

SEVILLA Mathieu

IProg PROJECT : QUARTO

HASTOY Jean



DOCUMENTATION UTILISATEUR

I- Règles du jeu

PRESENTATION ET PREPARATION

Le jeu est composé d'un plateau de 16 cases, de 16 pièces différentes ayant chacune 4 caractères (fig. 1) : claire ou foncée, ronde ou carrée, haute ou basse, pleine ou creuse. En début de partie, les pièces sont déposées à côté du plateau.

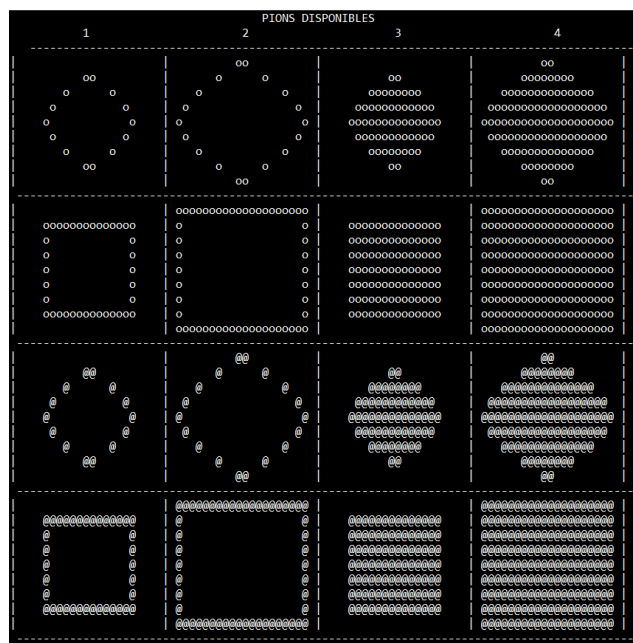


Figure 1

BUT DU JEU

Créer sur le plateau un alignement de 4 pièces ayant au moins un caractère commun. Cet alignement peut être horizontal, vertical ou diagonal.

DEROULEMENT D'UNE PARTIE

Le premier joueur est tiré au sort. Il choisit une des 16 pièces et la donne à son adversaire. Celui-ci doit la placer sur une des cases du plateau en tapant sa position au clavier (ex : B2), et choisir ensuite une des 15 pièces restantes pour la donner à son adversaire en la choisissant de la même manière. A son tour, celui-ci la place sur une case libre et ainsi de suite...

GAIN DE LA PARTIE

La partie est gagnée par le premier joueur qui aligne 4 pions ayant au moins une caractéristique commune (fig. 2).

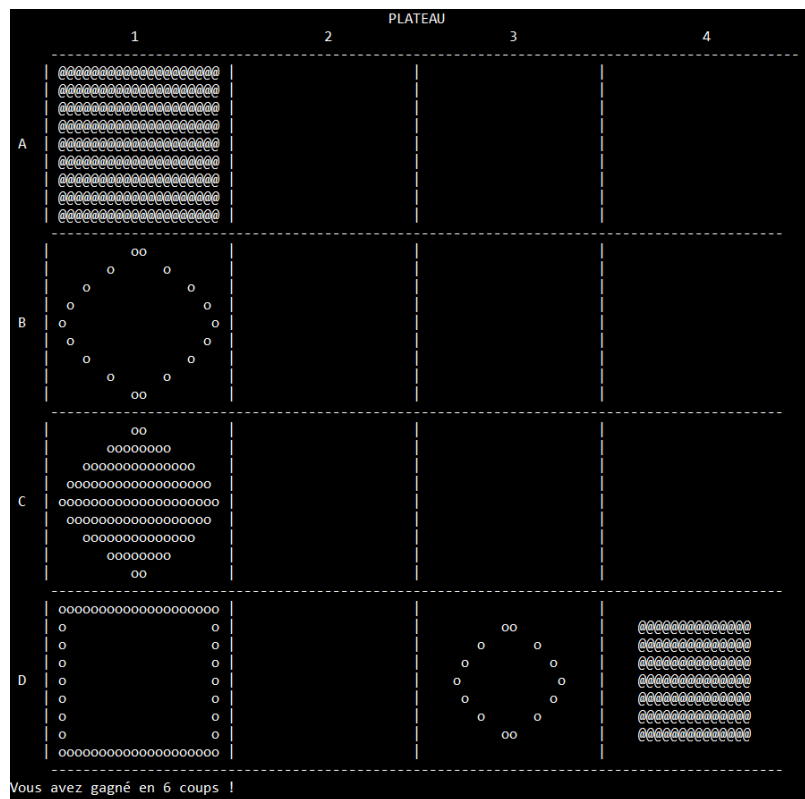


Figure 2

II- Déroulement du jeu

- Lancer le programme.
- Choisir la difficulté en tapant au clavier (fig. 3) :
 - 1 : Facile, l'IA jouera de manière totalement aléatoire, elle placera et choisira les pions au hasard.
 - 2 : Moyen, l'IA placera ses pions de manière à gagner, mais donnera les pions de manière aléatoire.
 - 3 : Difficile, l'IA placera et donnera ses pions de manière à gagner.

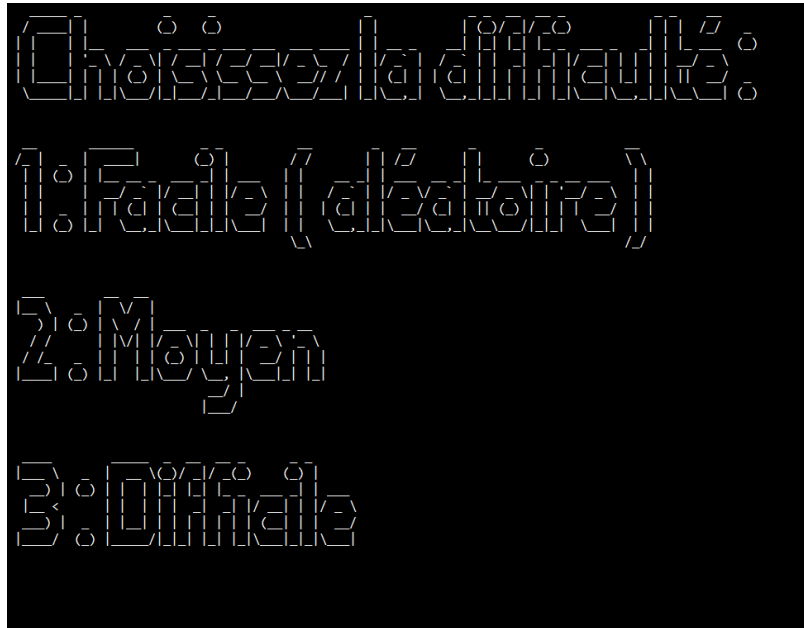


Figure 3

- La partie est lancée, le joueur commençant est choisi de manière aléatoire, ce sera à lui de donner le premier pion à son adversaire en choisissant au clavier la position du pion à jouer du tableau de pions disponibles (ex : A4).
- Le pion donné par l'IA au joueur est surligné en gris.
- La partie se terminera automatiquement lorsqu'un des deux joueurs aura aligné 4 pions ayant au moins une caractéristique en commun en annonçant le vainqueur.
- Le nombre de victoire, d'égalité et de défaite pour le joueur s'affiche alors.



- Le joueur a le choix de rejouer en tapant « O » ou de quitter en tapant « N ».