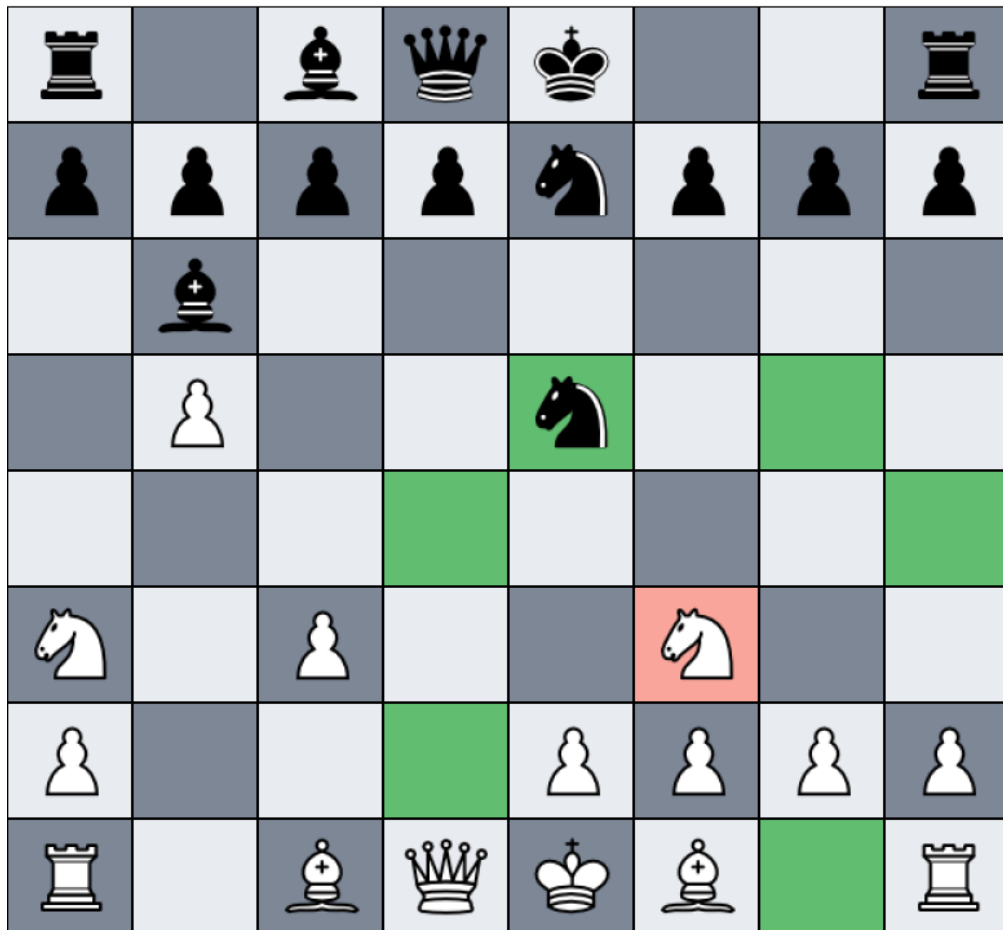


Application de découverte et d'approfondissement du Jeu d'échecs



Projet long (TOB) - Groupe KL-2

Manuel utilisateur

L'objectif du présent manuel est de guider l'utilisateur sur l'utilisation de notre application. Le programme peut être lancé comme toute application .jar avec la commande : `java -jar source2.jar`

Il nécessite une version de Java Runtime supportant les fichiers classes de version 60 ou plus récent.

Une fois l'application exécutée, un menu sommaire disposant de 4 boutons (Jouer, Apprentissage, Règles et Profil) s'ouvre. Pour l'instant, seul le bouton Jouer est fonctionnel.

Lorsque le joueur clique sur Jouer, il est invité à choisir le mode de jeu. Ce mode de jeu définit le temps total dont un joueur dispose pour réaliser l'ensemble de ses coups. Bullet correspond à 60 secondes, Blitz à 180, Rapide à 600 et Illimité est sans limite de temps. Si cette fenêtre est fermée, c'est le mode illimité qui est choisi.

Une fois le mode de jeu choisi, c'est le mode du joueur Blanc qui doit être choisi, il y a le choix entre Humain, Naïf et Basique.

Humain indique un vrai joueur, le nom sera ensuite demandé.

Naïf indique un bot qui joue de façon aléatoire.

Basique indique un bot qui cherche le meilleur coup possible dans la profondeur donnée ensuite.

Idem pour le joueur noir ensuite.

Fermer la fenêtre de sélection du joueur entraîne l'abandon de la tentative de création d'une partie.

Il est ensuite demandé la position de départ de la partie encodée par la Forsyth-Edwards Notation. La position de départ de base d'une partie d'échecs est déjà pré-remplie. L'entrée d'un codage incorrect entraîne le démarrage d'une partie basique de même que la fermeture de la fenêtre.

La partie se lance ensuite et c'est aux blancs ou noirs de jouer selon ce qui était indiqué dans la position de départ.

Pour déplacer une pièce il faut cliquer sur la pièce souhaitée (sa case deviendra rose pastel) puis sur la position que l'on souhaite atteindre (les cases possibles sont colorées en vert).

Si le roque est possible, il sera indiqué au joueur en colorant la case d'arrivée du roi en vert lorsque ce dernier est sélectionné.

Si le déplacement est possible, la pièce sera bougée et ce sera à l'autre joueur de jouer, si ce n'est pas le cas, une pop-up préviendra l'utilisateur de l'impossibilité de ce déplacement et la raison mais la pièce reste sélectionnée et ce sera toujours au même joueur de jouer. Pour désélectionner une pièce afin d'en choisir une autre, il suffit de cliquer à nouveau sur la même pièce puis de cliquer sur la pièce que l'on souhaite.

Si l'utilisateur clique sur une pièce noir alors que c'est aux blancs de jouer (ou inversement), la pièce ne sera pas sélectionnée et un message s'affichera pour prévenir l'utilisateur.

Si un joueur se retrouve en échec, un message apparaîtra pour le prévenir lors de son tour, il sera alors obligé de jouer un coup le sortant de cet état.

Si un joueur se retrouve en échec et mat ou en pat (impossibilité de réaliser un coup valide), un message s'affichera pour signaler la fin de la partie, le vainqueur s'il y en a un et invitera les joueurs à recommencer une nouvelle partie avec les mêmes paramètres ou à quitter la partie à l'aide de l'un des 2 boutons dédiés. Quitter la partie ne fait pas quitter l'application principale.

Si les joueurs souhaitent mettre fin prématurément à leur partie, ils peuvent simplement fermer la fenêtre ou cliquer sur le menu N7 et Mat et sur quitter. L'un d'eux peut également proposer de faire partie nulle ou peut abandonner proprement.

Le menu dispose également d'un bouton recommencer pour reprendre la partie actuelle depuis la position initiale donnée.

La barre de menu comprend également un onglet indice pour qu'un joueur puisse demander un indice sur la pièce à utiliser ou le coup à jouer.

Dans le menu Historique, seul la commande afficher l'historique fonctionne, elle affiche l'historique des coups joués dans la partie (si c'est aux noirs de jouer, le dernier coup blanc ne sera pas affiché car l'historique fonctionne par tour).

Le temps restant à chaque joueur se trouve sur la droite avec en haut les noirs et en bas les blancs.

L'utilisateur peut démarrer plusieurs parties en même temps à l'aide du menu principal.