

Projet jeu Patchwork - Programmation en Java
Manuel Utilisateur

Sommaire :

1. But du jeu	2
2. Les règles	2
0 - Lancement du jeu	2
1 - Commencement	2
2 - Choix	3
3 - Bonus	3
4 - Fin de jeu	4
Phase Graphique	4
Choix des pièces	5
Fin de jeu	5

1. But du jeu

Patchwork est un jeu de société où le but est que chaque joueur doit poser le plus de **pièces de tissus** sur son plateau personnel. Chaque joueur a des **boutons** qui font office d'argent et d'un **time token** qui correspond à sa position sur le plateau de **jeu central** (nommé **time board**) en commun aux deux joueurs.

Les pièces de tissus (nommé **patch**) sont disposées en cercle, chaque pièce de tissu possède 4 caractéristiques, son coût en boutons, son coût en temps, un gain de bouton et enfin une forme.

2. Les règles

0 - Lancement du jeu

Le jeu se lance avec la commande suivante :

java -jar Patchwork.jar

1 - Commencement

```
Choose between :  
1 : The Basic  
2 : Full Game  
3 : Graphic Display  
4 : Automa
```

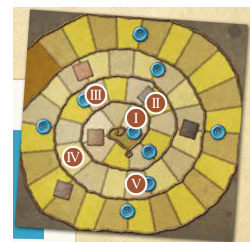
Le joueur est tout d'abord amené à choisir quelle version de patchwork il souhaite jouer.

La **première version** ne possède pas les tuiles bonus, ne possède pas les pièces de cuir et les patchs sont limités à seulement 2 versions, toutes deux en forme de carré donc il n'y a pas de rotation pour celle-ci. Elle se joue dans la console.

La **deuxième version** possède une liste de 33 pièces et les bonus comme la tuile bonus et les pièces de cuir. Elle se joue dans la console.

La **troisième version** est une version graphique de la deuxième version de jeu.

La **quatrième version** possède les mêmes caractéristiques que la deuxième version mais vous jouez seul contre Automa (donc en mode solo). De plus vous aurez à choisir entre le deck normal et le deck tactique. Et le niveau de difficulté entre 1 à 5 qui choisira à quel moment Automa obtiendra la tuile spéciale 7x7 sur le time board. Pour le joueur tout se déroule comme dans la deuxième version.



```
Choose between :  
1 : The Basic  
2 : Full Game  
3 : Graphic Display  
4 : Automa  
4  
Phase 4: Automa  
Choose between :  
1 : normal deck  
2 : tacticaldeck  
1  
Choose between :  
1 : Intern: 1 space away  
2 : Apprentice: 9 space away  
3 : Fellow: 12 space away  
4 : Master: 15 space away  
5 : Legend: 18 space away  
1
```

Le token neutre est positionné dans notre jeu en position 1.

Chaque joueur commence avec 5 boutons, un plateau personnel de taille 9 x 9 et d'un token.

On commence par déterminer quel joueur va jouer en premier. C'est le joueur qui est le plus en arrière sur le time board qui

commence. Il se peut qu'il y ait une superposition des time token des joueurs dans ce cas c'est le joueur qui est au dessus qui commence à jouer.

2 - Choix

```
1 - Profit : 1, Time cost : 4, Price : 3
00
00

2 - Profit : 0, Time cost : 2, Price : 2
00
00

3 - Profit : 1, Time cost : 4, Price : 3
00
00
```

Une fois que le joueur actif est décidé par le programme, il choisit alors de payer lequel des 3 pièces qui suivent le neutral token. Pour choisir sa pièce dans le programme il lui suffit d'utiliser les touches de son clavier. Pour faire son **choix**, il tape 0, 1, 2 ou 3.

0 : Passer son tour, son time token

dépassé d'une case l'autre joueur et gagne la différence de case en boutons.

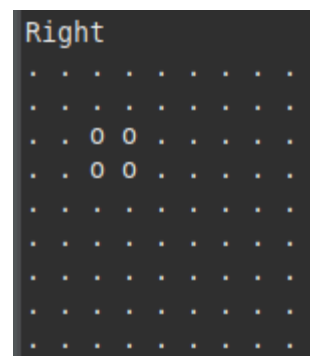
1, 2, 3 : Permet de choisir entre les 3 pièces.

Une fois son choix fait, il doit positionner sa pièce de tissus comme bon lui semble sur son plateau personnel, il peut **tourner** la pièce, la **retourner** et la **déplacer**.

Pour cela il peut utiliser les touches **Z**, **Q**, **S**, **D** pour le déplacement, respectivement Haut, Gauche, Bas, Droite.

Et enfin **A**, **E**, **R** respectivement rotation gauche, rotation droite, retourner. (Fonctionnalités pas encore mis en place, n'a aucun effet pour l'instant)

Une fois son choix fini, il valide la position de sa pièce avec V (pour valider).



Une fois son choix de pièce fini et qu'il a posé sa pièce. Il paye la pièce donc le programme lui retire le bon nombre de boutons. Puis on fait avancer le time token du joueur le bon nombre de cases selon le coût de la pièce dans time board.

3 - Bonus

```
1  
2--0--0-----0-----0-----0-----0-----0-----
```

Dans les deux versions du projet lorsque le joueur dépasse sur le time board une case comportant le symbole 'o' cela signifie qu'il récupère un nombre de boutons correspondant à tous les gains de ses patches posés sur son plateau.

```
1
2---x0-----0-----0-----0-----x-0--x-----0-----x--
```

1
2 --- o --- o --- o --- x --- o --- x --- o --- x --- o --- o --- x --- o --- x

4 - Fin de jeu

Tant que les deux joueurs n'ont pas atteint les cases représentées par le symbole '___' la partie continue en répétant les étapes précédentes.

Une fois le jeu fini on compte leurs nombres de boutons auquel on retire le nombre de case vide sur le plateau personnel multiplié par 2.

Le joueur qui a le plus grand score gagne la partie.

- 1 : Pas de points. (Automa marque 0 ou 7 points.)
- 2 : 1 point par bouton collecté et plus le niveau 1.
- 3 : 1 point par bouton collecté, 1 point par patch collecté avec des boutons et plus le niveau 1.
- 4 : 1 point par bouton collecté, 1 point par bouton sur ses patches collectés et plus le niveau 1.
- 5 : 1 point par bouton collecté, 1 point par patch collecté avec des boutons, 1 point par bouton sur ces patches et plus le niveau 1.

Au milieu, on a le `quiltBoard` du joueur actuel. Ainsi que toutes les pièces restantes du jeu.

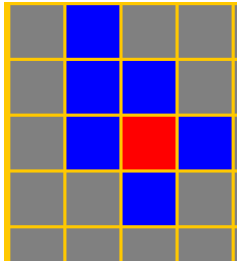
Les joueurs sont au début du timeBoard dans ce screen. En **rouge** on a les pièces de cuir. Et en **bleu** les pièces de bouton.

Choix des pièces

Le joueur peut choisir avec la touche **A**, **B**, **C** une des 3 pièces en rouge. La touche **X** sert au joueur à passer son tour.

Bouger la pièce

Il peut ensuite faire bouger la pièce avec **Z**, **Q**, **S**, **D**. Tourner à gauche avec **A**, à droite avec **E**. Et inverser le sens de la pièce avec **R**.



On valide ensuite le choix de sa pièce avec **V**.

(Cas de superposition)

Fin de jeu

Une fois la partie terminée un message apparaît :

Game is finish !
Player 2 won, congratulation !