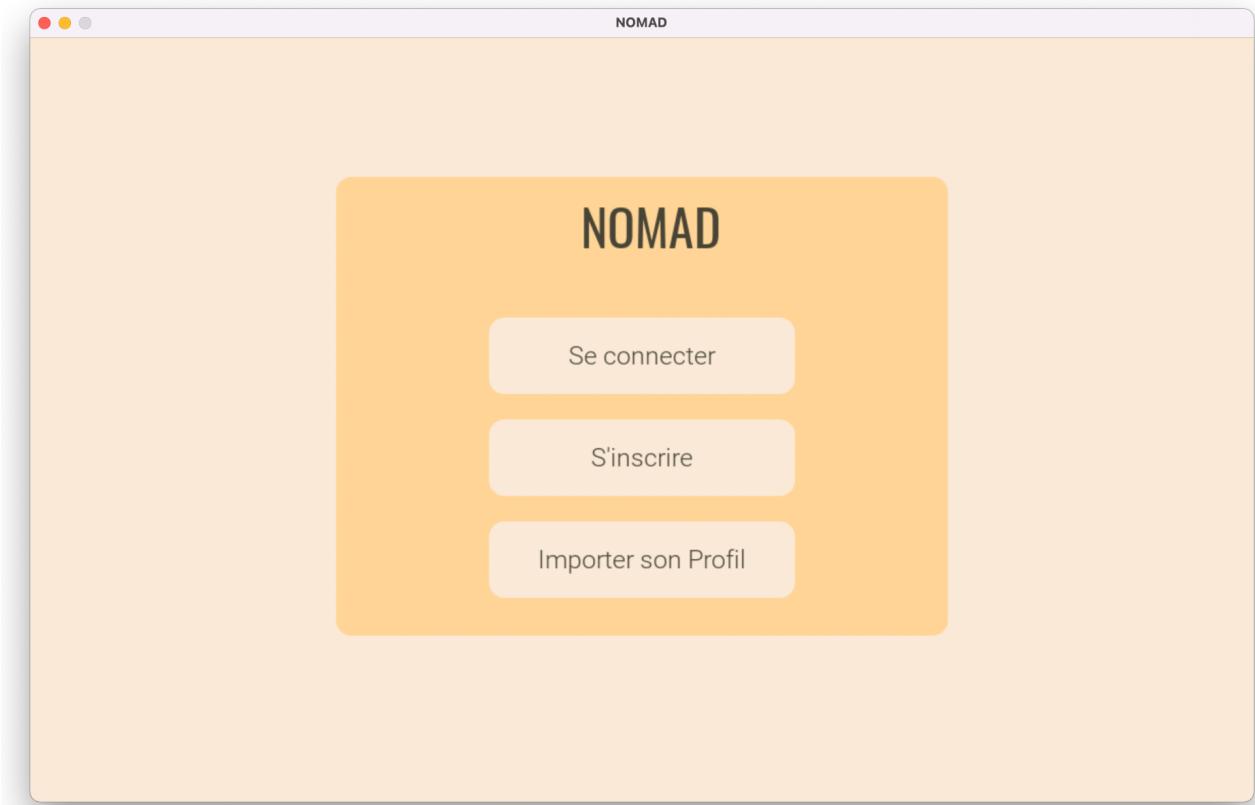


# Manuel utilisateur - Nomad

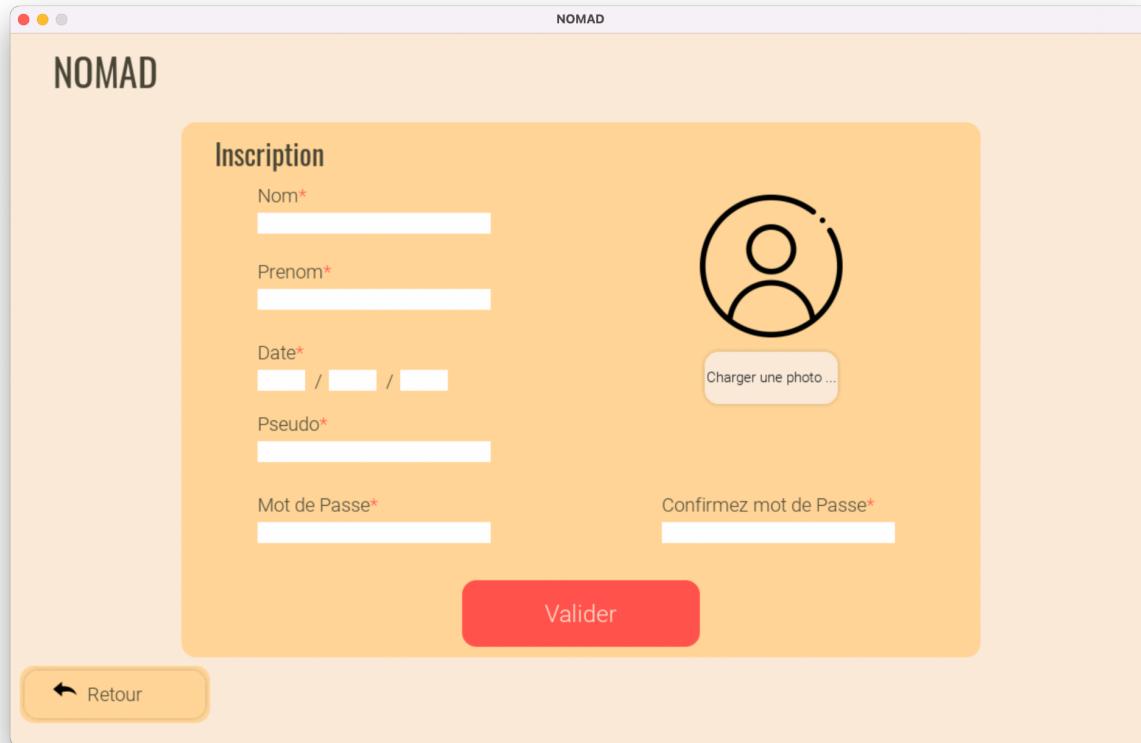


## INTRODUCTION

## RAPPEL DES RÈGLES

- Au début d'une partie, la grille de jeu est vierge.
- En commençant par le joueur rouge et à tour de rôle, les joueurs placent une tour sur le plateau. Les tours peuvent être posées sur n'importe quelle case non occupée du plateau, mais éloignées d'au moins trois cases des autres tours.
- Quand toutes les tours de la partie ont été placées (de 2 à 5), les joueurs commencent à jouer les tuiles.
- Une tuile peut être jouée sur n'importe quelle case vide du plateau.
- Une tuile peut être placée sur une case contenant une pile de tuiles (quelque soit la couleur de la pile) si le joueur possède une pile de tuiles adjacente au moins aussi grande que la pile ciblée.
- Un joueur possède une pile de tuiles si la tuile la plus haute est de sa couleur.
- Deux cases adjacentes sont des cases avec un côté commun (pas d'adjacence diagonale).
- Une tuile ne peut pas être jouée sur une Tour.
- Un joueur peut passer son tour de jeu.
- Une tour est dite connectée pour un joueur s'il y a un chemin ininterrompu de tuiles ou de piles de tuiles adjacentes de la couleur du joueur de la tour à une autre tour.
- Quand on compte les connexions, on compte le nombre de tours connectées, pas le nombre de chemins entre les tours.
- Le jeu se termine quand un joueur à connecter toutes les tours, et que l'autre joueur ne peut pas interrompre une connexion par un simple coup.
- Le jeu se termine quand toutes les tuiles ont été jouées. Le joueur avec le plus de tours connectées à gagner.
- Le jeu se termine quand les deux joueurs passent successivement leurs tours de jeu. Le joueur avec le plus de tours connectées à gagner.

# CRÉER SON PROFIL

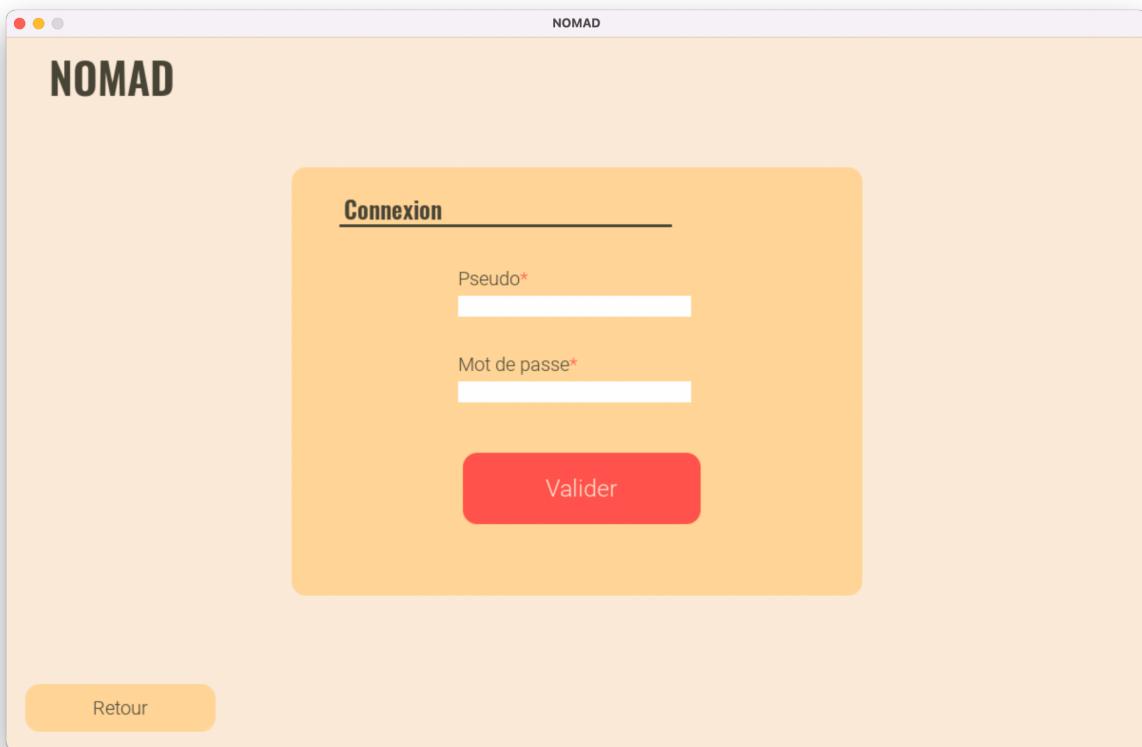


Lors de la première utilisation de l'application de jeu, il est nécessaire de se créer un profil. Depuis la page de lancement, on clique donc sur "S'inscrire", nous amenant à l'écran ci-dessus.

Un certain nombre d'informations sont nécessaires afin de créer ce profil. On y retrouve le nom, prénom, date de naissance, pseudo ou encore mot de passe. Vous avez aussi la possibilité d'ajouter une photo de profil, mais elle est optionnelle.

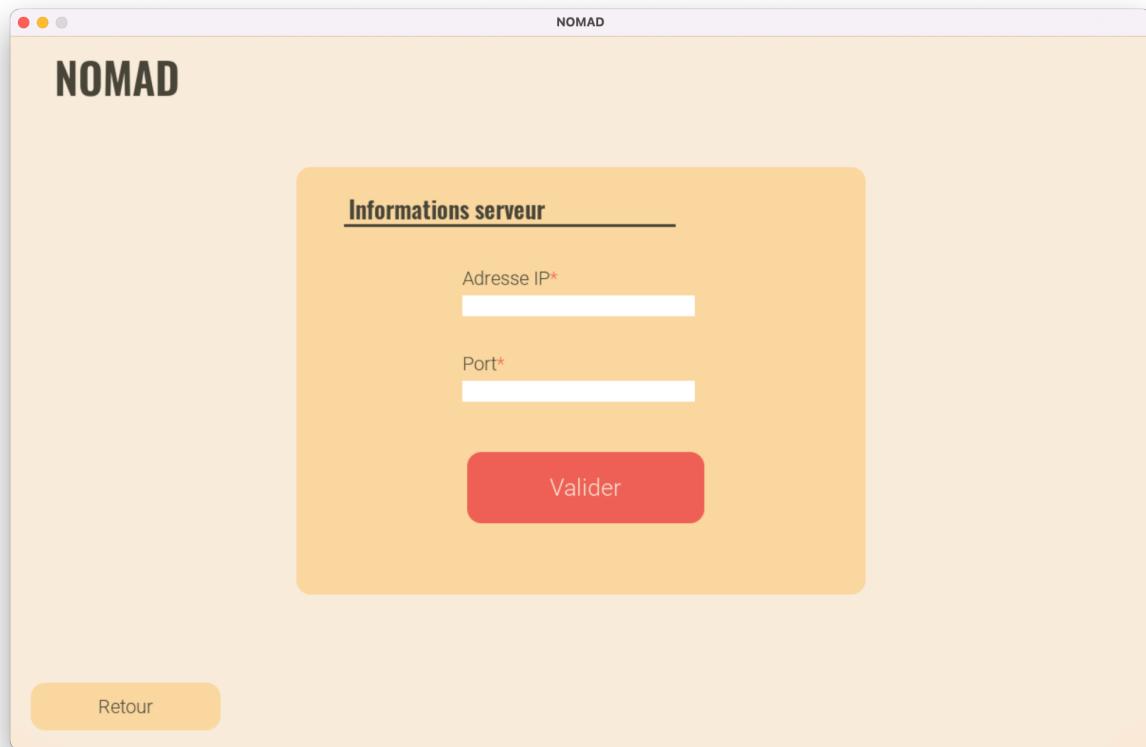
Une fois toutes les informations renseignées, il suffit de valider la création du profil, nous amenant à l'écran de connexion au serveur (voir la section suivante).

## CONNEXION AU SERVEUR



Dans le cas où vous avez déjà eu l'occasion de jouer au jeu et d'avoir créé votre profil, vous avez la possibilité de vous y connecter en cliquant sur le bouton "Se connecter" sur la page de démarrage.

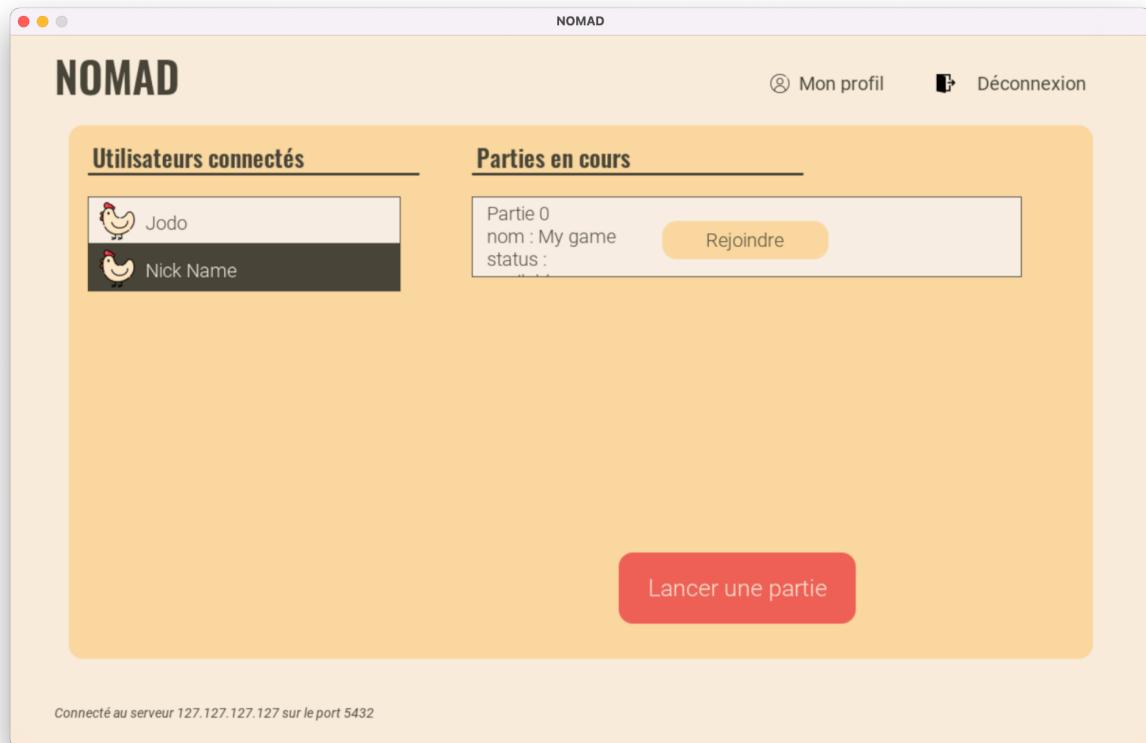
Pour vous connecter, vous aurez besoin de votre pseudo et votre mot de passe. Une fois les identifiants renseignés, vous pouvez valider grâce au bouton prévu à cet effet. Dans le cas où les identifiants sont incorrects, un message d'erreur vous le fera savoir.



Après avoir validé la connexion à votre profil, les informations serveurs telles que l'adresse IP et le port vous seront demandés afin de compléter la connexion et ainsi rejoindre les autres joueurs présents sur le serveur choisi.

A l'issue de cet écran, vous serez connecté (en cas de succès) au serveur et envoyé vers la page d'accueil de jeu.

# PAGE D'ACCUEIL



Une fois connecté, vous atterrissez sur la page d'accueil. Il s'agit du noyau de l'application ! A partir de cet écran, vous pouvez consulter la liste des joueurs connectés, la liste des parties en cours ou encore lancer une partie à l'aide du bouton juste en dessous. Lorsque vous avez fini de jouer ou si vous désirez changer de profil, vous pouvez vous déconnecter avec le bouton prévu à cet effet dans le coin supérieur gauche de la fenêtre.

## Rejoindre une partie

Afin de rejoindre une partie, il suffit de choisir une partie dans la liste présente sur la page d'accueil et de cliquer sur le bouton "Rejoindre", bouton présent sur chaque partie listée.

## Créer une partie

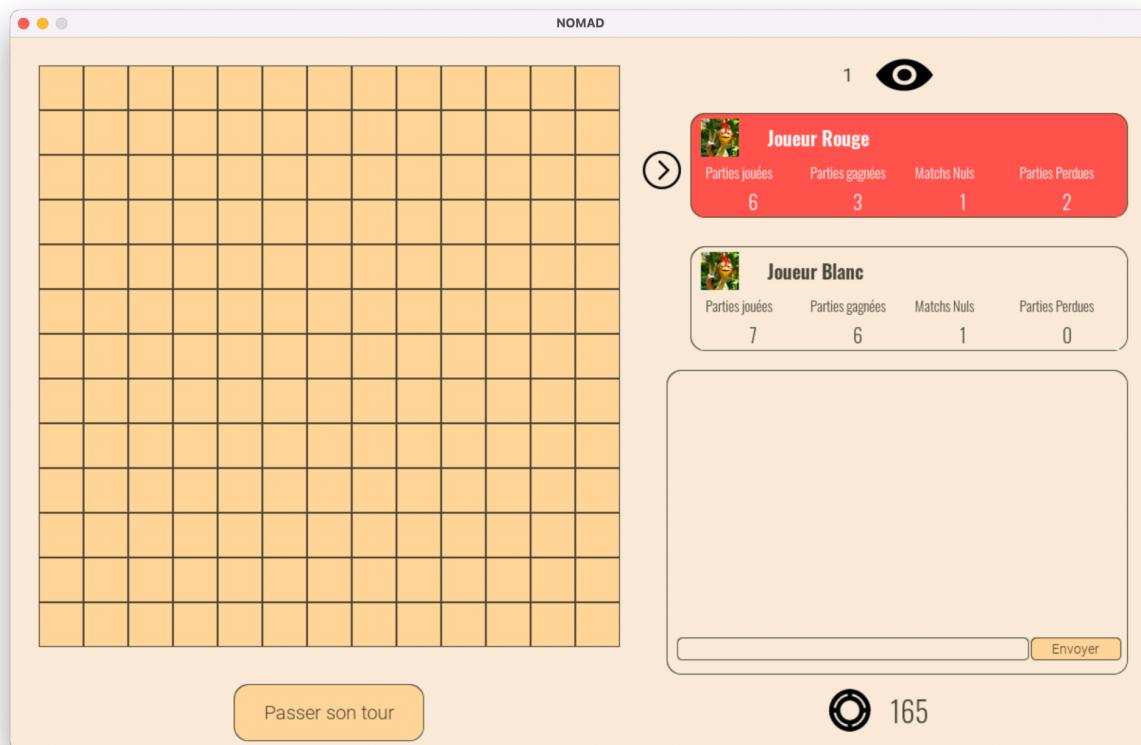


Créer une nouvelle partie est simple ! Après avoir cliquer sur le bouton "Lancer une partie" sous la liste des parties en cours, une fenêtre popup s'affiche. Il reste à nommer votre partie ainsi qu'à paramétrer le nombre de tours à placer et la couleur que vous souhaitez jouer.



Une nouvelle popup s'affiche alors, vous mettant dans l'attente d'un autre joueur pour démarrer la partie. Dès lors qu'un nouveau joueur vous rejoint, la partie commence.

# PAGE DE JEU



Lorsque vous lancez une partie, une fois votre adversaire connecté, vous arrivez sur cette page. Cette planche est celle du jeu. Voici ses composantes majeures.

## La grille

La majorité de votre écran est occupée par la grille de jeu. Cette grille est composée de treize cases en largeur et hauteur. Ces cases sont cliquables afin de pouvoir poser une tour ou une tuile.

## Le bouton “Passer son tour”

Durant votre partie, vous pouvez passer votre tour. Le bouton situé en dessous de la grille vous le permet. Attention, si vous décidez de passer votre tour et votre adversaire aussi successivement, alors la partie est terminée.

## **Les spectateurs**

Durant votre partie, des spectateurs peuvent vous observer. Ils sont libres de venir et de partir. L'œil en haut à droite vous permet de savoir quel est le nombre de spectateurs actuel sur la partie. Actuellement, la fonctionnalité n'est pas implémentée. Le nombre restera donc fixé à un.

## **Les joueurs**

Vous pouvez voir qu'il y a deux blocs similaires présentant ainsi les deux joueurs. Le joueur qui crée la partie choisit sa couleur. Il a le choix entre rouge et blanc.

L'image du joueur rouge est affichée en haut avec son pseudo. Il y a également des statistiques telles que le nombre de parties jouées, de parties gagnées, de match nul et de parties perdues présent sur le bas de la carte.

Vous pouvez voir les statistiques du joueur blanc en dessous avec les mêmes informations.

Une flèche à gauche des blocs indique leur joueur qui doit jouer. Celle-ci change de joueur à chaque tour.

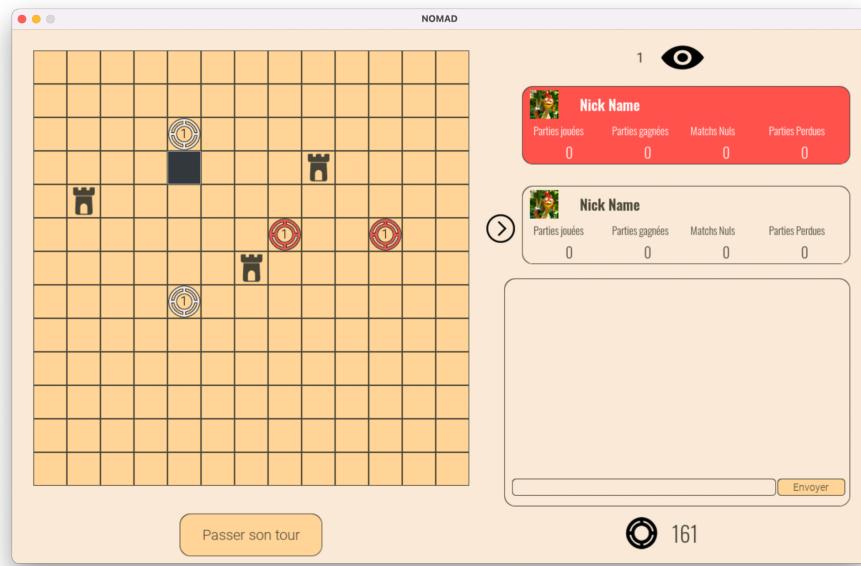
## **Le chat**

Le chat permet une communication entre les joueurs, mais également avec les spectateurs. Malheureusement cette option n'est pas encore implémentée. Vous entrez votre texte dans le champ indiqué et vous cliquez sur le bouton envoyer pour que celui-ci s'envoie.

## **Le nombre de tuiles**

En dessous du chat, vous pouvez voir une icône de tuile avec un nombre. Cela permet juste de montrer aux joueurs combien de tuiles il leur reste à jouer pour essayer de remporter la partie. Le nombre maximum de tuiles est fixé par les règles du jeu.

## Jouer un coup

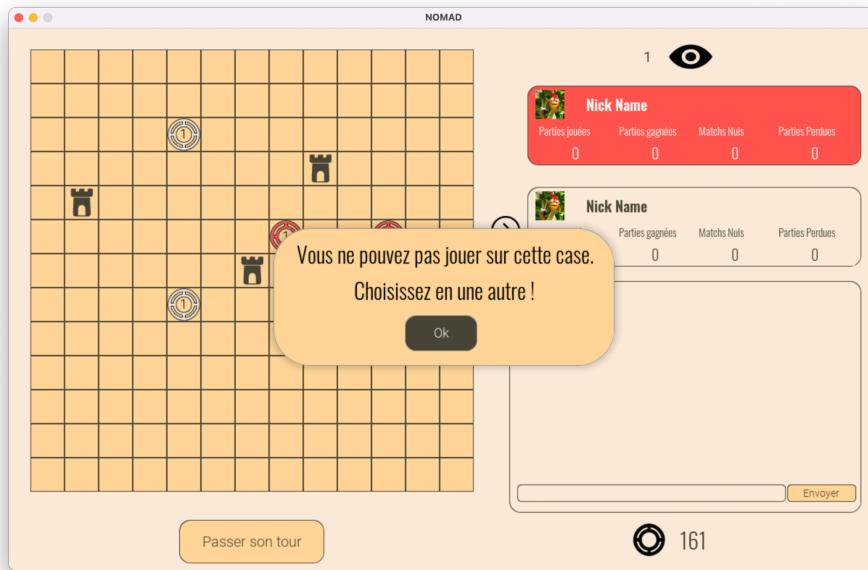


Au démarrage de la partie, la grille est vierge. À tour de rôle et en commençant par le joueur rouge, les joueurs placent entre 2 et 5 tours sur la grille. Les tours sont chacune espacées de minimum trois cases.

Ensuite, les joueurs commencent à placer les tuiles à tour de rôle. Une tuile peut être placée sur une case contenant une pile de tuiles (Quelle que soit la couleur de la pile) si le joueur possède une pile de tuiles adjacente au moins aussi grande que la pile ciblée. Un joueur possède une pile de tuiles si la tuile la plus haute est de sa couleur.

Chaque joueur à la possibilité de passer son tour en utilisant le bouton en dessous de la grille. Si les deux joueurs passent leur tour, la partie s'arrête et le joueur ayant le plus de tours connectés gagne la partie.

Lorsqu'un joueur clique sur une case pour jouer un coup, si c'est un coup impossible, une pop-up, comme vous pouvez voir sur la capture d'écran suivante, apparaît. Cette pop-up invite le joueur à poser une tuile sur une autre case.

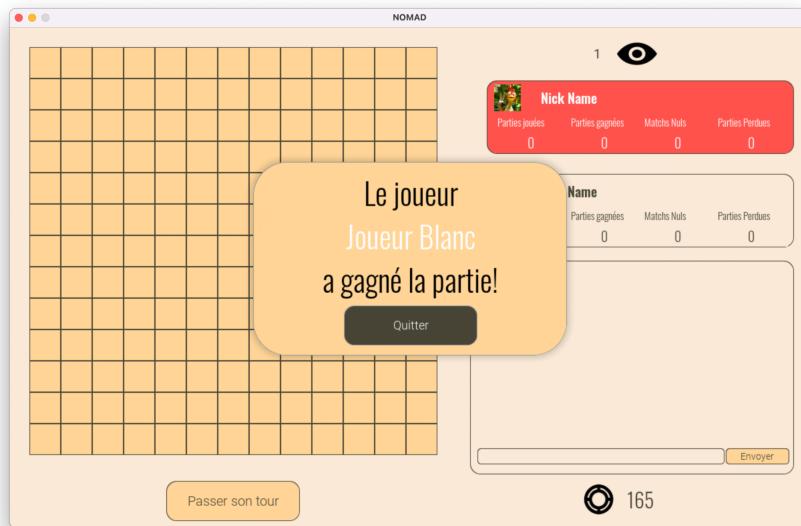


## Terminer une partie

La partie se termine lorsque :

- Un joueur connecte toutes les tours, et que l'autre joueur ne peut pas interrompre une connexion par un simple coup.
- Toutes les tuiles ont été jouées. Le joueur avec le plus de tours connectées à gagner.
- Le jeu se termine quand les deux joueurs passent successivement leurs tours de jeu. Le joueur avec le plus de tours connectées à gagner.

Une pop-up s'affiche avec le nom du gagnant comme sur la capture d'écran suivante :

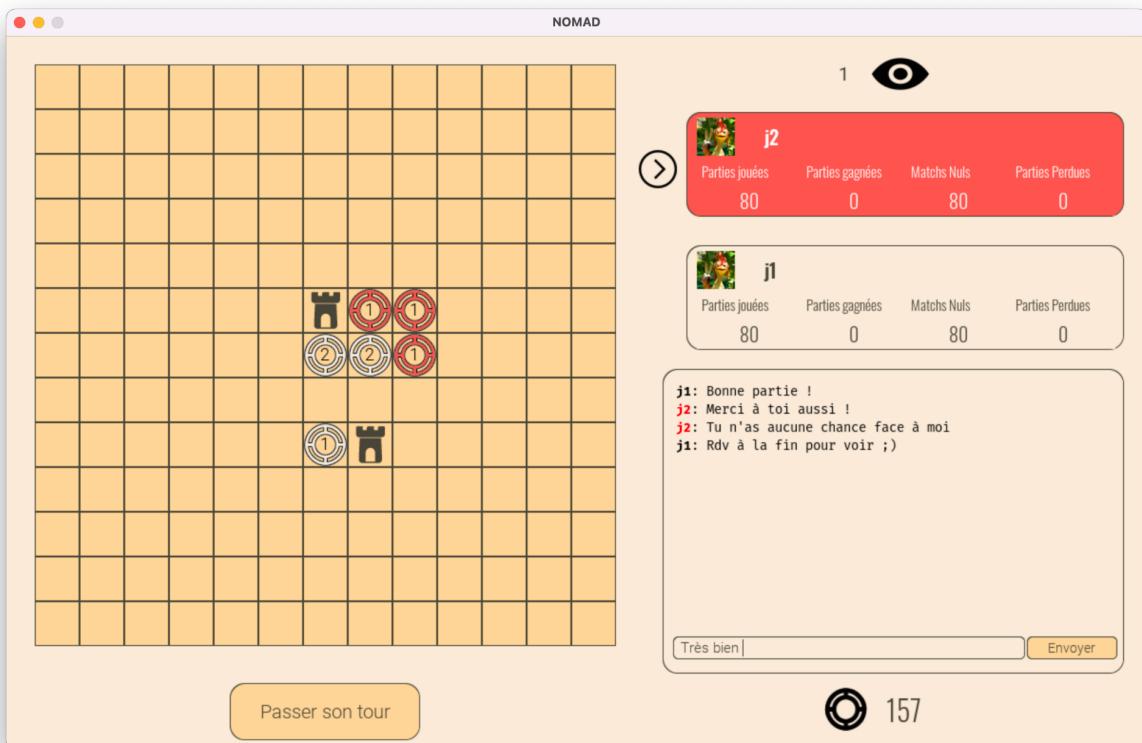


Il est également possible qu'une partie se termine sur une égalité entre les deux joueurs. Si c'est le cas, une pop-up s'affiche indiquant l'égalité.



À l'issue de la partie, les statistiques des joueurs sont mises à jour.

## Envoyer un message



Un joueur peut décider d'envoyer un message grâce au chat positionné à droite de la fenêtre de jeu. La couleur des messages est liée à la couleur des joueurs. Rouge pour le joueur rouge et noir pour le joueur blanc. Lorsqu'il y a une quantité suffisante de message dans le chat, il est possible de scroller pour retrouver les anciens messages.