

# MANUEL D'UTILISATION

---

Jeu « TIC TAC TOE »

**BELMEKNASSI Merieme, BARAT Joris, BORIE Antoine, BASSONVILLE André**

# Manuel d'utilisation

## Règles du jeu

Tic Tac Toe est un jeu de réflexion au tour par tour dans lequel l'utilisateur peut soit défier un autre joueur, soit l'intelligence artificielle du jeu.

Le but du jeu est de parvenir à aligner avant son adversaire une suite de 3 croix ou de 3 ronds dans un carré quadrillé de 9 cases.

C'est un jeu dans lequel l'utilisateur doit anticiper les coups de son adversaire, pour empêcher qu'il ne fasse un alignement de trois pions, tout en réfléchissant aux meilleurs coups possibles pour parvenir à faire une ligne complète. L'alignement peut être horizontal, vertical ou diagonal. Le jeu est fini lorsque toutes les cases sont remplies, ou lorsqu'un des joueurs a gagné.

## Présentation du jeu

1- En premier lieu, lancer le jeu en compilant le fichier « morpion.adb » en appuyant



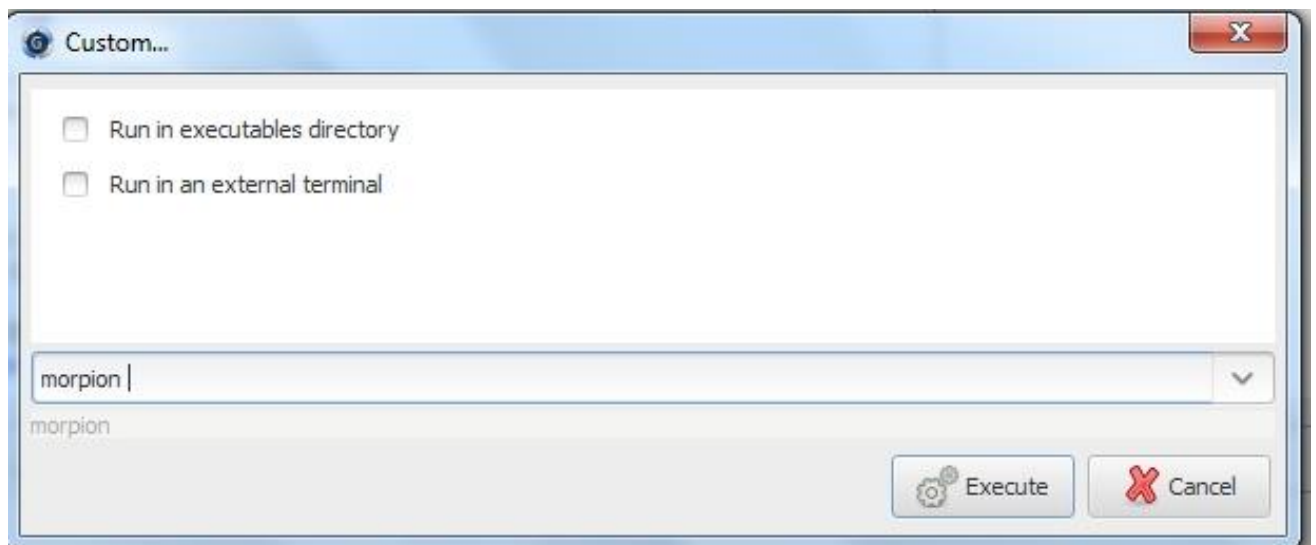
sur le « Compile File », puis sur le bouton « Build <current file> »



, puis sur le bouton



« Custom... », après y'aura une fenêtre « Custom... » dans la barre écrivez « morpion » puis clicker sur « Execute ».



2- Le programme vous souhaite la bienvenue et demande d'appuyer sur « Entrée » pour continuer, après il affiche un menu avec 3 choix et demande à l'utilisateur de saisir son choix.

```
morpion
Bienvenue dans le jeu du (Super) Morpion !...
Faites [Entrée] pour commencer !

Pour jouer contre l'ordinateur tapez 1
Pour jouer contre un autre joueur tapez 2
Pour quitter taper 3
|
```

3 - Si l'utilisateur choisit de jouer contre l'ordinateur alors la partie débutera en demandant au joueur d'entrer son nom ainsi que le programme choisit un pion pour l'utilisateur.

```

morpion
Bienvenue dans le jeu du (Super) Morpion !...
Faites [Entrée] pour commencer !

Pour jouer contre l'ordinateur tapez 1
Pour jouer contre un autre joueur tapez 2
Pour quitter taper 3
1
Entrez le nom du JOUEUR1 :
Nom_Joueur |

C'est au tour du joueur Nom_Joueur (Symbole 'O')
  A   B   C
X |   |   |   1
---
  |   |   |   2
---
  |   |   |   3
---
|

```

4- Si l'utilisateur choisit de jouer contre un autre joueur, alors la partie commence en demandant au 1<sup>er</sup> joueur d'entrer son nom.

```

morpion
Bienvenue dans le jeu du (Super) Morpion !...
Faites [Entrée] pour commencer !

Pour jouer contre l'ordinateur tapez 1
Pour jouer contre un autre joueur tapez 2
Pour quitter taper 3
2
Cliquez sur [Entree] pour continuer

Entrez le nom du JOUEUR1 :
|

```

.5- puis au 2em joueur.

```
morpion
Bienvenue dans le jeu du (Super) Morpion !...
Faites [Entrée] pour commencer !

Pour jouer contre l'ordinateur tapez 1
Pour jouer contre un autre joueur tapez 2
Pour quitter taper 3
2
Cliquez sur [Entree] pour continuer

Entrez le nom du JOUEUR1 :
Nom_1erJoueur
Entrez le nom du JOUEUR2 :
Nom_2eJoueur|
```

6- Le programme choisit quel joueur doit commencer en premier ainsi que le pion pour chaque joueur.  
Ensuite le plateau de jeu s'affiche en demandant au joueur intéressé de choisir une case en suivant l'exemple.

```
C'est au tour du joueur Nom_Joueur2 (Symbole 'X')
 A B C
  |   |   1
  ---
  |   |   2
  ---
  |   |   3
  ---

Saisissez les coordonnées (C1 par exemple) :
|
```

7- Si un des joueurs a gagné alors le programme affiche le nom du gagnant et lui annonce sa victoire, et demande aux joueurs de rejouer.

```
A B C
X |   | O  1
---
   | X | O  2
---
X |   | O  3
---
```

Victoire du joueur Nom\_Joueur1  
Voulez-vous rejouer ?

Tapez '1' pour Quitter et '2' pour rejouer  
|

8- Si l'utilisateur choisit de continuer le programme lui redemandera de saisir les noms des deux joueurs sinon il s'arrête.

```
A B C
X |   | O  1
---
   | X | O  2
---
X |   | O  3
---
```

Victoire du joueur Nom\_Joueur1  
Voulez-vous rejouer ?

Tapez '1' pour Quitter et '2' pour rejouer

1

Au revoir

[2014-10-13 01:38:54] process terminated successfully, elapsed time: 06:18.83s