

# **Manuel d'utilisation**

---

## **Boogle Master Project**

---

**MASTER STL – PC2R**

**2017-2018**

**Par:**

**William Sergeant**

**Vincent Havinh**

# Client

## Connexion au serveur de jeu

Vous pouvez lancer l'exécutable en vous plaçant dans le dossier 'client' et en tapant la commande :

```
java -jar client.jar
```

Notez que vous pouvez utiliser les options :

```
-serveur hostname  
-port portnumber
```

pour pré-remplir les champs de connexion.

Vous devez fournir dans tous les cas un pseudonyme (champ username) pour la session de jeu que vous allez rejoindre.

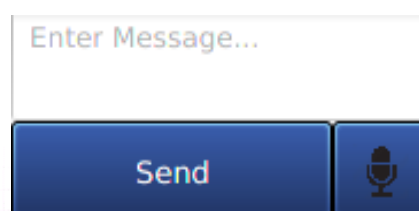
Une fois les champs remplis, cliquez sur 'connect'.

## Utilisation du client

Après l'étape de connexion, la fenêtre principale du jeu se lance.

### Le système de chat

Vous disposez d'un chat dans la partie droite de celle-ci. La zone de texte en bas permet de saisir votre message et le bouton **SEND** juste en dessous à l'envoyer (vous pouvez également appuyer sur « **Entrée** »). Un bouton avec une image de microphone est également présent mais l'implémentation ne prévoit pas encore complètement son utilisation; il est donc désactivé.

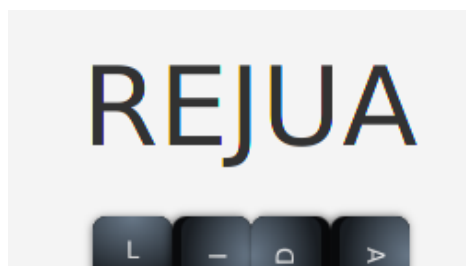


## Le plateau de jeu



Ces cases représentent le tirage des lettres pour n tour de jeu. Celles-ci sont cliquables afin de sélectionner la lettre et l'ajouter au mot courant.

Exemple :



En dessous se trouvent deux zones, l'une servant à indiquer quels sont les mots que vous avez proposé qui ont été acceptés et ceux qui ont été refusés (avec le motif).

Les motifs peuvent être :

- **invalid** position : signifiant que vous avez joué un coup interdit (i.e. cases non contiguës).
- **already submitted** : si le mot a déjà été proposé par vous ou un autre joueur pendant le tour.
- **inexistent word** : le mot proposé n'est pas présent dans le dictionnaire du serveur.

Enfin tout en bas de l'écran se trouvent trois boutons :

- **Submit word** : soumission du mot courant au serveur pour validation
- **Delete letter** : efface la dernière lettre sélectionnée
- **Reset board** : supprime complètement le mot courant

A la fin d'un tour de jeu, le plateau sera automatiquement caché et la liste des joueurs ainsi que leurs scores vous seront présentés jusqu'au début du prochain tour.

A la fin d'une session de plusieurs tours de jeu, un écran résumant les scores totaux des joueurs annoncera qui est le vainqueur.

## Serveur

### Utilisation du serveur (commande et options)

- Un fichier Makefile est fourni dans le dossier server/.  
make pour compiler  
make clean pour supprimer l'exécutable généré.
- Le serveur est lançable avec la commande `./server`.

Toutes les options précisées dans le sujet sont disponibles :

```
-port/--port/-p numport
-tours/--tours/-t N
-grilles/--grilles/-g M grille1 grille2 ...grilleM
-immediat/--immediat/-i
```

Si elles ne sont pas précisées, les paramètres par défaut sont :

```
port = 2018
nb_tours = 1
grilles = aléatoires
immediat = FALSE
```

Erratum : l'option -grilles prend en 1<sup>er</sup> argument le nombre M de grilles renseignées, et en arguments suivants ces M grilles.

Au N-ième tour, la M%N-ième grille est choisie.

Exemples :

### **./server -g 1 LIDAREJULTNEATNG -t 2 -p 2019 -i**

- pour lancer un serveur sur le port 2019, donc chaque session dure 2 tours, et qui fournira en boucle la grille l'exemple de l'énoncé, avec vérification immédiate des doublons.

### **./server -t 3**

- pour lancer un serveur de session de 3 tours, avec vérification des doublons à la fin du tour, avec grilles générées aléatoirement selon les 16 dés fournis dans l'énoncé.

### **Notes sur le serveur :**

- Le dictionnaire utilisé provient de: <http://www.pallier.org/liste-de-mots-francais.html>

Un autre fichier source peut être utilisé en modifiant dans le fichier *global.h* la macro **DICO\_FILENAME**.

Ce fichier devra néanmoins être formaté de la même manière que le dictionnaire actuel : un seul mot doit être écrit par ligne, tout en majuscules, et sans accents sur les lettres.

Pour faciliter ce formatage, il est possible d'utiliser la commande suivante :

```
./formatage.sh nomfichier  
puis affecter à la macro la  
valeur : ./nomfichier_format.txt
```

- Les temps de jeu sont :
  - 180 secondes pour un tour.
  - 10 secondes entre chaque tour.

Ces temps peuvent être changés avant compilation dans le fichier *global.h* en modifiant les définitions des macros

**TEMPS\_TOUR** et **TEMPS\_PAUSE**.

- Le nombre maximum de clients simultanés par défaut est de 3. Ce nombre peut être changé en le modifiant dans le fichier.