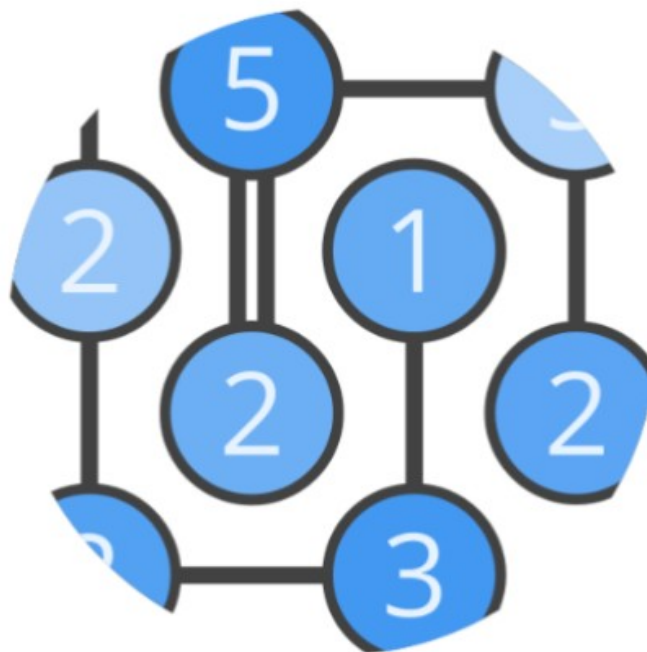




Le Mans Université
Licence Informatique *3ème année*
2021-2022



HASHI Puzzle

A.AISSI - S.BELKADI - B.BOUCARINC - E.BRENNUS - P.GARÇON

M.GAISNE - S.GESLAIN - A.HARAN - T.JAVELLE

Guide d'utilisation

Sommaire

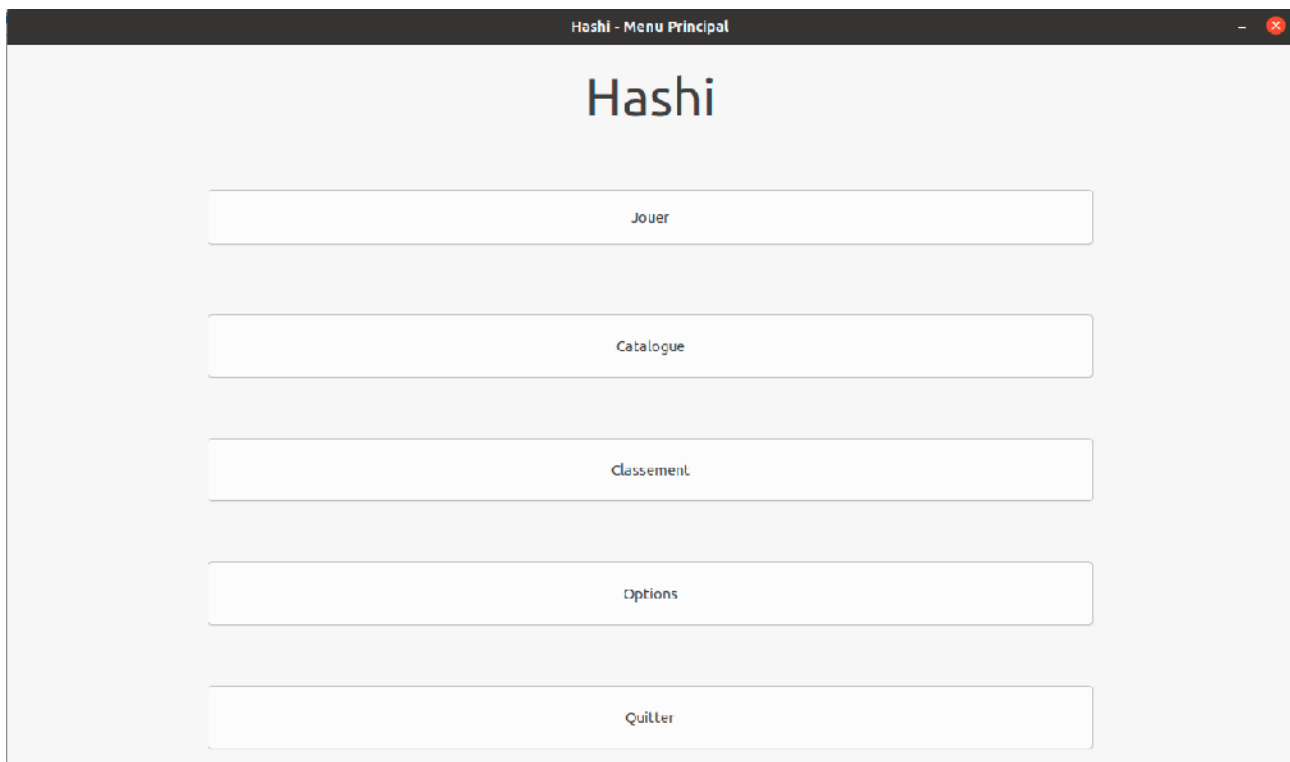
Le jeu de Hashi

1. Menu Principal	3
2. Catalogue	4
3. Classement	5
4. Options	6
5. Modes de jeu	7
6. Différentes difficultés	8
7. Liste des niveaux	9
8. Ecran de jeu, Partie 1	10
9. Ecran de jeu, Partie 2	11
10. Ecran de jeu, Partie 3	12

Manuel d'utilisation du jeu de Hashi

1. Menu Principal

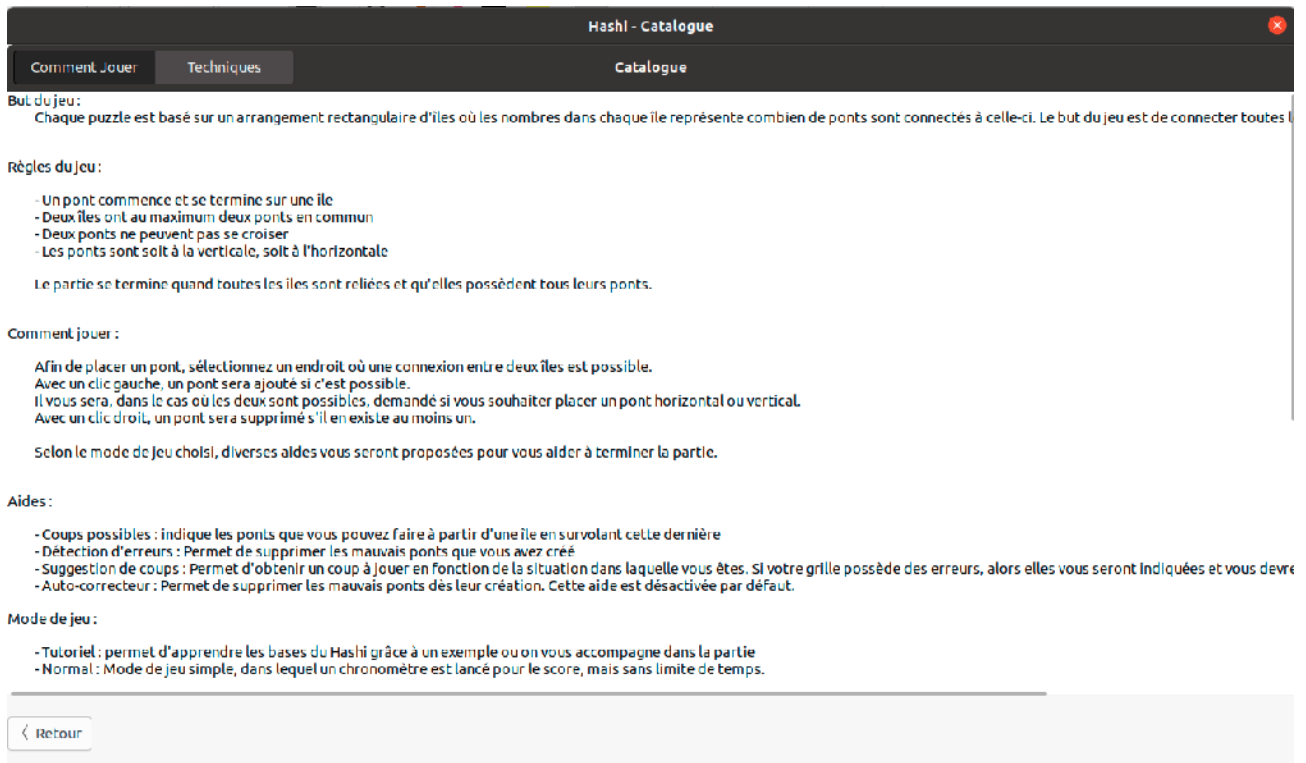
Une fois connecté au jeu via une machine virtuelle, vous accédez à cet écran :



Vous y trouvez cinq boutons cliquables :

- Le bouton «**Jouer** » permet de lancer une partie.
- Le bouton « **Catalogue** » permet d'accéder aux règles ainsi qu'aux diverses techniques de jeu.
- Le bouton « **Classement** » vous montrera les meilleurs scores.
- Le bouton « **Options** » où vous pourrez modifier divers paramètres comme la langue du jeu.
- Le bouton « **Quitter** » pour terminer votre session.

2. Catalogue



Vous trouverez deux onglets dans le catalogue, celui des règles du jeu, qui résume comment jouer une partie, et chacun des menus de l'application.

3. Classement

Hashi - Menu Principal

Classement

Normal

Facile

1

Chercher

Utilisateur	Score	Temps
Invité	87452.93813193523	9.399999999999983

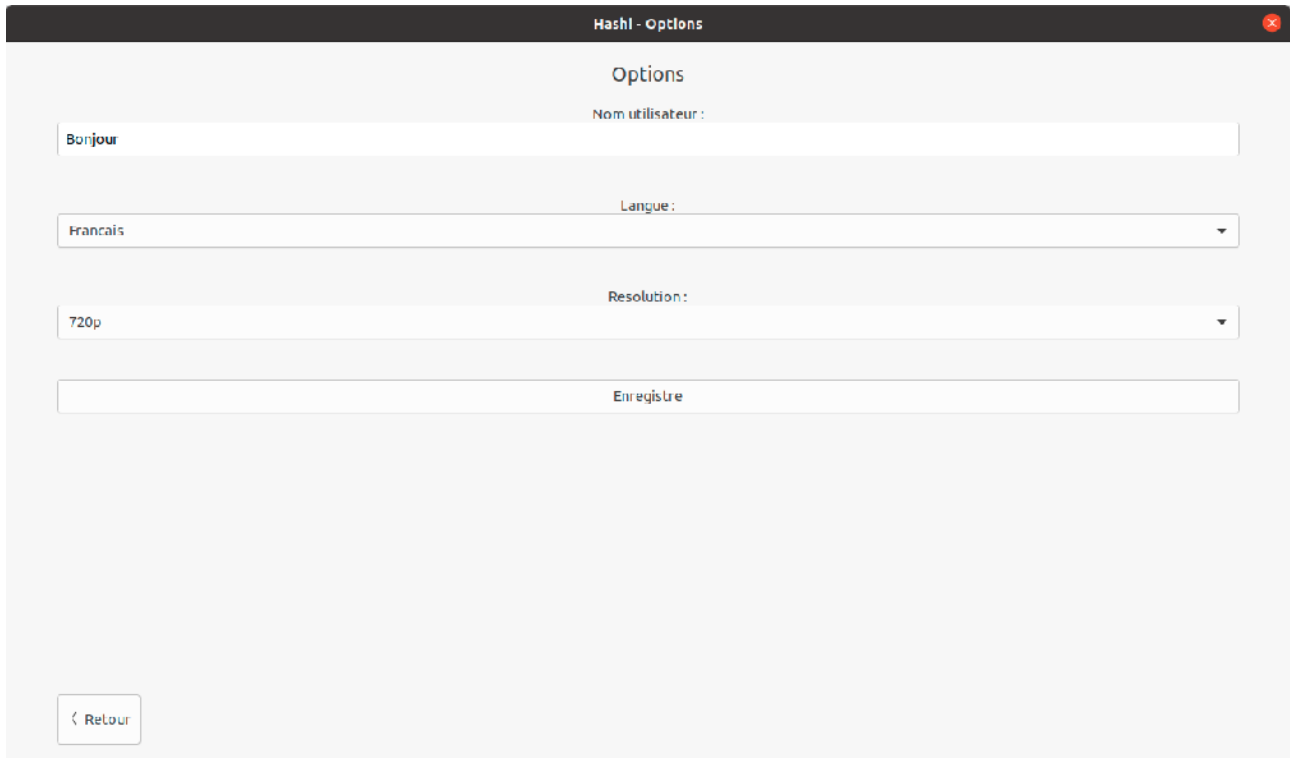
Trier par le score

Trier par le temps

< Retour

Dans le menu du classement, vous aurez trois menus déroulants permettant d'effectuer la recherche que vous désirez. Une fois le niveau sélectionné, le bouton « **Chercher** » vous affichera une liste sur la droite avec le nom des joueurs, leur score et le temps qu'ils ont mis pour terminer le niveau.

4. Options



The screenshot shows a window titled "Hashi - Options" with a close button in the top right corner. The window contains the following elements:

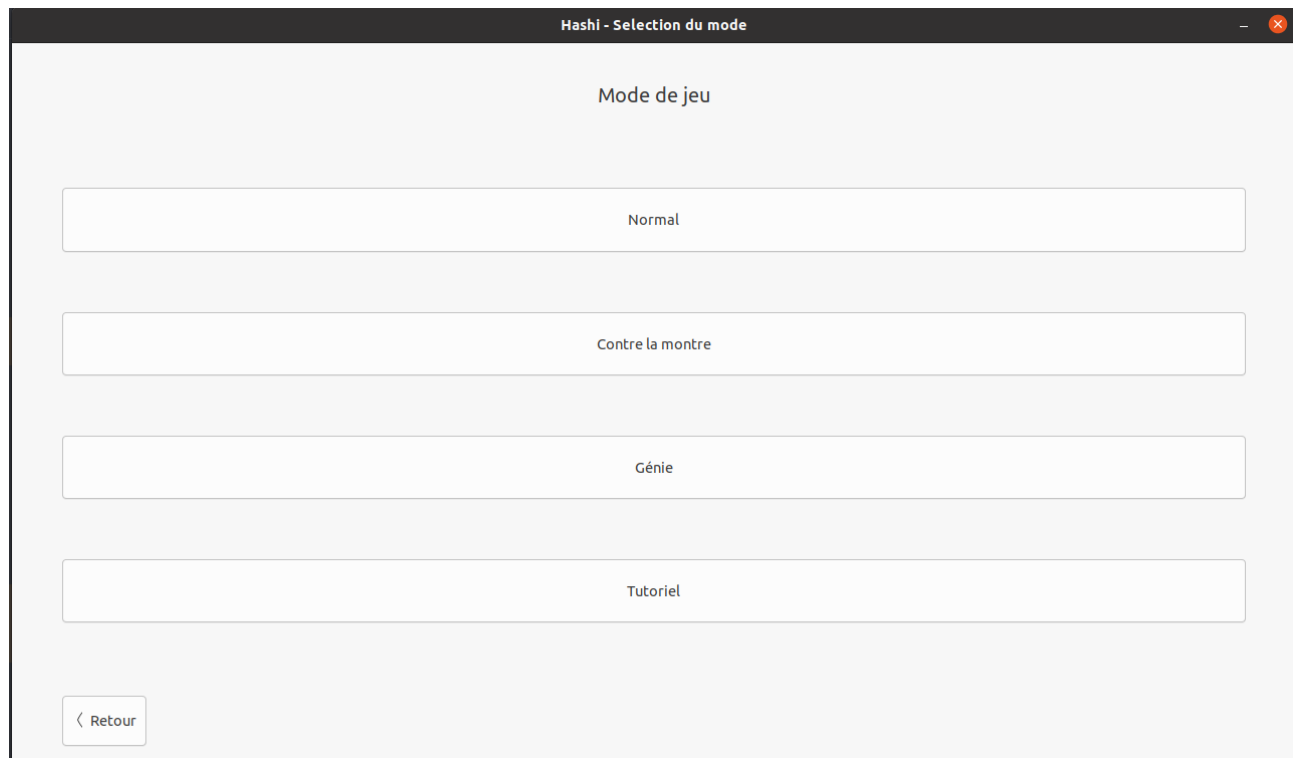
- A title "Options" centered at the top.
- A label "Nom utilisateur :" followed by a text input field containing "Bonjour".
- A label "Langue :" followed by a dropdown menu showing "Francais".
- A label "Resolution :" followed by a dropdown menu showing "720p".
- A large "Enregistrer" button at the bottom.
- A "Retour" button with a left arrow icon in the bottom left corner.

Voici l'onglet des options. Ici vous pouvez :

- Modifier votre nom d'utilisateur
- Changer la langue du jeu (Français, Anglais ou Espagnol)
- Changer la résolution du jeu (720p, 900p ou 1080p)

5. Modes de jeu

Après avoir lu les règles, vous avez envie de jouer et appuyez donc sur le bouton du même nom. Cependant il reste quelques paramètres à choisir pour obtenir l'expérience de jeu que vous désirez.

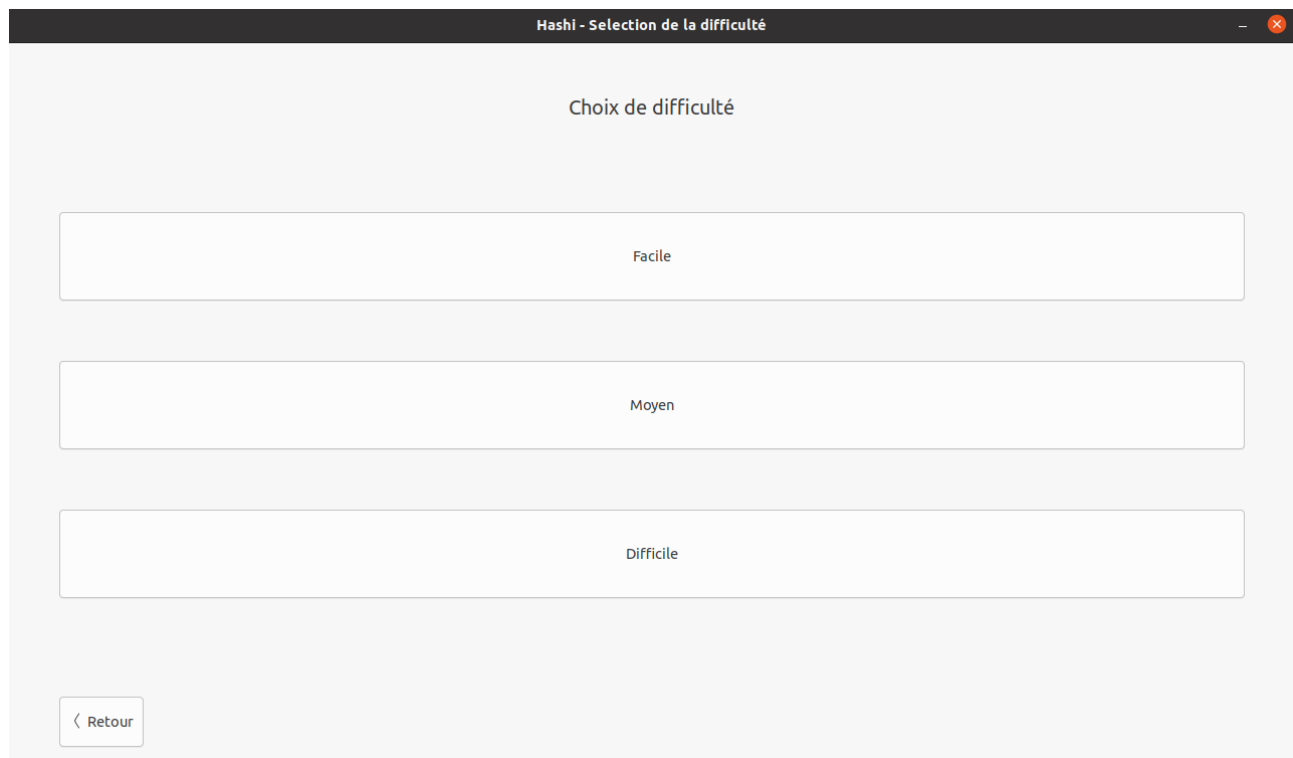


Il existe quatre modes de jeu différents :

- Le mode « **Normal** » représente le jeu classique, avec ses aides possibles et un score.
- Le mode « **Contre-la-montre** » est l'équivalent du mode normal, mais avec une contrainte de temps pour terminer le niveau.
- Le mode « **Génie** » est dédié aux joueurs plus expérimentés qui devront jouer sans aucune des aides disponibles dans le jeu.
- Le « **Tutoriel** » est un mode à part permettant de mettre en pratique les diverses techniques lues dans le catalogue.

6. Différentes difficultés

Une fois le mode choisi, mis à part le mode Tutoriel, il vous restera à choisir une difficulté.



Vous avez le choix entre « **Facile** », « **Moyen** » et « **Difficile** ».

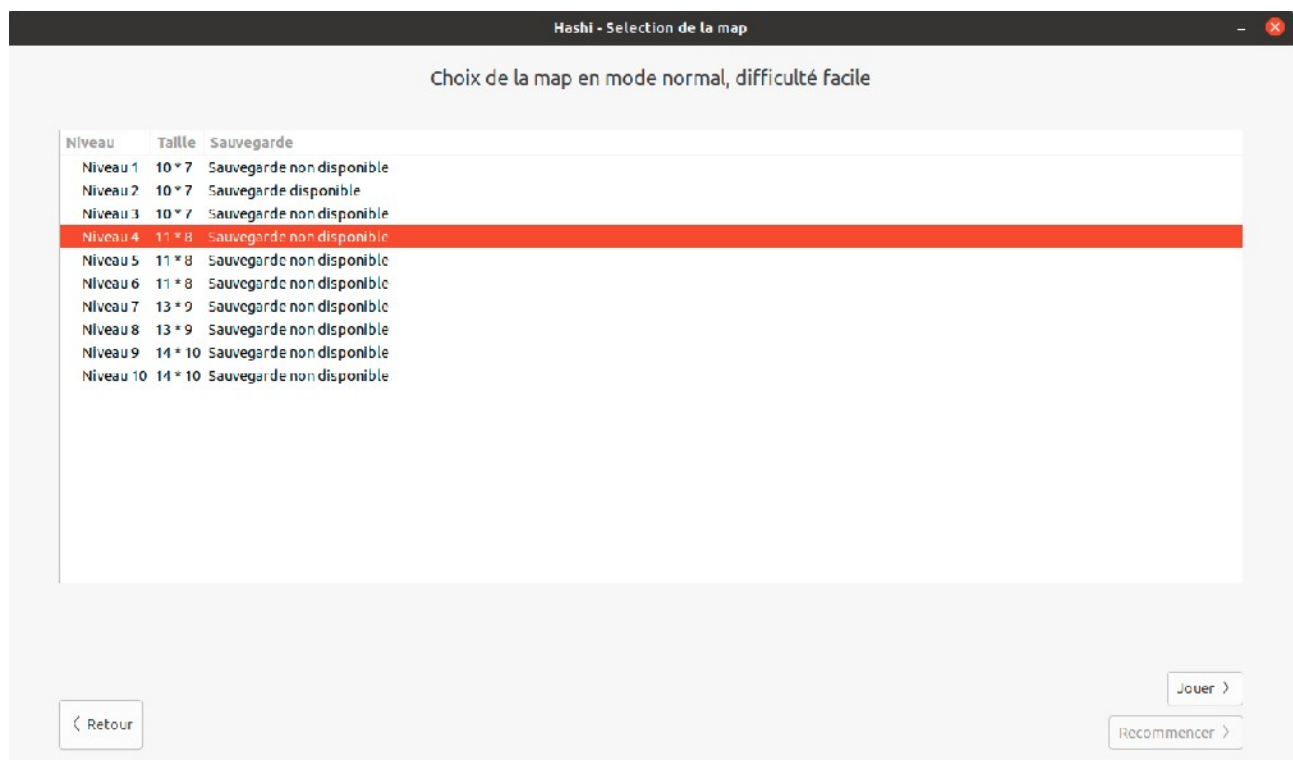
La différence principale entre chacune de ces difficultés est la taille des grilles de jeu qui seront de plus en plus grandes.

Une grille plus grande implique aussi le fait qu'il y ait besoin d'utiliser des techniques de jeu avancées afin de trouver un bon point de départ à la résolution du niveau.

Un mode de difficulté élevé vous demandera donc une meilleure expertise des techniques et une bonne observation !

7. Liste des niveaux

Bien, les paramètres ont tous été choisis. Il ne reste qu'une chose à faire : choisir son niveau.



Cet écran vous rappellera les paramètres choisis, et vous présentera la liste des différents niveaux disponibles.

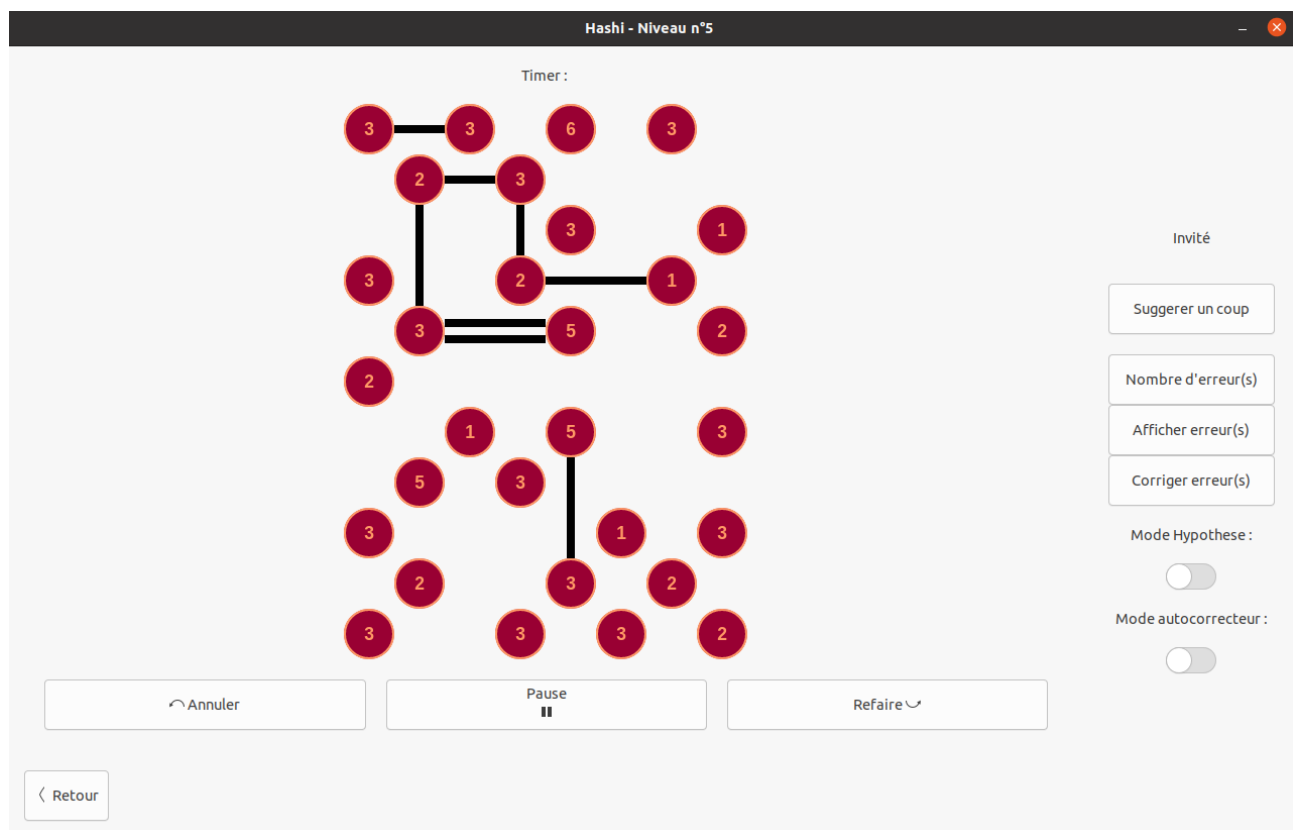
Vous pouvez y trouver plusieurs informations, comme la taille de la grille (Longueur * Largeur) et l'existence d'une sauvegarde en cours sur ce niveau.

Une fois le niveau choisi (ici le niveau 4), vous avez deux options situées en bas à droite de l'écran :

- Le bouton « **Recommencer** » vous permettra de réinitialiser le niveau, si il y avait déjà une partie en cours.
- Le bouton « **Jouer** » lancera la partie.
- Si une sauvegarde est disponible, le jeu vous proposera à la place de « **Jouer** » de « **Charger la partie** » pour reprendre le niveau .

8. Ecran de jeu, Partie 1

Vous êtes en jeu pour la première fois et avez tenté quelques clics un peu aléatoirement. Observons ce que vous voyez à l'écran.

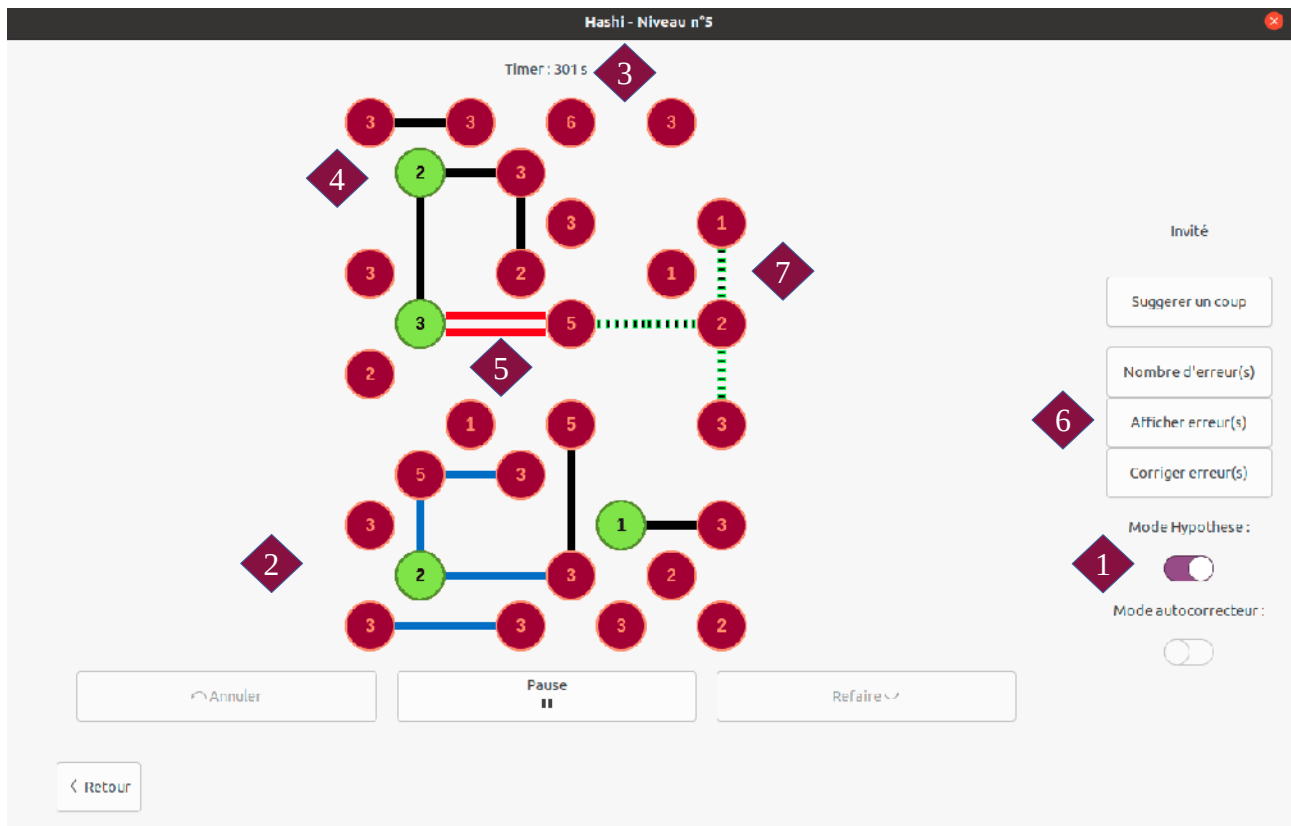


Au centre de l'écran, la grille de jeu. Les îles sont représentées par les cercles rouges inscrits d'un numéro, tandis que les ponts sont ces grands segments noirs qui relient les îles.

Sur la droite de l'écran, une colonne de menus ainsi que votre pseudonyme, modifiable dans les options du jeu. Ces menus sont en fait les différentes aides, utilisables dans une partie en mode normal ou contre-la-montre.

Enfin, sous la grille, quelques options pour améliorer le confort de jeu.

9. Ecran de jeu, Partie 2



En 1, le mode Hypothèse permet de sauvegarder l'état actuel de votre grille, et de pouvoir tenter diverses idées de ponts sans mettre à mal votre avancée.

En 2, l'effet visuel vous montre que vous êtes effectivement en mode Hypothèse, vos ponts sont de couleur bleue. Ces ponts seront supprimés si vous quittez le mode.

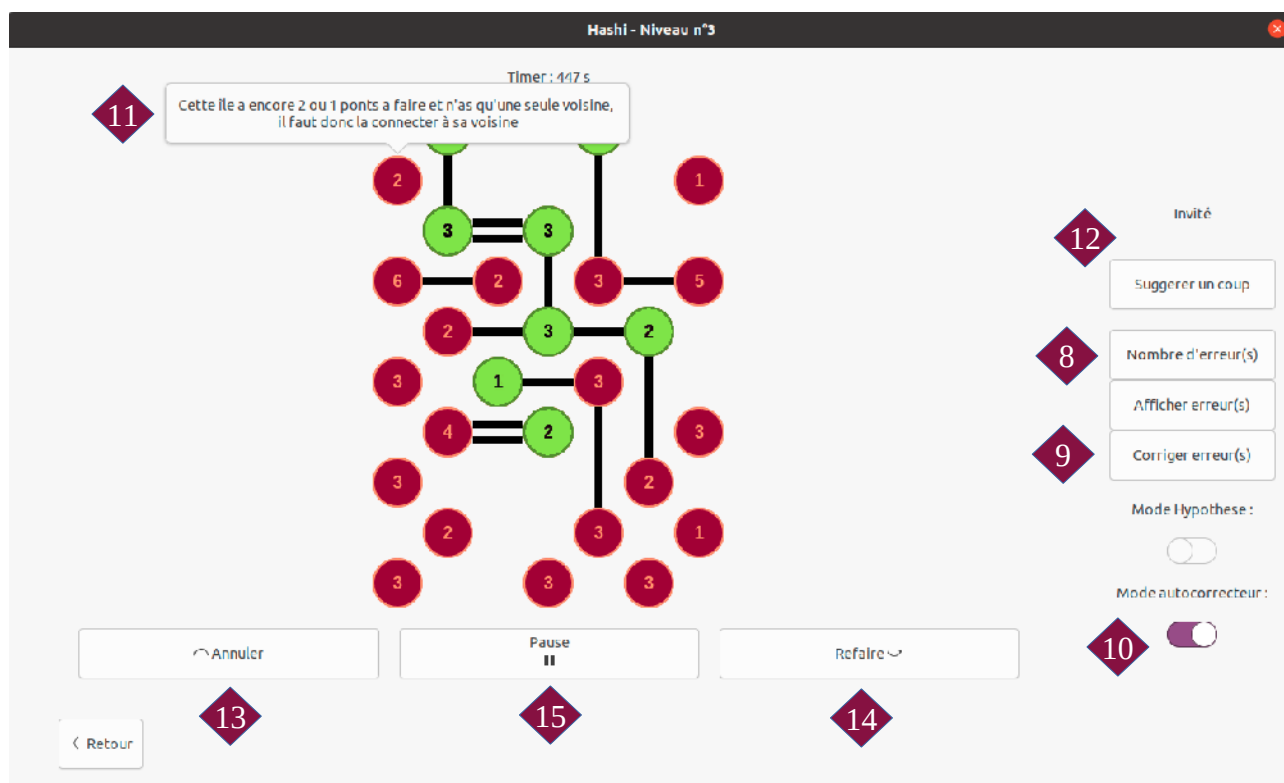
En 3, le chronomètre qui se lance dès le début du niveau.

En 4, vous avez une île qui a utilisé tous ses ponts disponibles. Si vous avez une erreur, il faudra en supprimer pour placer de nouveaux ponts sur cette île.

En 5, ces lignes rouges apparaissent car vous avez appuyé sur le bouton «**Afficher erreur(s)**» en 6, et le jeu vous identifie vos erreurs en coloriant les ponts erronés en rouge.

En 7, ces pointillés verts apparaissent quand vous survolez une île avec votre souris. Ils permettent de visualiser les coups possibles à partir de cette île.

10. Ecran de jeu, Partie 3



En 8, ce bouton affichera un petit message vous donnant le nombre d'erreurs dans votre grille.

Toujours en lien avec les erreurs, le 9 permettra instantanément de supprimer tout les mauvais ponts sur la grille et ne laissera que les ponts valides.

Une alternative à cela est située en 10, qui est un mode spécial qui placera le pont sur la grille uniquement si il est valide.

En 11, vous trouverez un message d'aide envoyé par le jeu pour vous aider à décider de votre prochain coup. Ce message apparaîtra si vous appuyez sur l'aide « **Suggérer un coup** », situé en 12.

En 13, le bouton « **Annuler** » permet de faire un retour arrière en supprimant votre dernière action sur la grille. Son opposé, en 14, rétablit ce que vous venez de modifier avec « **Annuler** ».

Enfin en 15, ce bouton « **Pause** » stoppera la partie temporairement.