

Projet 2CCPP

Laying Grass

Documentation utilisateurs

Table des matières

Projet 2CCPP	1
1. Présentation	3
2. Lancement du jeu	3
3. Objectif	3
4. Interface et affichage.....	3
5. Commandes principales.....	4
6. Bonus.....	4
7. Fin de partie	4

1. Présentation

Laying Grass est un jeu de stratégie où chaque joueur place des tuiles sur un plateau pour créer le plus grand territoire d'herbe. Des bonus et obstacles sont présents pour diversifier la partie. Le jeu se joue entièrement dans le terminal.

2. Lancement du jeu

1. Compilez le projet (make ou votre méthode habituelle).
2. Exécutez le programme :
3. `./LayingGrass`
4. Entrez le nombre de joueurs (2 à 9).
5. Entrez les noms des joueurs lorsqu'ils sont demandés.

3. Objectif

- Former le plus grand territoire d'herbe.
- Exploiter les bonus pour obtenir des coupons, poser des pierres, ou voler des tuiles adverses.
- À la fin de la partie, le joueur avec le plus grand carré d'herbe ou le plus de cases gagne.

4. Interface et affichage

- . : case vide
- ■ : case d'herbe du joueur (couleur selon le joueur)
- # : pierre
- E : bonus échange
- S : bonus pierre
- R : bonus vol

Le plateau affiche également la file des prochaines tuiles et les positions de chaque joueur.

5. Commandes principales

Lors de votre tour :

- M row col : déplacer la tuile (ex : M B D)
- R : rotation 90° horaire
- FH : flip horizontal
- FV : flip vertical
- E i : échanger la tuile avec celle en position i dans la file (utilise un coupon)
- V : valider le placement de la tuile
- Q : passer le tour

6. Bonus

- **Exchange (E)** : permet d'échanger une tuile dans la file.
- **Stone (S)** : place une pierre pour bloquer un emplacement.
- **Robbery (R)** : voler une tuile d'un adversaire.

7. Fin de partie

- La partie se termine lorsque toutes les tuiles ont été posées.
- Le plateau final est affiché.
- Le vainqueur est annoncé avec son nom et ses points.