

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 à la racine 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 style de jeu (ASCII ou Graphique). Pour choisir le style de jeu, il faut renseigner le numéro correspondant au style de jeu souhaité. 1 correspond au style ASCII et 2 correspond au style graphique.

3.1 Choix du mode de jeu

Une fois le style de jeu choisi, on nous demande de choisir le mode de jeu (basique ou avancé).

3.2 Mode basique

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

3.3 Mode avancé

Le mode avancé correspond aux règles classiques du jeu.

4. Déroulement d'une partie

4.1 Affichage du plateau central

Le plateau central est affiché sous forme d'une ligne (pour le mode ASCII), 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.

4.2 Achats de patches

Le programme affiche ensuite le joueur qui joue, sa monnaie et son plateau de jeu. On affiche ensuite les 3 prochains patches 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 en ASCII et cliquer dessus dans le format graphique. S'il choisit de passer, le joueur suivant joue.

4.3 Placement des patches

Une fois le patch acheté, le joueur doit le placer sur son plateau de jeu. Pour la déplacer dans le format ASCII, vous devez renseigner vers où vous voulez déplacer la pièce. Z (haut) Q (gauche) S (bas) D (droite) et ensuite appuyer sur entrée pour déplacer la pièce. Vous pouvez aussi la tourner à 90° en appuyant sur la touche R ou encore la retourner en appuyant sur la touche F. Pour valider votre placement appuyez sur V puis entrée. Pour le format graphique, le fonctionnement est pareil mais attention pas besoin de valider chacun des déplacements, pour valider votre placement appuyez sur entrée.

4.4 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.