

Documentation utilisateur

Lucie Cubaud
Vittoria Vecchioli

1 Jouer une partie

Au lancement du jeu, la partie proposée par défaut est une partie en mode 5T. Si le joueur appuie sur un endroit de la grille qui n'est pas un coup possible, il ne se passe rien. Si le joueur appuie sur un endroit de la grille qui est un coup possible, un point noir apparaît. Si le coup joué implique un choix de la part du joueur (c'est à dire qu'il y a plusieurs lignes possibles), ces choix seront représentés par un changement de couleur en bleu des points indiquant l'extrémité des différentes lignes. Le score correspond au nombre de coup joué. Si le joueur n'a plus de coup à jouer, GameOver s'affiche en haut à gauche de la fenêtre.

2 Comprendre les boutons

Restart

Clicker sur le bouton **Restart** permet de recommencer une partie depuis le début. Le score sera réinitialisé.

Hint

Clicker sur le bouton **Hint** permet d'activer les indices. Les indices correspondent aux coups que le joueur peut effectuer. Ils sont représentés par une couleur verte.

Random Solve

Clicker sur le bouton **Random Solve** permet de résoudre la partie avec l'algorithme de recherche de solution automatique aléatoire.

Switch to 5D

Clicker sur le bouton **Switch to 5D** permet de commencer une partie 5D. Si une partie est en cours, le score et les potentiels coups joués seront réinitialisés. Le bouton "Switch to 5D" se transforme en bouton "Switch to 5T". Au lancement du jeu, la partie est une partie 5T.

Switch to 5T

Clicker sur le bouton **Switch to 5T** permet de commencer une partie 5T. Si une partie est en cours, le score et les potentiels coups joués seront réinitialisés. Le bouton "Switch to 5T" se transforme en bouton "Switch to 5D".

Undo

Clicker sur le bouton **Undo** permet d'annuler le dernier coup joué. Le score diminue également. Il est possible d'annuler plusieurs coups à la suite, même après un random solve.