

Notice d'utilisation **du jeu Rush Hour**

Commandes de jeu

Lancer un partie

L'utilisateur doit rentrer la commande "demarrer." dans la console Prolog.

Choix du niveau

L'utilisateur peut choisir la difficulté du niveau en faisant coulisser le slider sur menu principal.

Déplacer un véhicule

Pour déplacer un véhicule, l'utilisateur doit cliquer sur la voiture. S'il clique sur l'avant de la voiture, la voiture avance. S'il clique sur l'arrière de la voiture, la voiture recule.

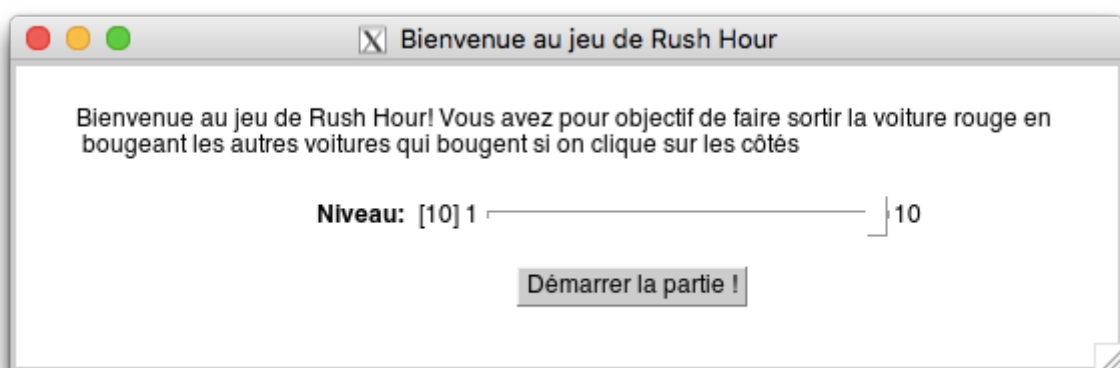
Vous retrouverez sur la page suivante un extrait d'une session de jeu afin de vous familiariser à notre interface de jeu

Extrait d'une session de jeu

Le joueur commence sa session de jeu en exécutant le fichier "Duhau-Marmon_Jollois_Mancier_affichage.pl" puis en lançant la commande "demarrer."

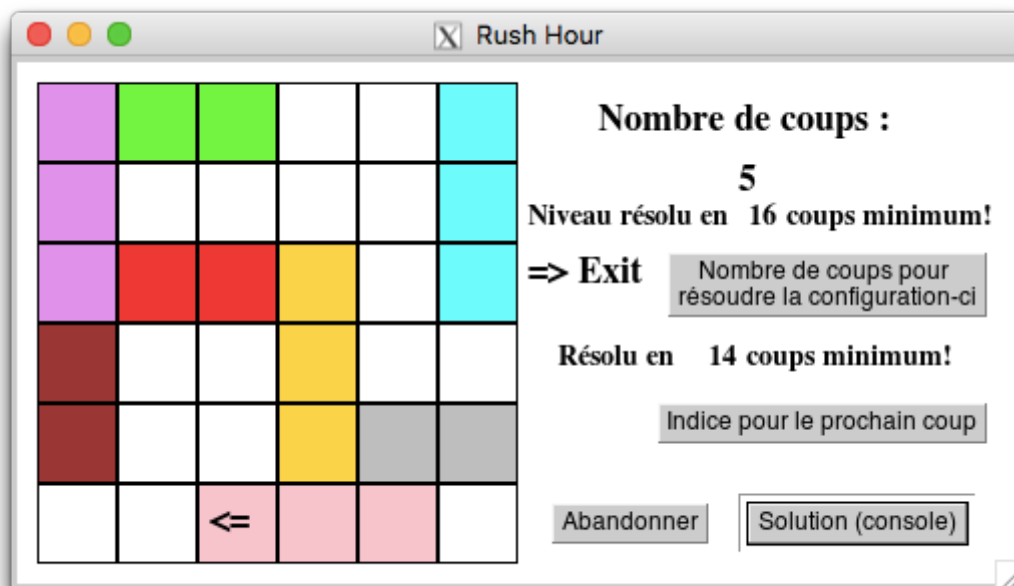
```
?- demarrer.  
true.
```

S'affiche ensuite le menu principal où l'on explique le fonctionnement de l'interface à l'utilisateur et ce dernier peut choisir entre plusieurs niveaux de difficulté de jeu à travers un slider

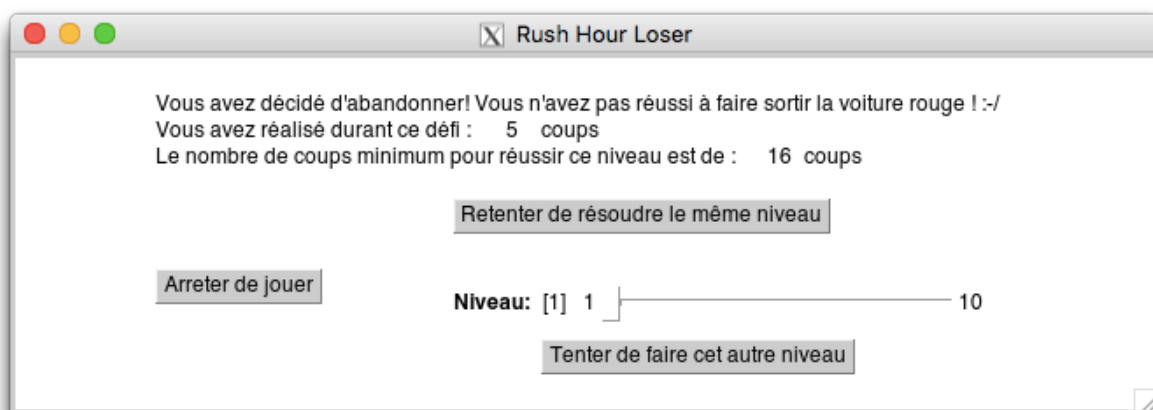


Le joueur peut alors jouer sa partie de Rush Hour normalement à travers la fenêtre qui s'affiche ci-après, où l'on retrouve la grille de jeu avec les différentes voitures, le nombre de coups réalisés et le nombre de coups minimum pour résoudre le niveau, on retrouve également plusieurs boutons disponibles au joueur :

- Un bouton informant le joueur du nombre de coups minimales pour réussir à sortir de sa configuration actuelle du jeu ;
- Un bouton donnant un indice (donné par une flèche situé à l'une des extrémités de la voiture indiquée) pour bouger l'une des voitures du jeu ;
- Un bouton permettant d'abandonner la partie menant à la fenêtre d'après ;
- Et un bouton affichant l'ensemble des coups minimums à réaliser pour gagner la partie ;



Le joueur peut également abandonner à tout moment après son premier coup, et dans ce cas, a le choix d'arrêter de jouer, de rejouer le même niveau ou de tenter de réussir un autre niveau :



Bien sûr, le but du jeu reste de gagner et réussir à faire sortir la voiture rouge ; si le joueur y arrive, une fenêtre indiquant sa réussite s'affiche alors avec le nombre de coups qu'il a réalisé et son score par rapport au nombre de coups minimums pour résoudre le niveau, accompagnés des boutons permettant d'arrêter de jouer, de retenter le même niveau ou de tenter un autre niveau :

