

Documentation utilisateur

1) Avec l'interface graphique

Lorsque la fenêtre s'ouvre, vous pouvez distinguer une grille sur la gauche et un menu sur la droite.

Pour générer une grille, veuillez saisir la taille souhaitée dans les blancs prévus à cet effet, en nombres, puis cliquez sur « Generate ».

Vous pouvez ensuite tenter de résoudre la grille en cliquant sur les différentes cases. Un clic sur une case permettra à la pièce de pivoter à 90 degrés dans le sens des aiguilles d'une montre.

Pour vérifier si vous avez réussi à résoudre la grille, veuillez cliquer sur « Check ».

Pour obtenir la solution de la grille actuelle, veuillez cliquer sur « Solve ».

Pour quitter le jeu, veuillez fermer la fenêtre.

2) En ligne de commande

Pour générer une nouvelle grille, tapez en ligne de commande :

```
java -jar target/phineloops-1.0-jar-with-dependencies.jar --generate wxh --output file  
ou  
java -jar target/phineloops-1.0-jar-with-dependencies.jar -g wxh -o file
```

avec w la largeur de la grille, h la hauteur de la grille et file le nom du fichier de sortie.
Cela générera un fichier représentant la grille et respectant le format indiqué c'est-à-dire contenant en première ligne la largeur, en deuxième la hauteur, et sur toutes les wxh lignes suivantes des couples (numéro_pièce, orientation_pièce).

Pour vérifier une grille existante, tapez en ligne de commande :

```
java -jar target/phineloops-1.0-jar-with-dependencies.jar --check file  
ou  
java -jar target/phineloops-1.0-jar-with-dependencies.jar -c file
```

avec file le nom du fichier contenant la grille à tester.
Cela affichera sur la sortie standard « SOLVED= true » si c'est une solution ou « SOLVED= false » sinon.

Pour résoudre une grille existante, tapez en ligne de commande :

```
java -jar target/phineloops-1.0-jar-with-dependencies.jar --solve file --output filesolved  
ou  
java -jar target/phineloops-1.0-jar-with-dependencies.jar -s file -o filesolved
```

avec file le nom du fichier contenant la grille à résoudre et filesolved le nom du fichier qui stockera la grille résolue.

Cela affichera sur la sortie standard « SOLVED= true » si c'est une solution ou « SOLVED= false » sinon, et créera un fichier représentant la grille résolue, au même format que celui indiqué plus haut.