



ZEN L'INITIE

Manuel d'utilisateur

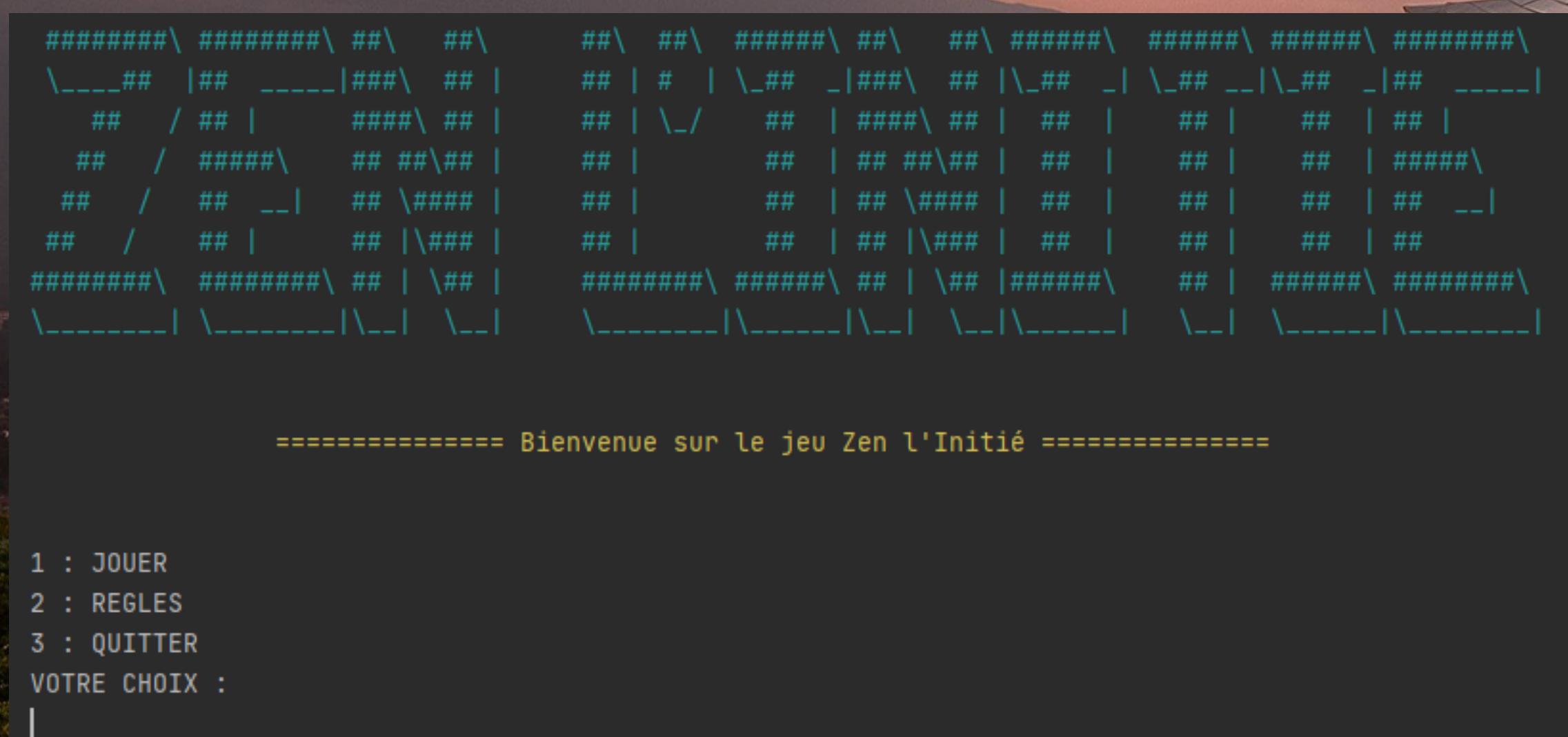
Auteur : Yanis Le Pors

Version console

A l'exécution, une petite fenêtre apparaît afin de choisir le mode de jeu :



La page de jeu apparaît alors :



1 : NOUVELLE PARTIE
2 : CHARGER
3 : RETOUR
VOTRE CHOIX :

Vous avez choisi "CHARGER"
0. Sauvegarde1.bin
1. Sauvegarde2.bin
Entrer "r" pour retour ou le numéro de partie à charger
CHARGER VOTRE PARTIE :

Lors du choix de 1) Nouvelle partie, un dernier menu avant de commencer à jouer vous demande si vous souhaitez jouer en mode 1) Humain contre Humain ou 2) Humain contre robot

Enfin, le jeu se lance suite au chargement ou au choix du mode de jeu :



```
          0   1   2   3   4   5   6   7   8   9   10
+-----+-----+-----+-----+-----+-----+-----+-----+-----+
10 |     B   .   .   .   .   N   .   .   .   .   N | 10
|-----+-----+-----+-----+-----+-----+-----+-----+-----+
9  |   .   .   .   .   B   .   B   .   .   .   .   .   9
|-----+-----+-----+-----+-----+-----+-----+-----+-----+
8  |   .   .   .   N   .   .   .   N   .   .   .   .   8
|-----+-----+-----+-----+-----+-----+-----+-----+-----+
7  |   .   .   B   .   .   .   .   .   B   .   .   .   7
|-----+-----+-----+-----+-----+-----+-----+-----+-----+
6  |   .   N   .   .   .   .   .   .   .   N   .   .   6
|-----+-----+-----+-----+-----+-----+-----+-----+-----+
5  |     B   .   .   .   Z   .   .   .   .   .   B | 5
|-----+-----+-----+-----+-----+-----+-----+-----+-----+
4  |   .   N   .   .   .   .   .   .   .   N   .   .   4
|-----+-----+-----+-----+-----+-----+-----+-----+-----+
3  |   .   .   B   .   .   .   .   .   B   .   .   .   3
|-----+-----+-----+-----+-----+-----+-----+-----+-----+
2  |   .   .   N   .   .   .   N   .   .   .   .   .   2
|-----+-----+-----+-----+-----+-----+-----+-----+-----+
1  |   .   .   .   B   .   B   .   .   .   .   .   .   1
|-----+-----+-----+-----+-----+-----+-----+-----+-----+
0  |     N   .   .   .   N   .   .   .   .   .   B | 0
|-----+-----+-----+-----+-----+-----+-----+-----+-----+
          0   1   2   3   4   5   6   7   8   9   10
```

Au tour de Yanis
Tapez "sq" pour sauvegarder et quitter
Sélectionnez votre pion :
Donnez votre coordonnées en y :
`10`
Donnez votre coordonnées en x :
`0`

Déplacement possible : 10,3 | 7,3 | 7,0 | Donnez les coordonnées vers où déplacer le pion :
Donnez votre coordonnées en y :
|

Ainsi, lors du lancement c'est à votre tour directement.

Vous devez sélectionner le pion que vous souhaitez déplacer en entrant ses coordonnées en y et x puis, les déplacement possible pour ce pion s'affiche. Vous pourrez ainsi noter de nouveau les coordonnées y et x de l'endroit où vous souhaitez le déplacer. Si vous taper "sq" cela vous permettra de sauvegarder et quitter.

Donnez votre coordonnées en y :

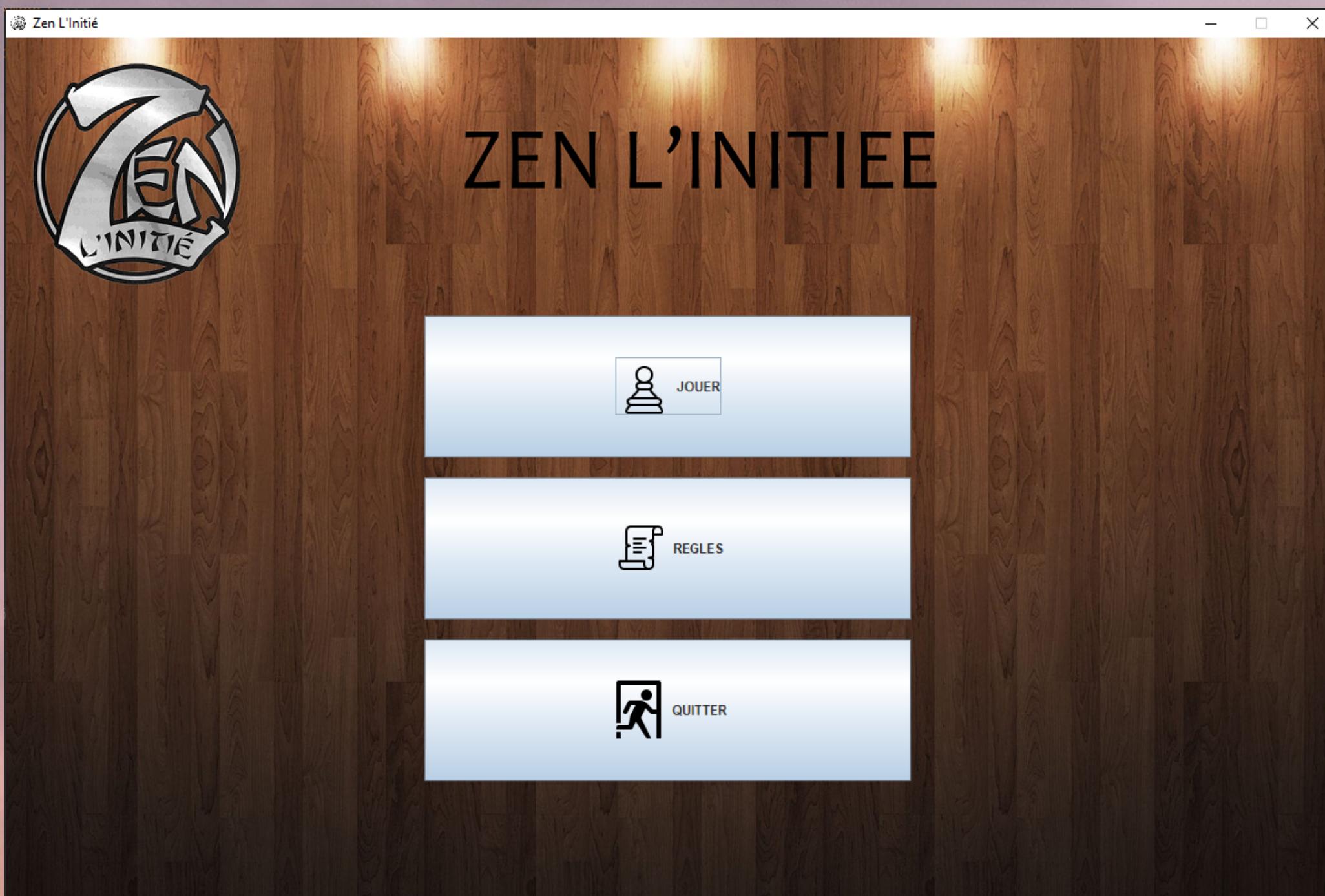
`sq`

Donnez le nom du fichier de sauvegarde :

|

Une fois "sq" noter le nom de votre sauvegarde vous est demandé.

Version Graphique



Une fois le mode graphique choisi, le menu principal apparaît. Dans celui-ci il vous suffirat de cliquer sur les bouton afin de naviguer à travers les menu.

Ainsi vous pouvez vous rendre dans le menu des "Règles", le menu "Jouer" ou quitter le jeu.

Le menu Règles:
Ce menu est très simple les règles y sont écrites en blanches, vous pourrez retourner sur le menu principal grâce au bouton "Retour"

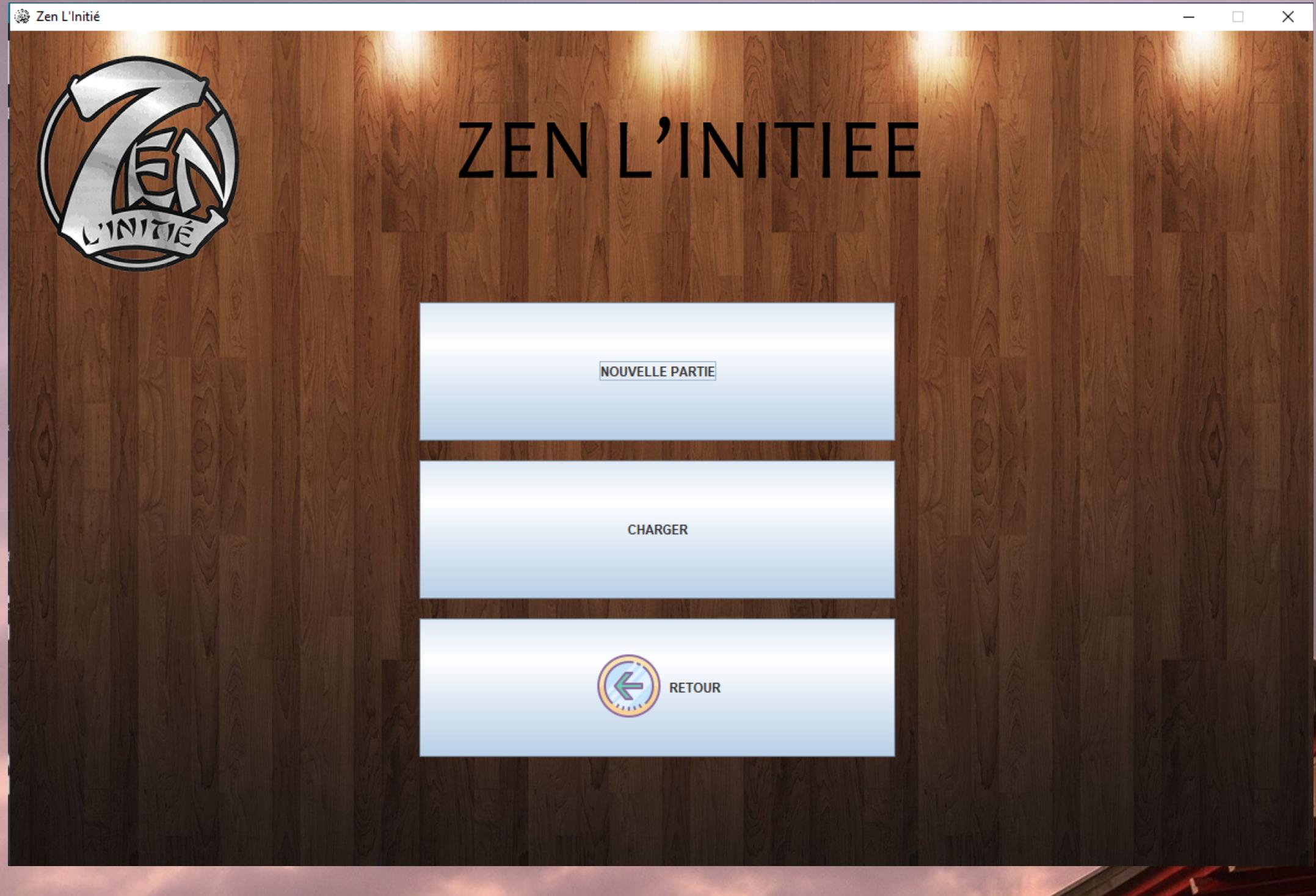


Menu Jouer :

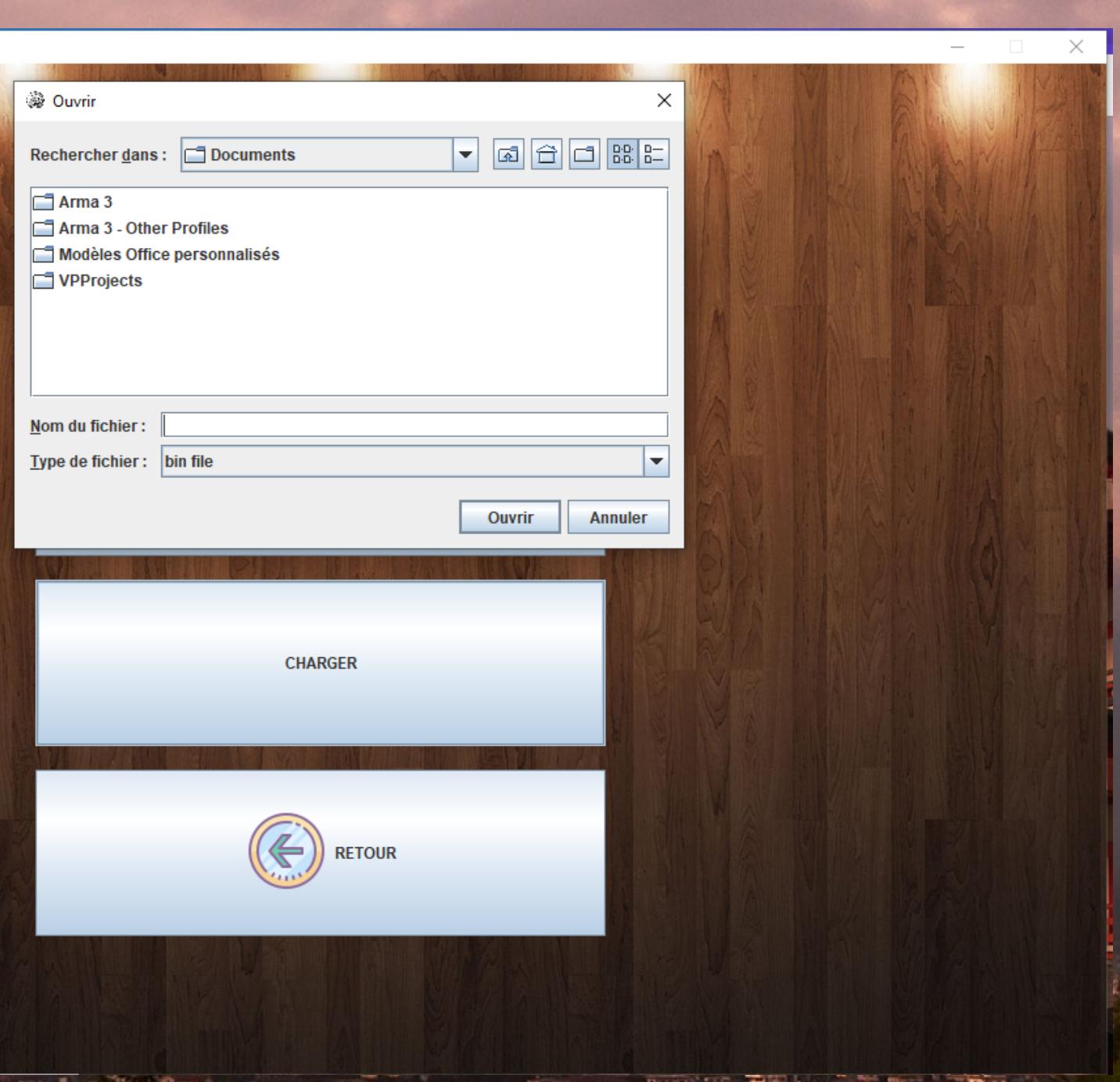
Sur ce menu

différentes actions
seront disponible :

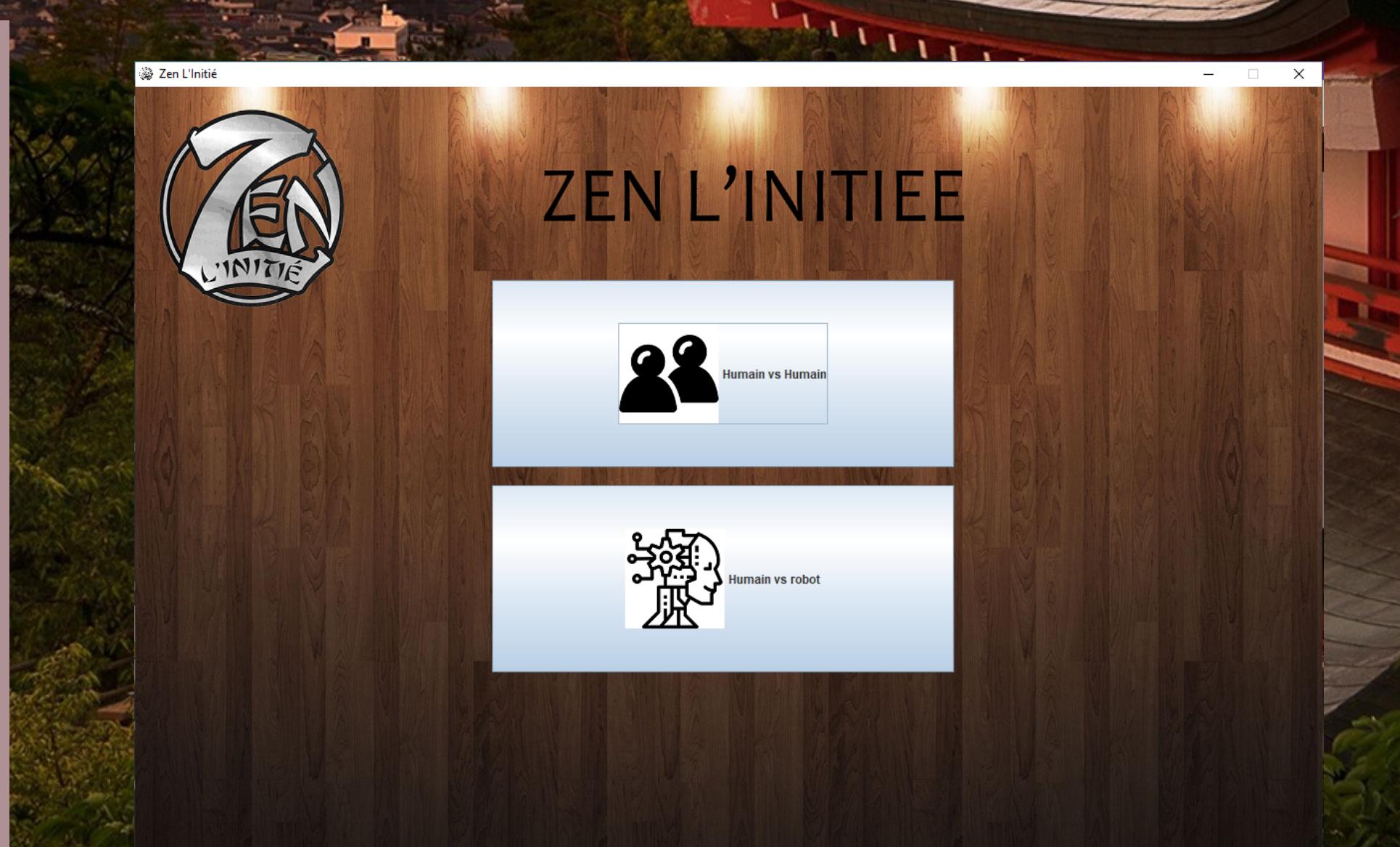
- Commencer une "nouvelle partie"
- Charger une partie
- "Retour au menu précédent"



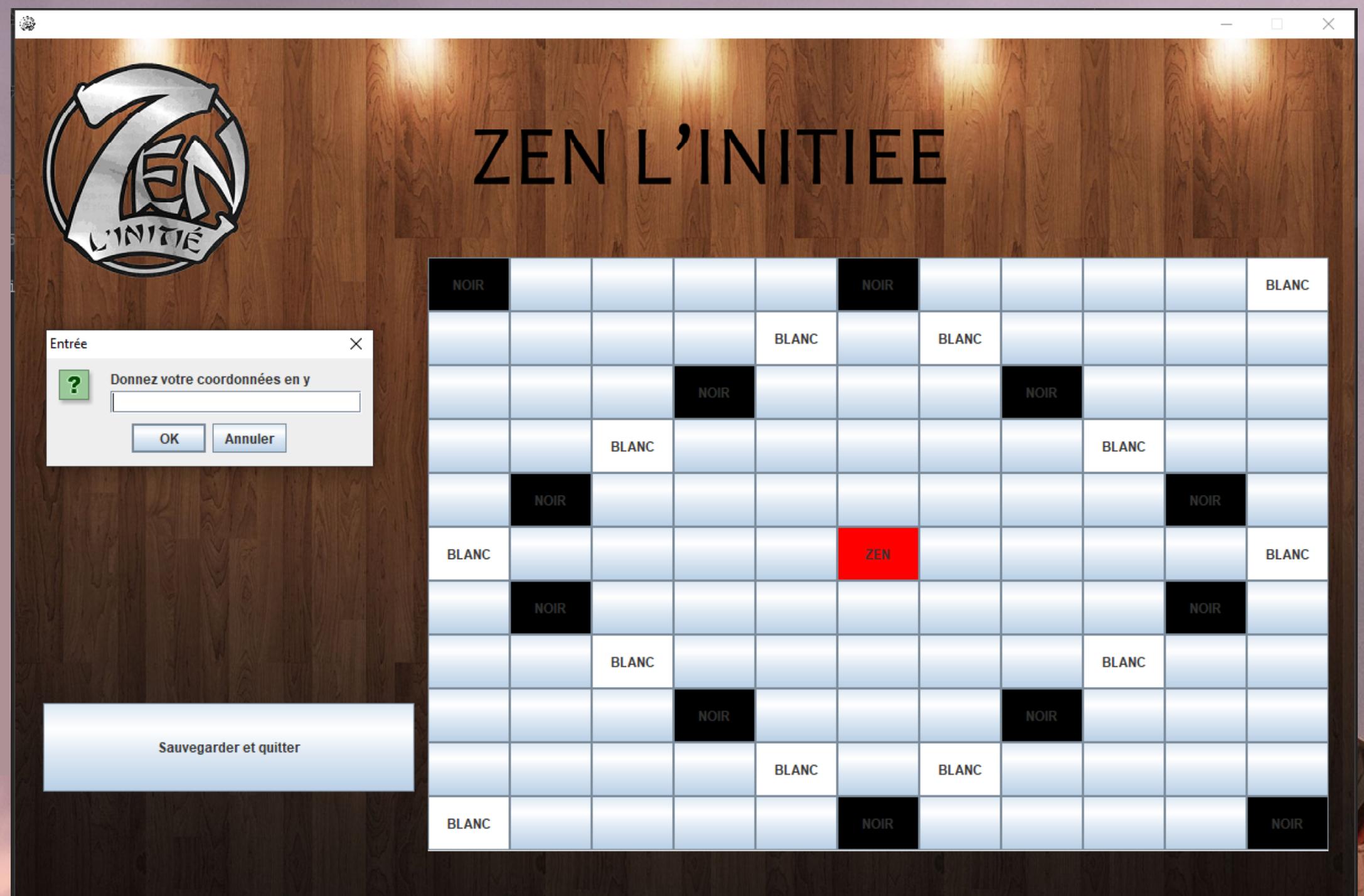
Lorsque vous cliquez sur le bouton "charger", une page plus petite page qui propose d'ouvrir un fichier apparaît. Un explorateur de fichier va alors apparaître et il suffira de sélectionner le fichier de sauvegarde voulu pour lancer une partie.



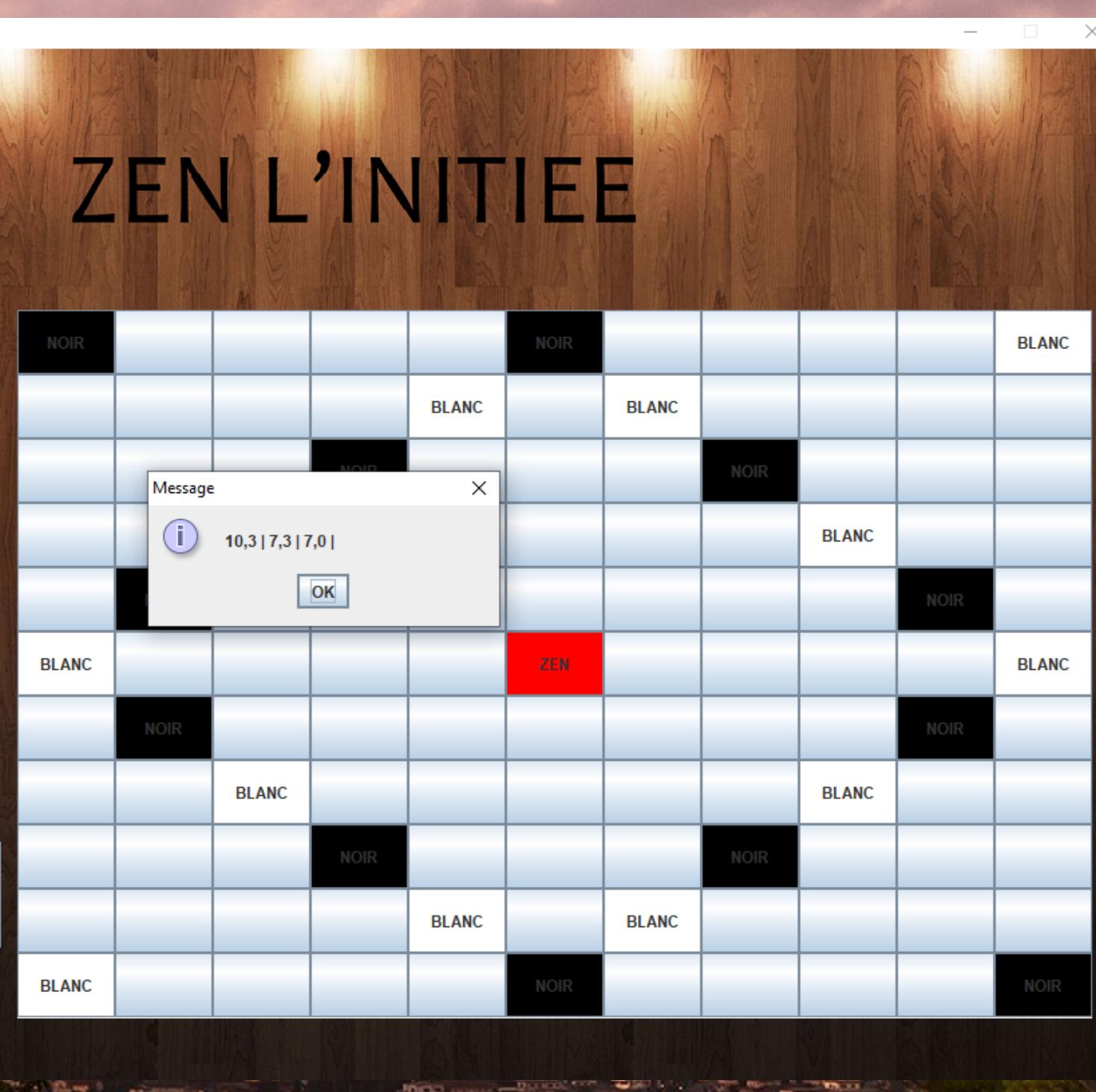
Menu choix du mode :
Une fois sur ce menu après avoir cliquez sur "Nouvelle Partie", vous pourrez choisir entre deux modes de jeux :
Humain vs Humain
Humain vs Robot
Enfin suite à ce choix la partie se lance !



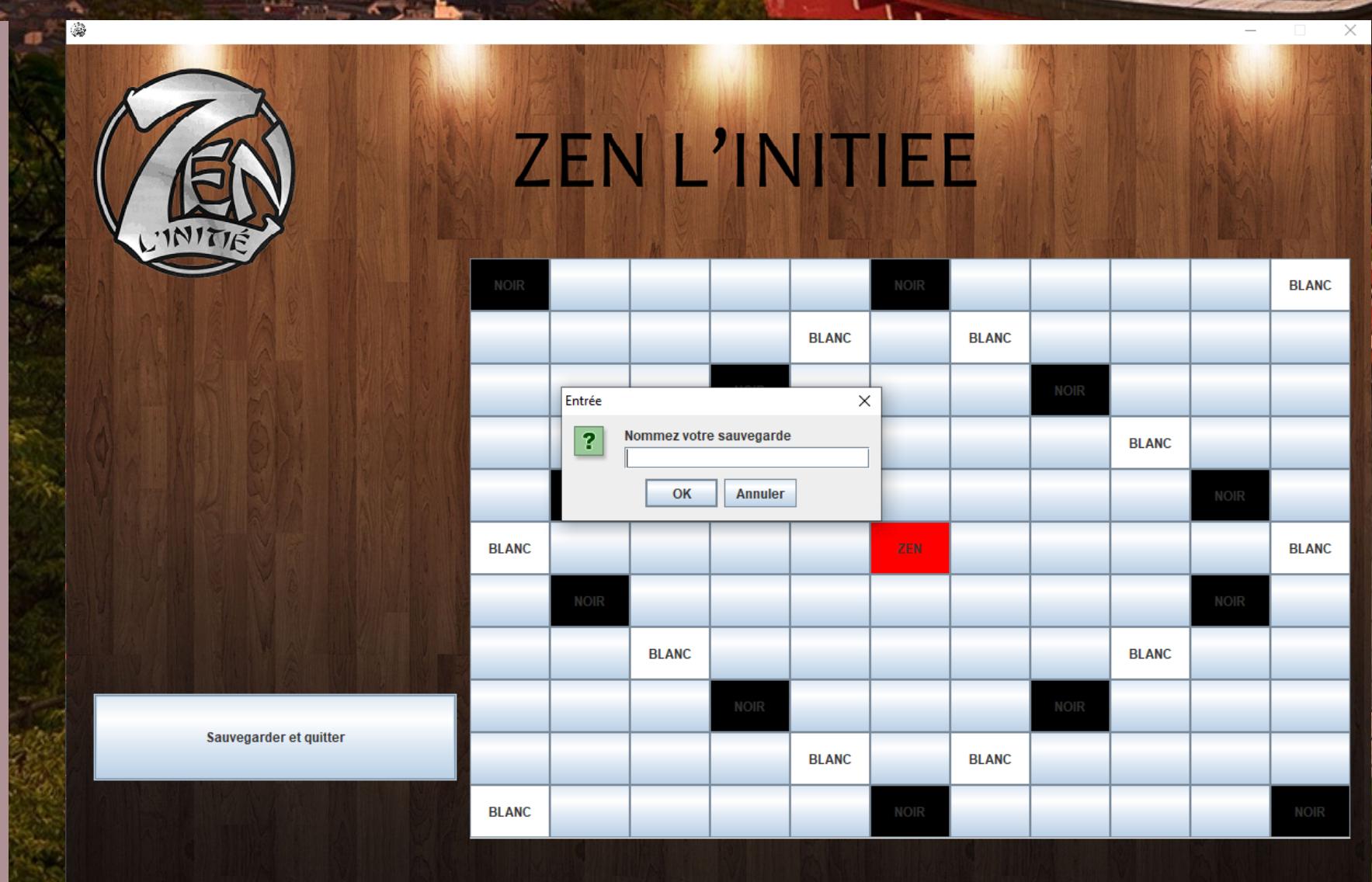
Une fois en jeu,
Le plateau de jeu est
affiché au milieu de la
fenêtre, une boite de
dialogue apparaît alors
vous devrez saisir les
coordonnées du pion à
déplacer.



Une fois le pion sélectionné une nouvelle boite dialogue affiche les coordonnées des déplacements possibles



Enfin, afin de sauvegarder et quitter il vous suffit de fermer les boites de dialogues de force avec la petite croix puis de cliquer sur le bouton "sauvegarder et quitter". Vous pourrez alors nommé votre sauvegarde.



INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES

- Une partie sauvegarder ne peut que être charger dans le mode dans lequel elle a été enregistrer.
- Une fois un pion sélectionner il n'est pas possible de revenir en arrière veillez à bien réfléchir avant chaque coup !
- Les règles sont disponible en ligne:
https://regle.jeuxsoc.fr/zen_rg.pdf

