

# Jeu de l'oie bourrée

## I. Sommaire

I.	Sommaire .....	1
II.	Règles .....	1
A.	Règles de base .....	1
B.	Actions des cases .....	2
C.	Plateau de jeu .....	1
III.	Programmation .....	3
A.	Langage .....	3
B.	Diagramme UML .....	Erreur ! Signet non défini.

## II. Règles

### A. Règles de base

- Un dé de 6
- 2 joueurs maximum
- Le premier qui arrive à la case 81 gagne

### B. Actions des cases

**Case des losers (2) :** voir **Notes de Bidault**

**Intégration (5, 38) :** vous avez le droit à un tour supplémentaire.

**Gueule de bois (6, 15, 28, 43, 53, 61) :** vous avez trop bu, passez un tour.

**Notes de Bidault (9) :** Un dé est lancé, si vous avez moins de 3, allez à la **case des losers (2)**

**Cours de Cyril/Marcuard (12, 18) :** votre prochain lancé est divisé par deux

**WEI / Voyage à l'étranger (14, 33, 42, 46) :** les voyages BDE sont mémorables après à vous de décider comment. Un dé est lancé, Si vous avez 4 ou moins, avancez. Sinon reculez de 2 case si vous avez 5 ou de 3 si vous avez 6.

**Respo GEIPI (20) :** Votre prochain lancé de dé est multiplié par 2.

**Gala (30, 60) :** Un dé est lancé. Si c'est pair avance de ton chiffre, sinon, recule.

**Partiel GEIPI (36) / Soutenance de stage (78) [STOP OBLIGATOIRE] :** vous devez avoir la moyenne pour passer soit 4 ou plus(de base voir **Aide brachais**) sinon retour à la case **redoublement (24 , 69)** précédente

**Aide brachais (27) :** baisse d'un point les point requis pour avoir **Partiel Geipi**

**Semaine de campagne (52) :** Un dé est lancé. Si vous faites 1 ou 6, vous passez votre tour, sinon avancez du double de votre dé.

**Projet 3A (56) :** Un dé est lancé. Si vous faites 6, avancez jusqu'à la case n°70. Si vous faites 1 ou 2, reculez jusqu'à la case 50, sinon rien ne se passe.

**Orga Gala (71)** Un dé est lancé. Si vous faites 3 ou +, votre prochain lancé est doublé.

**Stage (73-76) / SAE (stage à l'étranger) (63-66) :** Un dé est lancé. Si vous faites + de 5, avancez du montant de votre dé. Sinon, avancez d'une seule case.

**Remise de diplôme (81) :** Félicitations, vous avez gagné

### C. Plateau de jeu

73. Stage	74. Stage	75. Stage	76. Stage	77.	78. Soutenance Stage	79.	80.	81. Remise de diplôme
72.	71. Orga Gala	70.	69. Redoublement	68.	67.	66. SAE	65. SAE	64. SAE
55.	56. Projet 3A	57.	58.	59.	60. Gala	61. Gueule de bois	62.	63. SAE
54.	53. Gueule de bois	52. Semaine de campagne	51.	50.	49.	48.	47.	46. Voyage à l'étranger
37.	38. Intégration	39.	40.	41.	42. WEI	43. Gueule de bois	44.	45.
36. Partiel GEIPI	35.	34.	33. Voyage à l'étranger	32.	31.	30. Gala	29.	28. Gueule de bois
19.	20. Respo GEIPI	21.	22.	23.	24. Redoublement	25.	26.	27. Aide de brachais
18. Cours de Marcuard	17.	16.	15. Gueule de bois	14. WEI	13.	12. Cours de Migniot	11.	10.
1. Rentrée	2. Case des losers	3.	4.	5. Intégration	6. Gueule de bois	7.	8.	9. Notes de Bidault

### III. Programmation

#### A. Langage

Langage choisi : Java, Java Fx

Tuto: Préparer le lancement du programme

1- Télécharger IntelliJ Idea

2- L'installer

3- Télécharger le JDK JavaFX : <https://gluonhq.com/products/javafx/>

4- L'installer

5- Télécharger le dossier du projet

6- Dans IntelliJ: **File -> Open -> Choisir le dossier du projet**

7- Cliquez sur Project Structure en haut à droite (sous la X)

8- **Platform Settings -> Global Libraries -> New Global Library -> Définir le chemin du sdk et CHOISIR LE DOSSIER lib et tout sélectionner**

9- Click droit sur la lib importé et ajouté au projet.

10- Aller dans **Add Configurations** et faire + -> **Application**

11- Ajouter Jeudeloie dans **Main Class**

--module-path "Chemin vers javafx-sdk-11.0.2\lib" --add-modules=javafx.controls,javafx.fxml dans les **VM options**

#### B. Fonctionnalités

- Interface avec un plateau et la possibilité de lancer les dés
- Pouvoir jouer au jeu
- Pouvoir jouer à deux ou tout seul

#### C. Diagramme UML

