

Documentation utilisateur – Jeu Saucisse

Pour pouvoir jouer vous devez avoir une version python 3.11 car ainsi le module PodSixNet fonctionnera. Une version plus récente n'est pas compatible avec PodSixNet.

Dans cette documentation les règles du jeu ne sont pas explicitées. Des messages d'erreurs vous seront transmis si vos coups ne sont pas valides.

1] Rejoindre le Lobby

Si le serveur du jeu est bien lancé, avec comme port hagrid, et comme clé 31425. Par exemple, avec la commande suivante, vous serez averti que le serveur est bien lancé.

```
kbourguinat@hagrid: /autofs/unityaccount/cremi/kbourguinat/S4/Jeu-Saucisse_Reseau/
stClientServerPodSixNet$ python3 serverB.py hagrid:31425
Server launched
```

Voici les étapes à suivre pour pouvoir jouer au jeu Saucisse en réseau, dans le serveur lancé ci-dessus.

A l'aide d'un terminal, se rendre dans le dossier où le fichier clientB.py a été sauvegardé. (commandes cd, ls). Une fois dans le bon répertoire si le fichier clientB.py est bien existant comme ci dessous.

```
kbourguinat@hagrid: /autofs/unityaccount/cremi/kbourguinat/S4/Jeu-Saucisse
/MyFirstClientServerPodSixNet$ ls
clientB.py
```

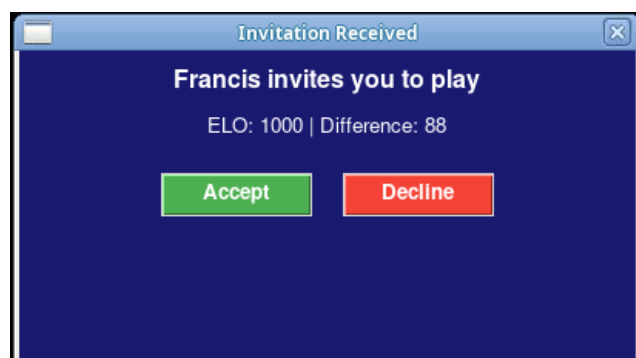
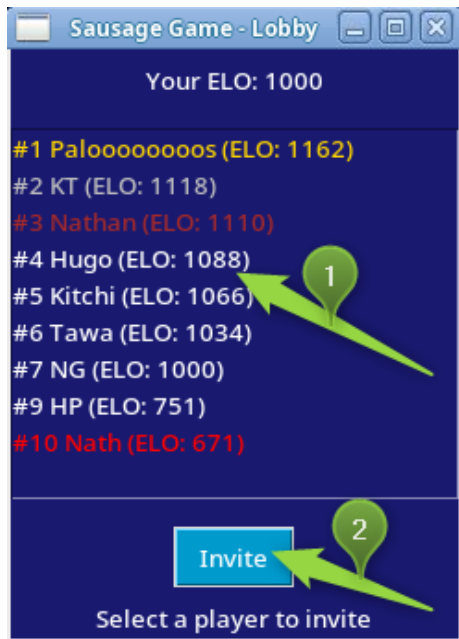
Vous pouvez maintenant rejoindre le serveur avec la commande suivante et indiquer votre nom / pseudo :

```
/MyFirstClientServerPodSixNet$ python3 clientB.py hagrid:31425
Client started
Ctrl-C to exit the lobby
Enter your nickname:
█
```

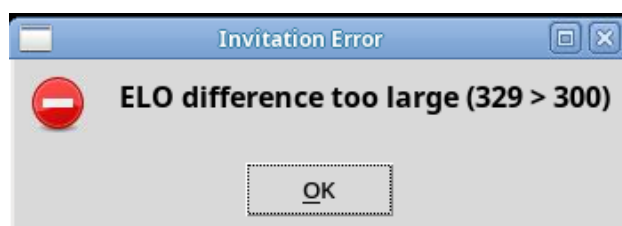
II] Lancer une partie

Maintenant vous vous trouvez dans le Lobby. Vous y voyez tous les joueurs disponibles pour une partie classés selon leur ELO (score reflétant le niveau du joueur selon les résultats des parties précédentes). Les trois joueurs sur le podium ont une couleur correspondant à leur médaille, les suivants sont en blancs.

Admettons que je veuille affronter Hugo. Cliquez sur son nom puis invitez le. Lui recevra l'invitation suivante :



Si la différence d'ELO est trop importante avec l'autre joueur (par exemple avec Nath) vous serez averti :



Si les deux joueurs peuvent s'affronter et acceptent, ils commencent une partie.

Une fois la partie terminée (plus de saucisse placable), ou si un joueur quitte la partie alors les deux joueurs retrouvent le Lobby avec leurs ELO mis à jour. C'est reparti pour une nouvelle partie !!

Attention, il arrive rarement que certains coups pourtant valides soient refusés. Essayez de sélectionner les points dans un autre ordre.

Pour quitter le Lobby, effectuez **Ctrl+C** dans le terminal où vous avez lancé le client.