

# Manuel Utilisateur



## Table des matières

<b>1. Lancement du jeu</b>	<b>1</b>
<b>2. Utilisation de l'application</b>	<b>1</b>
1. Initialisation de la partie	1
2. Déroulement de la partie	2
3. Fin de la partie	2

## 1. Lancement du jeu

Lancer le source3.jar en faisant attention à ce que l'image du plateau soit dans le même dossier.

Puis, la fenêtre s'affichera avec le plateau de jeu et les informations sur les joueurs

## 2. Utilisation de l'application

### 1. Initialisation de la partie

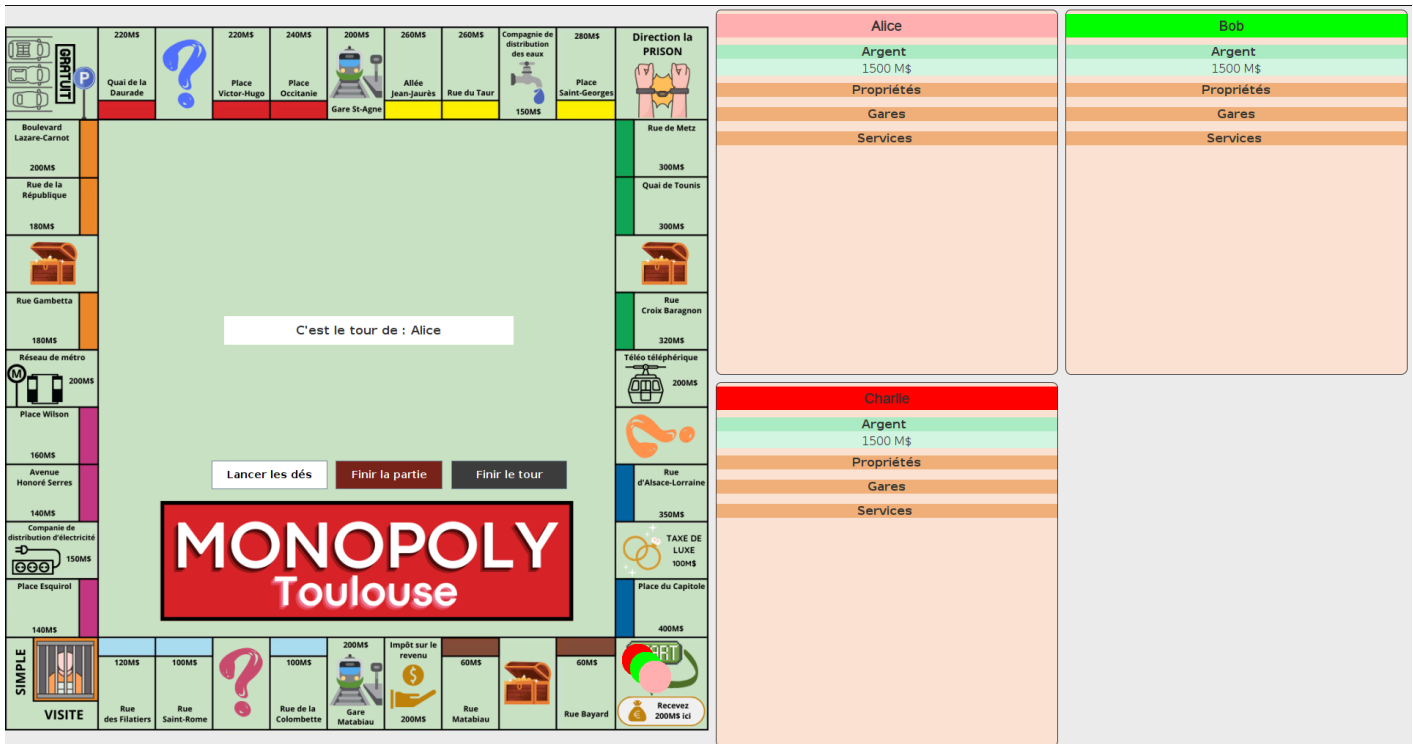
Pas encore faites, donc si vous voulez initialiser une partie personnalisée, il faut télécharger les fichiers sources (.java) et modifier la classe Partie.

### 2. Déroulement de la partie

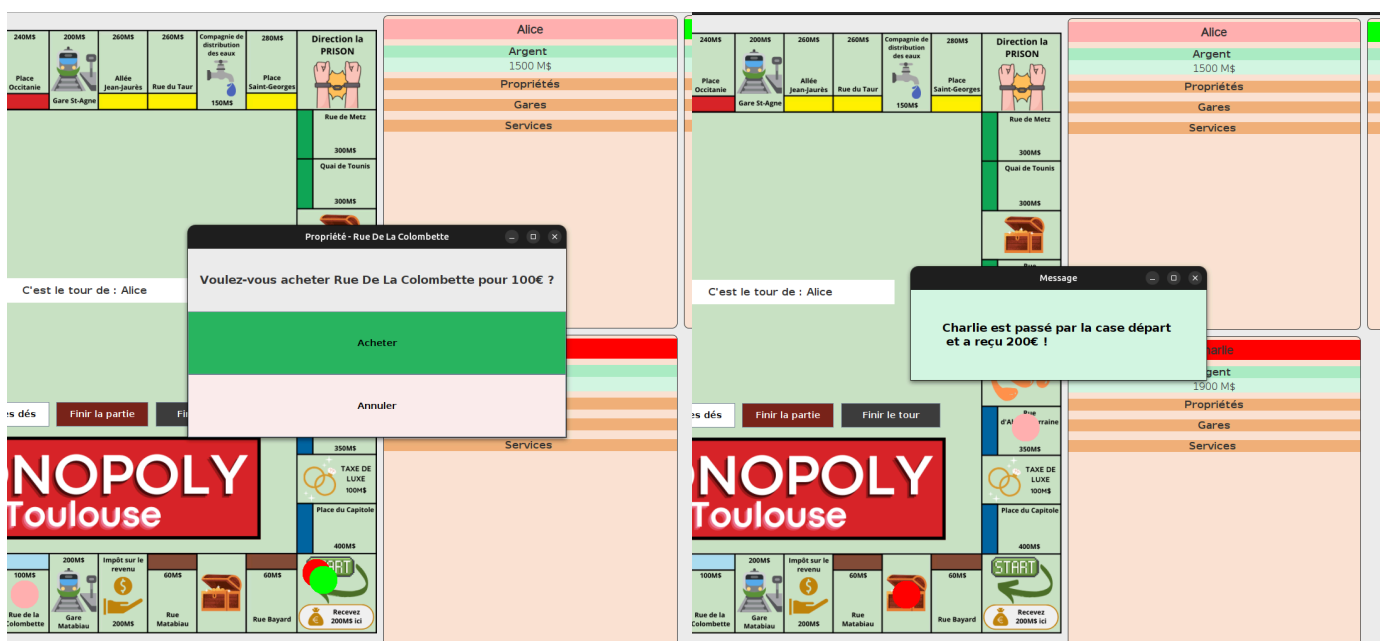
Vous pouvez maintenant jouer. Le plateau s'affiche avec les informations des différents joueurs et leurs pions sur le plateau. Les joueurs jouent tour à tour dans l'ordre dans lequel vous les avez définies.

Lors d'un tour, plusieurs actions sont possibles :

- Lancer le dé avec le bouton dédié
- Passer son tour
- Arrêter la partie



Pour jouer lorsque c'est son tour, lancez les dés avec le bouton dédié, puis votre joueur se déplacera. Une fenêtre va alors s'ouvrir en fonction de la case, choisissez votre action s'il y a un choix sinon vous pouvez fermer la fenêtre pop-up et finir votre tour.



### **3. Fin de la partie**

Une fois que la partie a été gagnée par un joueur ou abandonné/arrêté. Le jeu s'arrête et personne ne peut lancer les dés. (Car fin de partie pas encore implémenté).

Vous pouvez alors en déduire le vainqueur qui est celui qui a le plus d'argent.