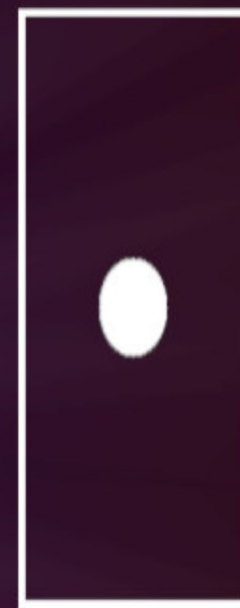


龍



MANUEL UTILISATEUR

SOMMAIRE

I - Fonctionnalités de base du logiciel

II - Version console

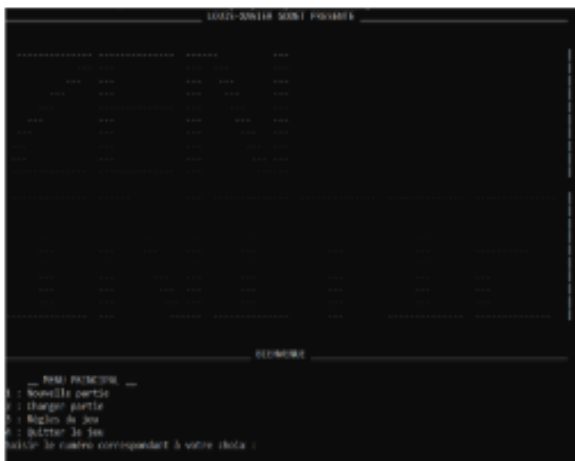
III - Version graphique



I - Fonctionnalités de base du logiciel

Deux versions de jeu

Version console



Version graphique



Contre l'ordinateur..
Mais aussi contre vos amis



Il est possible de jouer seul
contre l'ordinateur mais
également possible de jouer
contre une autre personne

Sauvegardez votre partie et
reprenez la plus tard



Vous avez la possibilité
d'enregistrer votre partie
en cours puis de la reprendre
plus tard

II - Version console

[illegible]

A / Lancement du jeu en version console

Voici ce qui apparaîtra lors de l'exécution du jeu en version console.(cf. README.txt pour les détails d'installation et de lancement). Dès le début, vous êtes invités à saisir un numéro. Ce numéro doit correspondre aux numéros tout juste à côté des différentes options comme nouvelle partie ou encore charger une partie.

II - Version console

```
__ MENU PRINCIPAL __
1 : Nouvelle partie
2 : Charger partie
3 : Règles du jeu
4 : Quitter le jeu
Saisir le numéro correspondant à votre choix : 1

__ MENU PRINCIPAL / NOUVELLE PARTIE __

NOM DE LA PARTIE : UNEPARTIE
JOUER CONTRE (saisir le numéro correspondant) -> 1. Ordinateur  2. Deuxième joueur : 1
NOM DU JOUEUR 1 : MOI
NOM DE JOUEUR 2 : AMANDINE
JOUEUR 1, CHOISISSEZ LA COULEUR DE VOTRE PION (saisir le numéro correspondant) -> 1. Noir  2. Blanc : 1
Confirmez-vous ces paramètres ? Saisir JOUER pour lancer la partie, CHANGER pour ressaisir les paramètres, ou QUITTER pour revenir au menu : JOUER
```

B / Nouvelle partie

Si vous souhaitez démarrer une nouvelle partie, l'option 1 doit être choisie. Différents paramètres sont à saisir :

- 1 . Nom de la partie,
- 2 . Choix de l'adversaire (Robot ou une autre personne)
- 3 . Noms et type de pion à assigner aux joueurs.

II - Version console

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K
0	0					X					X
1					0		0				
2				X				X			
3			0						0		
4		X								X	
5	0					Z					0
6		X								X	
7			0						0		
8				X				X			
9					0		0				
10	X					X					0

Nom de la partie UNEPARTIE
X : PION NOIR / 0 : PION BLANC / Z : PION ZEN
Pion noir : MOI / pions en connexion : 0 / pions totaux : 12
Pion blanc : AMANDINE / pions en connexion : 0 / pions totaux : 12

MOI , c'est à toi de jouer

X : PION NOIR / 0 : PION BLANC / Z : PION ZEN											
Pion noir : MOI / pions en connexion : 0 / pions totaux : 12											
Pion blanc : AMANDINE / pions en connexion : 0 / pions totaux : 12											
MOI , c'est à toi de jouer											
-- QUE FAIRE ? --											
1 - Sélectionner un pion											
2 - Sauvegarder la partie											
3 - Règles du jeu											
4 - Quitter la partie											
Saisissez le numéro correspondant à votre choix : 1											
Considérez-vous le pion Zen comme ami ou ennemi ? Saisissez la lettre A pour ami, E pour ennemi : E											
Saisissez les coordonnées d'un pion de votre couleur que vous souhaitez sélectionner (LETTRECHIFFRE comme par exemple A1) : D2											
Déplacements possibles :											
B2 ; F2 ; D0 ; D4 ; B0 ; F4 ;											
Quel déplacement choisir ? Saisissez les coordonnées sous la forme LETTRECHIFFRE(ex : A1) : F4											
	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K
0	0					X					X
1					0		0				
2								X			
3			0						0		
4		X				X				X	
5	0					Z					0
6		X								X	
7			0						0		
8				X				X			
9					0		0				
10	X					X					0

C / Grille et déplacements

Après avoir confirmé le lancement d'une nouvelle partie, la grille à gauche s'affichera et le premier joueur (tiré aléatoirement) devra jouer. La première demande du programme concerne comment vous souhaitez considérer le pion zen (cf. règles du jeu) En ce qui concerne les déplacements, vous devez saisir les coordonnées d'un pion de votre choix et de votre couleur (la saisie se fait ainsi : LETTRECHIFFRE). Après avoir sélectionné un pion, vous allez devoir resaisir des nouvelles coordonnées en accord avec la liste des déplacements possibles affiché au dessus. La grille s'actualisera juste après votre tour.

II - Version console

```
-- QUE FAIRE ? --
```

- 1 - Sélectionner un pion
- 2 - Sauvegarder la partie
- 3 - Règles du jeu
- 4 - Quitter la partie

```
Saisissez le numéro correspondant à votre choix : 2
Partie sauvegardée
```

```
__ MENU PRINCIPAL / CHARGER UNE PARTIE __
```

```
0 - UNEPARTIE.bin
```

```
Saisissez le numéro de la partie de la sauvegarde que vous souhaitez charger : 0
```

```
Confirmez-vous le choix de la partie à charger ? Saisir JOUER pour relancer la partie, CHARGER pour modifier votre sélection, ou QUITTER pour revenir au menu : JOUER
```

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K
0	0					X					X
1					0		0				
2								X			
3			0						0		
4		X				X				X	
5	0					Z					0
6		X								X	
7			0				0		0		
8				X				X			
9							0				
10	X					X					0

```
Nom de la partie :UNEPARTIE
```

```
X : PION NOIR / 0 : PION BLANC / Z : PION ZEN
```

```
Pion noir : MOI / pions en connexion : 1 / pions totaux : 12
```

```
Pion blanc : APWADINE / pions en connexion : 0 / pions totaux : 12
```

```
MOI , c'est à toi de jouer
```

```
-- QUE FAIRE ? --
```

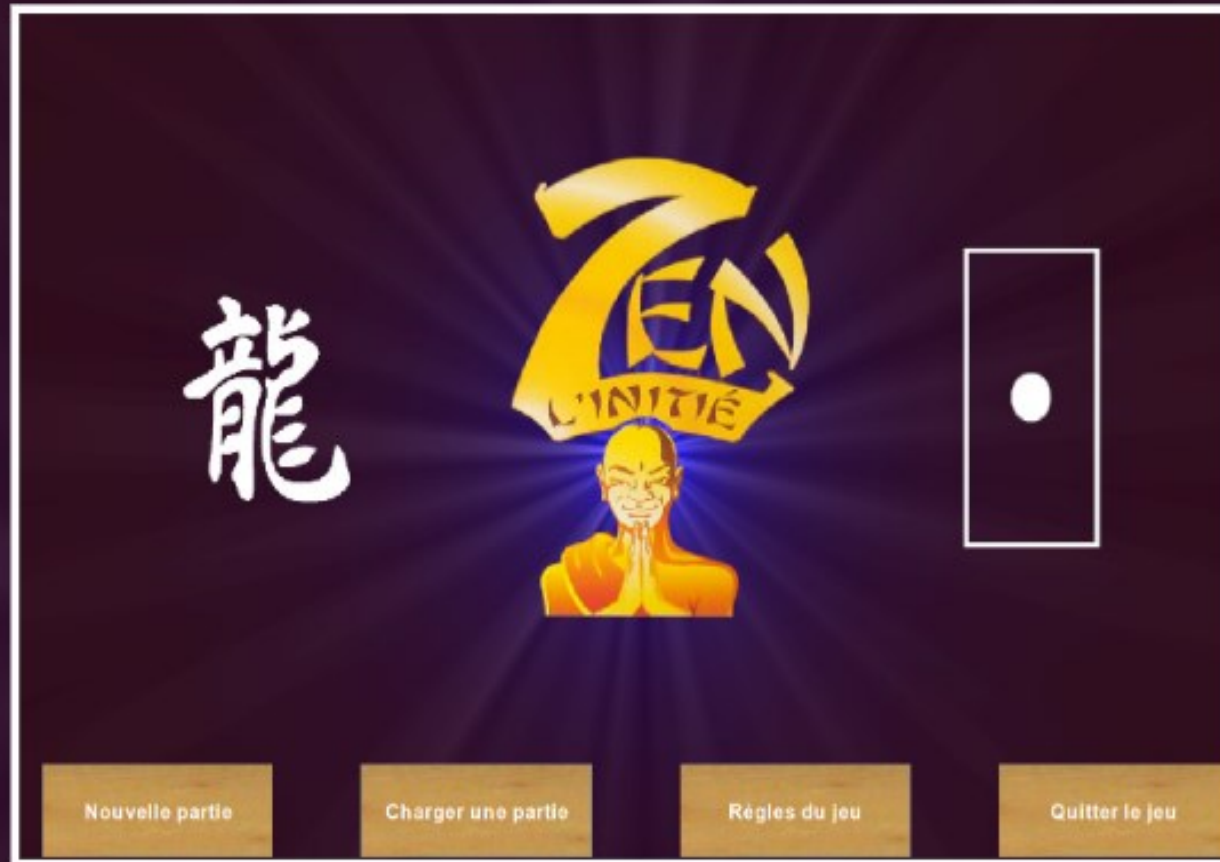
- 1 - Sélectionner un pion
- 2 - Sauvegarder la partie
- 3 - Règles du jeu
- 4 - Quitter la partie

```
Saisissez le numéro correspondant à votre choix : █
```

D / Sauvegarder et recharger

En cours de partie, il est possible de la sauvegarder. Il suffit simplement de saisir le numéro 2 lorsque le programme vous propose l'option. Si vous souhaitez reprendre cette même partie, il suffit de choisir l'option "recharger une partie" dans le menu principale et de sélectionner le numéro correspondant au nom de la partie.

III - Version graphique



A / Lancement du jeu en version graphique

Le jeu est également disponible en version graphique. Cette version dispose des mêmes fonctionnalités que la version console. Lors du lancement de cette version graphique, la fenêtre ci-dessus apparaîtra. On retrouve les mêmes options que celles présentées dans la version console.

III - Version graphique



Nouvelle partie

Nom de la partie :

Jouer contre :

Nom joueur 1 : ☐ NOIR ☐ BLANC

Nom joueur 2 : ☐ NOIR ☐ BLANC

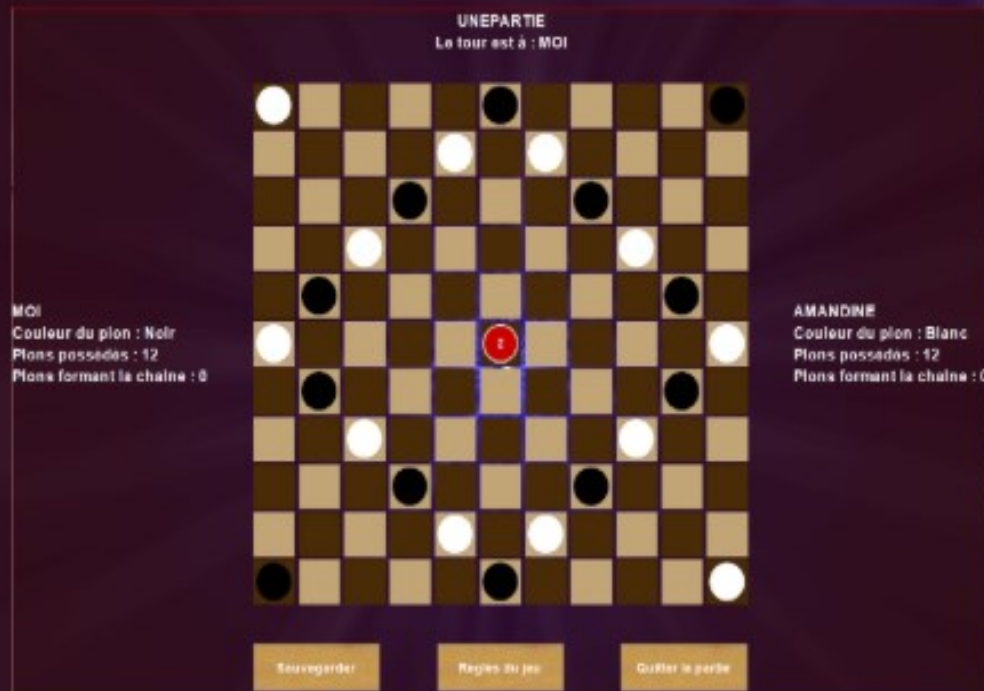
LANCER LA PARTIE

RETOUR AU MENU

B / Nouvelle partie en mode graphique

Pour jouer à une nouvelle partie de Zen l'initié, vous aurez à remplir et à choisir les paramètres souhaités.

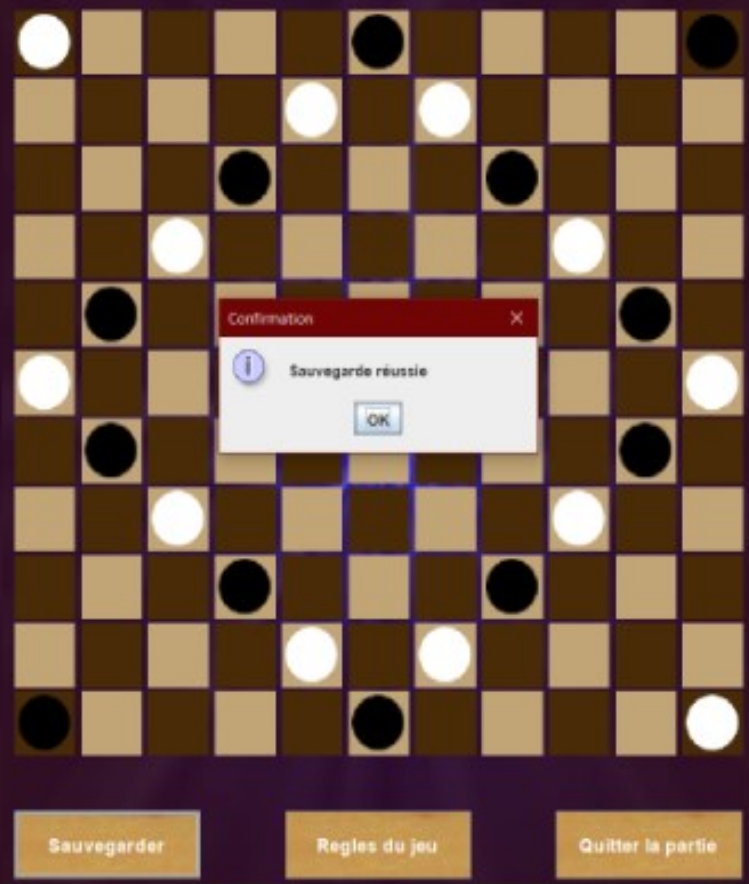
III - Version graphique



C / Grille et déplacements

En mode graphique, les sélections et les déplacements de pions se fait par un clic gauche sur les cases. Lorsque c'est à votre tour, choisissez un pion de votre couleur et cliquez dessus : la case est entourée de blanc, c'est votre case de sélection. Vous avez aussi des cases avec des bordures vertes qui sont apparut lors de votre clic : ce sont les déplacements possibles du pion que vous avez sélectionné. Lorsque une case a des bordures rouges, cela signifie tout simplement que vous pouvez éliminer un pion du joueur adverse

III - Version graphique



D / SAUVEGARDE ET RECHARGE

Comme en mode graphique, il est possible de sauvegarder une partie en cours (une petite fenêtre confirmera que la sauvegarde à été réussie ou non). A partir du menu "charger une partie", vous pouvez apercevoir le nom de la partie que vous venez d'enregistrer.

Remarques :

Dans le menu principale ou directement dans le jeu, vous pouvez accéder à un fichier PDF contenant les règles du jeu. Le programme est prévue pour ouvrir ce fichier mais il se peut que cela ne fonctionne pas sur certaines machines. Si c'est le cas, n'ayez crainte : le PDF est accessible dans le répertoire data du jeu (ZenLinitie/data/rules.pdf)

