



---

# *Manuel d'utilisation*

---

**PROJET : SET EN RESEAU**

<b>Projet</b>	- Set en Réseau
<b>Emetteur du Document</b>	- GLP6
<b>Destinataire du Document</b>	- Entreprise de conception de jeux M. TICHIT Laurent
<b>Titre</b>	- Manuel d'utilisation
<b>Nom Du Fichier</b>	- Manuel_d_utilisation_1.2.sxw
<b>Version</b>	- V1.2
<b>Objectifs</b>	- Expliquer comment utiliser le logiciel
<b>Diffusion</b>	- Externe

### **Historique Des Versions**

<b>Version s</b>	<b>Dates Création</b>	<b>Date Validation</b>	<b>Auteurs</b>	<b>Description des Modifications</b>
V1.0	10/12/05		ROMANENS Florent FEDERBE Arnaud	- Création du document
V1.1	12/12/05		ROMANENS Florent DANIEL Adrien	- Amélioration de l'explication des règles
V1.2	15/12/05		ROMANENS Florent DANIEL Adrien	- Ajout de l'option de choix du temps avant aide.

## SOMMAIRE

<i>Règles du jeu</i> .....	5
<i>Description des éléments du jeu</i> .....	5
<i>Déroulement de la partie</i> .....	6
<i>Lancer une partie</i> .....	9
<i>Lancer Set en Réseau</i> .....	9
<i>Lancer le serveur</i> .....	10
<i>Se connecter au serveur</i> .....	11
<i>Pendant une partie</i> .....	12
<i>Le plateau de jeu</i> .....	12
<i>Sélectionner ou désélectionner une carte</i> .....	13
<i>Voir les meilleurs scores</i> .....	14
<i>Obtenir de l'aide</i> .....	14
<i>Voir les règles du jeu</i> .....	14
<i>Obtenir des informations à propos de</i> .....	15

<i>Quitter une partie.....</i>	<i>15</i>
<i>    Arrêter une partie en cours pour se reconnecter sur le même serveur..</i>	<i>15</i>
<i>    Arrêter une partie en cours pour se connecter sur un serveur différent.</i>	<i>16</i>
<i>    Quitter définitivement le jeu.....</i>	<i>16</i>

---

## Règles du jeu

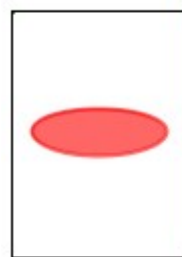
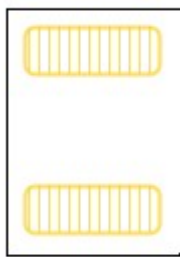
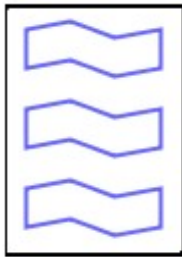
---

### Description des éléments du jeu

Le set en réseau est un jeu constitué d'une pile initiale de 81 cartes toutes différentes. Sur chaque carte se trouvent des figures. On distingue ces figures en fonction de:

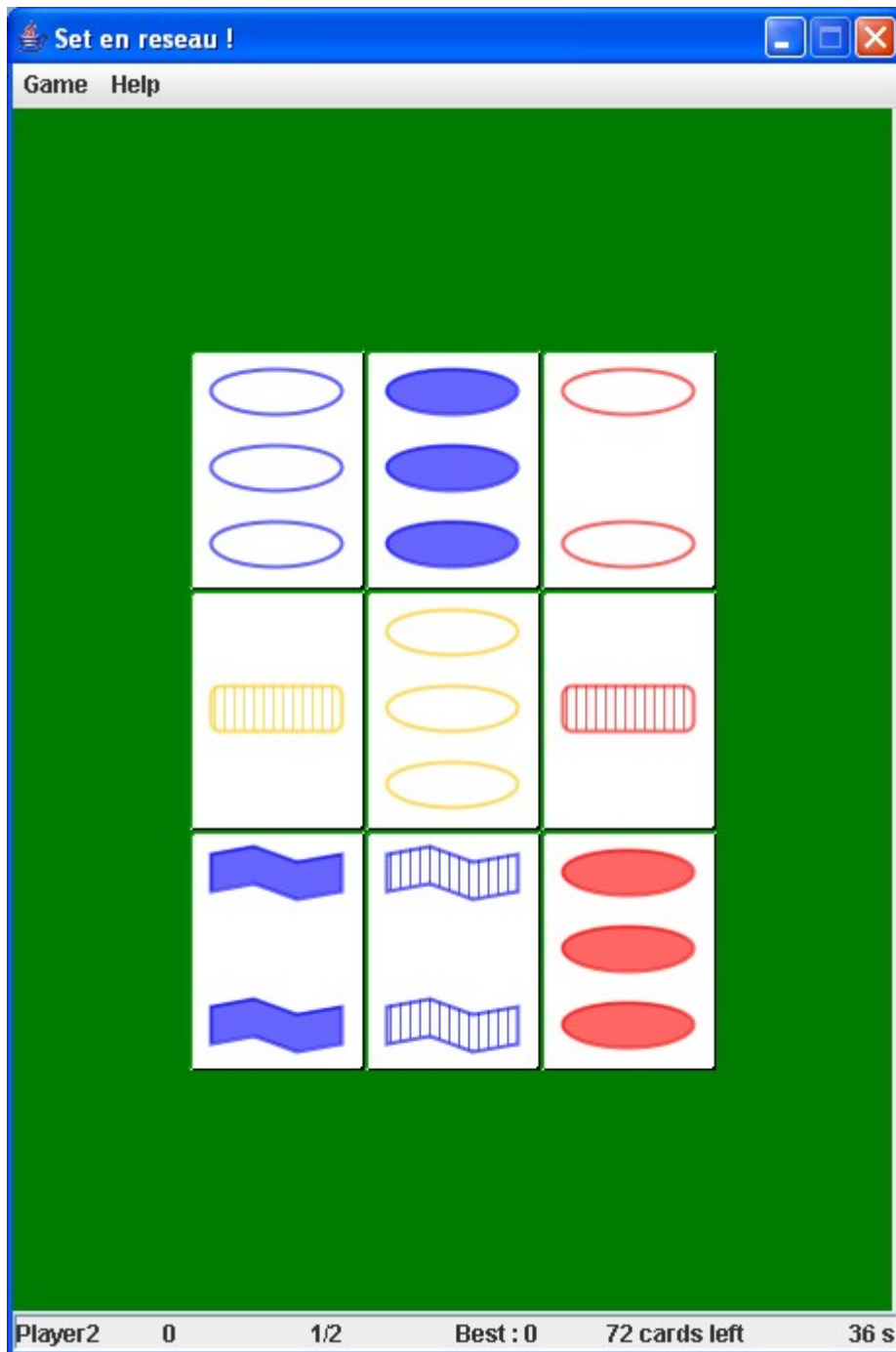
- leurs formes: ovale, rectangle ou vague
- leurs couleurs: rouge, jaune ou bleu
- leurs contenus: vide, plein ou hachuré
- leurs nombres: 1,2 ou 3.(remarque: lorsqu'une carte possède plusieurs figures ces figures sont obligatoirement les mêmes.)

Exemples:



## Déroulement de la partie

En début de partie, neuf cartes sont disposées à découvert sur le plateau de jeu:



Le but est de sélectionner un triplet de cartes "valide", et ce le plus rapidement possible.  
Si celui-ci est valide (on parle alors de SET), le score du joueur augmente d'un point, et les trois cartes sont retirées du plateau de jeu ; sinon le score du joueur diminue d'un point et les cartes restent sur le plateau.

Trois cartes forment un SET (ou triplet valide) si, pour **chaque** caractéristique parmi les quatre énoncées plus haut, on observe un des deux cas suivants :

- cette caractéristique est partagée par les trois cartes du triplet;
- cette caractéristique n'est partagée par aucune des trois cartes du triplet.

Ainsi, pour composer un SET, on doit donc toujours répondre par l'affirmative aux quatre questions suivantes :

- Le nombre de figures est-il, sur chaque carte, identique ou toujours différent ?
- La couleur est-elle, sur chaque carte, identique ou toujours différente ?
- La forme est-elle, sur chaque carte, identique ou toujours différente ?
- Le contenu est-il, sur chaque carte, identique ou toujours différent ?

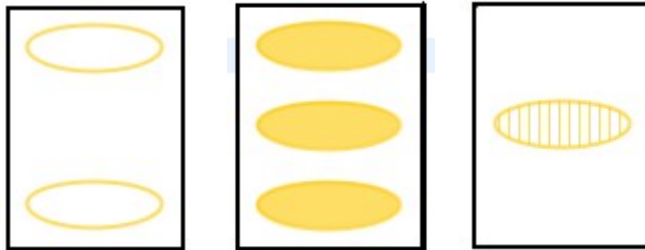
Exemples:

Le triplet suivant est un SET (il est valide).



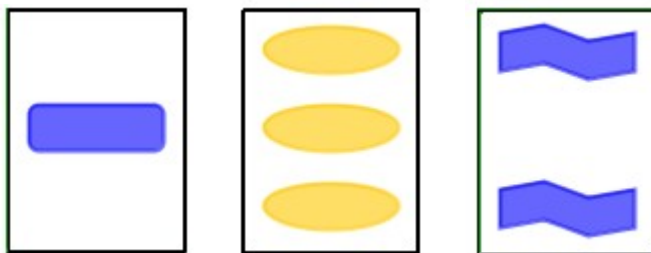
- En effet: 1) **Aucune** carte n'a le même nombre de figures  
2) **Aucune** carte n'a la même couleur.  
3) **Aucune** carte n'a de figures de la même forme.  
4) **Aucune** carte n'a de figures dont le remplissage est le même.

De même le triplet suivant est un SET:



- En effet: 1) **Aucune** carte n'a le même nombre de figures.  
 2) **Toutes** les cartes ont la même couleur.  
 3) **Toutes** les figures ont la même forme.  
 4) **Aucune** carte n'a de figures dont le remplissage est le même.

Par contre le triplet suivant n'est pas un SET:



- En effet 1) Certes **aucune** carte n'a le même nombre de figures.  
 2) et **aucune** carte n'a de figure de la même forme.  
 3) et **toutes** les figures ont des cartes dont le remplissage est le même.  
 4) **MAIS** deux cartes sont de couleurs bleu et une est de couleur jaune.  
 Donc la proposition: « La couleur des figures de chaque carte est identique ou aucune carte n'a de figure de la même couleur. » est fausse.  
 Comme **toutes** les propositions doivent être vrais, ce triplet n'est pas valide.

Si aucun SET ne figure sur le plateau de jeu, trois cartes de la pile initiale sont aléatoirement ajoutées sur le plateau de jeu.

Le jeu se termine quand la pile initiale est vide, ou lorsqu'aucun SET ne peut être formé avec les cartes qui restent à découvert, la pile étant vide.

Le gagnant est le joueur atteignant le score le plus élevé en fin de partie.



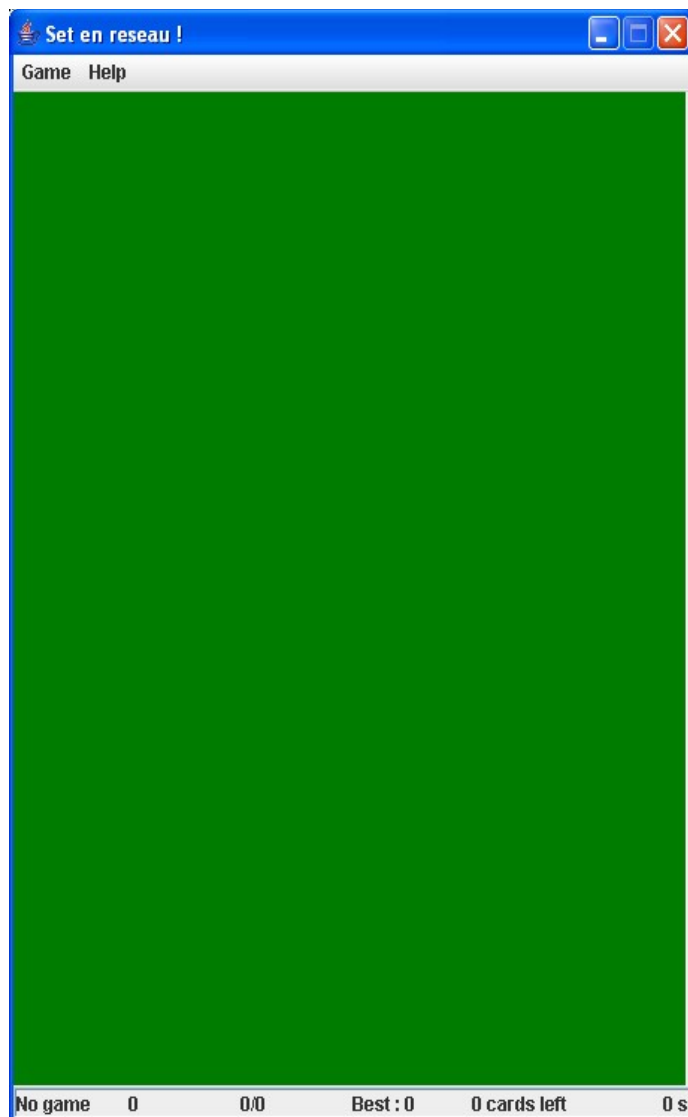
---

## ***Lancer une partie***

---

### ***1) Lancer Set en Réseau.***

Lorsque vous lancez Set en Réseau la fenêtre principale suivante apparaît:



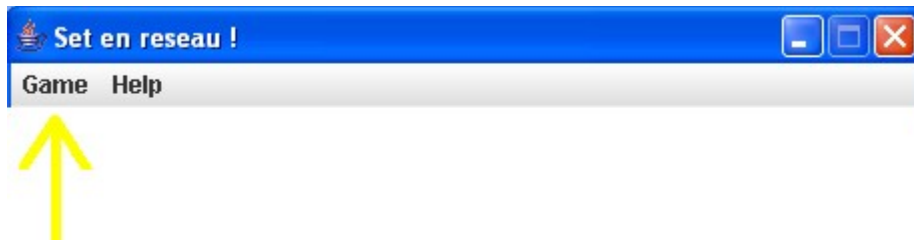
---

### ***2) Lancer le serveur***

---

Dans un premier temps les joueurs doivent déterminer qui d'entre eux sera le serveur. Une fois ceci fait, chaque joueur note l'adresse IP et le port du futur serveur.

Le joueur désigné pour être serveur clique sur « game » :



Le menu suivant apparaît :



Il clique sur « New Server ».

La fenêtre suivante apparaît :



Il détermine le port (par défaut 7777) et le nombre de joueurs (le nombre de joueurs entré doit nécessairement être égal au nombre de joueurs réel).

Le joueur a la possibilité d'être aidé : si au bout d'un temps défini dans « temps avant aide » aucun triplet valide n'a été trouvé le serveur en retire un du plateau. Pour ne pas avoir d'aide il suffit de définir ce temps à 0.

Puis il clique sur « Create ».

A ce moment là le serveur est créé et la fenêtre suivante apparaît:



Il entre son pseudo et clique sur « OK ».

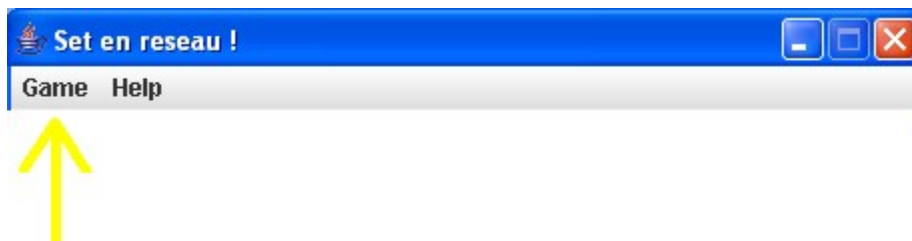
Dès lors le joueur qui est aussi serveur est connecté. Il attend alors que les autres joueurs se connectent.

### 3) Se connecter au serveur

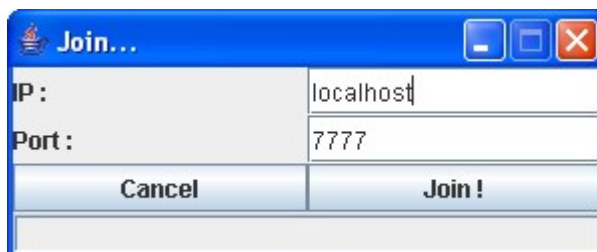
Une fois le serveur créé, les autres joueurs (qui doivent posséder son adresse IP et son port) vont se connecter.

Les opérations qui vont suivre sont à effectuer par tous les autres joueurs.

Cliquez sur « Game »:



Le menu suivant apparaît:



Entrez l'adresse IP et le port du serveur.

Une fois ces opérations effectuées cliquez sur « join ».

Si vous voulez revenir en arrière, cliquer sur « Cancel ».

Après avoir remplie les cases IP et Port, puis avoir cliqué sur « join », la fenêtre suivante apparaît:



Entrez votre pseudo et cliquez sur « OK ».

Une fois que tous les joueurs ont effectué ces opérations le jeu commence.

---

### ***Pendant une partie***

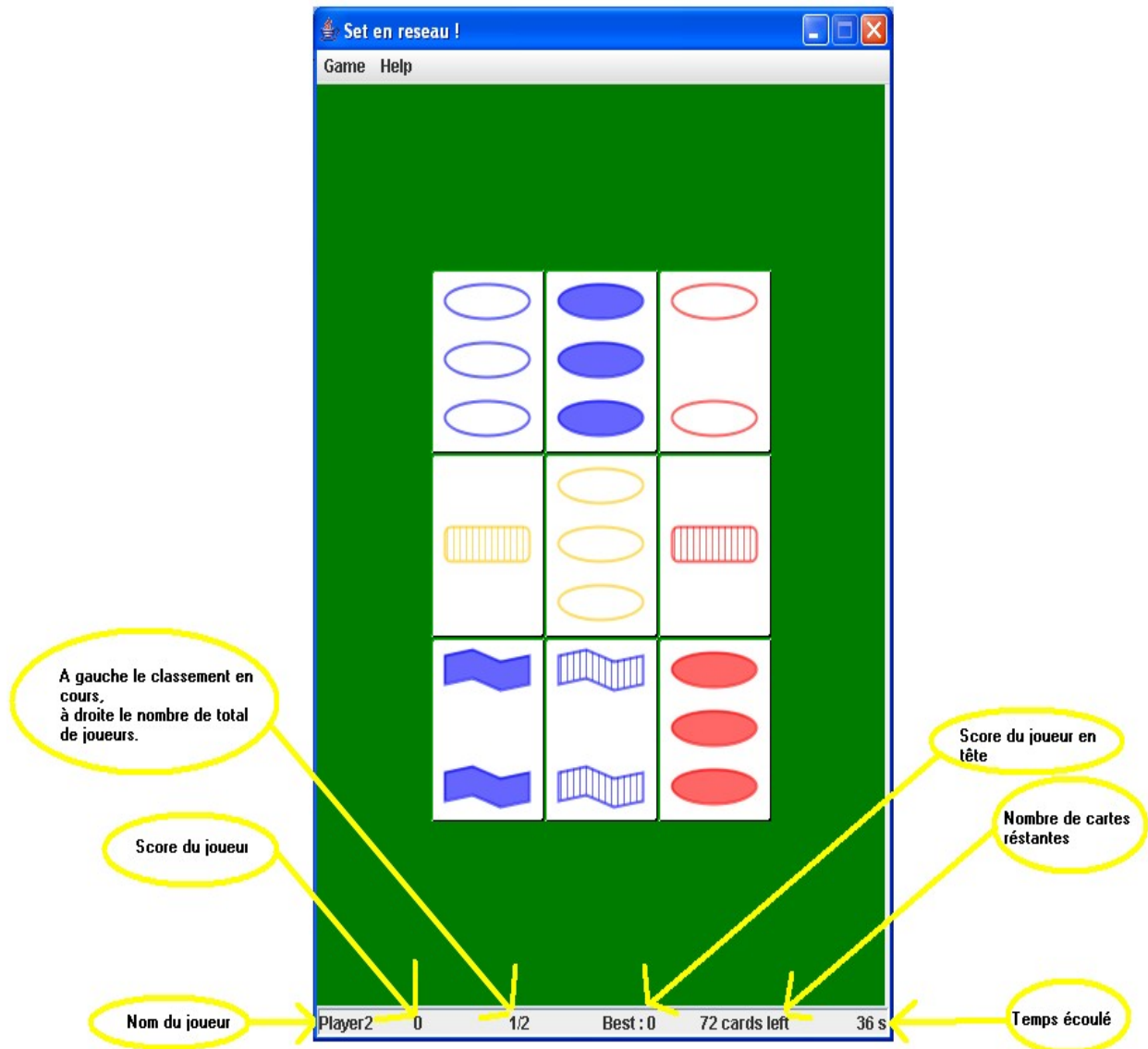
---

---

#### ***1) Le plateau de jeu***

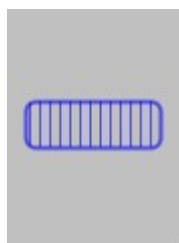
---

Une fois la partie démarrer la fenêtre principale suivante apparaît:



## 2) Sélectionner ou désélectionner une carte

Pour sélectionner une carte déplacer le curseur de la souris sur celle-ci et cliquez sur le bouton gauche de la souris. Si l'opération a réussi, la carte est grisée:



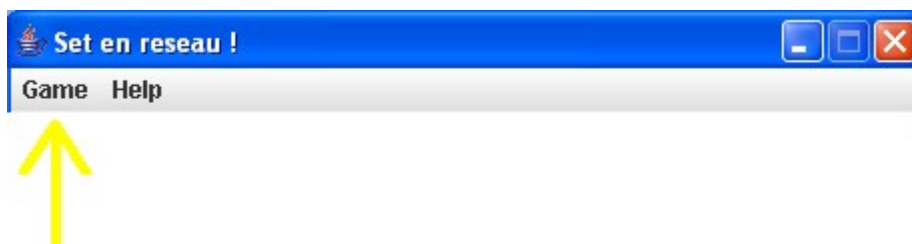
Pour désélectionner une carte, cliquez dessus avec le bouton gauche de la souris.  
Il est aussi possible de désélectionner une ou plusieurs cartes en cliquant n'importe où sur le plateau sur le bouton droit de la souris.

---

### 3) Voir les meilleurs scores

---

Pour voir les meilleurs scores, cliquez sur « Game » :



Le menu suivant apparaît :



Enfin cliquez sur « Show the highscores ».

---

### Obtenir de l'aide

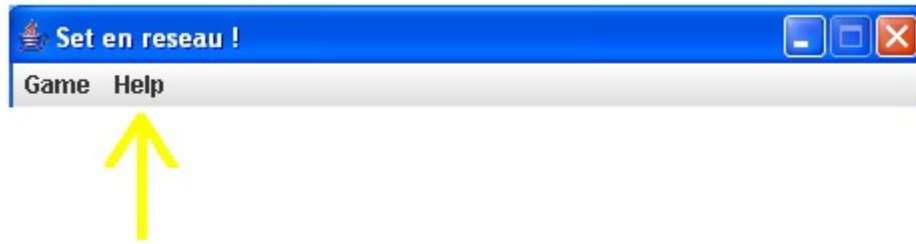
---

---

#### 1) Voir les règles du jeu

---

Vous pouvez à n'importe quel moment lire les règles du jeu. Pour cela cliquez sur « Help » :



Le menu suivant apparaît:



Cliquez sur « Show the rules ».

---

## **2) Obtenir des informations à propos de ...**

---

Cliquez sur « Help » puis sur about.

---

## **Quitter une partie**

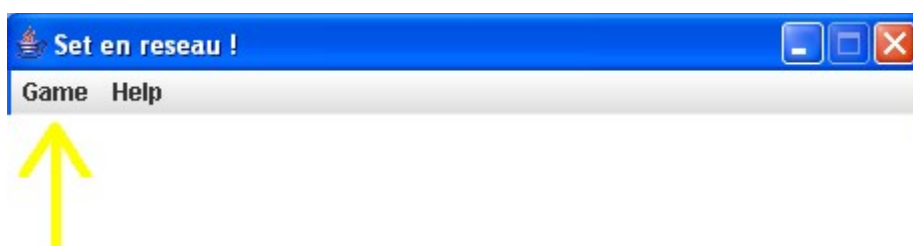
---

---

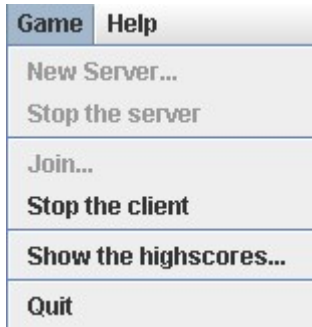
### **1) Arrêter une partie en cours pour se reconnecter sur le même serveur**

---

Si vous souhaitez arrêter la partie en cours, pour en redémarrer une sur le même serveur, cliquez sur « Game »:



Le menu suivant apparaît:



Puis cliquez sur « Stop the client ».

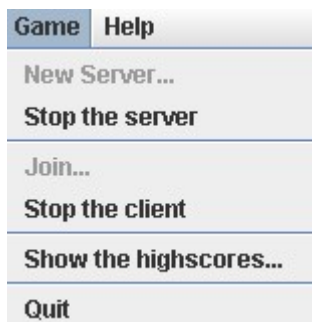
Dès lors la partie s'arrête, pour en redémarrer une, tous les joueurs doivent se reconnecter (voir 3 de « Lancer une partie »).

---

## ***2) Arrêter une partie en cours pour se connecter sur un serveur différent***

---

Si vous souhaitez arrêter la partie en cours pour en redémarrer une sur un serveur différent, alors le joueur qui héberge la partie clique sur « Game », le menu suivant apparaît:



Il clique sur « Stop the server ».

Pour relancer une partie vous devrez relancer un serveur(voir 2 de « Lancer une partie »).

---

## ***3) Quitter définitivement le jeu***

---

Cliquez sur « Game », puis sur « Quit ».