

Manuel utilisateur

1. Lancer le jeu

Pour lancer le jeu, il suffit d'aller dans le répertoire du jeu puis dans le dossier **target** et de lancer le fichier Patchwork.jar avec la commande suivante :

```
java -jar Patchwork.jar
```

2. En jeu

Une fois le jeu lancé, il vous sera demandé de choisir un mode de jeu. Vous pouvez alors choisir entre la version **1** (base), **2** (complète) ou **3** (personnalisée). Si vous choisissez une version invalide, le jeu vous le signalera et s'arrêtera. Le jeu vous demande ensuite l'affichage souhaité pour le jeu. Vous pouvez choisir entre **1** (console) et **2** (graphique). Si vous choisissez une version invalide, pour le mode ou l'affichage, le jeu vous le signalera et s'arrêtera.

2.1. Version Personnalisée

Afin d'utiliser la version personnalisée, il faut remplir le fichier **ressources/custom.txt** avec les pièces customisées que vous souhaitez utiliser.

Pour cela, il suffit de remplir le fichier avec les pièces que vous souhaitez utiliser en suivant le bon format. Les **x** correspondent aux cases remplies et les **o** aux cases vides (il faut remplir par des cases **o** lorsque la pièce n'est pas de forme rectangulaire).

```
x x
x x
3 4 1
```

```
x x o
o x x
x x x
2 2 0
```

Par rapport à la première pièce :

- x : case remplie
- o : case vide
- 3 : coût en boutons
- 4 : coût en temps
- 1 : nombre de boutons sur la pièce

2.2. Console

L'affichage de l'état du jeu se fait dans la console. Il se fait dans l'ordre suivant :

- Plateau de jeu du joueur 1
- Plateau de jeu principal ("TimeBoard")
- Plateau de jeu du joueur 2
- Indicateur du joueur qui joue
- Liste des pièces jouables

À ce moment, il y a deux possibilités pour le joueur :

2.2.1. Acheter une pièce

Pour acheter une pièce le joueur saisit "oui" puis choisit la pièce qu'il veut acheter en entrant sa position (1, 2 ou 3) dans l'affichage tel qu'il est dans le terminal.

Le joueur a ensuite le choix entre trois possibilités :

1. Effectuer une rotation de la pièce choisie (en saisissant rotate)
2. Retourner la pièce choisie (en saisissant invert)
3. Placer la pièce choisie avec les modifications effectuées (en saisissant validate)

2.2.2. Passer son tour

Pour passer son tour, le joueur saisit "non".

2.2.3. Fin de partie

La partie se termine lorsque les deux joueurs sont arrivés à la fin du TimeBoard. Le joueur gagnant est alors affiché dans le terminal.

2.3. Graphique

2.3.1. Affichages

- Le plateau du joueur 1 est affiché en haut à gauche de la fenêtre et le plateau du joueur 2 est affiché en haut à droite de la fenêtre (avec chacun en dessous le nombre de boutons que possède le joueur correspondant).
- Le joueur dont c'est le tour est affiché en bas à droite de la fenêtre.
- Les commandes du jeu sont affichées à droite ou en bas à gauche de la fenêtre.

2.3.2. Commandes en jeu

O : Acheter une pièce

N (ou autre) : Passer son tour

- Lorsque le joueur passe sur une case **Patch** : cliquer sur une case pour poser la pièce.
- Lorsque le joueur souhaite acheter une pièce : cliquer sur la pièce pour la choisir. Plusieurs commandes sont alors affichées :

R : Effectuer une rotation de la pièce choisie

I : Retourner la pièce choisie

V : Valider la pièce

Une fois la pièce validée, le joueur peut la poser sur son plateau en cliquant sur une case.

2.3.3. Fin de partie

La partie se termine lorsque les deux joueurs sont arrivés à la fin du **"TimeBoard"**. Une fenêtre s'affiche alors pour indiquer le joueur gagnant avec son nombre de points.