



**Projet long - Jeu de société "7 Clues"
Manuel utilisateur - Groupe IJ-01**

*Agathe Perrin, Antonin Litschgy, Mickaël Song, Maëlis Marchand,
Thierry Xu, Tom Bonetto, Antoine Dalle-Fratte*

Pour lancer le jeu, il faut lancer la méthode main de la classe **MenuPrincipal.java**. Le menu principal du 7 Clues s'affiche alors :



Le joueur peut activer ou désactiver la musique en cliquant sur le bouton “Musique” :



Il peut aussi quitter le jeu en cliquant sur “Quitter”.

Quand le joueur clique sur “Jouer”, cette fenêtre s’affiche :



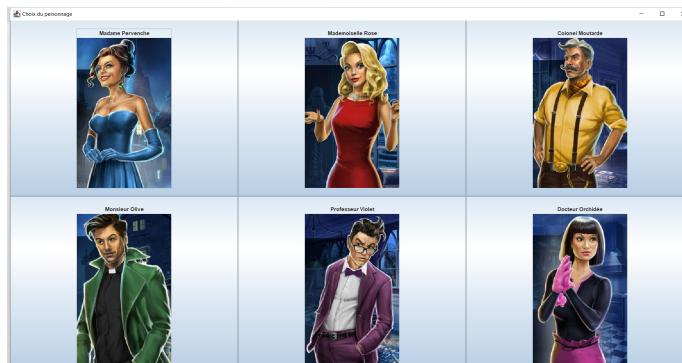
Pour lire la suite des règles du jeu, le joueur clique sur “Suite”. Il peut également décider de passer cette partie en cliquant sur “Passer”. Si le joueur a choisi de lire les règles, alors cette fenêtre s’affiche :



De même ici, le joueur peut décider de passer ou bien de lire la fin des règles du jeu en cliquant sur "Suite" :



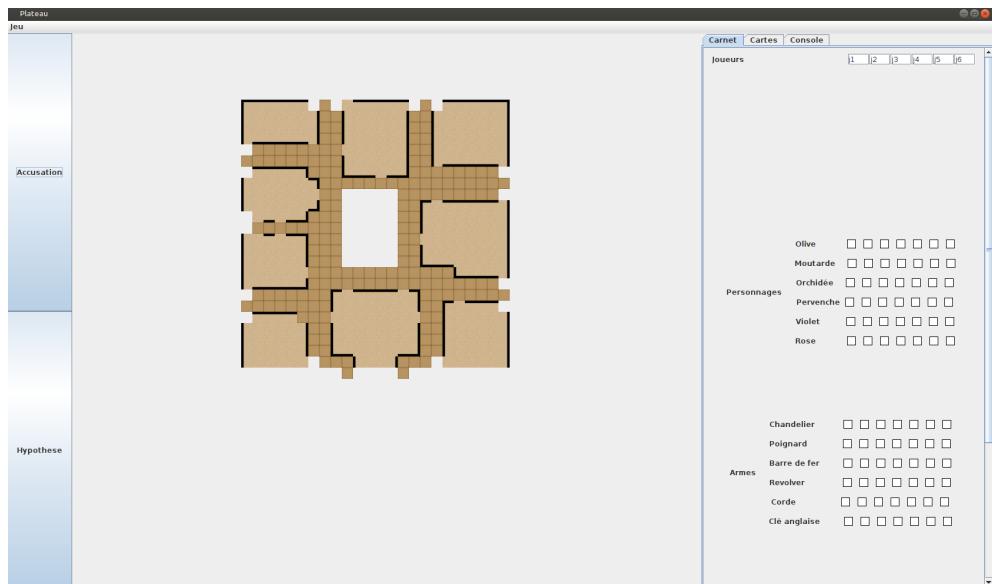
Puis, il clique sur "Commencer" et doit choisir son personnage pour la partie dans le menu suivant :



Après avoir cliqué sur le personnage qu'il veut, le joueur est invité à tirer aléatoirement les 3 cartes du crime (Personnage, Arme, Salle) :



Le joueur clique ensuite sur “Commencer l’enquête” et arrive dans le jeu :



Au centre, le joueur voit le plateau de jeu. Le joueur dispose également d'une grille de jeu à droite pour noter ses déductions au fil de la partie : il peut cocher les cases de son choix avec différents symboles.

À gauche, il dispose de deux boutons “Hypothèse” et “Accusation”. Quand il clique sur l'un d'entre eux, il peut formuler une hypothèse/accusation en choisissant le personnage, l'arme puis la salle qu'il souhaite. Les trois fenêtres ci-dessous s'affichent successivement (les personnages, puis les armes une fois le personnage choisi, et enfin les salles une fois l'arme choisie).

