

The Sherlock Scrolls : Londres

DOCUMENT D'ANALYSE

Camille Brulotte
Développement
Graphique Groupe
00001

Lundi le 18 mars 2019

AUTO-ÉVALUATION DU PROGRAMME

Ce qui fonctionne très bien :

- Le déroulement du jeu fonctionne très bien; chacun joue à tour de rôle sans aucune interférence.
- Le joueur peut facilement et rapidement changer le nom et la couleur de ses joueurs sans perdre la partie déjà commencée en cliquant sur **Option** ou en faisant Control-o.
- Les options **Quitter** et **Nouvelle partie**, étant des éléments destructeurs, le jeu demande au joueur de confirmer son choix ce qui réduit les chances aux joueurs de recommencer sa partie sans le vouloir.
- On peut facilement voir les tickets que MisterX utilise et le nombre de tickets qu'il a en passant la souris par-dessus le bouton **Tickets restant** (cela réduit le nombre de cliques à faire, car il s'agit d'un hoover).

Ce qui fonctionne bien :

- Le joueur voit clairement les choix qui lui sont disponibles lorsqu'il clique sur une station où s'il souhaite aller. Cependant, il doit à chaque fois déplacer sa souris du bouton cliqué aux billets qui sont disponibles en bas. J'aurais pu, par exemple, faire un drop down menu à côté du bouton cliqué afin de réduire les déplacements de la souris.
- Grâce à la flèche qui pointe sur le nom du détective, le joueur peut facilement voir si c'est à son tour. Cependant, j'aurais pu faire clignoter les pions des détectives quand c'est leur tour pour que ça soit visuellement plus facile pour le joueur de trouver son pion.
- Le joueur a le choix de huit couleurs de pions.

Ce qui fonctionne moins bien :

- Mon code fonctionne, mais, s'il y avait beaucoup plus de 3 détectives, il serait très long à rouler.
- J'ai mal utilisé mes classes ; j'aurais dû seulement écrire dans le package logique des classes qui sont la logique du jeu et non y mettre aussi le changement de composants tel que changer le nombre de tickets d'un détective.

Élément bonus :

- Nous pouvons voir le nombre de tickets que le MisterX a.

LES JEUX D'ESSAIS UTILISÉS POUR TESTER

Menu principal

3 options s'affichent : Jouer, Règles et Quitter.	
Clique sur le bouton Jouer	<ul style="list-style-type: none"> C'est le form <u>FrmJeuPlateau</u> qui s'affiche. Démarre une nouvelle partie
Clique sur l'option Règles	<ul style="list-style-type: none"> C'est le form <u>FrmReglementsDuJeu</u> qui s'affiche. Il affiche les règlements du jeu. Les boutons sur la barre latérale (BtnPlateauDuJeu, BtnComposants, BtnPreparation, BtnTourDeJeu, BtnCoupsSpeciaux, BtnFinDuJeu et BtnConseilsTactiques) affichent les informations nécessaires selon le bouton cliqué. Le panel PnlCote qui se trouve sur le côté des boutons se déplace en fonction du bouton cliqué. S'il clique sur le bouton BtnRetour, le form <u>FrmReglementsDuJeu</u> se ferme.
Clique sur le bouton Quitter	<ul style="list-style-type: none"> Le programme se ferme.

Barre de menu du jeu

Cliquer sur fichier dans le <i>menu strip</i> affiche les options: Nouvelle partie, Options et Quitter.	
Clique sur l'option Nouvelle partie	<ul style="list-style-type: none"> C'est le form <u>FrmValidationNouvellePartie</u> qui s'affiche. Il permet de valider que le joueur souhaite réellement démarrer une nouvelle partie. S'il clique sur le bouton « Oui » (BtnOui), une nouvelle partie démarre (Réinitialisation des joueurs et de MisterX telle que leur position et leurs nombres de tickets). S'il clique sur le bouton « Non » (BtnNon), le form qui affiche la validation (<u>FrmValidationNouvellePartie</u>) se referme. En étant sur le jeu, si le joueur fait « Control-n », la boîte dialogue de validation d'une nouvelle partie (<u>FrmValidationNouvellePartie</u>) s'affiche.
Clique sur l'option Options	<ul style="list-style-type: none"> Par défaut, il sera écrit les noms et couleurs des détectives qu'il y avait déjà (Turquoise avec la couleur turquoise, Lime avec la couleur lime et Magenta avec la magenta). S'il reste un champ vide ou plus d'un champ vide, lorsqu'on clique sur le bouton enregistrer (BtnEnregistrer), un message s'affiche qui informe le joueur qu'il ne peut enregistrer, car il reste un ou plusieurs champs libres. S'il clique sur le bouton retour (BtnRetour), les informations changées ou retirer redeviendront ce qu'il y avait avant de changer les informations. En étant sur le jeu, si le joueur fait « Control-o », le form <u>JeuOptions</u> s'affichera.

Clique sur l'option Quitter	<ul style="list-style-type: none"> C'est le form <u>FrmValidationQuitter</u> s'affiche. Cela permettra au joueur de valider qu'il souhaite quitter le jeu. S'il clique sur le bouton « Oui » (BtnOui), le programme se ferme. S'il clique sur le bouton « Non » (BtnNon), le form <u>FrmValidationQuitter</u> se ferme. En étant sur le jeu, si le joueur fait « Control-q », la boîte dialogue de validation pour quitter (<u>FrmValidationQuitter</u>) s'affiche.
Cliquer sur ? dans le <i>menu strip</i> affiche les options: Aide (contenant Règlements du jeu et Tickets et station) et À propos .	
Clique sur Règlements du jeu	<ul style="list-style-type: none"> Les mêmes règlements s'affichent que s'il avait cliqué sur le bouton « Règles » au menu principal. S'il clique sur le bouton Retour (BtnRetour), le form <u>FrmReglementsDuJeu</u> se referme.
Clique sur Tickets et station	<ul style="list-style-type: none"> C'est le form <u>FrmTicketsEtStations</u> s'affiche. Quand le joueur clique sur le bouton « Ok » (BtnOk), le form <u>FrmTicketsEtStations</u> se ferme.
Clique sur À propos	<ul style="list-style-type: none"> C'est le form <u>FrmAPropos</u> qui s'affiche. Quand le joueur clique sur le bouton « Ok » (BtnOk), le form <u>FrmAPropos</u> se ferme.

Jeu plateau

Au début de la partie	<ul style="list-style-type: none"> Les <i>PicturesBox</i> PibDetective1, PibDetective2 et PibDetective3 doivent s'afficher sur la carte à la position du détective respectif. Les labels LblPositionDetective1, LblPositionDetective2 et LblPositionDetective3 affichent la position du détective respectif. Tous les labels (LblNombreTaxisDetective1, LblNombreTaxisDetective1, LblNombreBusDetective1, LblNombreMetroDetective1 (Pareil pour les détectives 2 et 3), LblNombreTaxisMisterX, LblNombreBusMisterX, LblNombreMetroMisterX et LblNombreNoirMisterX) affichent le bon nombre de tickets pour chaque moyen de transport. Le chiffre dans le label diminue lorsque le joueur et MisterX utilisent le billet.
Stations et tickets	<ul style="list-style-type: none"> Quand le joueur clique sur une station (un des boutons), il faut que le jeu vérifie qu'il peut bel et bien se rendre à cette station (bouton). S'il peut, le jeu valide quels tickets (BtnTicketsTaxis, BtnTicketsBus et/ou BtnTicketsMetro) il faut afficher et lesquels il ne faut pas afficher. S'il clique sur le bouton BtnTicketsTaxis, BtnTicketsBus ou BtnTicketsMetro, il faut que le label (qui affiche le nombre tickets restant selon le ticket utilisé) diminue. Après avoir cliqué sur la station désirée et ensuite, le ticket voulant être utilisé, il faut que la position du joueur change et que son pion soit désormais à la station cliquée. Si le détective est sur une case où les seuls endroits qu'il peut bouger nécessitent un ticket taxi (par exemple), s'il n'a plus de tickets de taxi, il doit passer son tour.

	<ul style="list-style-type: none"> ○ J'ai donc mis tous les tickets à 1 pour chaque joueur afin de ne pas avoir à joueur à chaque fois une partie complète de 22 tours. ○ J'ai settér la position du premier détective au bouton 18 pour qu'il se déplace ensuite au bouton 8 et ainsi, tester si le bouton « Passer le tour » fonctionne bel et bien, car il ne peut plus bouger du bouton 8 sans ticket taxi. ● Faire cela m'a permis de savoir si le joueur passait bel et bien son tour et que même si deux joueurs passent leur tour, que le jeu se déroule sans bogues.
Compteur de tours de partie	<ul style="list-style-type: none"> ● J'ai remplacé le CompteurTourRestant à 0 pour savoir si le joueur peut, sans aucune interférence, démarrer une nouvelle partie au lieu de jouer les 22 tours. ● Le CompteurTourRestant doit diminuer à chaque fois que le troisième détective jeu. Ensuite, le label <u>LblNombreTours</u> doit aussi diminuer.
Position des joueurs	<ul style="list-style-type: none"> ● J'ai mis la position du détective 1 à la 1^{re} station et celle du détective 2 à la 8^e station pour être certaine qu'un détective ne peut se déplacer sur la station d'un autre détective. ● J'ai mis la position du détective 1 sur la station 19 et je lui ai mis son nombre de tickets de taxi à 0. Ainsi, je vérifie s'il peut passer son tour et, donc, qu'aucun ticket n'apparaît.
MisterX	<ul style="list-style-type: none"> ● Si le joueur passe sa souris sur le bouton BtnTicketsRestant, le panel <u>PnlNombreTicketsRestantMisterX</u> s'affiche. Dès qu'il retire sa souris du bouton, le form disparait. ● J'ai mis la position de MisterX à la station 1 afin de vérifier que les détectives gagnent s'ils arrivent sur sa station. ● Le label LblPositionMisterX doit afficher la position de MisterX au 3^e, 8^e, 13^e et 18^e tour. ● Le <i>PicturesBox</i> PibMisterX doit se montrer sur la carte à la position de MisterX au 3^e, 8^e, 13^e et 18^e tour. ● À chaque fois que MisterX joue, les <i>PicturesBox</i> PibCheminMisterX affichent le ticket que MisterX a utilisé.
Changer les noms et couleurs des détectives (Options)	<ul style="list-style-type: none"> ● Si le joueur va changer dans les options les noms et/ou couleurs des détectives, il faut que les labels LblDetective1, LblDetective2 et LblDetective3 changent en fonction du changement. Il faut également que les <i>PicturesBox</i> PibDetective1, PibDetective2, PibDetective3, PibPionDetective1, PibPionDetective2 et PibPionDetective3 changent de couleur s'il le faut.