

Manuel Utilisateur



Table des matières

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

Pour cette itération 2 :

Lancer le source2.jar en faisant attention à ce que l'image du plateau soit dans le même dossier.

Puis, vous observez le front de la vue plateau (les boutons du plateau sont détournés pour faire avancer ou reculer un pion).

1. Lancement du jeu

Classe Partie_Monopoly pour lancer la partie (non faite pour le moment)

2. Utilisation de l'application

Fonctionnement souhaité, mais pas encore implémenté pour le début

1. Initialisation de la partie

Après avoir lancé le jeu, une fenêtre s'affiche pour vous demander le nombre de joueurs que vous voulez.

Image de la fenêtre

Une fois ce nombre rentré, la fenêtre change pour que vous puissiez rentrer les noms des joueurs.

Image de la fenêtre

2. Déroulement de la partie

L'initialisation de la partie et maintenant terminée, vous pouvez maintenant jouer normalement. 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 possible :

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

Images

3. Fin de la partie

Une fois que la partie a été gagnée par un joueur ou abandonné/arrêté. Une fenêtre pour annoncer le gagnant s'affiche. Vous pouvez alors soit relancer une partie soit fermer le jeu.

Image