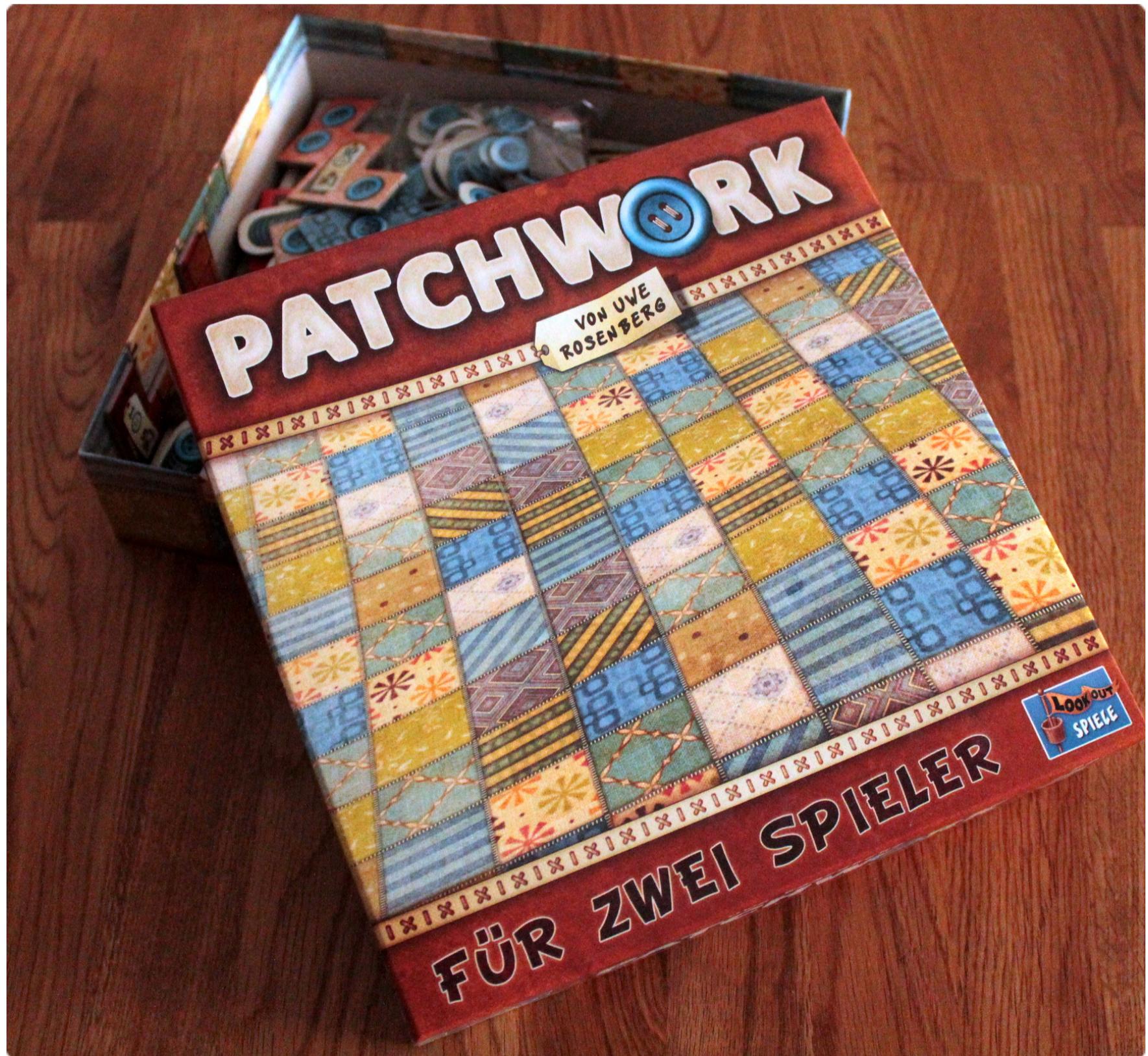


Manuel (Neuer) Patchwork (Programmation Java)

Comment jouer

Gabriel Radoniaina & Hervé Nguyen (L3 Informatique)



Mode Terminal

Modes de jeu

Dans ce programme, il y a deux modes :

- Le mode simple « basic » qui contient seulement deux types de patch qui sont des carrées et n'a pas de special patch
- Et le mode complet « full » qui essaye de reprendre l'intégralité du jeu Patchwork et ses patch

Choix du mode de jeu

Après avoir lancé l'exécutable, le programme vous demande de choisir quel mode jouer. Vous avez le choix entre le mode complet « full » ou bien le mode simple « basic »

```
### Game mode selection
## For the terminal mode :
# Input "basic" for the basic mode or "full" for the full game
## For the graphic mode :
# Input "gfx"
```

Pour choisir un mode, il faut exactement entrer dans le terminal (écrire et appuyer sur entrée) soit « full » ou bien « basic » pour les modes respectifs

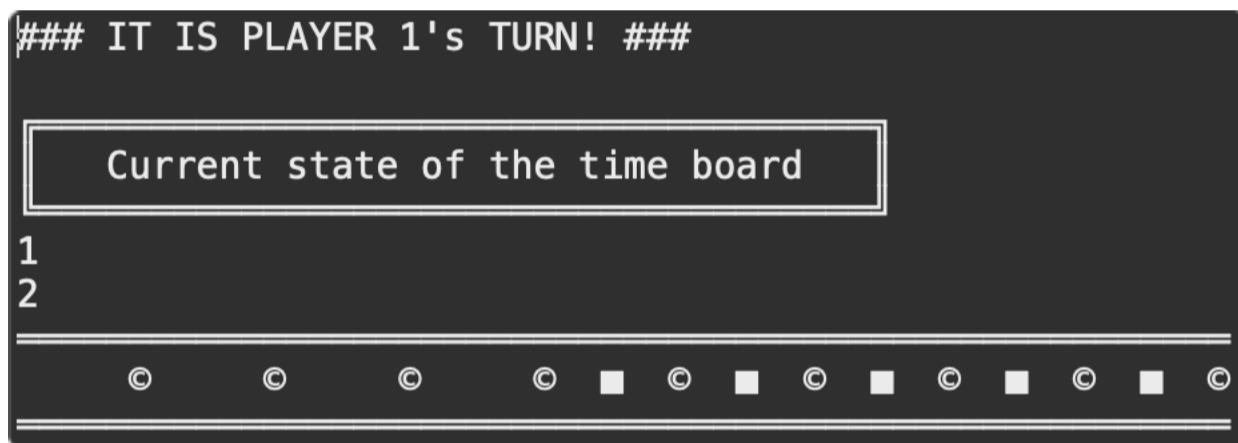
```
## For the terminal mode :
# Input "basic" for the basic mode or "full" for the full game
## For the graphic mode :
# Input "gfx"
full
```

Début du tour

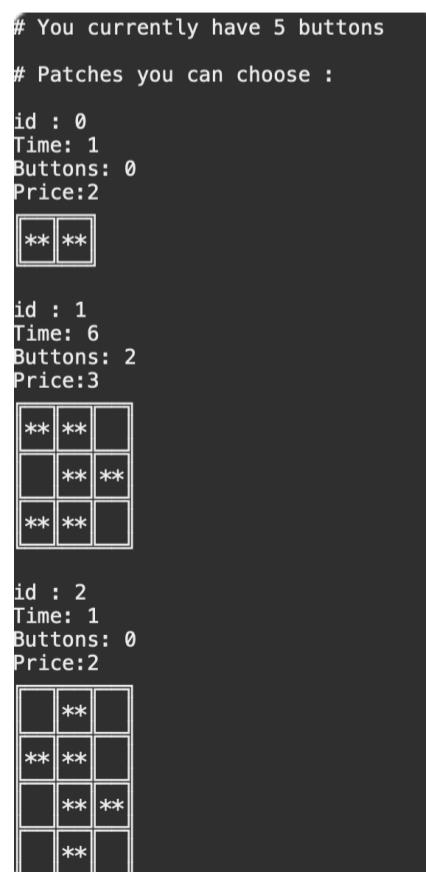
Au début d'un tour le programme annonce quel joueur va jouer le tour, avec des informations sur l'état du time board et les pions des joueurs.

Le time board est représenté par la bande blanche avec plusieurs éléments sur celui-ci. Les carrés représente les special patch, et les ronds sont des boutons.

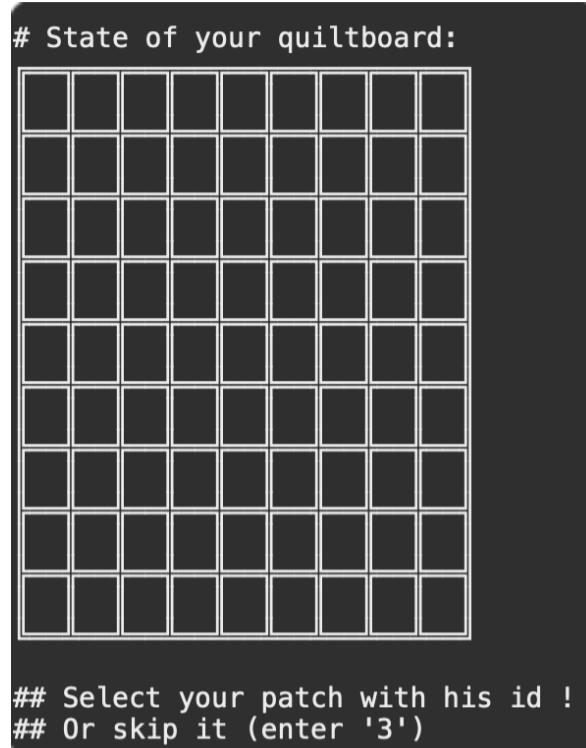
Les chiffres 1 et 2 au dessus du time board sont les pions des joueurs. Le chiffre par dessus de l'autre signifie que le pion de celui-ci est par dessus l'autre (si ils sont sur la même position, sinon les pions seront représentés sur la même ligne à leur position respectives)



En dessous de cela, on retrouve des informations tel que le nombre de boutons dont le joueur est en possession et une liste de (au plus) 3 patch (et leurs caractéristiques, identifiant) qui peuvent être sélectionnés.



Encore en dessous de cela, on affiche enfin l'état du quiltboard du joueur et on lui demande quel patch va-t-il acheter ou bien si il ne veut pas en acheter.



Choisir ou non un patch

Pour choisir un patch, il suffit d'entrer dans le terminal l'identifiant (id) affiché du patch voulu (allant de 0 à 2). Par exemple, pour choisir le pion avec l'identifiant 2, entrez « 2 ».

Si vous ne voulez pas choisir un patch et vous préférez déplacer votre time token juste devant le pion de votre adversaire, enter « 3 ».

Attention, veillez à être sûr que votre patch peut être posé dans votre quiltboard. Sinon vous ne pourrez pas aller plus loin qu'à l'étape de placement de patch

```
## Select your patch with his id !
## Or skip it (enter '3')
1
```

Exemple pour le choix de patch : « 1 »

Placer le patch acheté

Après avoir choisi votre patch, vous devez le placer dans votre quiltboard.

Si vous jouez au mode complet, vous pouvez tourner votre patch :

Pour tourner à gauche entrez « L », à droite « R » et si l’était actuel du patch vous convient entre « Y » pour arrêter de tourner votre patch. Vous pouvez également effectuer une symétrie axiale (horizontale ou vertical) avec « H » et « V » respectivement.

```
# State of your patch:  
*** *** ***  
| ** |  
| ** |  
  
Do you want to flip/mirror your patch ?  
Input 'L' to flip to the left, 'R' to the right  
Input 'V' to mirror vertically, 'H' to mirror horizontally  
Input 'Y' to stop  
Y
```

Exemple d’acceptation du patch avec « Y »

Après cela, comme dans la version simple. Vous devez choisir la position où placer votre patch. Les coordonnées à entrer sont de format (x, y) c'est à dire que vous devez informer la position en largeur en premier puis en longueur. Les coordonnées sont entrées préféablement en une seule ligne par exemple pour x = 1 et y = 3, on entre « 1 3 »

```
# State of your quiltboard:  
  
# Please input valid coordinates to place your patch  
# For x y, example for (x = 2 and y = 4) : 2 4  
1 3
```



Affichage de l'état du quiltboard après la pose

Ne pas choisir un patch

En ne choisissant pas un patch en entrant « 3 », le pion sera déplacé devant votre adversaire. Le nombre de cases que vous avancez vous sera ajouté en bouton.

```
## You chose not to choose a patch
## Moving your time token...
You have crossed 2 tiles and have been awarded the same amount of buttons
```

Nous avons avancé de 2 cases et on obtient bien 2 boutons après ne pas avoir choisi de patch

Déplacement

En vous déplaçant sur le timeboard (que cela soit en choisissant ou pas de patch) si vous traversez un bouton sur le timeboard vous obtenez bien votre « revenu » de boutons (égal au nombre de bouton sur votre quiltboard).

```
## You chose not to choose a patch
## Moving your time token...
You have crossed a button and have been awarded 1 buttons
You have crossed 2 tiles and have been awarded the same amount of buttons
```

On a traversé un bouton et 1 bouton a été gagné (car il y a qu'un seul bouton dans le quiltboard)

Si vous traversez un special patch en premier, celui-ci vous sera exclusivement attribué et sera retiré du timeboard. Vous devez immédiatement le placer, la procédure est la même qu'avec un patch normal (mais vous ne pouvez pas tourner le patch car c'est un 1x1)

```
## Moving your time token...
You have picked up a special patch!
Please place your special patch
# State of your quiltboard:


|  |    |    |  |    |    |    |    |    |    |
|--|----|----|--|----|----|----|----|----|----|
|  |    |    |  |    |    |    |    |    |    |
|  |    | ** |  |    |    |    |    |    |    |
|  | ** | ** |  |    |    |    |    |    |    |
|  |    | ** |  |    |    |    |    |    |    |
|  |    |    |  | ** |    |    |    |    |    |
|  |    |    |  |    | ** |    |    |    |    |
|  |    |    |  |    |    | ** |    |    |    |
|  |    |    |  |    |    |    | ** |    |    |
|  |    |    |  |    |    |    |    | ** |    |
|  |    |    |  |    |    |    |    |    | ** |


# Please input valid coordinates to place your patch
# For x y, example for (x = 2 and y = 4) : 2 4
1 1
```

On a récupéré un special patch et on doit le placer

Fin de jeu

Quand les deux joueurs ont tous les deux finis, on affiche les scores des deux joueurs et on affiche le vainqueur (ou bien on annonce qu'il y a égalité sinon)

```
Player 1's score is -85
Player 2's score is -104
Player 1 has won !
```

Le joueur 1 a très bien gagné

Mode Graphique

Modes de jeu

Pour le mode graphique, seulement la version complète du jeu est disponible.

Choisir le mode graphique

De manière similaire au choix du mode de jeu dans le mode terminal.

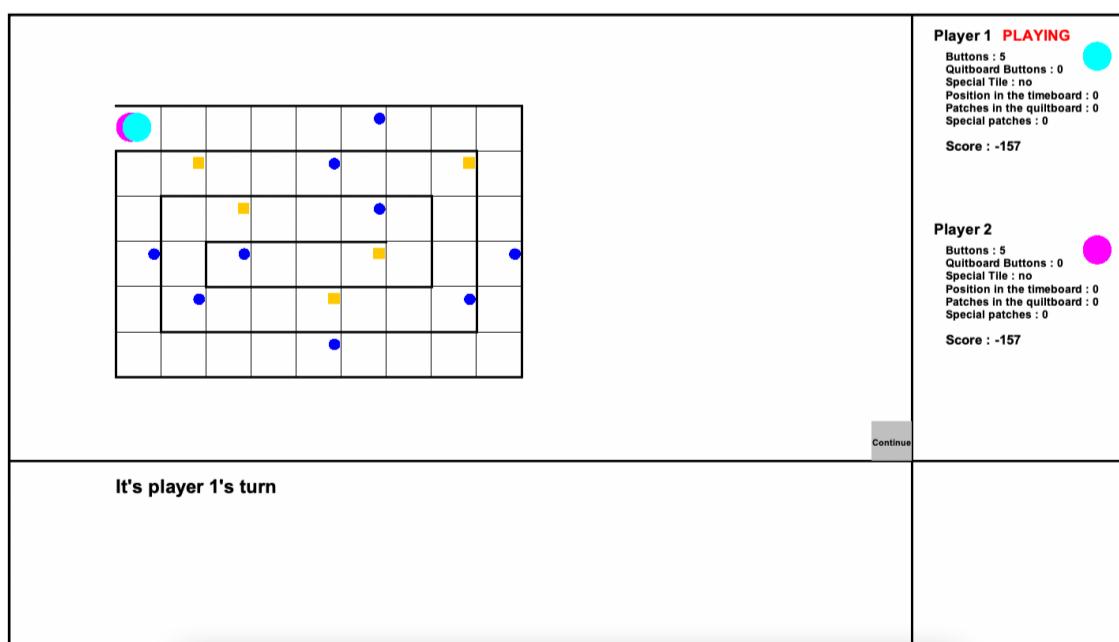
On doit spécifier au programme que l'on veut le mode graphique en entrant « gfx ».

```
### Game mode selection  
## For the terminal mode :  
# Input "basic" for the basic mode or "full" for the full game  
## For the graphic mode :  
# Input "gfx"  
gfx
```

Début du tour

Au début d'un tour, on peut retrouver l'état du timeboard et les time tokens des joueurs.

On peut deviner quel joueur correspond à quel time token en se référant à l'espace visuel à droite. Une légende en rouge sur cet espace visuel mettra également à l'évidence quel joueur doit jouer. Si les time token sont sur la même case, celui qui joue aura son time token par dessus celui de l'autre.

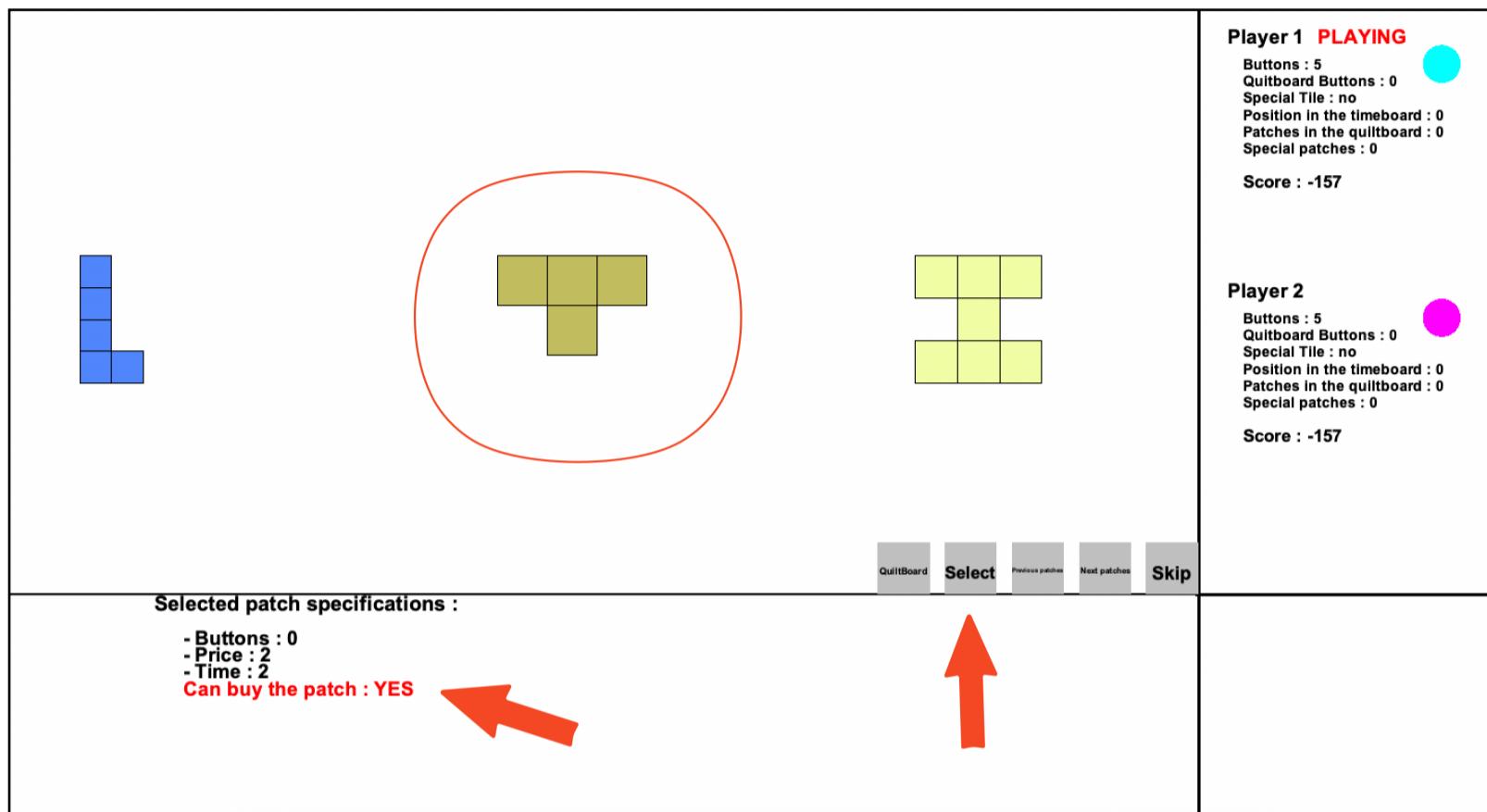


Affichage au début d'un tour

Vous pouvez continuer en appuyant sur le bouton « continue » en gris avec ce même libellé.

Acheter un patch, ou ne pas acheter.

Pour acheter un patch, il suffit de cliquer sur un des 3 premiers patch du patch circle. Et si celui ci est annoté avec « Can buy the patch : YES » en dessous des informations du patch, alors vous pouvez l'acheter en cliquant sur « Select ».



En cliquant sur le patch mis à l'évidence, on voit qu'il peut être acheté, il suffit alors de cliquer ensuite sur select pour l'acheter et continuer.

Pour sélectionner un autre patch ou cliquer sur un autre bouton, vous devez désélectionner d'abord le patch en appuyant n'importe où dans le fenêtre hormis le bouton « Select ».

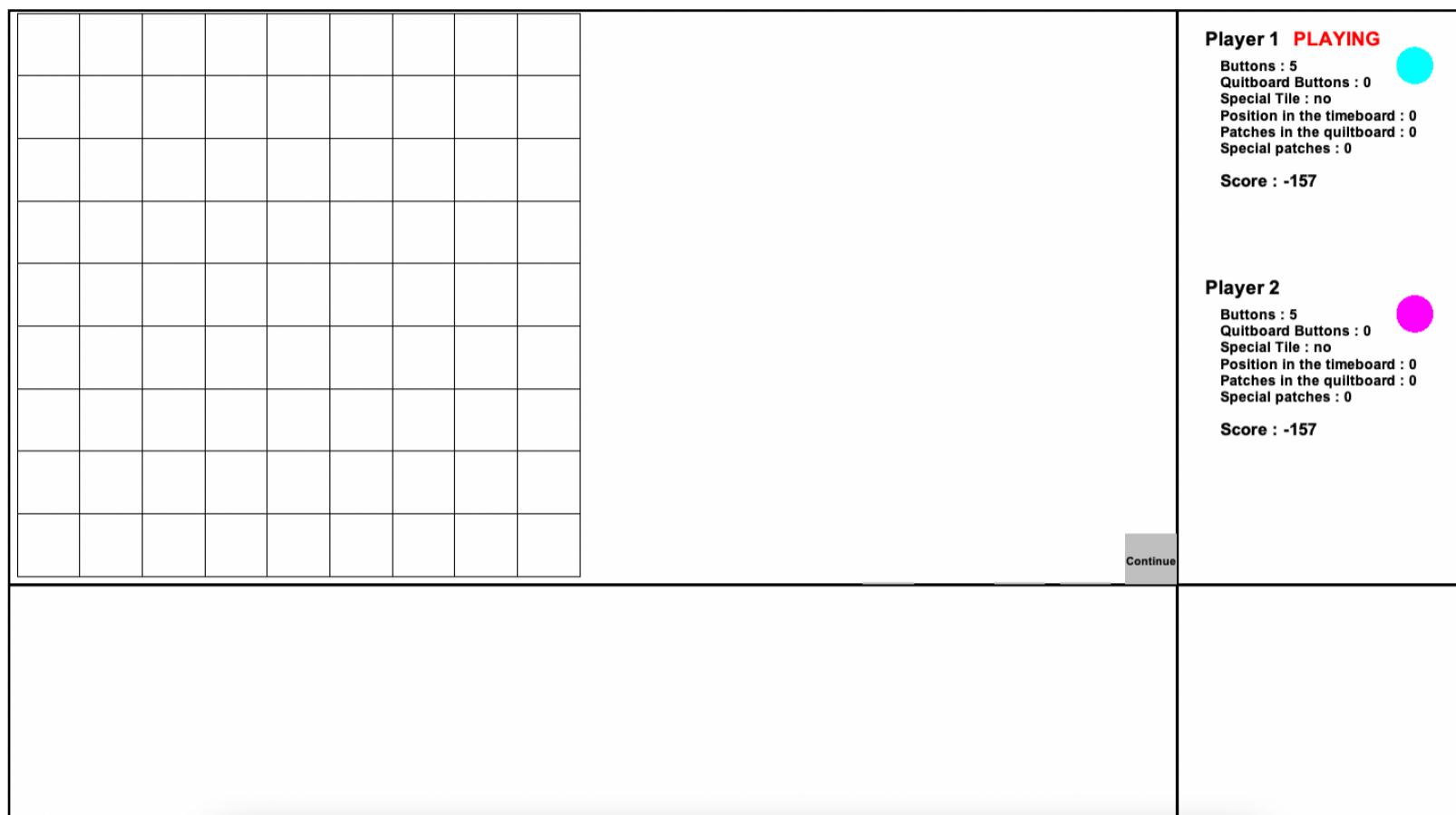
Parcourir le patchcircle et consulter son quiltboard

Vous pouvez parcourir le quiltboard en cliquant sur « Next patches » ou « Previous Patches » qui sont les deux boutons directement à gauche de Skip.

Les patches autre que les 3 premiers ne peuvent pas être potentiellement acheté lors du tour actuel donc le bouton select ne sera pas disponible.

En cliquant sur le bouton « Quiltboard », le joueur actuel peut consulter son quiltboard.

Pour arrêter la consultation, il lui suffit d'appuyer sur « Continue » pour revenir à l'affichage du patch circle.



Quiltboard du joueur 1

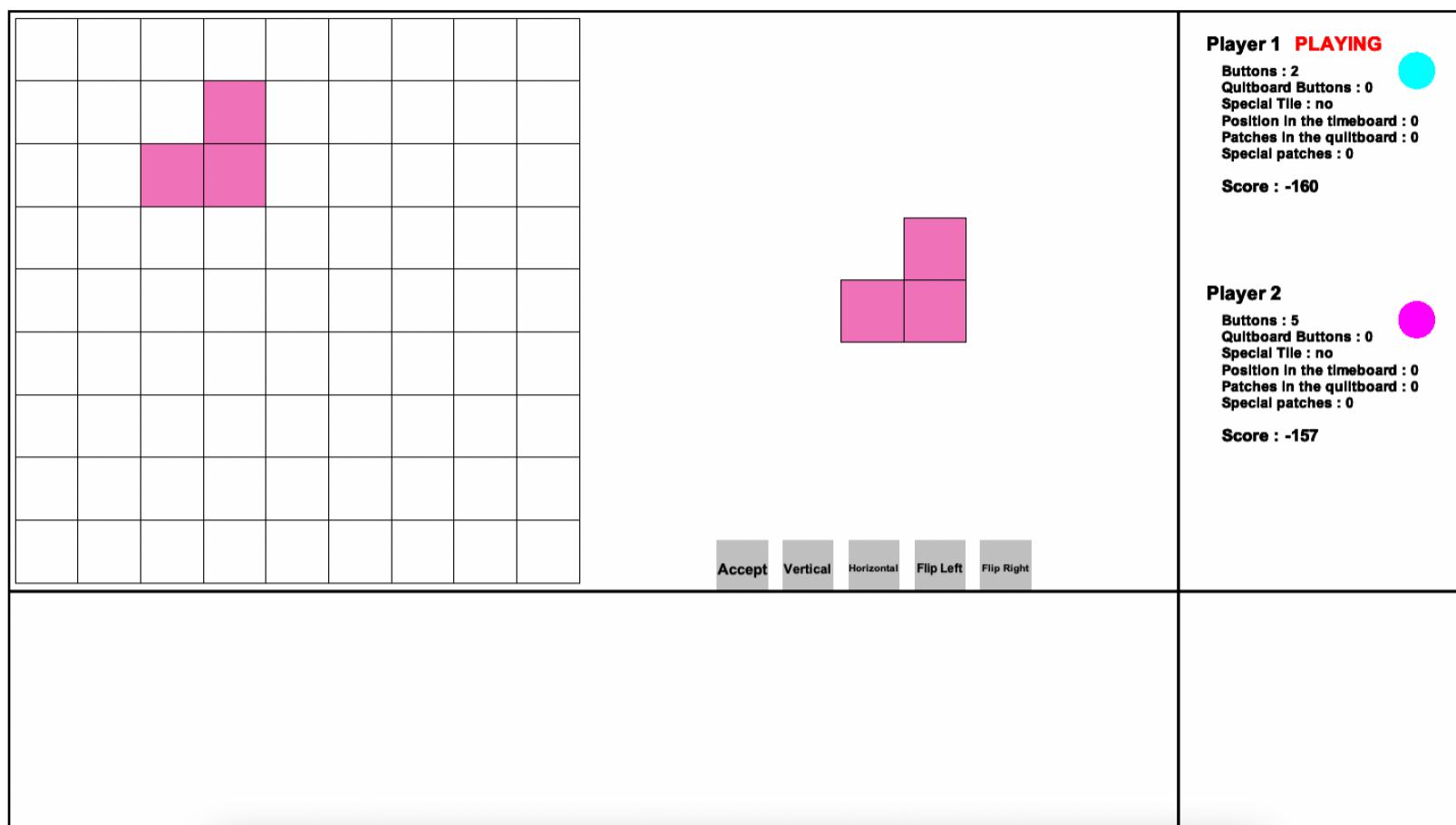
Placer le patch dans le quiltboard

Le placement du patch se fait également selon le point le plus à gauche et en haut du patch. Car sa représentation est faite à partir d'un tableau rectangulaire qui est le tableau rectangulaire le plus petit qui peut contenir la forme du patch.

Il suffit alors de placer le patch en cliquant sur une case adaptée du quiltboard et si le placement est valide on peut alors visualiser le résultat.

Il est aussi possible de modifier l'angle du patch ou de faire des symétrie axiales, les boutons « Flip Left », « Flip Right », « Horizontal », « Vertical » correspondent respectivement à ces actions.

Pour valider un placement, vous pouvez cliquer sur « Accept » à condition que le patch est visuellement placé sur votre quiltboard.



Ici le patch est placé et on peut accepter le placement avec le bouton « Accept » le plus à gauche.

Déplacement dans le timeboard

Après avoir choisi un patch et l'avoir posé ou bien après avoir choisi de ne pas sélectionner un patch. Le joueur doit déplacer son time token.

Les comportements seront alors gérés tel que :

- Rencontre et pose de spécial patch
- Rencontre de boutons sur le timeboard et et réception des boutons
- Déplacement du time token juste devant le time token de l'adversaire et réception de boutons équivalent à la distance parcourue
- Réception du special tire à la première compétition d'un carré de 7x7 sur le quiltboard

Lorsque ces événements sont appliqués, une notification en bas à gauche est présente pour notifier le joueur.

	Player 1 PLAYING Buttons : 1 Quiltboard Buttons : 1 Special Tile : no Position in the timeboard : 4 Patches in the quiltboard : 2 Special patches : 0 Score : -139
Player 2 Buttons : 6 Quiltboard Buttons : 0 Special Tile : no Position in the timeboard : 4 Patches in the quiltboard : 1 Special patches : 0 Score : -146	Continue
You have crossed a button and have been awarded with 1 buttons This is the total number of buttons on the patches on your quiltboard	

Exemple de notification qui explique que le joueur 1 viens de rencontrer un bouton sur le timeboard et sera récompensé en boutons (à la hauteur du nombre de boutons présent sur son quiltboard)

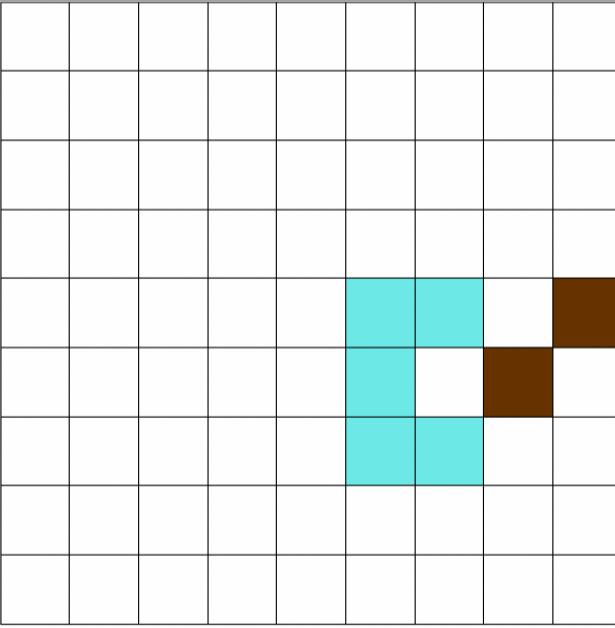
	Player 1 Buttons : 21 Quiltboard Buttons : 1 Special Tile : no Position in the timeboard : 23 Patches in the quiltboard : 2 Special patches : 0 Score : -119
Player 2 PLAYING Buttons : 26 Quiltboard Buttons : 0 Special Tile : no Position in the timeboard : 24 Patches in the quiltboard : 1 Special patches : 0 Score : -126	Continue
You have crossed 2 tiles on the timeboard and have been awarded with the same amount	

En ne choisissant pas de patch, la notification précise que le joueur 2 viens de se déplacer de 2 cases pour être devant le joueur 1. Il sera alors récompensé de 2 boutons.

	Player 1 Buttons : 30 Quiltboard Buttons : 1 Special Tile : no Position in the timeboard : 31 Patches in the quiltboard : 2 Special patches : 0 Score : -110
Player 2 PLAYING  Buttons : 32 Quiltboard Buttons : 0 Special Tile : no Position in the timeboard : 30 Patches in the quiltboard : 2 Special patches : 0 Score : -118	
Continue	

You are the first player to cross the special patch, you will now need to place it.

Notification à propos du joueur 2 recevant un special patch.

	  Accept Vertical Horizontal Flip Left Flip Right	Player 1 Buttons : 30 Quiltboard Buttons : 1 Special Tile : no Position in the timeboard : 31 Patches in the quiltboard : 2 Special patches : 0 Score : -110
		Player 2 PLAYING  Buttons : 32 Quiltboard Buttons : 0 Special Tile : no Position in the timeboard : 30 Patches in the quiltboard : 2 Special patches : 0 Score : -118

Pose du deuxième special patch pour le joueur 2

Fin de jeu

Lorsque le jeu se termine quand les deux joueurs on atteint la dernière case du timeboard.

Un petit message de fin de jeu s'affiche avec les scores et le résultat.



Message de fin de jeu, le joueur 2 a gagné après que les 2 n'ont que fait d'éviter
d'acheter un patch...