**Documentation Utilisateur - Jeu de Stratégie Médiéval**

Bienvenue dans ce jeu de stratégie médiéval ! Ce guide explique comment jouer, utiliser les commandes, et naviguer dans l'interface pour contrôler vos unités (attaquants ou défenseurs) sur une carte hexagonale. Suivez les étapes ci-dessous pour apprendre à jouer.

**Vue d'ensemble**

* **Objectif** : Vous incarnez soit les attaquants (unités 1 à 40) soit les défenseurs (unités 41 à 68) dans une bataille tactique. Votre but est de déplacer vos unités sur une carte hexagonale pour atteindre des objectifs stratégiques (comme capturer des positions ou détruire des murs) sur un maximum de 10 tours.
* **Interface** : L'écran affiche une carte hexagonale, des unités (soldats, bateaux, etc.), un panneau de messages à droite, et des boutons de commande en haut et en bas.
* **Commandes** :
  + **Clic gauche** : Sélectionner une unité ou une position.
  + **Clic droit** : Donner un ordre de mouvement à une unité sélectionnée.
  + **Boutons** : Utiliser les boutons "Suivant", "Menu", ou "Retour" pour naviguer dans les phases ou les menus.

**Étapes du jeu**

**Étape 1 : Lancement du jeu**

1. **Écran de démarrage** :
   * Lorsque vous lancez le jeu, vous voyez l'écran titre avec un bouton "Nouveau jeu".
   * **Action** : Cliquez sur le bouton **"Nouveau jeu"** (en haut de l'écran) pour commencer une partie.
   * **Résultat** : Le jeu passe à l'écran de sélection des armées.
2. **Choix des armées** :
   * Vous êtes invité à choisir le joueur actif (attaquant ou défenseur) via un menu.
   * **Action** : Cliquez sur **"Attaquant"** ou **"Défenseur"** pour sélectionner votre camp.
   * **Note** : Les attaquants jouent en premier, suivis des défenseurs à chaque tour.

**Étape 2 : Placement initial des unités**

* **Phase de placement (gsSetupAttacker ou gsSetupDefender)** :
  + Vous devez placer vos unités sur des hexagones valides de la carte.
  + Les attaquants placent les unités 1 à 40, les défenseurs les unités 41 à 68.
  + Les hexagones valides dépendent du type d'unité (par exemple, les bateaux ne peuvent être placés que sur la mer).
  + **Commandes** :
    - **Clic gauche** sur une unité dans la liste (panneau de droite) pour la sélectionner.
    - **Clic gauche** sur un hexagone de la carte pour placer l'unité sélectionnée.
    - Si le placement est invalide (par exemple, terrain interdit ou hexagone occupé), un message d'erreur apparaît dans le panneau de messages.
  + **Action** : Placez toutes vos unités une par une sur des hexagones valides.
  + **Bouton "Suivant"** :
    - Une fois toutes les unités placées, cliquez sur le bouton **"Suivant"** (en bas à droite) pour passer à la phase suivante.
  + **Résultat** : Une fois les attaquants et les défenseurs placés, le jeu passe au premier tour.

**Étape 3 : Jouer un tour**

Chaque tour (jusqu'à un maximum de 10) est divisé en plusieurs phases pour chaque joueur (attaquant puis défenseur). Voici les étapes pour un tour :

**3.1 Phase de préparation (gsplayerturn)**

* **Écran** : Le panneau de messages affiche le numéro du tour (par exemple, "Tour 1 - Ordres de mouvement (Attaquant)") et des informations sur les unités.
* **Action** : Cliquez sur le bouton **"Suivant"** (en bas à droite) pour commencer la phase de mouvement.
* **Note** : Cette phase est courte et sert à passer aux ordres de mouvement.

**3.2 Donner des ordres de mouvement (gsAttackerMoveOrders ou gsDefenderMoveOrders)**

* **Objectif** : Donner des ordres de mouvement à vos unités pour les déplacer vers des hexagones cibles.
* **Commandes** :
  + **Clic gauche** sur une unité (sur la carte) pour la sélectionner. L'unité est entourée d'un périmètre vert (BtnPerim) si sélectionnée.
  + **Clic droit** sur un hexagone de la carte pour définir la destination (HexagoneCible) de l'unité sélectionnée.
  + Le jeu calcule automatiquement un chemin (chemin) entre la position actuelle (HexagoneActuel) et la destination.
  + Si le chemin est invalide (par exemple, terrain interdit ou mur), un message d'erreur apparaît dans le panneau de messages.
* **Règles** :
  + Vous pouvez donner un ordre à plusieurs unités ou à une seule, selon votre stratégie.
  + Les bateaux ne peuvent se déplacer que sur les hexagones de mer.
  + Les unités non spéciales (autres que Duc, Lieutenant, Comte, Chef Milicien) ne peuvent pas s'empiler sur un hexagone occupé par une autre unité non spéciale.
* **Action** :
  + Sélectionnez chaque unité que vous voulez déplacer et cliquez droit sur sa destination.
  + Répétez pour toutes les unités que vous souhaitez déplacer.
* **Bouton "Suivant"** :
  + Une fois tous les ordres donnés, cliquez sur **"Suivant"** (en bas à droite) pour passer à l'exécution des mouvements.
* **Résultat** : Le jeu passe à la phase d'exécution des mouvements (gsAttackerMoveExecute ou gsDefenderMoveExecute).

**3.3 Exécuter les mouvements (gsAttackerMoveExecute ou gsDefenderMoveExecute)**

* **Objectif** : Les unités avec un ordre de mouvement se déplacent vers leur destination, en avançant de vitesseInitiale points par frame (par exemple, 6 points pour une infanterie, 4 pour un archer).
* **Comportement** :
  + Toutes les unités avec un ordre bougent **simultanément** à l'écran, avançant progressivement (par exemple, unité 41 avance de 6 points par frame, unité 50 de 4 points).
  + Les unités peuvent s'arrêter si :
    - Elles atteignent leur destination (HexagoneCible).
    - Elles rencontrent un obstacle (mur, terrain interdit, unité adverse dans un hexagone voisin).
    - Elles sont bloquées par une autre unité non spéciale (empilement interdit).
    - Leur distanceMaxi (énergie pour le tour) est insuffisant pour un nouvel hexagone.
  + Si une unité est bloquée temporairement (par empilement), elle peut reprendre son mouvement si l'hexagone se libère.
* **Commandes** :
  + Aucune action n'est requise pendant cette phase ; les unités bougent automatiquement.
  + Observez le panneau de messages pour voir des informations comme "Exécution des mouvements (Défenseur)".
* **Bouton "Suivant"** :
  + Lorsque toutes les unités ont terminé leur mouvement (ou sont bloquées), le bouton **"Suivant"** apparaît.
  + **Action** : Cliquez sur **"Suivant"** pour passer à la phase suivante (par exemple, gsAttackerBattleOrders ou gsDefenderBattleOrders).

**3.4 Phase de combat (gsAttackerBattleOrders ou gsDefenderBattleOrders)**

* **Note** : Cette phase n'est pas encore implémentée dans le code fourni, mais voici ce que tu peux attendre :
  + Vous donnerez des ordres de combat pour attaquer des unités adverses ou des objets (comme des murs).
  + **Commandes futures** :
    - Sélectionner une unité (clic gauche).
    - Choisir une cible (par exemple, clic droit sur une unité adverse ou un mur).
  + **Action future** : Cliquez sur **"Suivant"** pour exécuter les combats.
  + **Résultat** : Les combats seront résolus, et vous passerez à la phase suivante.

**3.5 Vérification de la victoire (gsCheckVictoryAttacker ou gsCheckVictoryDefender)**

* À la fin du tour de chaque joueur, le jeu vérifie si une condition de victoire est remplie (par exemple, capture d'un objectif ou élimination des unités adverses).
* **Écran** : Un message dans le panneau indique l'état du jeu (par exemple, "Tour 1 - Vérification victoire (Attaquant)").
* **Action** :
  + Cliquez sur **"Suivant"** pour passer au tour du joueur suivant (par exemple, du défenseur à l'attaquant) ou au tour suivant.
* **Résultat** :
  + Si aucune victoire n'est détectée, le jeu passe au tour suivant (jusqu'à 10 tours maximum).
  + Si le jeu est terminé (victoire ou 10 tours atteints), un écran de fin de jeu s'affiche.

**Étape 4 : Navigation dans les menus**

* **Bouton "Menu"** :
  + À tout moment pendant le jeu (sauf dans certains menus), un bouton **"Menu"** (en haut à gauche) est disponible.
  + **Action** : Cliquez sur **"Menu"** pour ouvrir l'écran principal (gsMainMenu), où vous pouvez :
    - Reprendre la partie (cliquez sur **"Retour"** pour revenir à l'état actuel, comme gsDefenderMoveExecute).
    - Quitter le jeu (cliquez sur **"Quitter"** pour fermer le jeu).
* **Commandes** :
  + Dans le menu principal, utilisez les boutons **"Nouveau jeu"**, **"Retour"**, ou **"Quitter"** pour naviguer.

**Étape 5 : Fin du jeu**

* **Écran de fin** (gsGameOver) :
  + Après 10 tours ou si une condition de victoire est remplie, le jeu affiche un écran de fin avec un message comme "Fin du jeu".
  + **Action** : Cliquez sur **"Quitter"** pour fermer le jeu, ou **"Nouveau jeu"** pour recommencer.
* **Note** : Les conditions exactes de victoire ne sont pas encore implémentées, mais elles pourraient inclure la capture d'hexagones spécifiques ou la destruction de l'armée adverse.

**Conseils pour jouer**

* **Stratégie** :
  + Planifiez vos déplacements pour éviter les blocages (empilement interdit). Placez les unités spéciales (Duc, Lieutenant, Comte, Chef Milicien) stratégiquement, car elles permettent l'empilement.
  + Méfiez-vous des unités adverses dans les hexagones voisins, car elles arrêtent vos unités.
  + Utilisez les bateaux pour naviguer sur la mer, mais évitez les hexagones terrestres.
* **Observation** :
  + Lisez les messages dans le panneau de droite pour comprendre pourquoi une unité s'arrête (par exemple, "Hexagone occupé" ou "Coût insuffisant").
  + Vérifiez la carte pour identifier les murs (Hexbrut > 832) ou les terrains interdits (mer pour les unités non-bateaux).
* **Patience** :
  + Les unités bougent progressivement (par exemple, 6 points par frame pour une infanterie), ce qui peut prendre plusieurs frames pour atteindre une destination lointaine. Observez leur mouvement fluide à l'écran.

**Commandes récapitulatives**

* **Clic gauche** : Sélectionner une unité ou placer une unité.
* **Clic droit** : Donner un ordre de mouvement à une unité sélectionnée.
* **Bouton "Suivant"** : Passer à la phase suivante ou confirmer une action.
* **Bouton "Menu"** : Accéder au menu principal.
* **Bouton "Retour"** : Revenir à l'état précédent depuis le menu.
* **Bouton "Quitter"** : Fermer le jeu.

**Étapes récapitulatives**

1. Lancez le jeu et cliquez sur **"Nouveau jeu"**.
2. Placez vos unités sur des hexagones valides, puis cliquez sur **"Suivant"**.
3. À chaque tour :
   * Donnez des ordres de mouvement (clic gauche pour sélectionner, clic droit pour définir la destination).
   * Cliquez sur **"Suivant"** pour exécuter les mouvements.
   * Observez les unités bouger simultanément.
   * Cliquez sur **"Suivant"** pour passer aux phases de combat ou de vérification de victoire.
4. Utilisez le bouton **"Menu"** pour naviguer ou quitter.
5. Continuez jusqu'à la fin du jeu (victoire ou 10 tours).

Si vous rencontrez des problèmes (par exemple, une unité ne bouge pas ou un ordre échoue), vérifiez les messages dans le panneau de droite pour des indices.

Amusez-vous bien dans cette bataille médiévale stratégique !