

Manuel Utilisateur

DUT Informatique - Projet Tortuga

2011-2012

Introduction

Bienvenue dans le manuel utilisateur de l'application Tortuga !

Table des matières

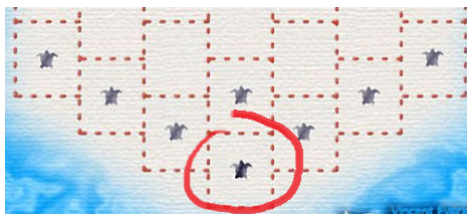
1	Les règles de Tortuga	3
1.1	Règles de bases	3
1.2	Variante mode éclosion	3
2	Comment jouer ?	4
2.1	Partie contre un autre joueur	4
2.1.1	Partie simple	4
2.1.2	Partie avec variante	4
2.2	Partie contre une IA	4
2.2.1	Partie simple	4
2.2.2	Partie avec variante	4
3	Récupérer l'application et spécifications minimum	5
3.1	Application sur ordinateur	5
3.2	Application mobile	5
4	F.A.Q.	6

Chapitre 1

Les règles de Tortuga

1.1 Règles de bases

- Les tortues se déplacent (avance ou saute) **toujours** vers l'avant (tout droit ou de coté), mais jamais vers l'arrière
- Lorsqu'une tortue en saute une autre :
 - Si c'est une de ses tortues, rien de spécial ne se passe.
 - Si c'est une tortue adverse, la tortue adverse est retournée et devient neutre (désactivée).
 - Si c'est une tortue neutre, celle-ci redevient active et le joueur qui a réalisé le saut décide de sa nouvelle équipe.
- Un joueur gagne en désactivant toutes les tortues adverses ou en placant une de ses tortues sur la case "Home" de son adversaire :



- Lorsque l'on peut sauter une tortue adverse, ce saut est obligatoire.
- Lorsque l'on peut sauter une tortue neutre, ce saut n'est pas obligatoire!
- On ne peut pas arrêter un saut tant qu'un autre est possible, les sauts entamés doivent absolument arriver à leur terme (même si les tortues à sauter sont neutres...)
- On ne peut pas sauter une de ses tortues puis une tortue adverse (et inversement).
- Impossible de revenir en arrière, même lors d'un saut!
- Après le saut d'une tortue neutre, si l'on a le choix, on peut choisir entre sauter une de ses tortues ou une tortue adverse.

1.2 Variante mode éclosion

Chapitre 2

Comment jouer ?

2.1 Partie contre un autre joueur

2.1.1 Partie simple

2.1.2 Partie avec variante

2.2 Partie contre une IA

2.2.1 Partie simple

2.2.2 Partie avec variante

Chapitre 3

Récupérer l'application et spécifications minimum

3.1 Application sur ordinateur

3.2 Application mobile

Chapitre 4

F.A.Q.