

# DOCUMENTATION UTILISATEUR

---

## OEUVRARD DILIEN - SEILLIEBERT BRUNO

### 1. Introduction

Ce document présente l'utilisation de notre projet **Patchwork** dans le cadre du cours de **Programmation orientée objet**.

### 2. Exécution

Pour exécuter notre projet, il faut se placer dans le dossier **Patchwork** et exécuter la commande `java -jar Patchwork.jar`. Toutes les informations seront à renseigner dans la fenêtre qui s'ouvre.

### 3. Lancement d'une partie

Au lancement du jeu, on nous demande de choisir le mode de jeu (basique ou avancé) avec Y pour le mode basique et N pour le mode avancé.

#### 3.1 Mode basique

Dans le mode basique, les patchs sont tous des carrés de 2 de côté, il n'y pas de patchs en cuir sur le plateau central et la pièce bonus de 7x7 n'existe pas.

#### 3.2 Mode avancé

Le mode avancé correspond aux règles classiques du jeu.

### 4. Déroulement d'une partie

#### 4.1 Choix du joueur qui commence

Les deux joueurs sont invités à renseigner la date à laquelle ils ont utilisé une aiguille à tricoter pour la dernière fois. Le joueur qui a utilisé l'aiguille à tricoter le plus récemment commence la partie.

#### 4.2 Affichage du plateau central

Le plateau central est affiché sous forme d'une ligne, le jeu s'arrête quand les deux joueurs se trouvent sur la dernière case du plateau central. Ils commencent tous les deux sur la première case.

#### 4.3 Achats de patchs

Le programme affiche ensuite le joueur qui joue, sa monnaie et son plateau de jeu. On affiche ensuite les 3 prochains patchs et il peut choisir entre passer ou en acheter un. S'il choisit d'en acheter un, il doit renseigner le numéro du patch qu'il veut acheter. S'il choisit de passer, le joueur suivant joue.

#### 4.4 Placement des patchs

Une fois le patch acheté, le joueur doit le placer sur son plateau de jeu. Il peut tourner le patch de 90° à droite ou le retourner. Et ce, tant qu'il le souhaite (l'action nothing [n] permet de passer à la suite). Il doit ensuite renseigner la position du patch sur son plateau de jeu (coordonnées x et y séparées par une virgule [x,y]). Le programme vérifie que le patch est bien placé et qu'il n'y a pas de chevauchement avec un autre patch. Si le patch n'est pas placé correctement, le joueur doit recommencer.

### **Avancement sur le plateau central**

Si le joueur passe par-dessus un bouton ou une pièce de cuir, un message sera affiché. Dans le cas d'une pièce de cuir, il sera demandé au joueur de le placer sur son plateau de jeu.

### **4.5 Fin de partie**

La partie s'arrête quand les deux joueurs se trouvent sur la dernière case du plateau central. Le joueur qui a le plus de points gagne la partie. **Attention** : les scores négatifs sont possibles.