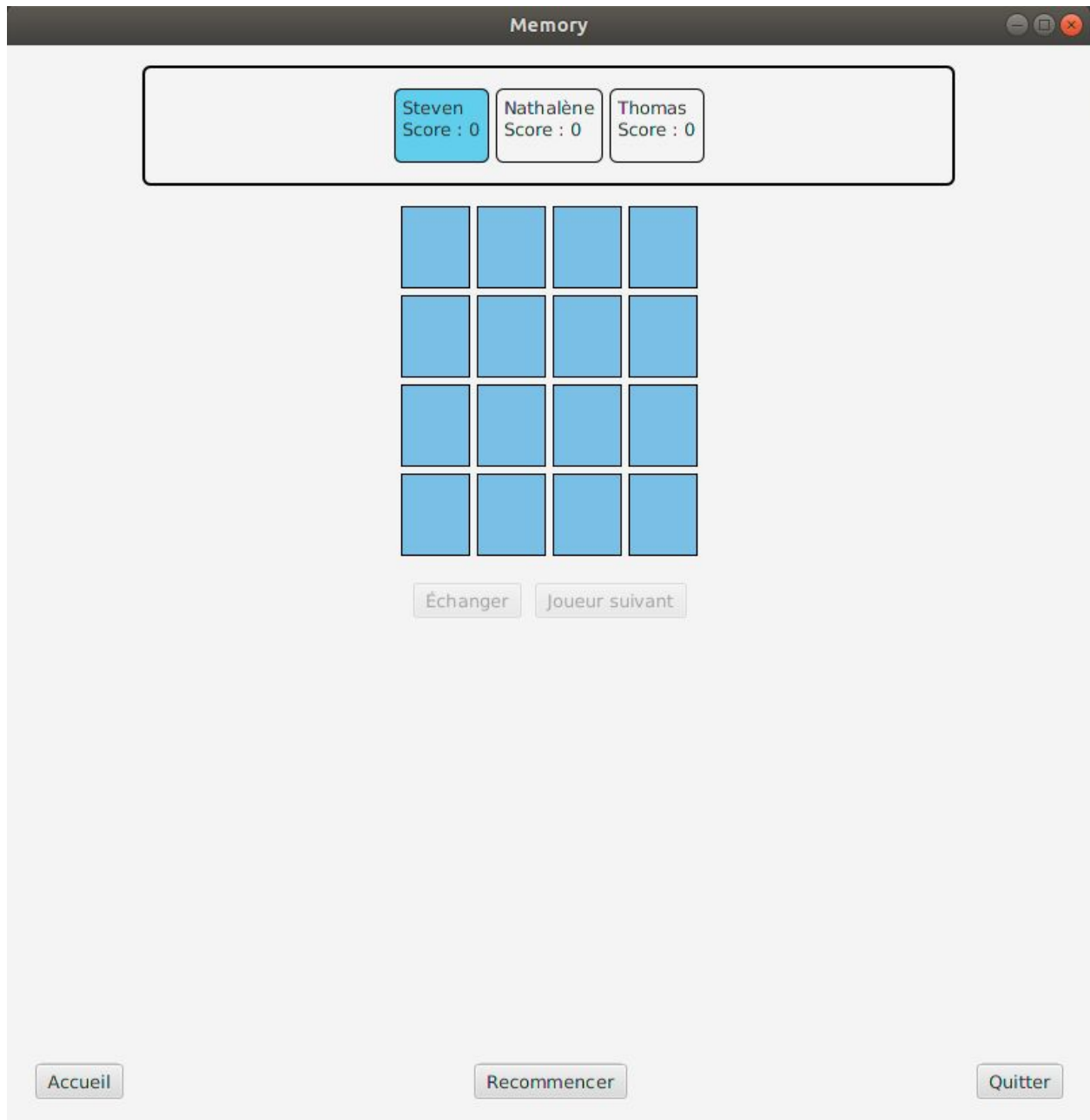
Choisir un thème : Pokemon

Lancer la partie

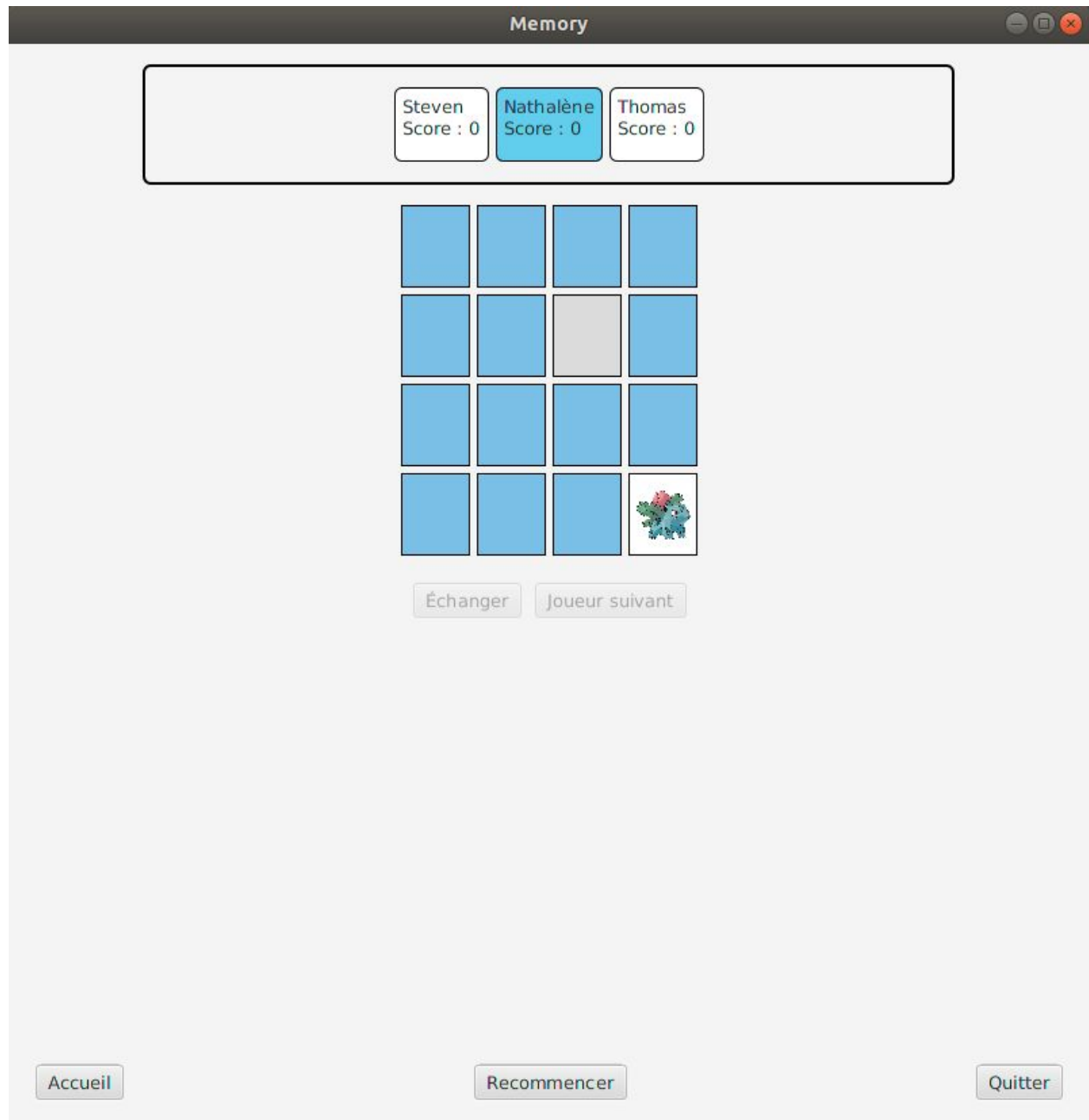
Quitter

Le jeu !

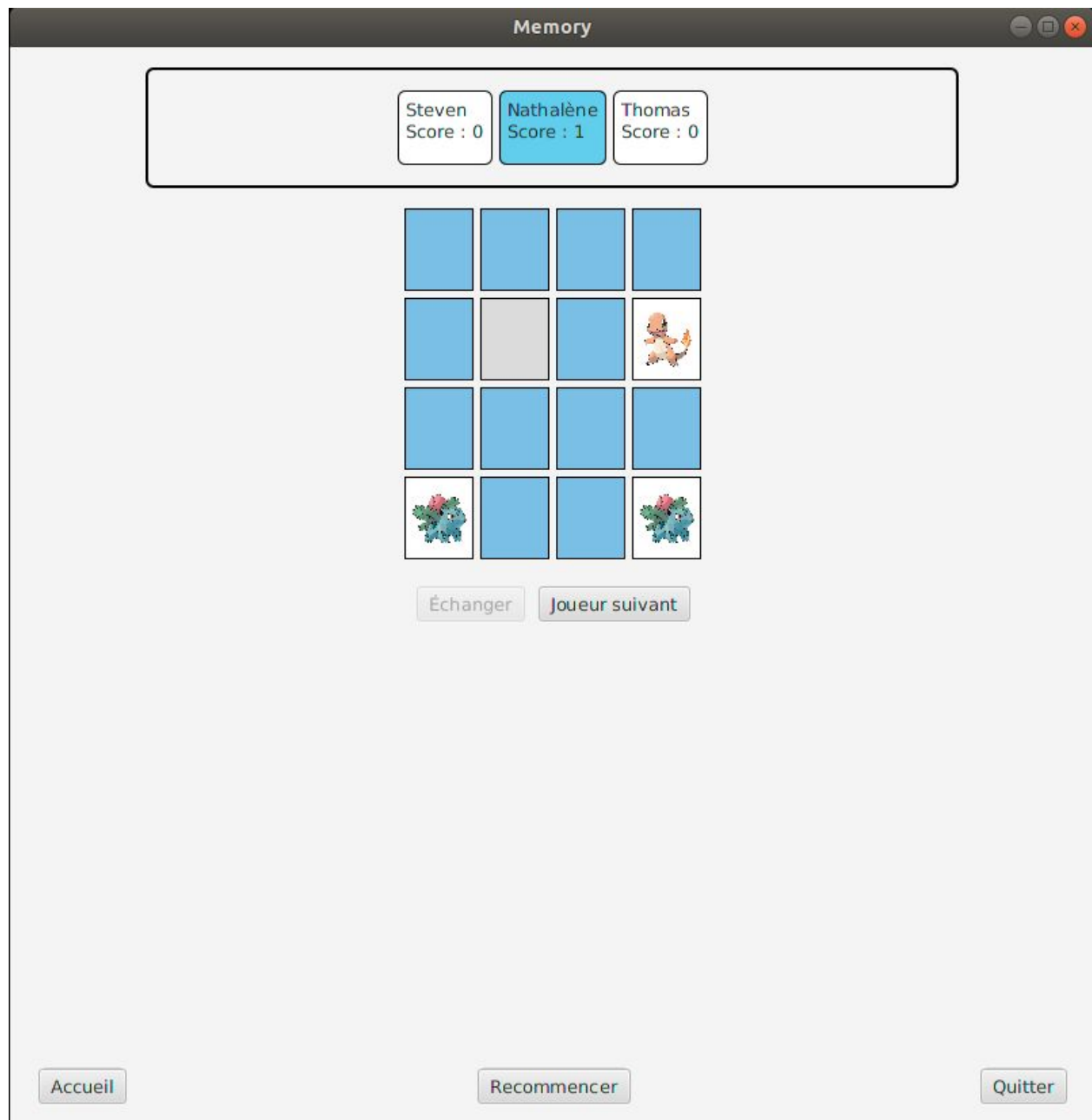
Une fois la partie lancée le jeu est prêt ! Le premier joueur est aléatoire !



Il faut ensuite découvrir les paires de cartes en cliquant dessus.



Si le joueur rate son coup, le bouton “joueur suivant” s’allume et il faut cliquer dessus passer au joueur suivant.



Les interactions possible

- retourner les cartes
- ajouter un joueur
- supprimer un joueur
- lancer une partie
- choisir la taille du plateau/ nombre de pairs
- passer au joueur suivant
- le moins bon peut échanger 2 cartes (les moins bons, si ex aequo, et impossible si le score du meilleur joueur vaut 0)
- recommencer avec les même joueurs
- retourner à l'accueil
- quitter

Les paramètres optionnels :

- + choisir un mode de jeu (avec ou sans bombes)
- + choisir la couleur du joueur actif et celle des cartes
- + choisir entre 2 bibliothèques de jeux (Pokémon et Rick & Morty)