

# **Manuel utilisateur**

## Projet TchouTchou

Justine Donnat  
Camille Euvrard

# Sommaire

<b>Présentation du jeu</b>	<b>3</b>
<b>Fonctionnalités du logiciel</b>	<b>4</b>
<b>Fenêtre d'accueil ou menu principal</b>	<b>4</b>
<b>Premier cas : “Consulter l’aide”</b>	<b>4</b>
<b>Deuxième cas : “Configurer le jeu”</b>	<b>5</b>
<b>Troisième cas : “Jouer à TchouTchou”</b>	<b>6</b>
Affichage niveau 1	6
Affichage niveau 2	7
Lancement du train	8
Défaite	9
Victoire	10

## Présentation du jeu

Le jeu se compose d'une grille de cases avec ou sans rail, d'un train, d'un feu et d'un drapeau de sortie.

Le but du jeu est de déplacer les cases de la grille pour créer un chemin empruntable par le train jusqu'au drapeau de sortie.

Chaque case rail de la grille peut être échangée avec la case vide de la grille mais elle ne peut pas être échangée avec une autre case représentant un rail.

Une fois que le joueur pense avoir trouvé un chemin correct, il appuie sur le feu (de couleur grise en attendant d'être cliqué). Le train est alors lancé et commence à rouler sur le chemin constitué par le joueur. Si le chemin est juste, le feu passe au vert et un gif de victoire s'affiche à l'écran. Sinon, le feu passe au rouge et une fenêtre s'ouvre pour demander au joueur s'il veut continuer la partie ou bien arrêter.

S'il décide de continuer, le train reprend sa position initiale et le feu repasse au gris. Le joueur peut continuer à déplacer les cases de la grille jusqu'à ce qu'il pense avoir trouvé un nouveau chemin correct.

S'il décide de ne pas continuer alors la fenêtre de la partie se ferme et le joueur revient à la fenêtre d'accueil.

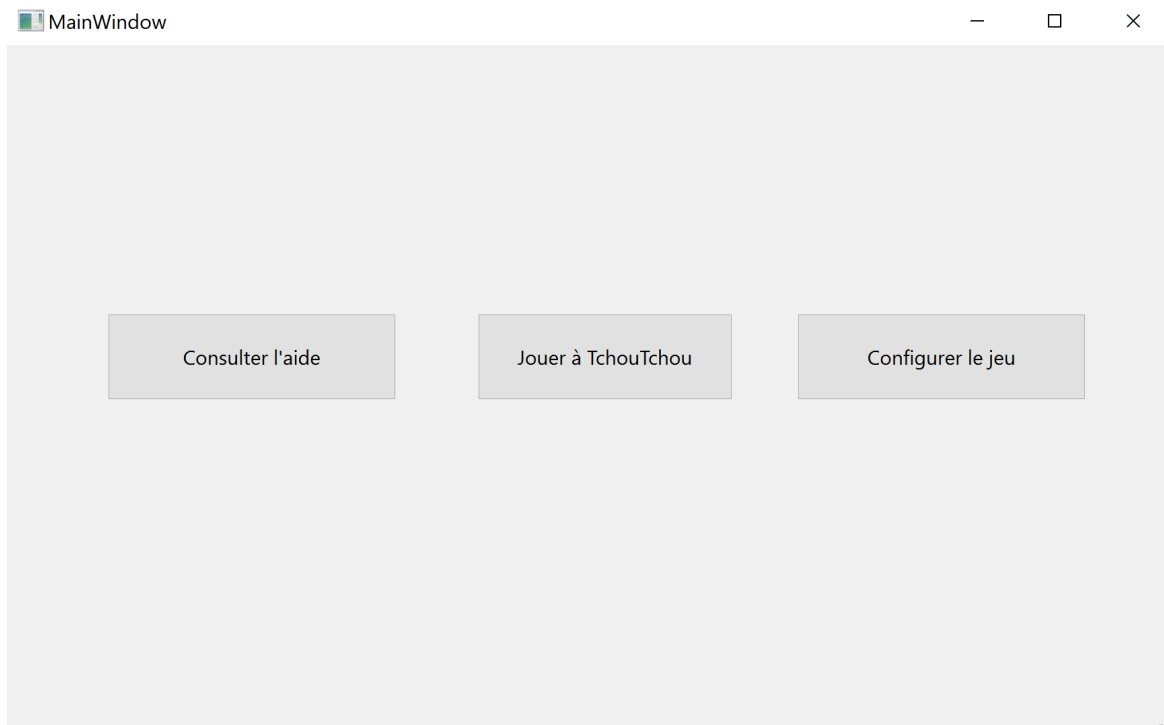
La fenêtre d'accueil propose trois choix : consulter l'aide du jeu pour comprendre les règles, jouer une partie et configurer le niveau de la partie.

En effet, le joueur a le choix entre deux niveaux : le niveau 1 avec une grille de jeu 2x2 qui est le niveau par défaut, et le niveau 2 avec une grille 3x3.

# Fonctionnalités du logiciel

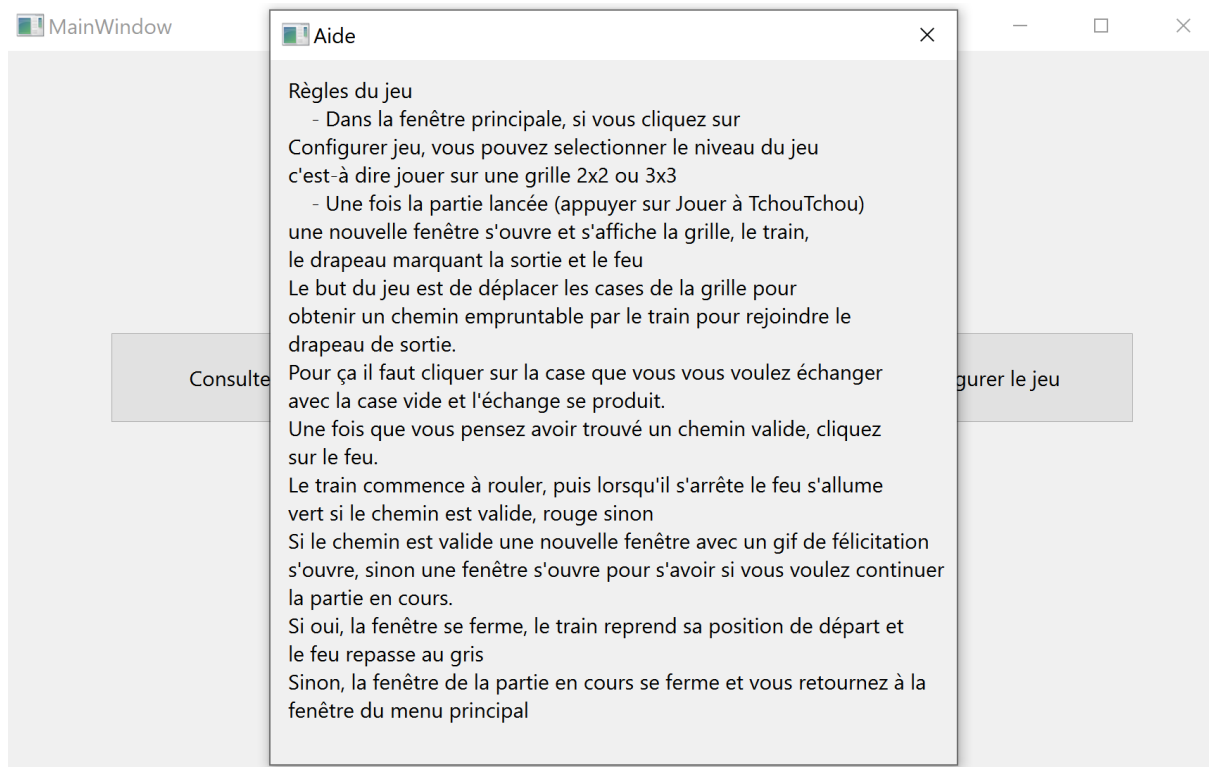
## Fenêtre d'accueil ou menu principal

Lorsque le jeu est lancé, une fenêtre d'accueil s'affiche, elle propose 3 options : consulter l'aide, jouer une partie, configurer le jeu. Elle se présente comme ceci :



## Premier cas : “Consulter l’aide”

Lorsque vous cliquez sur le premier bouton, c’est-à-dire “Consulter l’aide”, une nouvelle fenêtre s’ouvre et vous avez accès aux règles du jeu comme on peut le voir ci dessous :



Vous pouvez alors fermer la fenêtre lorsque vous avez fini de lire les règles et vous revenez à la fenêtre principale.

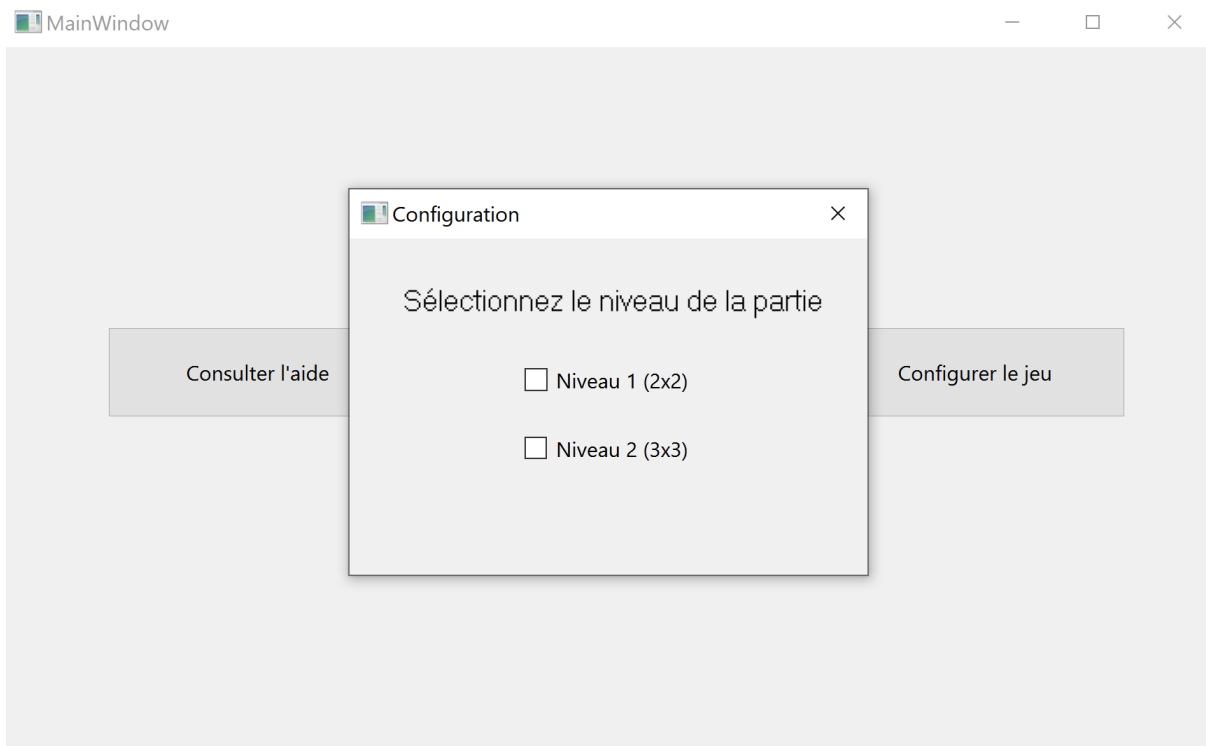
## Deuxième cas : “Configurer le jeu”

Lorsque vous cliquez sur le troisième bouton, c'est-à-dire le bouton “Configurer le jeu”, une nouvelle fenêtre s'ouvre vous présentant deux choix de niveau.

Le niveau 1 où la partie se fera sur une grille 2x2 et le niveau 2 où la partie se fera sur une grille 3x3.

Vous pouvez cocher le niveau qu'il choisit. Par défaut, si vous n'avez pas configuré le jeu, la partie sera de niveau 1.

La fenêtre qui s'ouvre lorsque le troisième bouton est cliqué se présente comme ceci :

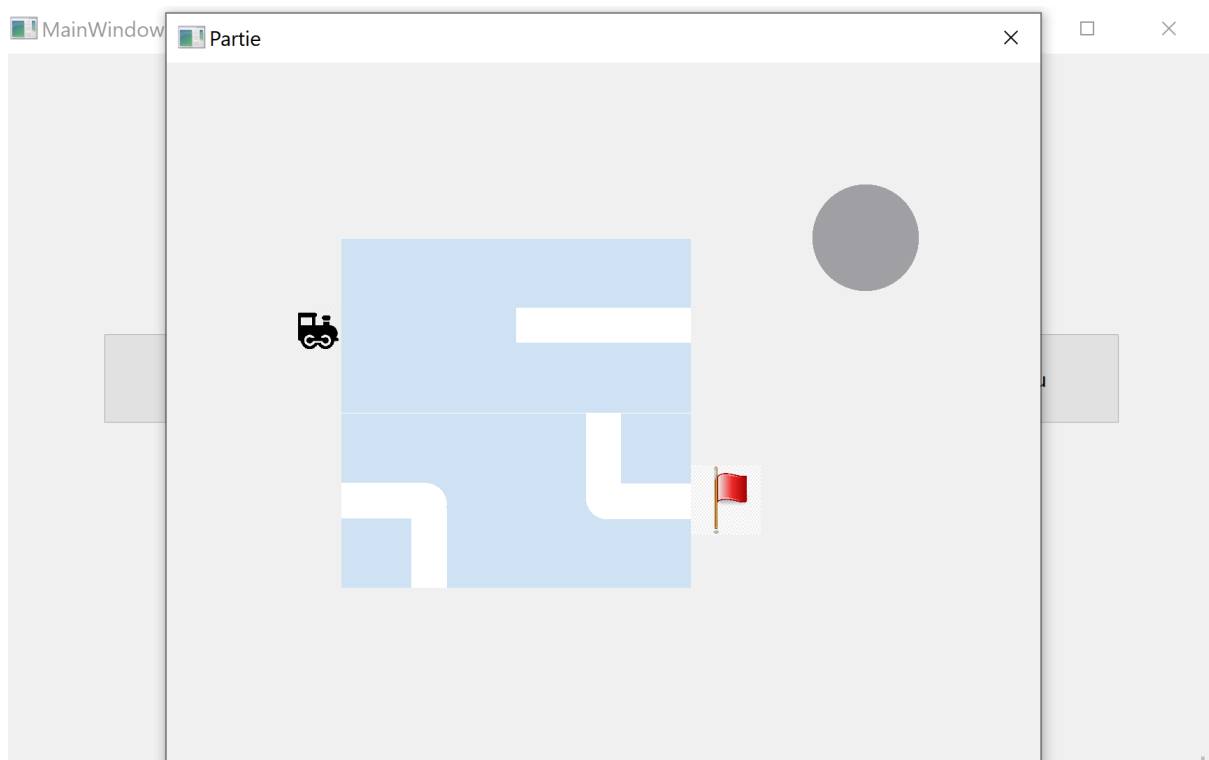


## Troisième cas : “Jouer à TchouTchou”

Lorsque vous cliquez sur le bouton central, c'est-à-dire le bouton “Jouer à TchouTchou”, alors une partie est lancée et une nouvelle fenêtre s'ouvre. Elle est composée d'une grille, d'un train, d'un feu et d'un drapeau rouge indiquant la sortie.

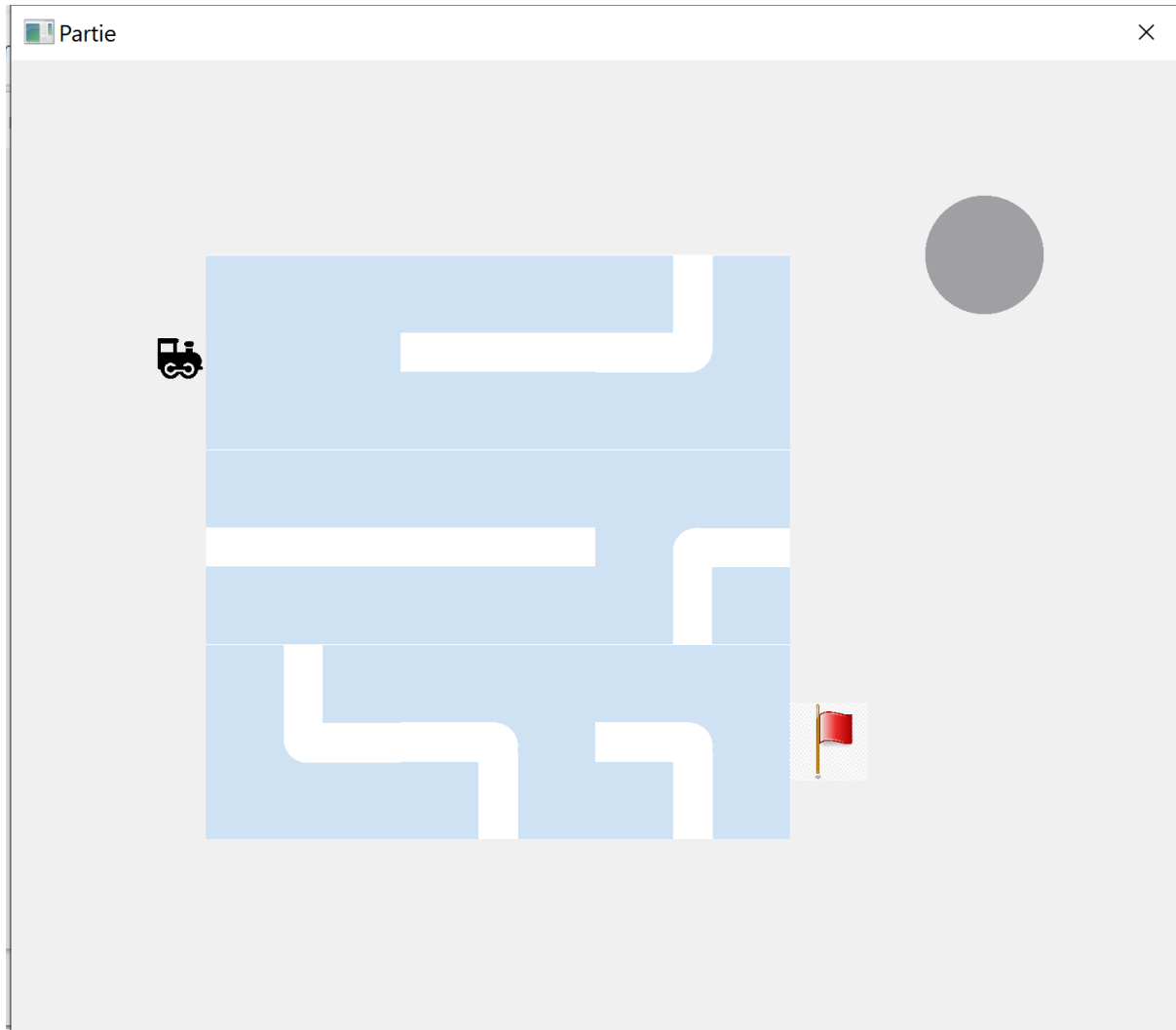
### Affichage niveau 1

Si le niveau 1 a été choisi ou si le jeu n'a pas été configuré, la fenêtre qui s'affiche sera celle ci-dessous :



## Affichage niveau 2

Alors que si le niveau 2 a été choisi, la fenêtre qui s'affichera sera similaire à celle ci-dessous :



La case vide se trouve toujours en haut à gauche de la grille pour démarrer.

Le but est maintenant de déplacer les cases avec des rails en les échangeant avec la case vide pour créer un chemin menant le train de sa position de départ jusqu'au drapeau rouge. Pour ceci, il suffit de cliquer sur la case à échanger avec la case vide et l'échange se fait automatiquement.



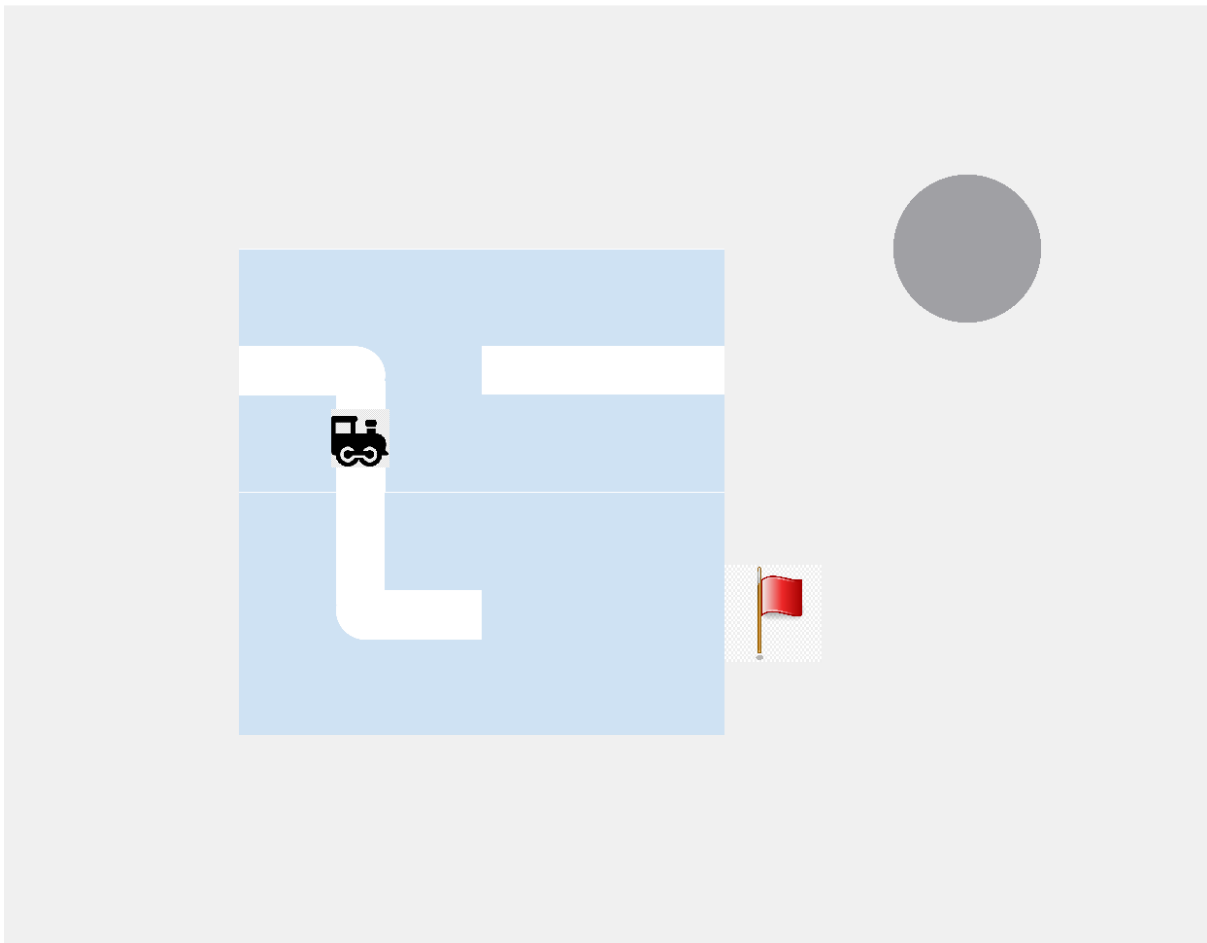
## Lancement du train

Lorsque vous pensez avoir trouver un chemin, vous pouvez appuyer sur le feu et lancer le train.

Le train parcourt le chemin qu'il peut parcourir. Comme on peut le voir sur l'image ci-dessous, le train suit bien le chemin.

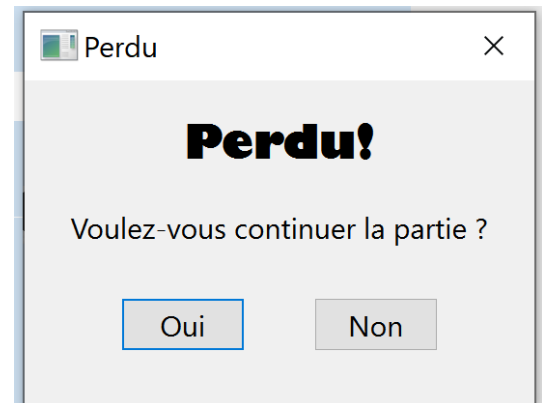
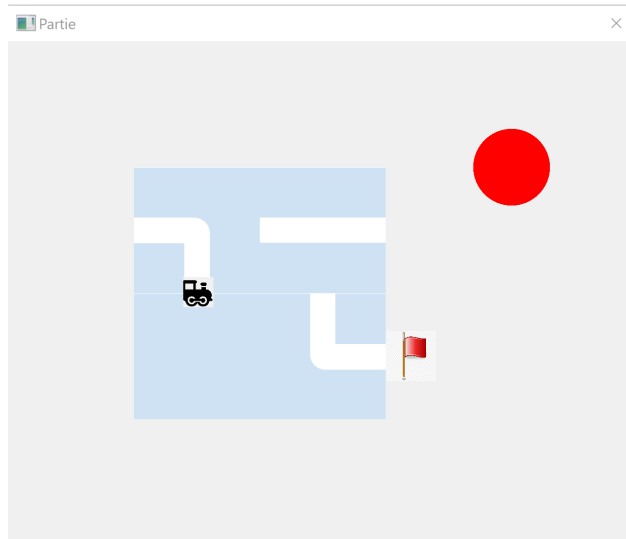
 Partie

✕

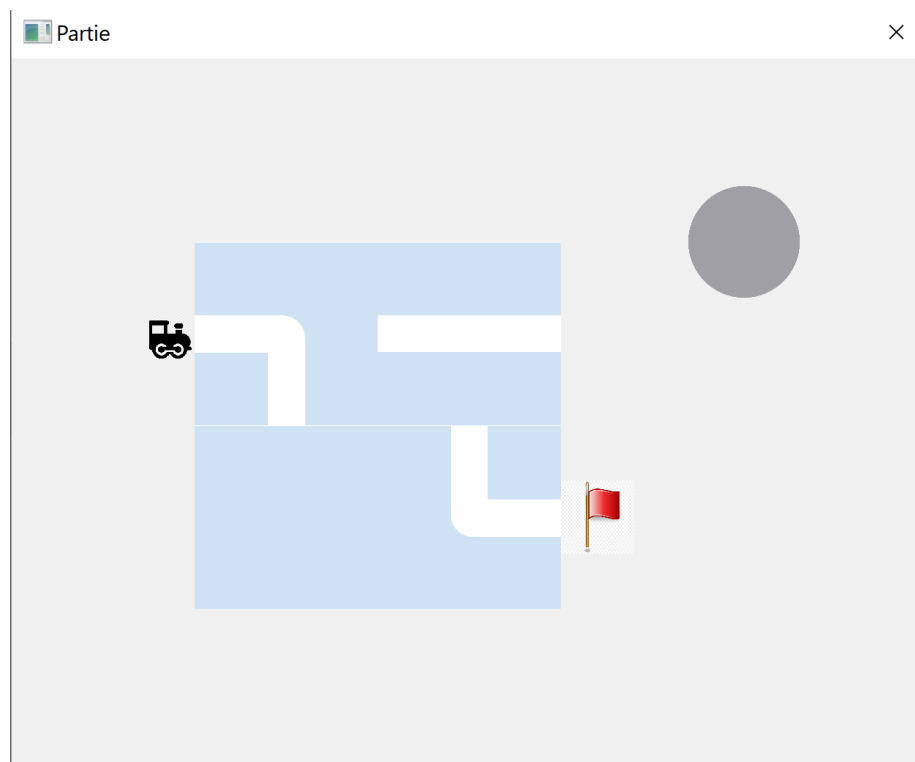


## Défaite

Lorsque le chemin ne mène pas le train jusqu'au drapeau alors le train s'arrête, le feu passe au rouge et une fenêtre s'ouvre pour vous demander si vous voulez continuer la partie.



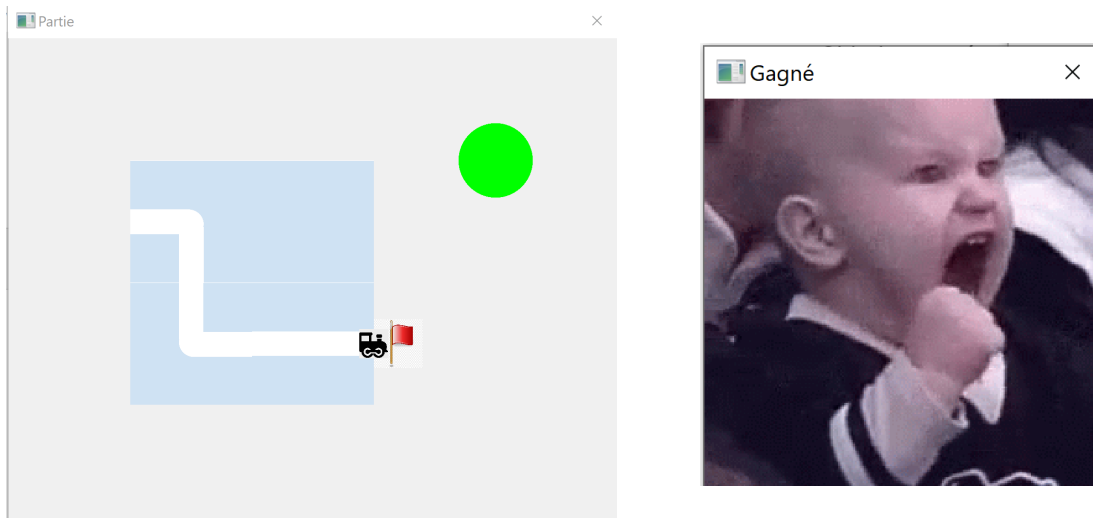
Si vous répondez oui alors le train reprend sa position initiale et le feu repasse au gris. Vous pouvez alors continuer à déplacer les cases.



Si vous répondez non alors les deux fenêtres (fenêtre de défaite et fenêtre de la partie) se ferment et vous vous retrouvez sur la fenêtre d'accueil.

## Victoire

Si vous avez gagné par contre, le feu passe au vert et un gif de victoire s'ouvre dans une nouvelle fenêtre. Comme on peut le visualiser ci-dessous :



Vous pouvez ensuite fermer la fenêtre du gif qui fermera la fenêtre de la partie et vous serez de retour sur la fenêtre d'accueil.