

# Manuel d'utilisation de l'éditeur MahJong

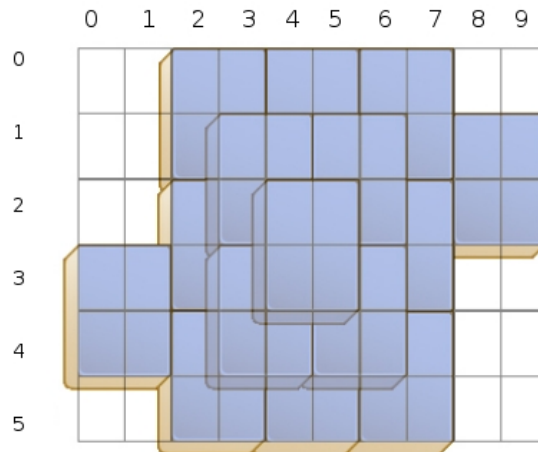
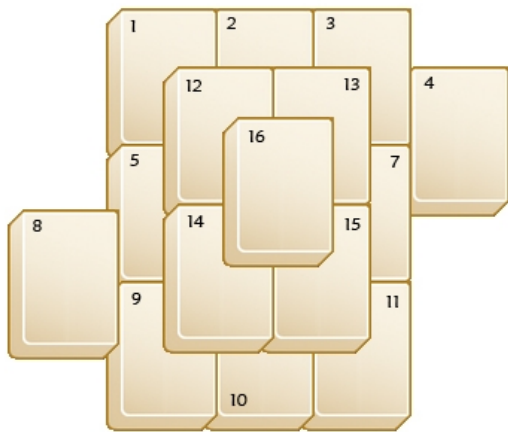
## Description de l'application :

cette application va permettre à un utilisateur de créer ou d'éditer un plateau de mahjong. elle permet de placer des tuiles sur un plateau 31x13 avec une hauteur limite de 20 étages ( numéroté 0 à 19 ). il est possible de régler des paramètres du plateau en fonction du besoin de l'utilisateur. Une fois certaines conditions respecté, une sauvegarde du plateau courant qui servira pour l'application statistique et pour l'application jeu mahjong sous un format bien déterminer.

Le fichier Sortant de l'éditeur est organisé de la manière suivante :

variable	description
d e f	<i>le nombre de pièces</i>
Xtuile Ytuile Ztuile	<i>pour chaque tuile du plateau. Ztuile représente le numéro d'étage ( de 0 à 19 )</i>
-1	<i>valeur -1 qui indique la fin du fichier</i>

Pour mieux comprendre voici un exemple



```
// sauvegarde-mahjong.sav
```

```
4 2 2
```

```
0 3 0
```

```
2 0 0
```

```
2 2 0
```

```
2 4 0
```

```
3 1 1
```

```
3 3 1
```

```
4 0 0
```

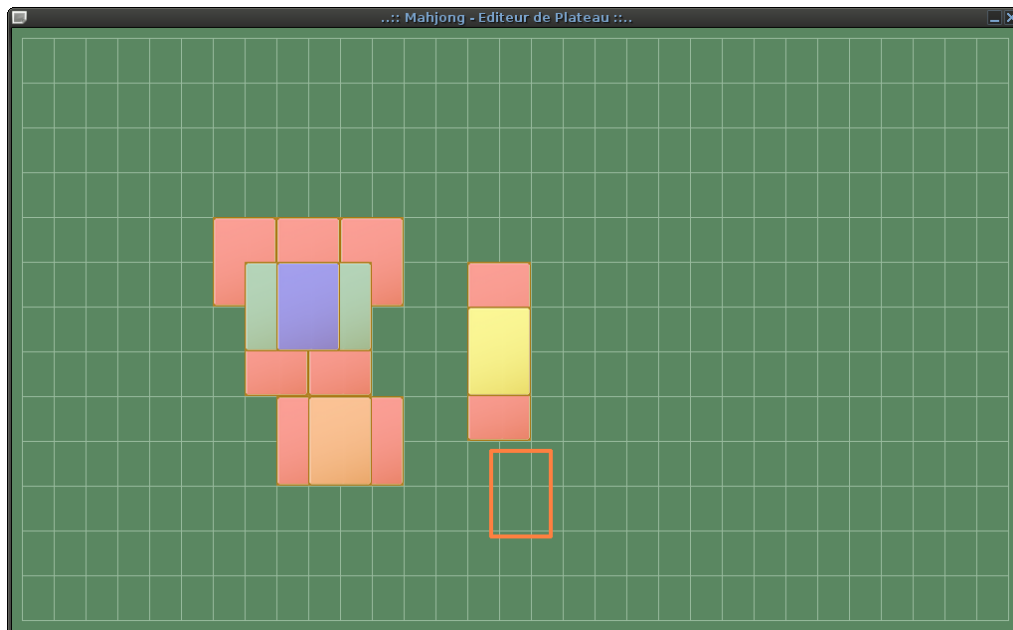
```
4 2 0
4 4 0
4 2 2
5 1 1
5 3 1
6 0 0
6 2 0
6 4 0
8 1 0
-1
```

## Illustration de l'éditeur :

L'éditeur de MahJong est organisé en deux fenêtres :

### fenêtre de jeu

affiche la grille du plateau, toutes les pièces ajoutés par l'utilisateur et un encadré orange qui prévoit l'emplacement de la tuile avec le curseur de la souris. Chaque tuile à une couleur : 8 couleurs utilisé pour les étages différents.



### fenêtre de paramètre :

affiche les informations sur la disposition des tuiles :

- le nombre de tuile différent ( **d** ) : alphabet qui sera utilisé pour le jeu
- le nombre d'élimination simultanées ( **e** )
- le nombre de tuile identique qui sera éliminer simultanéments ( **f** )

c'est paramètre ( **d**, **e** & **f** ) servent à indiquer le nombre de tuiles total à placer de tel sorte que :

- $d \times e \times f$  = le nombre total de tuile à placer
- $e \times f$  = le nombre de tuile identique du même alphabet

des petites tuiles de couleur indique à quel couleur correspond un étage. l'affichage de ces tuiles s'affiche proportionnellement au nombre d'étage ajouté par l'utilisateur. D'ailleurs plusieurs étage peuvent avoir la même couleur (l'étage 1 et 9 sont colorés en vert) .

4 boutons permettent d'enregistrer un plateau, charger un plateau, effacer le plateau courant ou quitter l'éditeur MahJong. Lorsque le plateau n'est pas dans un état stable, c'est a dire que le nombre de pièces placés n'est pas identique au nombre de pièces à placer (  $d \times e \times f$  ), le bouton "Enregistrer" est grisé, la sauvegarde est impossible et un message en orange indique pourquoi. En état stable, le bouton "Enregistrer" redevient normal, la sauvegarde est possible et un message en vert confirme.



état instable  
manque 4 tuiles

état instable  
4 tuiles en trop

état stable  
Sauvegarde possible

## Utilisation de l'éditeur :

L'ajout de tuile se fait par un clic gauche de la souris et le retrait d'une tuile se fait par un clic droit. L'encadré de sélection se déplace avec le mouvement de la souris.