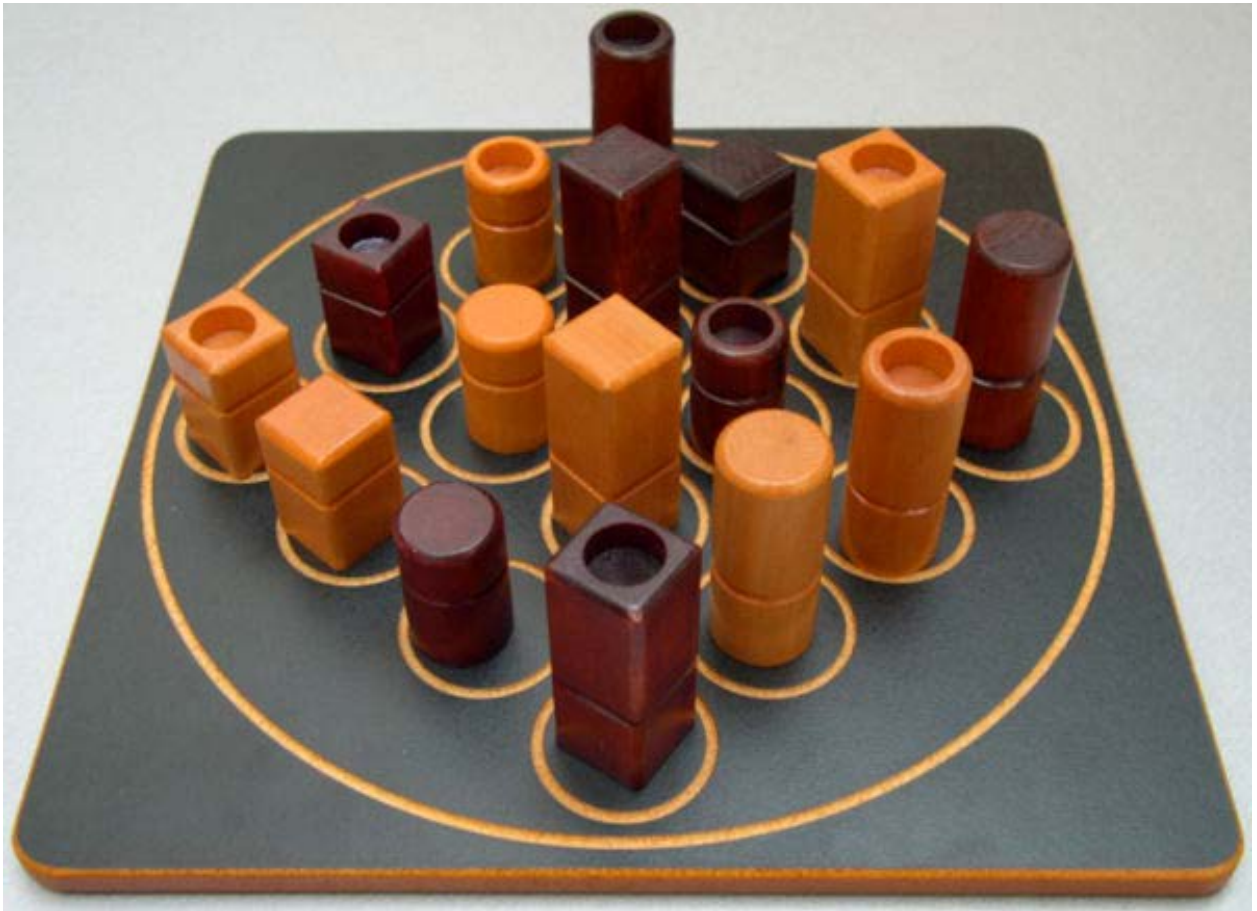


13 DECEMBRE 2015



MANUEL UTILISATEUR DU QUARTO

Auteurs: Anis DA SILVA CAMPOS
Florent DECOSTER
Joachim VEROT
Timothée TRONCY

MANUEL UTILISATEUR DU QUARTO

Table des matières

1. LE JEU EN LOCAL	3
1.1. Joueur contre joueur.....	3
1.2. Joueur contre IA.....	7
2. JOUER EN LIGNE	9
2.1. Déroulement du jeu en réseau	9
2.2. Gestion des erreurs.....	13
3. EXECUTION D'UN SERVEUR DE JEU.....	13
4. CONTRAT DE LICENCE UTILISATEUR	14
4.1. Droits d'auteurs.....	14
4.2. Utilisation autorisée et restrictions	14
4.3. Limitation de garantie.....	14
4.4. Limitation de responsabilité	14
5. CONTACTS.....	14

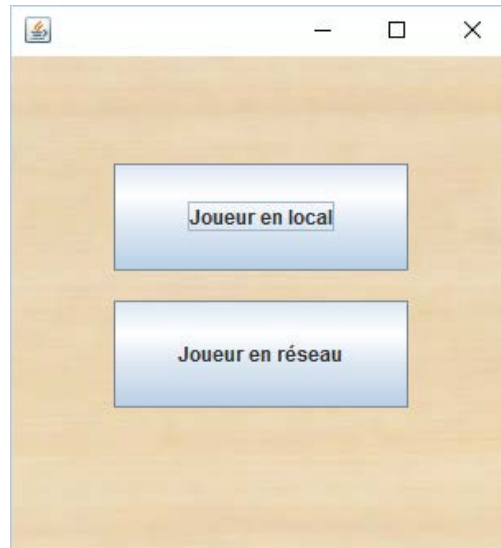
MANUEL UTILISATEUR DU QUARTO

L'application est une implémentation logicielle du jeu Quarto, elle est développée en java et donc utilisable sur les systèmes d'exploitation exécutant java 7 (Windows, Mac OS, Linux, etc...).

Elle permet différents types de jeu :

- Le jeu en local joueur contre joueur
- Le jeu en local face à une IA
- Le jeu en réseau joueur contre joueur

Dans un premier temps, le joueur démarre l'application et doit choisir s'il souhaite jouer en local ou en réseau.



Si le mode de jeu en réseau n'est pas disponible, cela peut être indépendant de notre volonté : problème d'infrastructure ou du réseau de votre FAI.

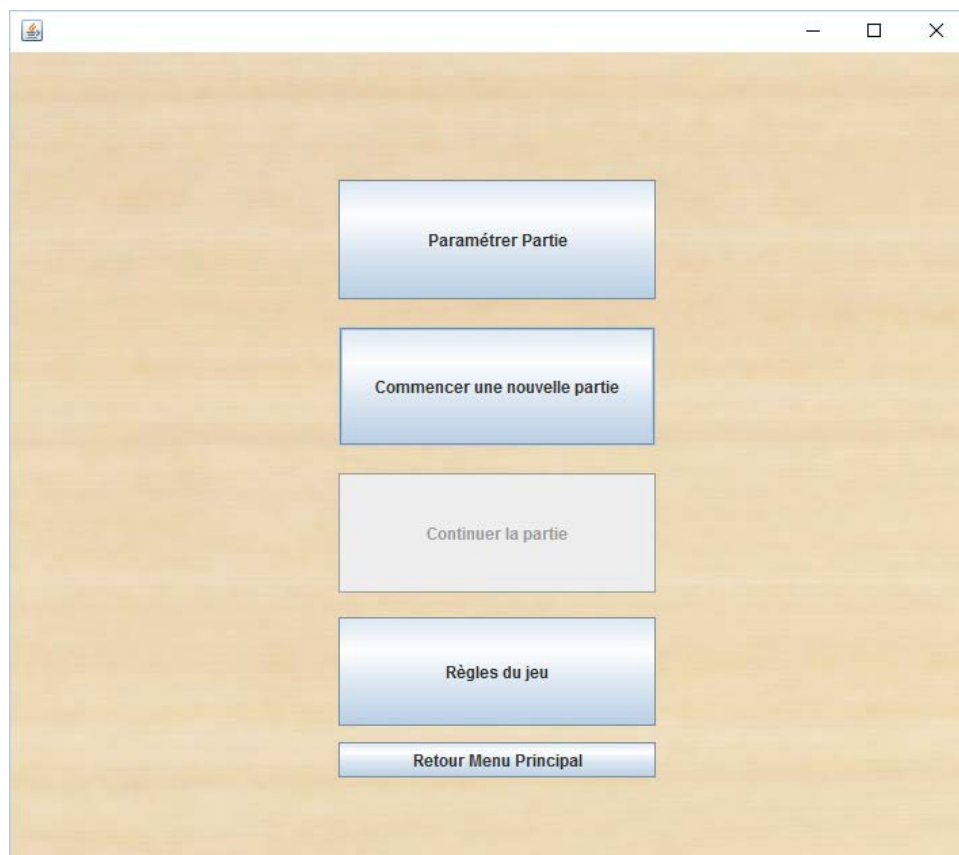
MANUEL UTILISATEUR DU QUARTO

1. LE JEU EN LOCAL

1.1. Joueur contre joueur

L'application est scindée en trois fenêtres :

- La fenêtre de menu principal permettant le choix de paramétrer le jeu, commencer une partie ou continuer une partie en cours



MANUEL UTILISATEUR DU QUARTO

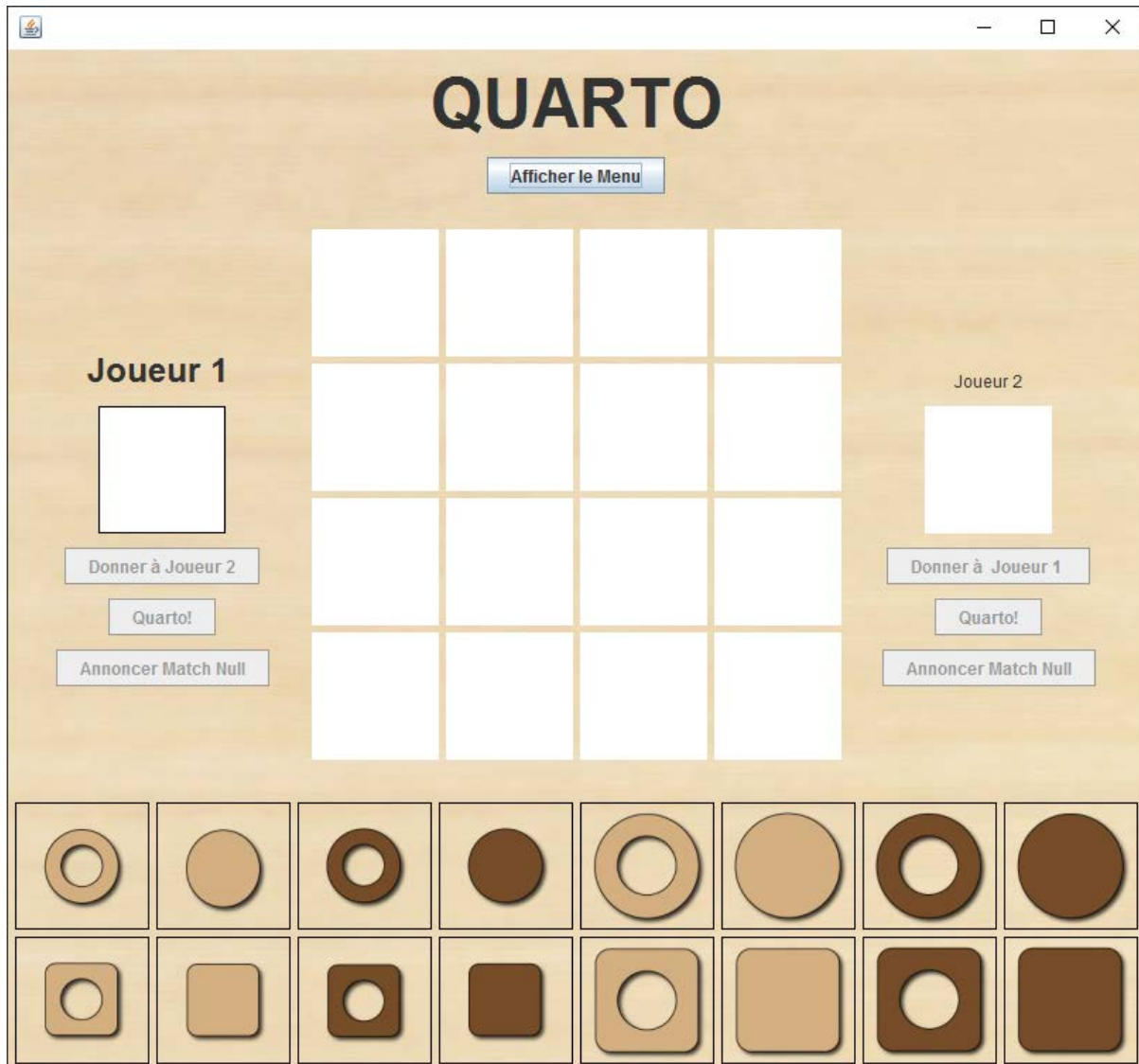
- La fenêtre d'option permettant de paramétrer le jeu (voir 4.2 paramétrage d'une partie)



The screenshot shows a software window titled "Quarto" with a standard Windows-style title bar (minimize, maximize, close buttons). The window has a light beige background and is divided into three main sections. The top-left section, titled "Joueurs", contains two checkboxes: "Désignation aléatoire du premier joueur" (checked) and "Jouer contre la machine" (unchecked). Below these are two text input fields labeled "Joueur 1" and "Joueur 2", both containing the text "Joueur 1" and "Joueur 2" respectively. The top-right section, titled "Paramètres du jeu de pièce", contains four checkboxes: "Taille" (checked), "Forme" (checked), "Couleur" (checked), and "Creux" (checked). The bottom section, titled "Paramétrage du Quarto", contains three checkboxes: "Quarto par assemblage carré groupé" (checked), "Quarto Torus (Table de Karnaugh)" (checked), and "Validation automatique du Quarto" (unchecked). At the bottom of the window, there are three blue buttons with white text: "Retour au menu", "Paramètres par défaut", and "Commencer la partie".

MANUEL UTILISATEUR DU QUARTO

- La fenêtre de jeu



Sur cette fenêtre de jeu, on remarque que chaque joueur a sa zone, ainsi les interactions propres à chacun sont discernables.

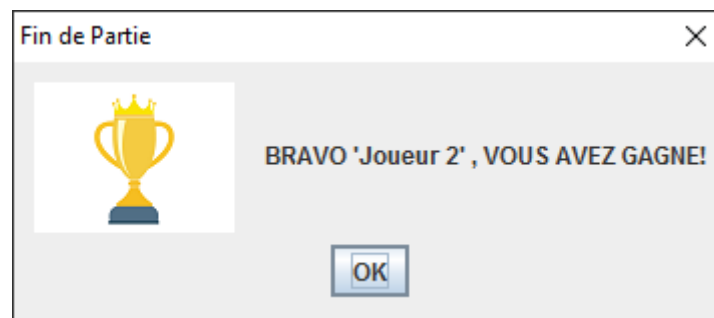
Le joueur actif est différencié par la police mettant en avant son nom et une bordure noire encadrant sa case.

L'interaction que l'utilisateur doit effectuer est soulignée par l'encadrement de la zone sur laquelle il doit cliquer. Ici, le joueur 1 doit sélectionner une pièce dans la liste en bas de la fenêtre.

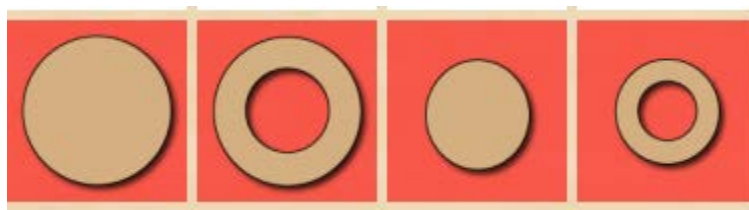
MANUEL UTILISATEUR DU QUARTO

Les boutons permettant de donner la pièce sélectionnée à l'autre joueur, annoncer le quarto ou annoncer le match nul ne sont donc pas activés et le seront lorsqu'il sera cohérent de les utiliser.

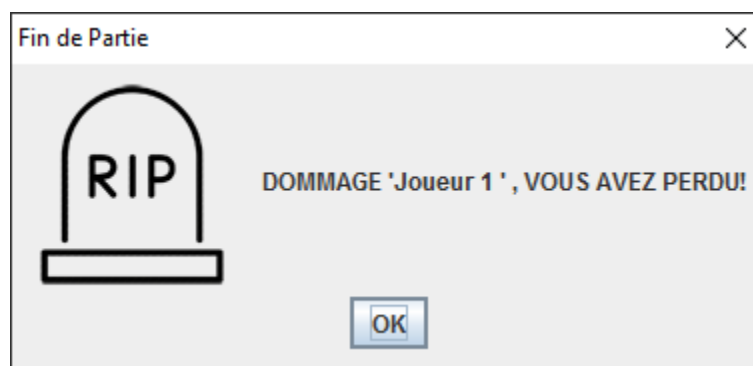
Ainsi les interactions du joueur sont restreintes à celles nécessaires au bon déroulement du jeu. Dans le cas où un joueur annonce un quarto ou réalise un quarto en ayant la validation automatique de quarto activée une fenêtre lui signifie qu'il a gagné la partie comme suit:



En même temps, le quarto est détecté par le jeu et surligné en rouge :

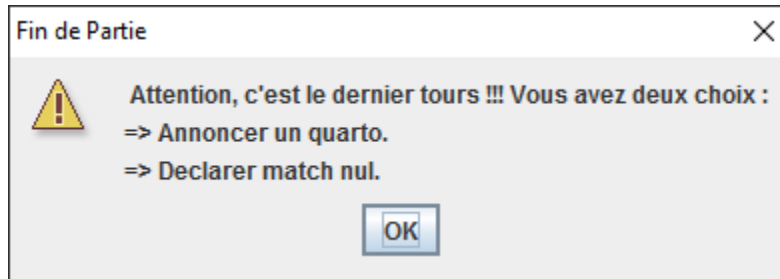


Dans le cas où un joueur annonce un quarto alors qu'il n'y en a pas celui-ci affiche une fenêtre de défaite :

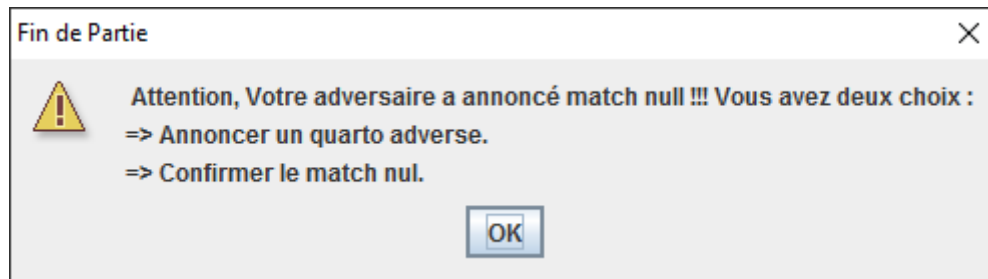


Dans le cas où l'ensemble du plateau est rempli, une fenêtre montre au joueur qu'il est possible d'annoncer un match nul ou un quarto :

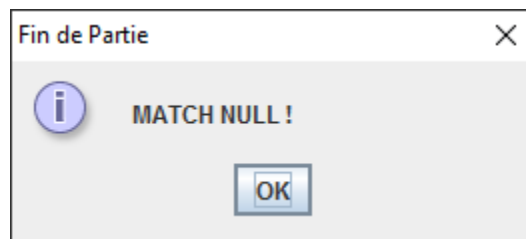
MANUEL UTILISATEUR DU QUARTO



Dans le cas où le joueur déclare un match nul, une autre fenêtre s'affiche pour le signifier au joueur suivant :



Si le joueur annonce un match nul alors le match nul est validé :



Le déroulement du jeu est identique quel que soit le mode jeu utilisé

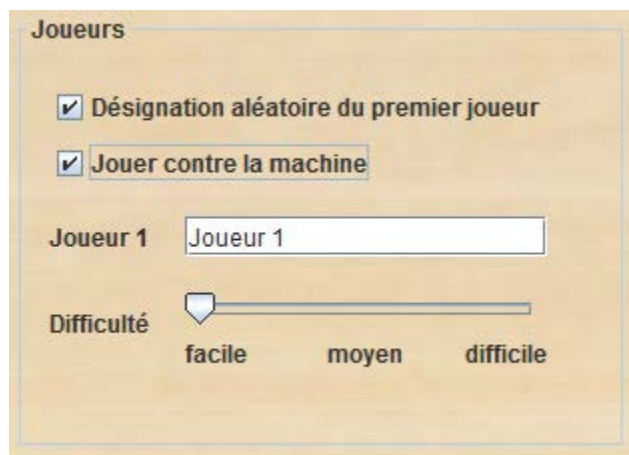
1.2. Joueur contre IA

Le joueur peut jouer contre l'IA en cochant "Joueur contre la machine" dans le menu de paramétrage.

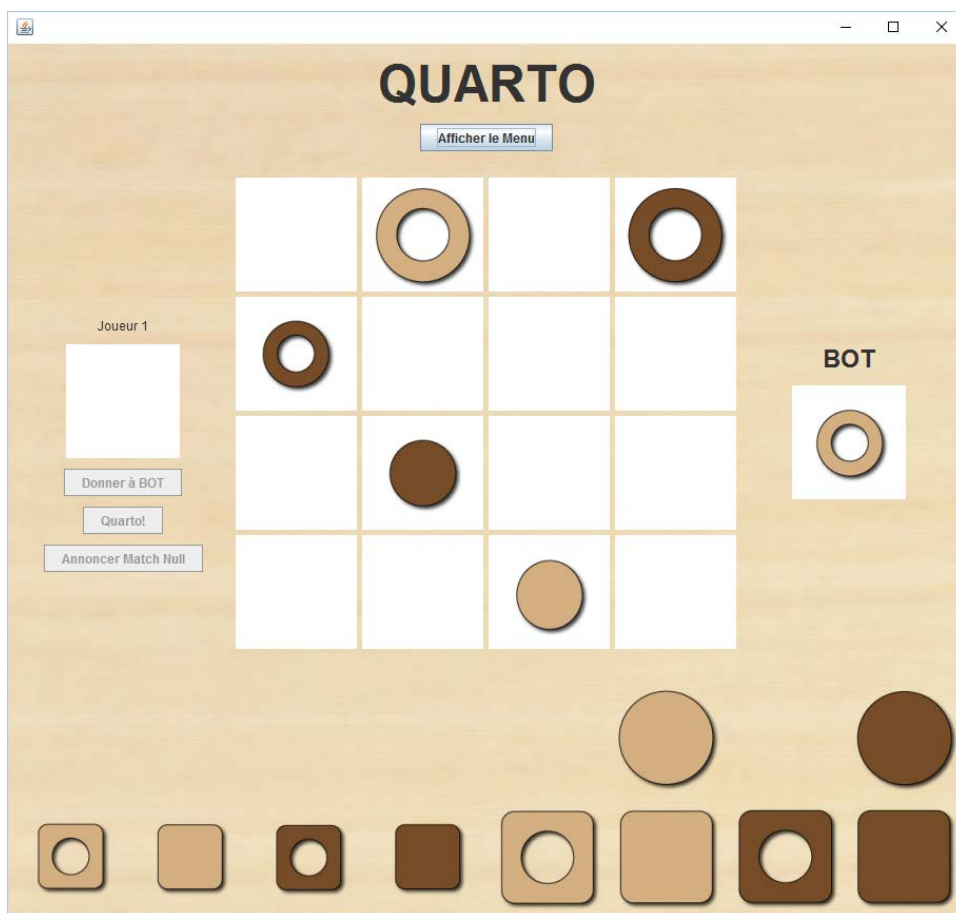
L'application propose alors plusieurs niveaux de difficultés :

- **facile** : le bot joue aléatoirement pour toutes ses actions.
- **moyen** : le bot joue aléatoirement sauf au moment où son action peut être déterminante pour la fin de la partie (victoire, défaite ou match nul).
- **difficile** : Le bot anticipe deux tours à l'avance les actions du joueur afin de faire des choix tactiques pour remporter le match

MANUEL UTILISATEUR DU QUARTO



En mode joueur contre l'IA, le bot effectue automatiquement toutes ses actions. Le joueur n'a besoin que de réaliser ses propres choix et d'attendre la réaction du bot.



MANUEL UTILISATEUR DU QUARTO

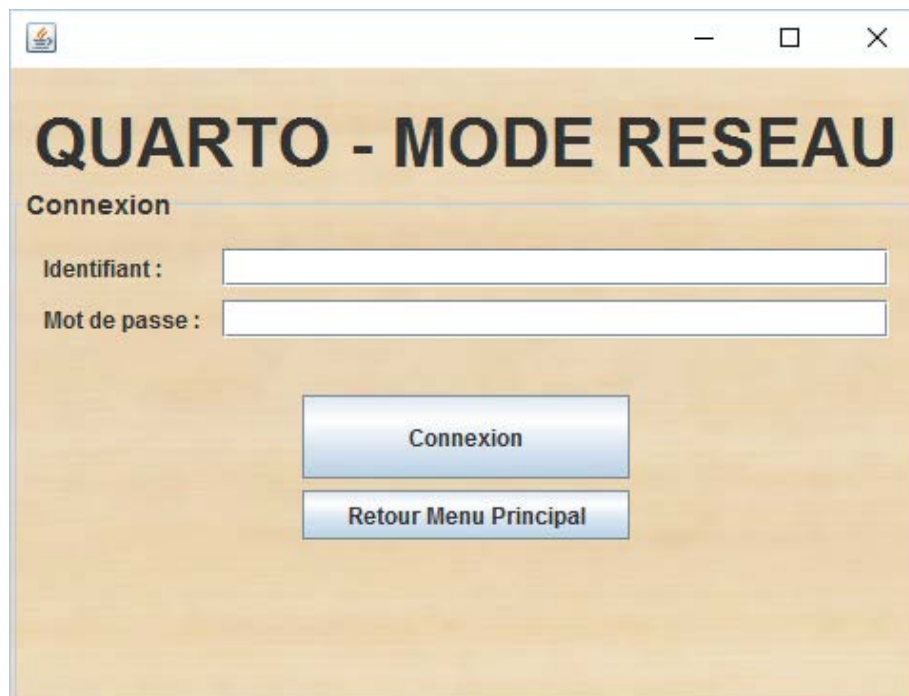
2. JOUER EN LIGNE

Le jeu propose un mode de jeu en réseau se basant sur deux applications clientes et un serveur distinct (détails sur le serveur CF partie 3 du manuel).

2.1. Déroulement du jeu en réseau

Le jeu en réseau se déroule de la manière suivante :

- Dans un premier temps, le premier joueur s'authentifie avec son identifiant et son mot de passe



- Ensuite le joueur sélectionne dans le menu réseau l'action qu'il veut réaliser : créer une nouvelle partie, rejoindre une partie ou quitter le jeu

MANUEL UTILISATEUR DU QUARTO



- Le joueur lance une nouvelle partie en sélectionnant le joueur avec lequel il veut jouer ainsi que les paramètres du jeu désirés :

MANUEL UTILISATEUR DU QUARTO

QUARTO - MODE RESEAU

DA SILVA CAMPOS Anis

Adversaire

Pseudo

NOM - Prénom

Paramètres du jeu de pièce

☒ Taille

☒ Forme

☒ Couleur

☒ Creux

Paramétrage du Quarto

☒ Activation Quarto par assemblage carré groupé

☐ Activation de la validation automatique du Quarto

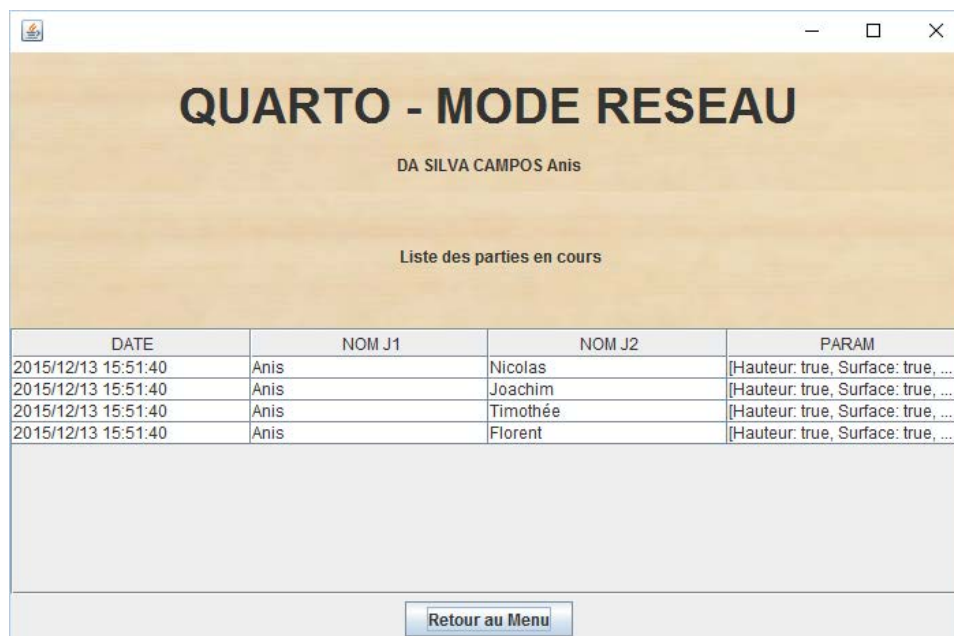
☒ Quarto Torus (Table de Karnaugh)

Le joueur est alors en attente de l'arrivée d'un autre joueur dans le cadre du jeu.

Le second joueur peut alors se connecter en appuyant sur la touche rejoindre partie du menu du jeu en réseau.

Les joueurs peuvent jouer à plusieurs parties en même temps, il suffit de se connecter aux parties qui ont été créées ou dans créer des nouvelles en parallèles :

MANUEL UTILISATEUR DU QUARTO

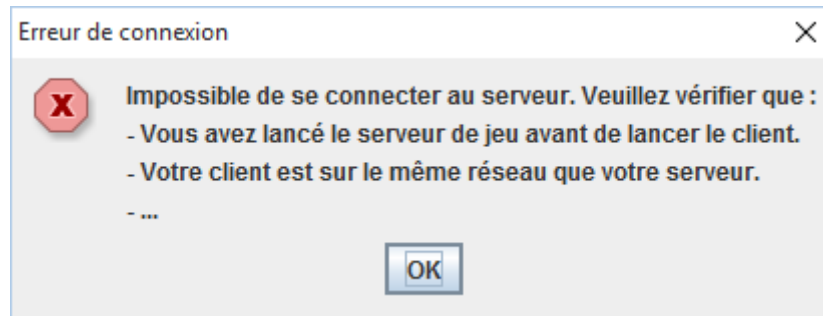


Ce mode de jeu permet au joueur de se déconnecter et de reprendre leur partie plus tard.

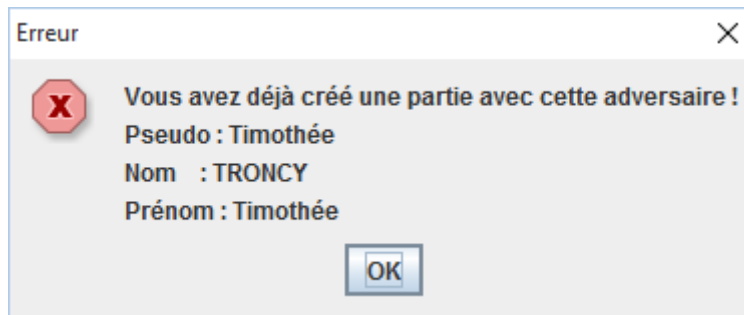
MANUEL UTILISATEUR DU QUARTO

2.2. Gestion des erreurs

Dans le cas où la connexion au serveur est impossible, un message d'erreur s'affiche pour signifier au joueur les problèmes liés à sa connexion.



Dans le cas où une partie est déjà en cours entre deux joueurs et que l'un des joueurs décide de recréer une partie entre les deux, le message suivant s'affiche :



3. EXECUTION D'UN SERVEUR DE JEU

Le serveur doit être démarré par l'administrateur système en exécutant le script "exécuter serveur" qui est soit un script de batch soit un script Shell.

Lors de l'exécution de ce script le dossier lib et le jar "JeuQuarto_vX.X.jar" du serveur doivent être situés dans le même dossier.

Le serveur doit être situé sur le même réseau que les applications clientes.

MANUEL UTILISATEUR DU QUARTO

4. CONTRAT DE LICENCE UTILISATEUR

En installant ce logiciel, vous reconnaissez avoir pris connaissance de la présente licence et en acceptez l'ensemble des conditions. A défaut d'acceptation de ces conditions, toute installation, utilisation et copie du Logiciel est strictement interdite.

4.1. Droits d'auteurs

Les droits d'auteurs et droits voisins associées au logiciel, à sa documentation et à tout autre élément composant fournit par l'équipe PlayHard, notamment les titres, thème, objets, décors et textes (ci-après dénommées ensemble "Quarto") sont propriété de PlayHard.

PlayHard délivre une licence d'utilisation à CPE Lyon dans le cadre du projet de génie logiciel. Cette licence est non exclusive et incessible et elle autorise ses utilisateurs à installer le Quarto.

4.2. Utilisation autorisée et restrictions

Vous êtes autorisé à faire UNE copie du Quarto, uniquement à des fins de sauvegarde. Cette copie doit contenir toute les informations relatives aux droits d'auteurs et de reproduction contenus dans l'original.

Le code source est fourni avec le projet, cependant vous n'êtes pas autorisés à le modifier, recompiler et le redistribuer.

4.3. Limitation de garantie

Le Quarto est fourni " EN L'ETAT" et sans garantie d'aucune sorte.

4.4. Limitation de responsabilité

PlayHard NE POURRA EN AUCUN CAS, Y COMPRIS NEGLIGENCE, ETRE TENU POUR RESPONSABLE DE DOMMAGES FORTUITS INDIRECT, SPECIAUX OU AUTRES QUI POURRAIENT DECOULER DE L'UTILISATION DE CE LOGICIEL.

5. CONTACTS

Les sources du jeu sont disponibles à l'adresse suivante :

<https://github.com/theking973/Quarto>

Pour toute demande complémentaire adressez-vous au Service Clientèle :

PLAYHARD LYON
G102 rue des escrocs
Villeurbanne 69100