



Université des sciences et de la technologie Houari Boumediene
Faculté d'Informatique

Manuel Utilisateur

Jeu de Stratégie en Java

Projet POO - ISIL A G1 2025/2026

Réalisé par :

SOLTANI Mohamed Elamine

Encadré par :

Dr. ABDELLAHOUM Hamza

Version 1.0.0

Année Universitaire 2025/2026

Janvier 2026

Table des matières

1	Introduction	3
1.1	Bienvenue	3
1.2	Présentation du jeu	3
1.3	Objectif principal	3
2	Installation	3
2.1	Prérequis	3
2.2	Vérifier l'installation de Java	3
2.3	Installation du jeu	3
2.3.1	Méthode 1 : Avec un IDE	3
2.3.2	Méthode 2 : En ligne de commande	4
3	Démarrage du jeu	4
3.1	Menu principal	4
3.2	Configuration recommandée	4
4	Interface de jeu	4
4.1	Vue d'ensemble	4
4.2	Panneau de ressources	4
4.3	Panneau d'actions	5
5	Système de ressources	5
5.1	Production de ressources	5
5.2	Gestion des ressources	5
6	Bâtiments	5
6.1	Types de bâtiments	5
6.1.1	Centre de Commandement	5
6.1.2	Ferme	6
6.1.3	Mine	6
6.1.4	Scierie	6
6.1.5	Camp d'Entraînement	6
6.2	Comment construire	6
7	Unités	7
7.1	Types d'unités	7
7.1.1	Soldat	7
7.1.2	Archer	7
7.1.3	Cavalier	7
7.2	Recrutement d'unités	7
8	Système de combat	7
8.1	Déplacements	7
8.2	Attaquer	8
8.3	Calcul des dégâts	8
8.4	Stratégies de combat	8
9	Types de terrain	8

10 Déroulement d'une partie	8
10.1 Phase de début	8
10.2 Phase de développement	9
10.3 Phase militaire	9
10.4 Conditions de victoire/défaite	9
11 Conseils et astuces	9
11.1 Pour débutants	9
11.2 Stratégies avancées	10
12 Résolution de problèmes	10
12.1 Le jeu ne se lance pas	10
12.2 Problèmes d'affichage	10
12.3 Le bouton ne répond pas	10
13 Raccourcis clavier	10
14 FAQ	10
14.1 Puis-je sauvegarder ma partie ?	10
14.2 Combien de temps dure une partie ?	11
14.3 L'IA est-elle difficile ?	11
14.4 Puis-je jouer en multijoueur ?	11
15 Contact et support	11

1 Introduction

1.1 Bienvenue

Bienvenue dans le Manuel Utilisateur du Jeu de Stratégie Java ! Ce guide vous accompagnera pour comprendre, installer et maîtriser toutes les fonctionnalités du jeu.

1.2 Présentation du jeu

Le Jeu de Stratégie est un jeu au tour par tour où vous devez gérer des ressources, construire des bâtiments, recruter des unités et mener des combats stratégiques pour détruire le Centre de Commandement ennemi.

1.3 Objectif principal

Objectif de Victoire

Détruire le Centre de Commandement ennemi tout en protégeant le vôtre. Pour y parvenir, vous devez d'abord éliminer toutes les unités ennemies sur le champ de bataille.

2 Installation

2.1 Prérequis

Avant d'installer le jeu, assurez-vous d'avoir :

- **Java JDK 11 ou supérieur** installé sur votre ordinateur
- Un IDE Java (IntelliJ IDEA, Eclipse) ou un terminal
- Au moins 100 Mo d'espace disque disponible

2.2 Vérifier l'installation de Java

Ouvrez un terminal et tapez :

```
java -version
```

Si Java est installé, vous verrez la version affichée. Sinon, téléchargez Java depuis <https://www.oracle.com/java/technologies/downloads/>

2.3 Installation du jeu

2.3.1 Méthode 1 : Avec un IDE

1. Téléchargez ou clonez le projet
2. Ouvrez votre IDE (IntelliJ IDEA recommandé)
3. Importez le projet : **File > Open** et sélectionnez le dossier du projet
4. Définissez **src** comme dossier source
5. Localisez le fichier `ModernMainMenuFrame.java`
6. Cliquez droit et sélectionnez **Run** '`ModernMainMenuFrame.main()`'

2.3.2 Méthode 2 : En ligne de commande

```
# Naviguer vers le dossier src
cd chemin/vers/projet/src

# Compiler le projet
javac game/ui/ModernMainMenuFrame.java

# Lancer le jeu
java game.ui.ModernMainMenuFrame
```

3 Démarrage du jeu

3.1 Menu principal

Au lancement, vous arrivez sur le menu principal avec les options suivantes :

- **Nouvelle Partie** : Démarre une nouvelle partie
- **Options** : Configure la taille de la carte
 - Petite : 10×10 cases
 - Moyenne : 15×15 cases (recommandée)
 - Grande : 20×20 cases
- **Quitter** : Ferme le jeu

3.2 Configuration recommandée

Pour une première partie, nous recommandons :

- Taille de carte : **Moyenne (15×15)**
- Niveau de difficulté : Par défaut

4 Interface de jeu

4.1 Vue d'ensemble

L'interface est divisée en trois zones principales :

Panneau gauche (Actions) Contient tous les boutons d'actions

Centre (Carte) Affiche la carte du jeu avec les cases, unités et bâtiments

Panneau droit (Informations) Affiche vos ressources, stats et informations sélectionnées

4.2 Panneau de ressources

En haut à droite, vous voyez vos 4 ressources :

Ressource	Icône	Utilisation
Or		Construction, recrutement
Bois		Construction de bâtiments
Pierre		Construction de bâtiments
Nourriture		Recrutement et entretien des unités

TABLE 1 – Les 4 types de ressources

4.3 Panneau d’actions

Le panneau gauche contient les boutons suivants :

- **Construire** : Ouvre le menu de construction
- **Recruter Unité** : Ouvre le menu de recrutement
- **Tour Suivant** : Termine votre tour
- **Menu Principal** : Retourne au menu

5 Système de ressources

5.1 Production de ressources

Les ressources sont produites automatiquement à chaque tour par vos bâtiments :

Bâtiment	Production par tour
Centre de Commandement	+10 Or
Ferme	+15 Nourriture
Mine	+10 Pierre, +5 Or
Scierie	+12 Bois

TABLE 2 – Production des bâtiments

5.2 Gestion des ressources

Conseil Important

Gérez vos ressources avec sagesse ! Ne construisez pas tout d’un coup. Équilibrez votre production entre bâtiments économiques et militaires.

6 Bâtiments

6.1 Types de bâtiments

6.1.1 Centre de Commandement

- Coût : Gratuit (1 par joueur au départ)
- Production : +10 Or/tour

- Importance : **CRITIQUE** - Sa destruction signifie votre défaite
- PV : 500

6.1.2 Ferme

- Coût : 50 Or, 30 Bois
- Production : +15 Nourriture/tour
- Utilité : Essentielle pour recruter des unités
- PV : 150

6.1.3 Mine

- Coût : 80 Or, 40 Bois
- Production : +10 Pierre, +5 Or/tour
- Utilité : Production de Pierre pour autres bâtiments
- PV : 200

6.1.4 Scierie

- Coût : 60 Or, 20 Pierre
- Production : +12 Bois/tour
- Utilité : Production de Bois pour construction
- PV : 180

6.1.5 Camp d'Entraînement

- Coût : 100 Or, 50 Bois, 30 Pierre
- Production : Aucune
- Utilité : **Requis pour recruter des unités**
- PV : 250

6.2 Comment construire

1. Cliquez sur **Construire** dans le panneau gauche
2. Sélectionnez le type de bâtiment désiré
3. Vérifiez que vous avez suffisamment de ressources
4. Cliquez sur une case vide (herbe ou forêt) sur la carte
5. Le bâtiment est construit instantanément

Restrictions

- Vous ne pouvez construire que sur les cases **Herbe** ou **Forêt**
- Impossible de construire sur Eau, Montagne ou Désert
- Une case ne peut contenir qu'un seul bâtiment

7 Unités

7.1 Types d'unités

Unité	PV	ATK	DEF	Portée	Mvt
Soldat	100	15	10	1	3
Archer	70	20	5	3	2
Cavalier	90	18	7	1	5

TABLE 3 – Caractéristiques des unités

7.1.1 Soldat

- Coût : 50 Or, 30 Nourriture
- Rôle : Unité défensive polyvalente
- Points forts : Bonne défense, PV élevés
- Faiblesse : Portée limitée

7.1.2 Archer

- Coût : 60 Or, 20 Nourriture
- Rôle : Attaque à distance
- Points forts : Meilleure attaque, portée de 3 cases
- Faiblesse : PV faibles, défense minimale

7.1.3 Cavalier

- Coût : 80 Or, 40 Nourriture
- Rôle : Unité mobile
- Points forts : Mouvement rapide (5 cases)
- Faiblesse : Coût élevé, défense moyenne

7.2 Recrutement d'unités

1. Construisez d'abord un **Camp d'Entraînement**
2. Cliquez sur **Recruter Unité**
3. Sélectionnez le type d'unité
4. L'unité apparaît sur une case libre adjacente au camp

8 Système de combat

8.1 Déplacements

1. Cliquez sur une de vos unités

2. Ses statistiques s'affichent dans le panneau droit
3. Utilisez les flèches directionnelles pour la déplacer
4. Le nombre de cases déplaçables dépend du mouvement de l'unité

8.2 Attaquer

1. Sélectionnez votre unité
2. Déplacez-la à portée de l'ennemi
3. Cliquez sur **Attaquer** (si disponible)
4. Sélectionnez la cible (unité ou bâtiment ennemi)
5. Le combat se résout automatiquement

8.3 Calcul des dégâts

La formule de base est :

$$\text{Dégâts} = (ATK_{\text{attaquant}} - DEF_{\text{cible}}) \times \text{Modificateur aléatoire}$$

Modificateurs :

- Aléatoire : $\pm 20\%$ de variation
- Coup critique : 10% de chance, $\times 1.5$ dégâts
- Bonus de terrain : +2 DEF sur montagne
- Contre-attaque : L'unité attaquée riposte avec 50% de ses dégâts

8.4 Stratégies de combat

Conseils tactiques

- Utilisez les **Archers** en retrait pour attaquer à distance
- Placez les **Soldats** en première ligne pour absorber les dégâts
- Utilisez les **Cavaliers** pour contourner et attaquer les archers ennemis
- Exploitez les bonus de terrain (montagnes pour la défense)
- Protégez votre Centre de Commandement avec plusieurs unités

9 Types de terrain

10 Déroulement d'une partie

10.1 Phase de début

1. Vous commencez avec un Centre de Commandement
2. Ressources initiales : 100 Or, 50 Bois, 50 Pierre, 50 Nourriture
3. L'ennemi a la même configuration

Terrain	Effet	Constructible
Herbe	Aucun	Oui
Forêt	Aucun	Oui
Montagne	+2 DEF	Non
Eau	Infranchissable	Non
Désert	Aucun	Non

TABLE 4 – Effets des terrains

10.2 Phase de développement

1. Construisez des bâtiments de production (Ferme, Mine, Scierie)
2. Construisez un Camp d'Entraînement
3. Commencez à recruter des unités

10.3 Phase militaire

1. Recrutez une armée équilibrée
2. Déplacez vos unités vers le territoire ennemi
3. Engagez le combat
4. Détruisez toutes les unités ennemies
5. Attaquez le Centre de Commandement ennemi

10.4 Conditions de victoire/défaite

Victoire

Vous gagnez lorsque vous détruisez le Centre de Commandement ennemi après avoir éliminé toutes ses unités.

Défaite

Vous perdez si votre Centre de Commandement est détruit par l'ennemi.

11 Conseils et astuces

11.1 Pour débutants

1. **Économie d'abord** : Construisez 2-3 bâtiments de production avant de recruter massivement
2. **Diversifiez** : Ayez un mélange d'unités (Soldats, Archers, Cavaliers)
3. **Défendez** : Gardez toujours 2-3 unités près de votre Centre de Commandement
4. **Explorez** : Repérez la position ennemie avant d'attaquer

11.2 Stratégies avancées

- **Rush économique** : Construisez 3 Mines + 2 Scieries pour une production massive
- **Armée mobile** : Recrutez principalement des Cavaliers pour frapper vite
- **Mur d'archers** : Créez une ligne d'Archers protégée par des Soldats
- **Contrôle du terrain** : Occupez les montagnes pour les bonus défensifs

12 Résolution de problèmes

12.1 Le jeu ne se lance pas

- Vérifiez que Java est bien installé
- Vérifiez la version de Java (minimum 11)
- Recompilez tous les fichiers

12.2 Problèmes d'affichage

- Essayez de redimensionner la fenêtre
- Redémarrez le jeu
- Vérifiez la résolution de votre écran (minimum 1280×720)

12.3 Le bouton ne répond pas

- Vérifiez que c'est bien votre tour
- Assurez-vous d'avoir sélectionné une unité/case valide
- Vérifiez que vous avez les ressources nécessaires

13 Raccourcis clavier

Touche	Action
Espace	Tour suivant
B	Menu construction
U	Menu recrutement
ESC	Menu principal
Flèches	Déplacer l'unité sélectionnée

TABLE 5 – Raccourcis clavier disponibles

14 FAQ

14.1 Puis-je sauvegarder ma partie ?

Actuellement, la fonctionnalité de sauvegarde n'est pas implémentée. Les parties doivent être terminées en une session.

14.2 Combien de temps dure une partie ?

Une partie moyenne dure entre 15 et 30 minutes selon la taille de la carte et votre stratégie.

14.3 L'IA est-elle difficile ?

L'IA joue de manière basique. Elle n'a pas de stratégie avancée.

14.4 Puis-je jouer en multijoueur ?

Non, seul le mode solo contre l'IA est disponible dans cette version.

15 Contact et support

Pour toute question, suggestion ou rapport de bug :

— Email : lm-soltani@esi.dz

— GitHub : <https://github.com/soltaniamine/game>

*Merci d'avoir choisi notre jeu de stratégie !
Amusez-vous bien et que la meilleure stratégie l'emporte !*