



**Projet long - Jeu de société Cluedo
Manuel utilisateur 3 - Groupe IJ01**

*Agathe Perrin, Antonin Litschgy, Mickaël Song, Maëlis Marchand,
Thierry Xu, Tom Bonetto, Antoine Dalle-Fratte*

Pour lancer le jeu, il faut lancer la méthode main de la classe **menuPrincipal.java**. Le menu principal s'affiche :



Le joueur peut activer ou désactiver la musique en cliquant sur le bouton “Musique”. Il peut quitter le jeu en cliquant sur “Quitter”.

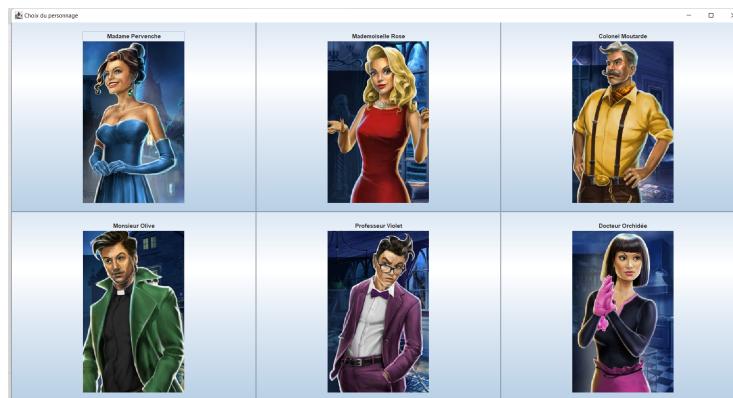
Quand le joueur clique sur “Jouer”, cette fenêtre s'affiche :



Pour lire la suite des règles du jeu, le joueur clique sur “Suite” et cette fenêtre s'affiche :



Puis il clique sur “Commencer” et doit choisir son personnage dans le menu suivant :



Après avoir cliqué sur le personnage qu'il veut, le joueur arrive sur le jeu :

Le joueur dispose d'une grille de jeu à droite pour noter ses déductions au fil de la partie. A gauche, il dispose de deux boutons “Hypothèse” et “Accusation”. Quand il clique sur l'un d'entre eux, il peut formuler une hypothèse/accusation en choisissant le personnage, l'arme puis la salle qu'il soupçonne :





Le visuel des cartes “Salle” et le plateau de jeu ne sont pas encore terminés.