

IPI 2

COLORFLOOD

April 24, 2017

LELIEVRE Lucas
CASTELLON Florian
SONG Ruide
GERAUD Foulques
ENSIIE

PLANNING

L'organisation du planning de notre projet a été rendue possible grâce à Trello et des deadlines précises pour chaque partie du Lot: affichage, test de composantes connexes, etc...

On s'est ensuite concertés après la fin des vacances afin de mettre en commun en direct (On utilisait git jusque là pour mettre en commun le code). On en a profité pour faire en commun les tests unitaires avec CUnit ainsi que le passage des commentaires de commentaires C à commentaires Doxygen.

Ce rapport a été la dernière étape de notre travail en commun.

UTILISATION

Bonjour et bienvenue dans l'assistant d'installation du colorflood de l'équipe SVPlease. Veuillez suivre les étapes suivantes pour installer notre jeu. Vous trouverez ensuite les règles du jeu.

I - Pour installer et lancer le jeu :

1 - ouvrez un terminal Linux 2 - dirigez-vous vers le répertoire décompressé du jeu 3 - lancez la commande `./makefile` 4 - lancez la commande `./main.c`

II - Comment jouer ?

Pour commencer, vous devez choisir la taille de la grille de jeu en entrant un entier. Ensuite, vous devez renseigner le nombre de coups que vous vous autorisez dans la partie. Commence alors la partie :

Votre terminal vous affiche une grille de lettres correspondant à des couleurs : 'B' pour 'blanc' 'V' pour 'violet' 'R' pour 'rose' 'J' pour 'jade' 'M' pour 'marron' 'G' pour 'grenat'

Votre but est de faire en sorte que cette grille ne contienne plus qu'une seule couleur. Pour cela, vous pouvez choisir une ligne et une colonne. La tâche de couleur située en haut à gauche de la grille prendra alors la couleur de la case désignée, et sera donc plus grande si une tâche de la couleur choisie lui était attenante. Une tâche désigne un ensemble de cases adjacentes par le haut, le bas, la droite et la gauche (mais pas en diagonale les unes des autres) de même couleur.

Si jamais vous ne réussissez pas à colorier entièrement et d'une seule couleur votre grille dans le nombre de coups que vous vous êtes impartis, vous avez perdu. Si au contraire il vous faut moins de coups pour colorier la grille que ce que vous vous êtes autorisé, vous avez gagné.

textbf III - quitter le jeu :

Si vous gagnez ou perdez une partie, le jeu se terminera tout seul. Si vous désirez quitter le jeu au milieu d'une partie, appuyez sur Ctrl+C

Nous espérons que notre jeu vous conviendra. Bonnes parties !