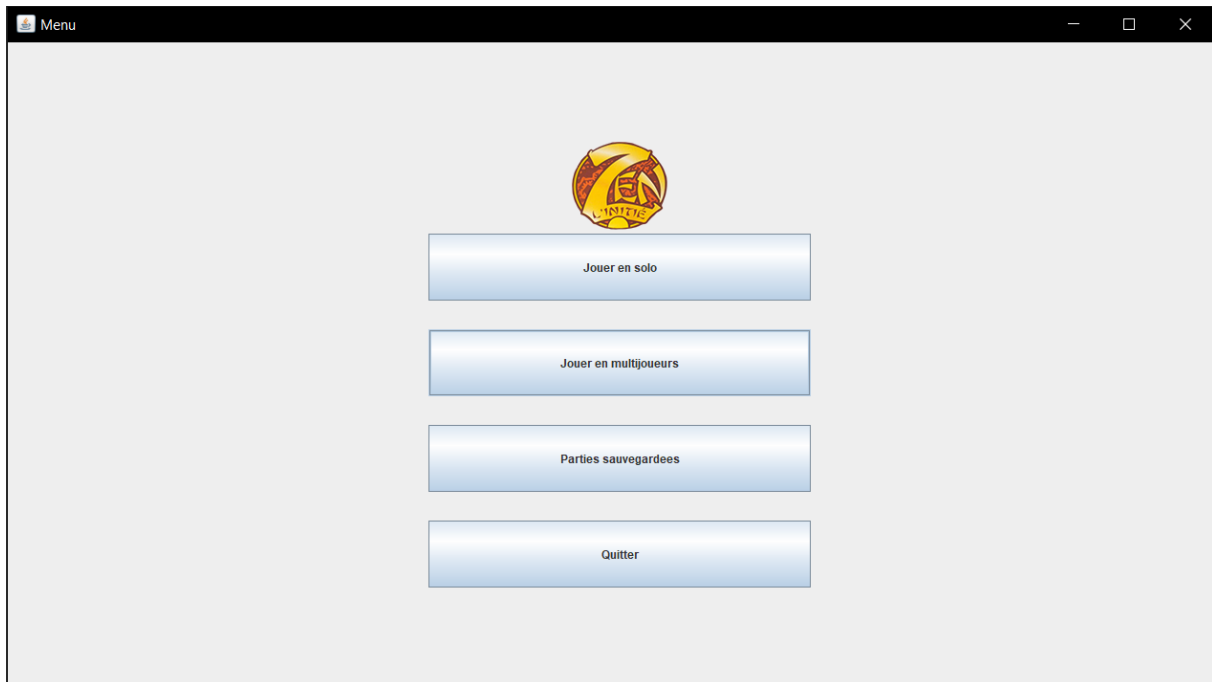


Manuel d'utilisateur

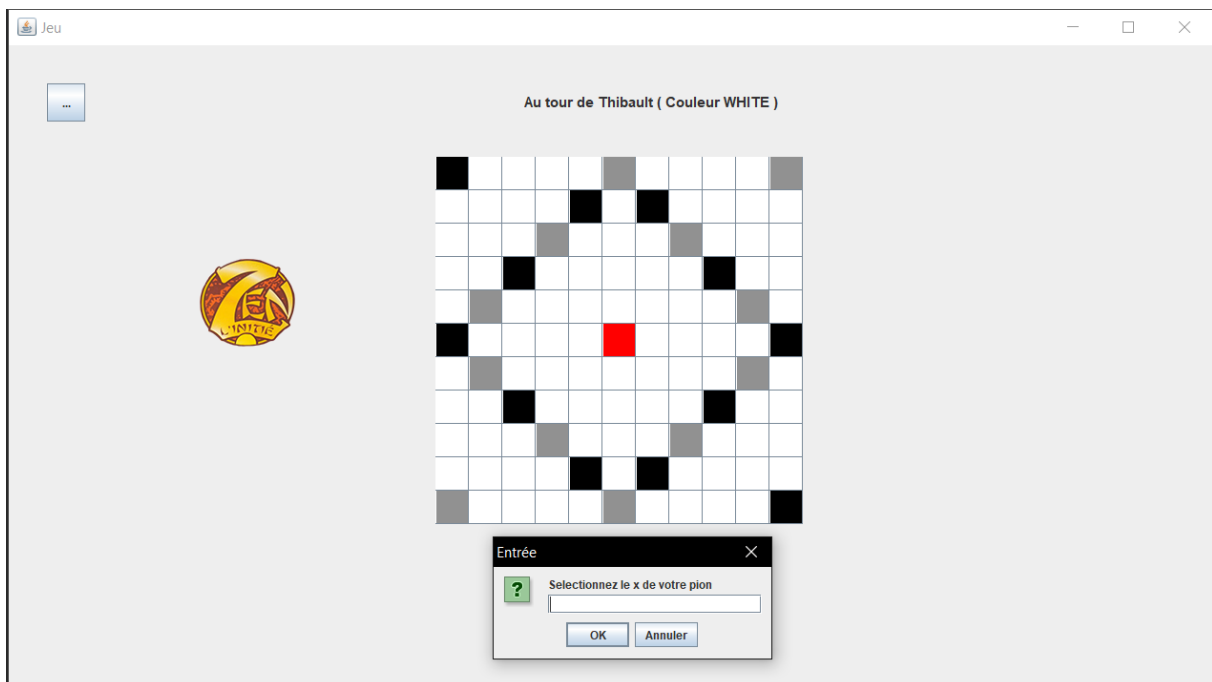
Version graphique



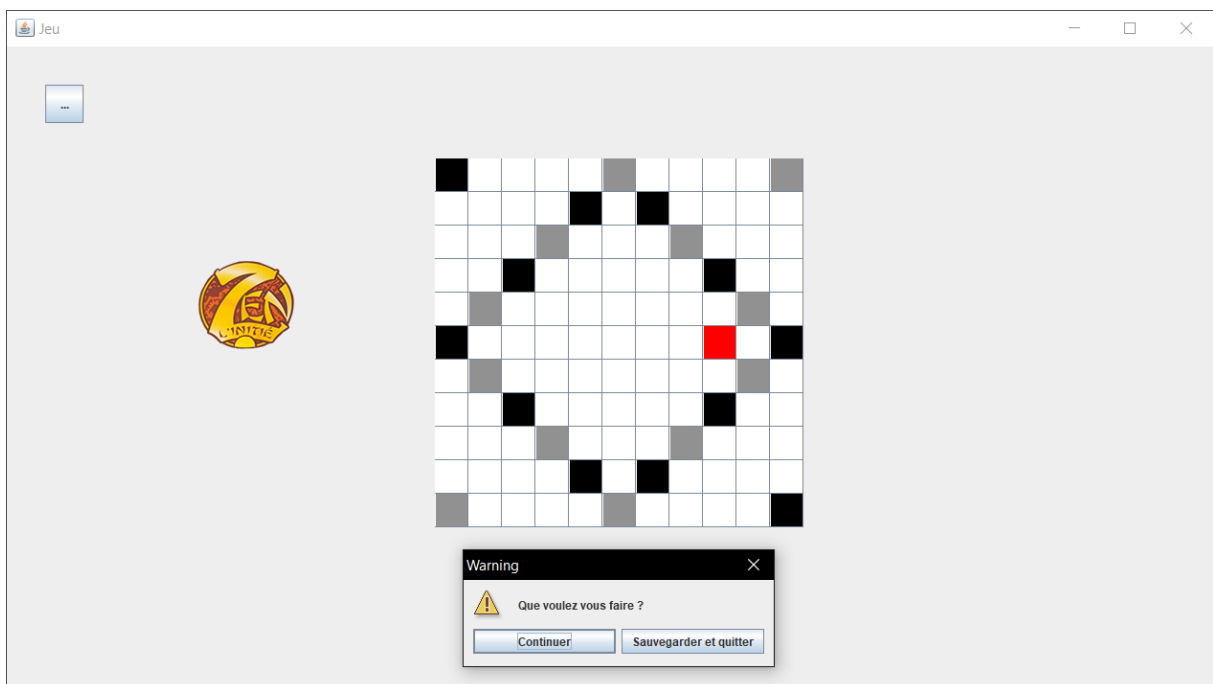
Lorsque nous lançons la version graphique, nous avons le choix entre 4 boutons. En appuyant sur le premier, nous arrivons sur une page où nous pouvons choisir les différents paramètres pour notre partie. Pour l'instant, seul ces deux paramètres sont implémentés.



Le programme vérifie que vous avez bien saisi tous les champs avant de vous laisser jouer pour éviter tous problèmes.



Arrivé sur la partie, le programme nous indique le joueur qui doit jouer en premier puis nous demande de saisir des coordonnées pour le pion et la case où nous voulons le déplacer. Une vérification est faite pour empêcher de rentrer des valeurs incohérentes ou ne respectant pas les règles du jeu.



A chaque tour, le programme demande si nous voulons continuer à jouer ou sauvegarder et quitter.



Nous pouvons également lancer une partie en multijoueur. Le déroulement sera le même que pour une partie solo ou le programme demandera tour à tour aux joueurs leurs déplacements.



En allant dans « Parties sauvegardées » nous avons accès à un bouton permettant de charger la partie sauvegardée et d'y rejouer comme nous le souhaitons.

Version console

La version console est similaire à la version graphique :

```
Invite de commandes - java LaunchGame
#####
ZENLINTIE
Par Herard Thibault
#####
Selectionnez une option :

1. Solo
2. Multijoueurs
3. Restaurer la sauvegarde
4. Option (Pas encore disponible)
5. Statistiques (Pas encore disponible)
6. Quitter
```

Nous pouvons choisir entre 3 options principales. La première permet de lancer une partie en solo :

```
Invite de commandes - java LaunchGame
#####
ZENLINTIE
Par Herard Thibault
#####
Mode de jeu selectionne : Solo
Selectionnez le pseudo du joueur
Thibault

Selectionnez la difficulte
1. Facile
2. Moyen (Pas encore disponible)
3. Difficile (Pas encore disponible)
1
#####
Vous avez choisis FACILE
#####
Selectionnez la variante de jeu
1. Jeu de base
2. Variante 1
3. Variante 2
4. Variante 3
1
#####
Vous avez choisis JEU DE BASE
#####
```

Nous pouvons configurer notre partie de la même manière que sur le mode graphique.

```

#####
Au tour de Thibault | Color = WHITE
Black = 0
White = X

      0   1   2   3   4   5   6   7   8   9   10
=====
0 | 0 | | | | | X | | | | X |
1 | | | | | 0 | | 0 | | | |
2 | | | X | | | | X | | | |
3 | | | 0 | | | | | 0 | | | |
4 | | X | | | | | | | X | |
5 | 0 | | | | | # | | | | 0 |
6 | | X | | | | | | | | X | |
7 | | | 0 | | | | | | 0 | | |
8 | | | | X | | | | X | | | |
9 | | | | | 0 | | 0 | | | | |
10| X | | | | | X | | | | | 0 |

Selectionner un pion
Entrez des coordonnees X =

```

La partie se lance et le programme affiche une grille simulant un plateau de jeu. Il est affiché le prénom du joueur qui doit jouer. Il doit rentrer, comme pour la version graphique, des coordonnées pour sélectionner un pion et une case.

```

#####
Au tour de Thibault | Color = WHITE
Black = 0
White = X

      0   1   2   3   4   5   6   7   8   9   10
=====
0 | 0 | | | | | X | | | | X |
1 | | | | | 0 | | 0 | | | |
2 | | | X | | | | X | | | |
3 | | | 0 | | | | | 0 | | | |
4 | | X | | | | | | | X | |
5 | 0 | | | | | # | | | | 0 |
6 | | X | | | | | | | | X | |
7 | | | 0 | | | | | | 0 | | |
8 | | | | X | | | | X | | | |
9 | | | | | 0 | | 0 | | | | |
10| X | | | | X | | | | | 0 |

Selectionner un pion
Entrez des coordonnees X =
99
Entrez des coordonnees Y =
99
Partie quitte et enregistre

```

Lorsque le joueur entre « 99 » dans « Sélectionner un pion », la partie s'arrête en sauvegardant l'état actuel du jeu. Il peut reprendre la partie en sélectionnant « 3 » pour « Restaurer la sauvegarde ».