

Jeu de GO – Documentation utilisateur

1. Compilation

Pour compiler le jeu de go il suffit de faire :

```
$ make
```

2. Lancement du jeu

Une fois le projet compilé, il crée un exécutable nommé testGo. Il existe plusieurs paramètres que l'on peut rentrer au lancement :

- -largeur largeurDeLaFenetreDemande
- -hauteur hauteurDeLaFenetreDemande
- -load nomDuFichier
- -ia
- -taille tailleDuPlateau

Pour le nom du fichier on l'enregistre sous le nom « gameSave.sgf », il faudra donc rentrer le même nom au chargement, précédé du chemin si le fichier a été changer de dossier.

Sans l'option -ia, le jeu est en mode 2 contre 2 joueurs.

Le plateau peut être de 9, 13 ou 19. La taille par défaut est 19.

2.1. Sans paramètres

```
$ ./testGo
```

Le programme se lancera en mode normal avec une largeur de 700 et une hauteur de 700

2.2. En fixant la hauteur et/ou la largeur

```
$ ./testGo -largeur 800 -longeur 800
```

Cette commande lancera le jeu avec une fenêtre de 800 * 800

2.3. En changeant la taille du plateau

```
$ ./testGo -size 9
```

Cette commande lancera le jeu sur un plateau 9x9.

2.4. En lançant une partie contre l'IA

```
$ ./testGo -ia
```

Cette commande lancera le jeu en mode Joueur contre IA

2.5. En voulant charger une partie précédente

```
$ ./testGo -load gameSave.sgf
```

Cette commande lancera le jeu en reprenant le fichier de sauvegarde fourni et en affichant la partie là où elle s'en était arrêtée, si la partie est terminée, vous pourrez voir le score.

2.6. Note

Toutes les options peuvent être combiné ensemble, si par exemple on lance une sauvegarde avec le mode IA activé on reprendra la sauvegarde contre l'IA. Si on fait la même chose sans l'option, on reprendra en mode joueur contre joueur.

3. Déroulement du jeu

3.1. Placer un pion

Pour placer un pion, il suffit de se positionner sur l'intersection et de faire un clique gauche. Selon le tour, en mode deux joueurs, vous devrez échanger votre place avec votre ami pour jouer soit blanc soit noir.

3.2. Passer son tour

Pour passer son tour il suffit de faire un clique droit.

3.3. Finir la partie

La partie se termine lorsque deux joueurs ont passé leur tour l'un à la suite de l'autre. Le décompte des points sera alors fait.

3.4. Sauvegarder la partie courante

Pour sauvegarder la partie courante, il faut appuyer sur la touche S. Un fichier « gameSave.sgf » sera alors créé.