

M2107 Projet de programmation 2021

Manuel utilisateur

Création d'une version numérique du jeu de société "Les bâtisseurs : Moyen-Age" pour
le compte de M. Sébastien Lefèvre



Destinataire
M. Sébastien Lefèvre
Enseignant-chercheur en informatique

Table des matières

Comment lancer le jeu.....	3
Les interfaces.....	3
Lancer une partie textuelle.....	6
Les actions utilisateur.....	8
Fin de partie.....	12

Comment lancer le jeu

Vous avez à votre disposition une archive du nom LesBâtisseurs.jar. Cette archive contient l'intégralité des sources du jeu. Pour la lancer, vous devez vous placer dans un contexte particulier. Copiez le dossier data à un endroit et placez l'archive à côté de ce dossier.
Suite à cela, vous serez en capacité de lancer l'archive en lançant la commande

```
java -jar LesBâtisseurs.jar
```

À partir de ce moment, le menu d'accueil devrait s'afficher correctement.

Les interfaces



Comme expliqué précédemment, vous arrivez sur le menu principal vous demandant de choisir une action. Indiquez directement avec le chiffre votre sélection.

Vous pouvez également lancer l'interface graphique en appuyant sur 4. Cette interface encore en cours de préparation est incomplète mais permet de créer une partie.



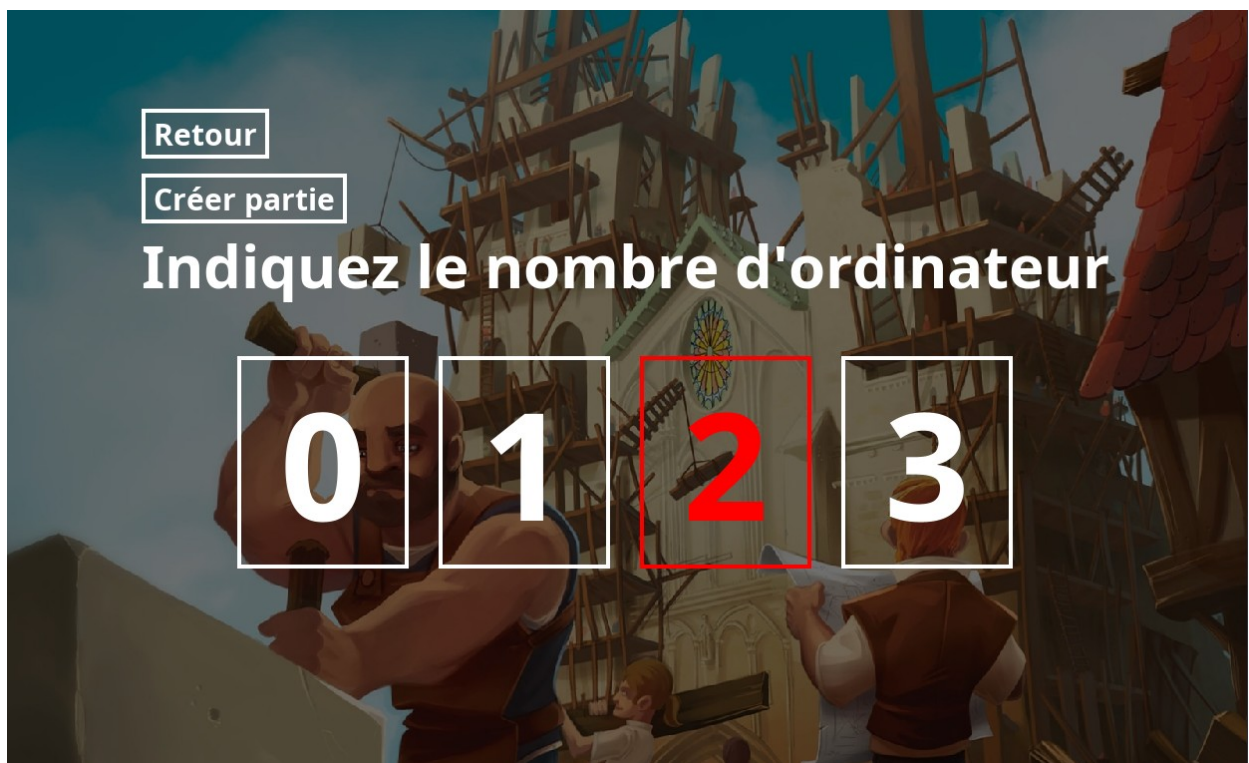
Sur cette interface, vous pouvez cliquer sur « règles » pour ouvrir le document contenant les règles du jeu.

Si vous souhaitez charger une partie, vous pouvez avoir accès à l'ensemble des sauvegardes en appuyant sur « Charger ». Cependant cette fonctionnalité n'est pas disponible en graphique.

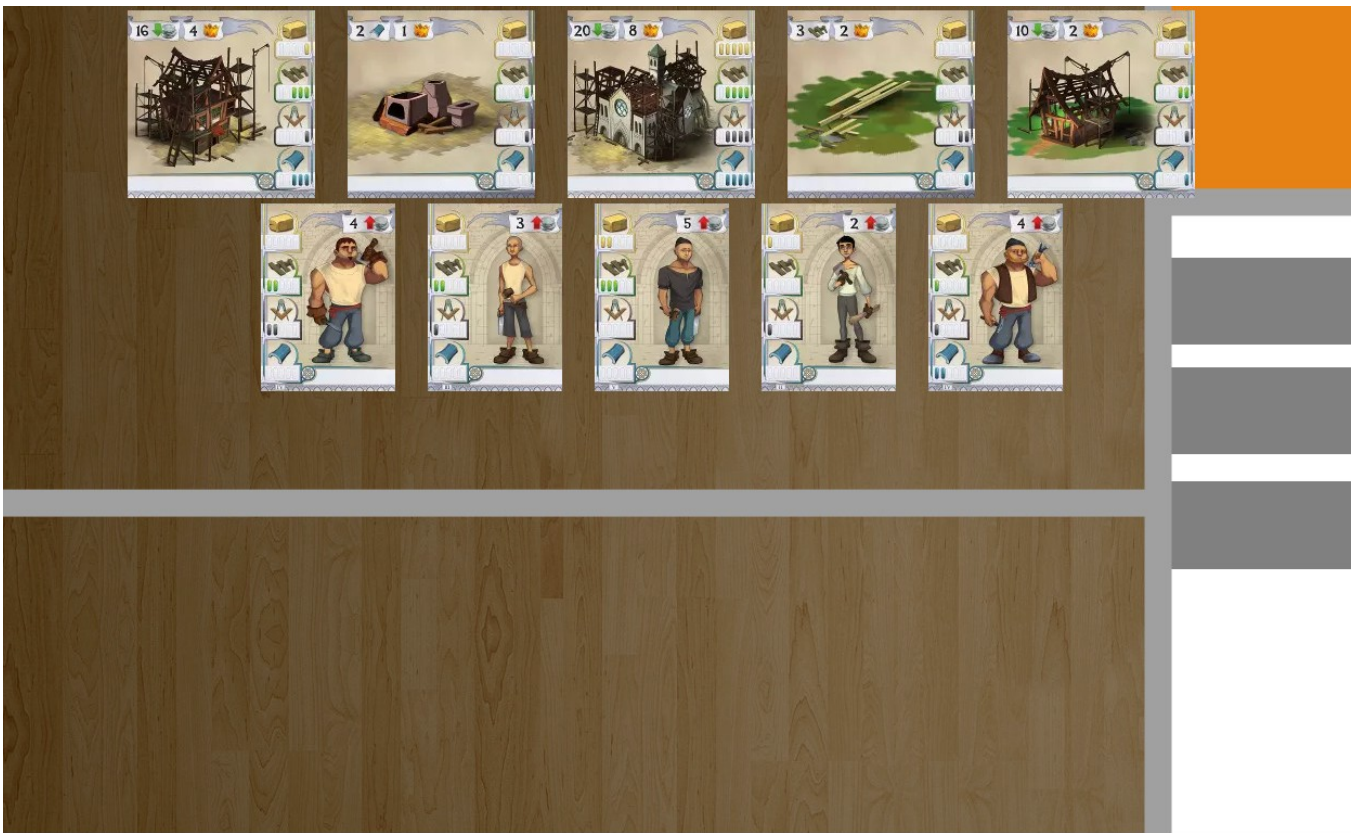
En lançant une nouvelle partie, vous arrivez sur une interface de choix du nombre de joueur.



Sélectionnez simplement le nombre de joueur puis cliquez sur Suivant. Vous arrivez sur le nombre d'ordinateur.



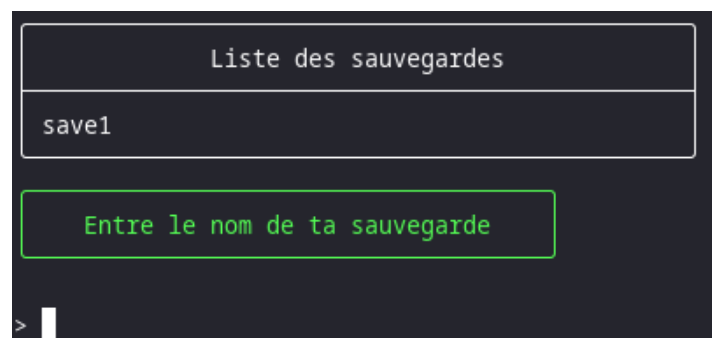
Et enfin, cliquez sur « Créer partie » vous amène vers l'interface de jeu encore en cours de développement.



Cette interface n'est donc pas fonctionnelle, il faut donc privilégier la version console que voici :

Lancer une partie textuelle

Pour lancer une partie textuelle vous avez deux possibilités. Vous pouvez créer une nouvelle partie en suivant les différentes informations demandées ou vous avez la possibilité de charger une partie.



IUT Informatique - 8 rue Montaigne VANNES
Tél. 02 97 62 64 64

Il suffit de renseigner un nom dans la liste présente et la partie reprendra là où elle s'est arrêtée !

Lors de la création d'une partie, le premier joueur est défini aléatoirement conformément aux règles du jeu.

Vous pouvez très bien ne pas commencer après avoir commencé.

Votre tour arrive, l'interface principale du plateau s'affiche comme suivant :

C'est au bâtisseur Benjamin de jouer !				
CHANTIERS				
~ 1 ~	~ 2 ~	~ 3 ~	~ 4 ~	~ 5 ~
<div>La cabane perchée</div> <div>6 écus 1 points</div> <div>0 pierres 2 bois 1 savoir 0 tuiles</div>	<div>L'aqueduc</div> <div>20 écus 6 points</div> <div>5 pierres 2 bois 5 savoir 0 tuiles</div>	<div>Le silo à grains</div> <div>12 écus 3 points</div> <div>0 pierres 2 bois 3 savoir 1 tuiles</div>	<div>Le pont en pierre</div> <div>6 écus 1 points</div> <div>2 pierres 0 bois 1 savoir 0 tuiles</div>	<div>L'abbaye</div> <div>18 écus 5 points</div> <div>4 pierres 3 bois 2 savoir 1 tuiles</div>
OUVRIERS				
~ 1 ~	~ 2 ~	~ 3 ~	~ 4 ~	~ 5 ~
<div>Maître</div> <div>5 écus</div> <div>3 pierres 0 bois 0 savoir 2 tuiles</div>	<div>Compagnon</div> <div>4 écus</div> <div>1 pierres 2 bois 0 savoir 1 tuiles</div>	<div>Apprenti</div> <div>2 écus</div> <div>0 pierres 1 bois 1 savoir 0 tuiles</div>	<div>Compagnon</div> <div>4 écus</div> <div>1 pierres 0 bois 3 savoir 0 tuiles</div>	<div>Compagnon</div> <div>4 écus</div> <div>0 pierres 2 bois 0 savoir 2 tuiles</div>
ACTIONS : 3				
ÉCUS : 10				

Plusieurs remarques sur cette interface :

- Le nom du joueur courant est affiché en haut
- Les 5 chantiers du plateau sont affichés en haut. Dans ces chantiers des Machines peuvent apparaître. Pour les différencier, elles possèdent un petit signe distinctif

~ 5 ~
Un four à tuiles ⚙
+3 tuiles 2 points
2 pierres 1 bois 0 savoir 0 tuiles

- Les 5 ouvriers du plateau sont en dessous. Vous pouvez remarquer leur coût ainsi que leurs caractéristiques.
- Un rappel de votre nombre d'action est situé juste en dessous. Ainsi qu'un rappel de votre nombre d'écus. Attention à bien les gérer !

Les actions utilisateur

A chaque tour, voici les interactions que vous pouvez réaliser. Il suffit de renseigner le numéro correspondant pour lancer l'action.

Que veux tu faire ?

- 1 - Ouvrir un chantier
- 2 - Recruter un ouvrier
- 3 - Voir vos ouvriers
- 4 - Voir vos chantiers
- 5 - Voir l'avancement sur vos chantiers
- 6 - Faire travailler des ouvriers
- 7 - Échanger des écus contre des actions
- 8 - Échanger des actions contre des écus
- 9 - Afficher les profils
- 10 - Quitter et sauvegarder
- 11 - Quitter

• Ouvrir un chantier

Pour ouvrir un chantier, renseignez le chiffre au-dessus de la carte correspondante afin de le prendre dans votre jeu. Attention, cela coûte une action !

CHANTIERS

~ 1 ~

La ferme
16 écus
4 points
4 pierres
2 bois
0 savoir
2 tuiles

~ 2 ~

La chapelle
18 écus
5 points
3 pierres
2 bois
2 savoir
3 tuiles

~ 3 ~

La forge
14 écus
3 points
2 pierres
2 bois
0 savoir
3 tuiles

~ 4 ~

L'écurie
14 écus
3 points
0 pierres
3 bois
1 savoir
3 tuiles

~ 5 ~

La tonnelle
8 écus
0 points
1 pierres
0 bois
0 savoir
1 tuiles

OUVRIERS

~ 1 ~

Maitre
5 écus
0 pierres
0 bois
3 savoir
2 tuiles

~ 2 ~

Compagnon
4 écus
0 pierres
0 bois
1 savoir
3 tuiles

~ 3 ~

Compagnon
4 écus
2 pierres
0 bois
2 savoir
0 tuiles

~ 4 ~

Maitre
5 écus
3 pierres
2 bois
0 savoir
0 tuiles

~ 5 ~

Maitre
5 écus
0 pierres
3 bois
2 savoir
0 tuiles

Indiquez l'identifiant du bâtiment :
Veuillez renseigner un chiffre entre 1 et 5 ou R pour revenir en arrière
> 4

Succès !

Vous perdez une action

IUT Informatique - 8 rue Montaigne VANNES
Tél. 02 97 62 64 64

- **Recruter un ouvrier**

Recruter un ouvrier se passe de la même manière que pour les chantiers. Cependant, pour recruter un ouvrier vous devez avoir assez d'écus pour le payer. Sinon le recrutement ne se passera pas.

- **Voir vos ouvriers**

Vos 5 premiers ouvriers sont affichés à l'écran. Si vous possédez plus de 5 ouvriers, vous pourrez alors naviguer dans le menu en appuyant sur :

- **D** : Pour naviguer vers la droite dans votre main
- **Q** : Pour naviguer vers la gauche dans votre main
- **R** : Pour revenir en arrière

Vous avez 6 bâtiments				
VOS CHANTIERS				
~ 1 ~	~ 2 ~	~ 3 ~	~ 4 ~	~ 5 ~
L'écurie	La ferme	La chapelle	La forge	La tonnelle
14 écus 3 points	16 écus 4 points	18 écus 5 points	14 écus 3 points	8 écus 0 points
0 pierres 3 bois 1 savoir 3 tuiles	4 pierres 2 bois 0 savoir 2 tuiles	3 pierres 2 bois 2 savoir 3 tuiles	2 pierres 2 bois 0 savoir 3 tuiles	1 pierres 0 bois 0 savoir 1 tuiles
VOS CHANTIERS				
Pour naviguer, indiquez Q ou D. R pour quitter cette page.				

- **Voir vos chantiers**

Vos 5 premiers chantiers sont affichés à l'écran. Si vous possédez plus de 5 chantiers, vous pourrez alors naviguer dans le menu en appuyant sur :

- **D** : Pour naviguer vers la droite dans votre main
- **Q** : Pour naviguer vers la gauche dans votre main
- **R** : Pour revenir en arrière

De la même manière que pour les ouvriers. Si un chantier est en cours, l'indication « EC » sera présente dans son nom.

- **Voir l'avancement sur vos chantiers**

Vos 5 premiers chantiers en cours sont affichés à l'écran. Si vous en possédez plus de 5, vous pourrez alors naviguer dans le menu en appuyant sur :

- **D** : Pour naviguer vers la droite dans votre main
- **Q** : Pour naviguer vers la gauche dans votre main
- **R** : Pour revenir en arrière

De la même manière que pour les ouvriers.

Vous pouvez voir l'avancement de chacun des ouvriers sur votre bâtiment.

~ 1 ~	
L'écurie	
1 ouvriers	
14 écus	3 points
1/0 pierres	1/3 bois
0/1 savoir	0/3 tuiles

/!\ l'identifiant au-dessus de la carte est important à retenir et change au cours de la partie

- **Faire travailler des ouvriers**

Pour cela vous allez avoir besoin des deux identifiants précédents. En effet, vous allez devoir renseigner celui du bâtiment puis celui de l'ouvrier à assigner dessus. Il vous faut cependant le bon nombre d'action et de pièce pour réaliser ceci.

Comme expliqué précédemment, ces identifiants ne sont pas stables. Vous avez donc à régulièrement aller voir ceux des bâtiments et des ouvriers avant de réaliser cette action.

- **Échanger des écus**

Renseignez simplement le nombre d'action que vous souhaitez avoir en sachant qu'une action coûte 5 écus.

- **Échanger des actions**

Renseignez simplement le nombre d'action que vous souhaitez vendre en sachant que plus vous vendez des actions en groupe, plus vous allez avoir d'écus.

> 8

1 action -> 1 écu ; 2 actions -> 3 écus ; 3 actions -> 6 écus

- **Afficher les profils**

Afin de connaître l'avancement de vos concurrents, vous pouvez avoir accès à une vue synthétique des caractéristiques de chaque joueur.

JOUEURS		
<div>↳ Benjamin</div> <div>8 écus 0 points 2 actions</div> <div>0 ouvriers 6 bâtiments</div>	<div>↳ Auto 1</div> <div>4 écus 0 points 3 actions</div> <div>1 ouvriers 3 bâtiments</div>	<div>↳ Auto 2</div> <div>3 écus 0 points 3 actions</div> <div>1 ouvriers 1 bâtiments</div>

- **Quitter et sauvegarder**

Renseignez le nom de la sauvegarde et voilà ! Attention, si vous indiquez un nom déjà pris la sauvegarde va être écrasée.

- **Quitter**

Permet de quitter le jeu sans sauvegarder.

Fin de partie

Lorsqu'un joueur atteint les 17 points, le dernier tour est lancé. Toutes les personnes n'ayant pas encore joué doivent le faire.

Chaque tranche de 10 écus rajoute 1 point de victoire au joueur. Si égalité, le joueur avec le plus de points grâce à ses bâtiments gagne la partie. Si encore égalité, le joueur avec le plus de pièce gagne.

Vous avez donc votre classement final !

Et voilà ! Vous avez toutes les cartes en main pour devenir le meilleur des bâtisseurs ! Bon courage !