

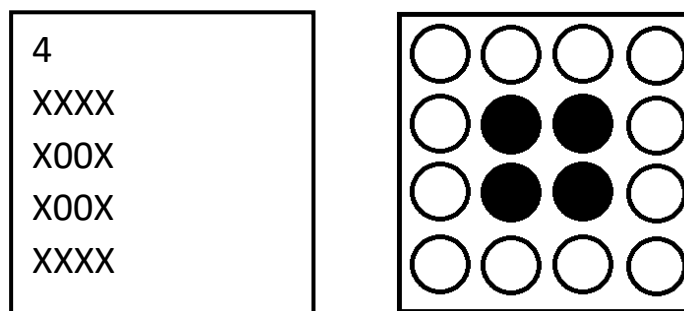
DOCUMENTATION UTILISATEUR :

La compilation du projet se fait avec Ant. Entrez dans le terminal à l'emplacement du projet (à hauteur du dossier sources, build, etc...) la ligne de commande suivante : ***ant -buildfile build.xml***

(Il est conseillé de nettoyer le dossier build au préalable avec la commande ***ant clean.***)

L'exécution se fait par l'exécutable jar avec la ligne de commande ***java -jar LameyreTeulery.jar***

Après exécution s'ouvre la fenêtre du jeu, avec le jeu initialisé selon la grille originale (fichier init_grid.txt). Il est possible de changer la grille en utilisant un nouveau fichier respectant un certain format. Le fichier texte doit comprendre la taille en première ligne, puis les points et leurs valeurs. Les points à initialisé sont marqués 0, les autres X. Exemple :



Les fichiers de grille doivent être stockés dans le répertoire *resources* du projet. Il est possible de même de changer le mode de jeu avec le slider : mode T (Touching), superposition des lignes possible, D (Disjoint) superposition impossible. Il est nécessaire de réinitialiser le plateau après avoir changé les paramètres, avec le bouton *restart*, afin de remettre à zéro la grille.

Les interactions (choix des points) se font avec la souris en cliquant sur le point voulu. Le point se place si l'emplacement est jouable, reste dans son état sinon.

Le bouton *solve* permet de résoudre la grille par l'IA, à partir de l'état dans laquelle elle se situe.

Le bouton *restart* permet de recommencer une partie.

Fermer la fenêtre suffit pour stopper le programme.