

Solitaire Chess

Manuel d'utilisateur

Sommaire

Comment lancer le jeu ?

L'accueil du jeu

La fenêtre de jeu

Les actions

Les indices

Les indices

La création d'un défi

Les informations du joueur

L'accès aux règles

L'accès au menu principal

Comment lancer le jeu ?

Il y a deux façons de lancer le jeu selon l'OS :

Windows et MAC OSX : il faut double cliquer sur le programme ProgrammeProjet.jar qui se trouve dans le dossier SolitaireChess. Mais cela ne peut fonctionner que si vous avez une version de Java d'installée sur votre ordinateur.

Linux : il faut se mettre dans le répertoire SolitaireChess où se trouve le fichier SolitaireChess.jar et entrer la commande `java -jar ProgrammeProjet.jar` . Une version de Java doit également être installée.

La page d'accueil

La page d'accueil s'organise de la façon suivante :



Une boîte de sélection "**Sélectionnez un profil**" pour choisir une partie déjà en cours. On peut la continuer ou la supprimer avec les boutons correspondants.

Un bouton "**Nouvelle partie**" pour commencer une partie. Une boîte de dialogue nous demande notre pseudo.

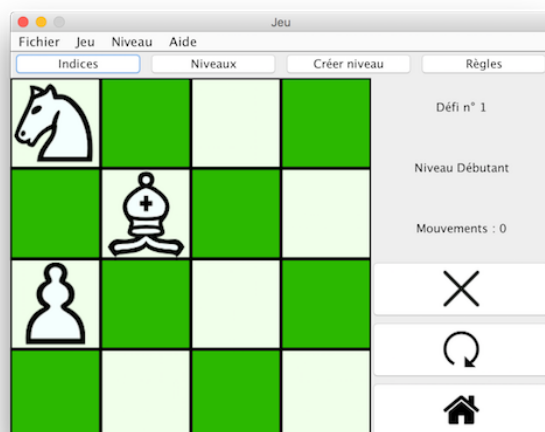
Un bouton "**Informations**" qui donne des informations sur le joueur sélectionné dans la boîte de sélection.

Un bouton "**Quitter**" qui quitte le jeu.

Un bouton "**Aide**" qui amène à cette aide de jeu.

La fenêtre de jeu

Nous voici maintenant dans la fenêtre de jeu.



La **barre de menu** en haut contient des menus récapitulant la plupart des fonctionnalités de cette fenêtre ainsi que leurs raccourcis clavier.

La **barre d'action**, située juste en dessous, sera détaillée plus tard.

Le **plateau de jeu** est le damier en bas à droite. C'est ici que le nous déplaçons les pièces. Le système de déplacement est en Drag&Drop ou en clique. Les cases où peut se déplacer la pièce sélectionnée sont colorées. Le défi suivant est automatiquement généré une fois que le joueur a réussi le défi. S'il ne peut plus bouger, un message lui annonce et le défi recommence au début. La partie du joueur est automatiquement enregistrée quand il réussit un défi mais il peut également le faire manuellement avec la barre de menu ou le raccourci clavier Ctrl-S.

La **section à droite** donne des informations sur le défi en cours, le nombre de mouvements que le joueur a fait depuis le début de sa partie ainsi que deux boutons importants : "**Annuler**" qui annule le coup du joueur et "**Recommencer**" qui réinitialise le niveau.

La barre d'actions

Voici la description de toutes les actions de la barre d'action :

Les indices

Les indices réinitialisent le niveau et montrent le premier mouvement. Si le joueur redemande un indice, ils montreront le deuxième mouvement etc. Chaque indice augmente de un le compteur de mouvements du joueur.

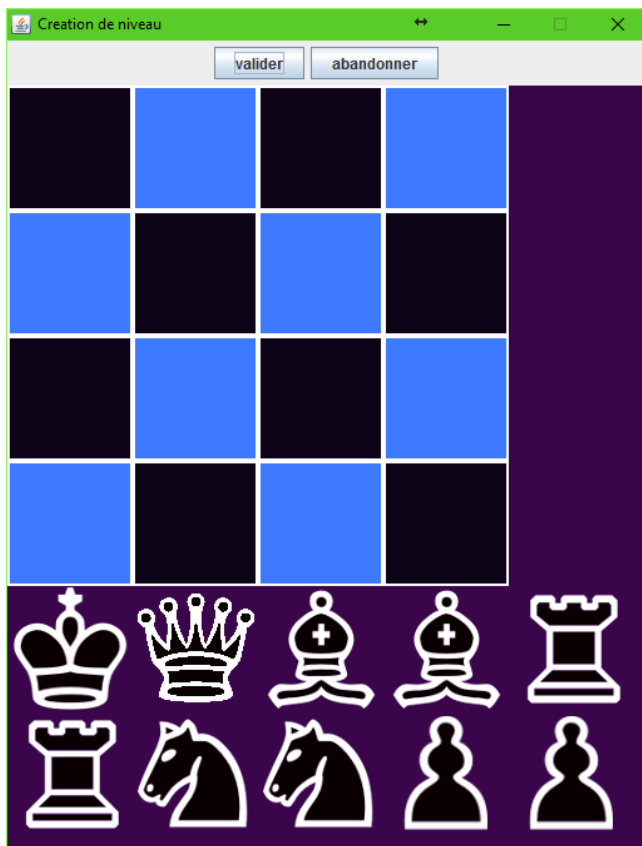
Les défis

Le joueur peut décider de recommencer les défis qu'il a débloqués ou d'aller au niveau supérieur s'il a réussi 50% des défis du niveau actuel. Pour cela, il faut cliquer sur le bouton "Niveaux" ou faire le raccourci clavier Ctrl-O. Il peut accéder aux niveaux débloqués avec les onglets et aux défis en cliquant sur les boutons qui n'ont pas un damier grisé. C'est également ici que l'on accède aux défis créés par le joueur.



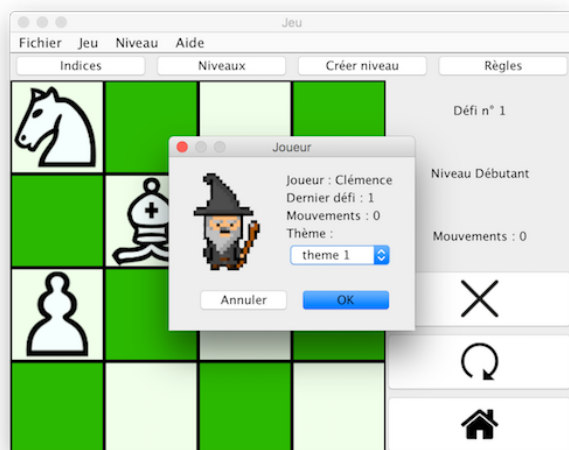
Création de défis

Le joueur peut créer ses propres défis. Cela l'amène sur une nouvelle fenêtre où il peut déplacer des pièces sur un damier. Une fois le défi fini, il peut le valider avec le bouton "Valider" ou abandonner avec le bouton "Abandonner", ce qui, dans les deux cas, reviendra à la fenêtre de jeu. Il pourra ensuite accéder à ses défis dans la fenêtre des niveaux vue précédemment.



Informations sur le joueur

Cette action affiche une petite fenêtre qui affiche le nom du joueur, le dernier défi qu'il a réussi, son nombre de mouvements et il peut également changer le thème du damier.



Règles

Pour accéder à cette aide, le joueur doit cliquer sur le bouton "Règles", ce qui l'amènera à la page d'accueil.

Menu principal

Le joueur peut retourner au menu principal à tout moment en cliquant sur le bouton "Home" (avec le dessin de la maison).

