

1) Caractéristiques techniques

A) Configuration matérielle

Le jeu de puissance 4 est matériellement compatible avec tout téléphone portable disposant d'un écran couleur (de préférence) ou monochrome.

B) Configuration logicielle

Le téléphone portable doit supporter Java : via Doja ou une autre machine virtuelle Java équivalente.

2) Utilisation du jeu de puissance 4

A) Règles du jeu

Le puissance 4 est un jeu de société au tour par tour. Deux joueurs se partagent une grille de 42 cases (6 par 7), et doivent placer chacun à leur tour un jeton. Les deux joueurs disposent chacun de 21 jetons : 21 jetons jaunes et 21 jetons rouges.

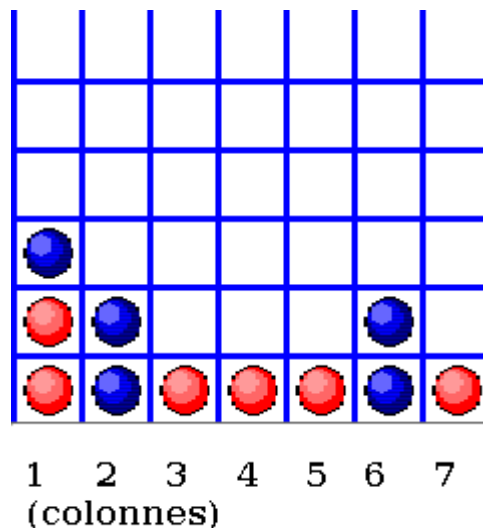
Le but est d'aligner 4 jetons consécutifs, sans interruption par un jeton de couleur adverse.

Cet alignement peut se faire dans toutes les directions : verticale, horizontale, ou même en diagonale.

Le jeu s'arrête lorsqu'un joueur a aligné 4 de ses jetons, : il gagne, ou lorsque la grille est complètement remplie : match nul.

B) Commande de jeu

Les touches numériques de 1 à 7 servent à choisir dans quelle colonne placer un jeton. Le numéro de la touche correspond au numéro de colonne où jouer : la colonne 1 est la colonne la plus à gauche, la 7 est la plus à droite de l'écran.



La touche de validation sert à lancer/arrêter le jeu. Les autres touches n'ont aucun effet sur le jeu.

C) Démarrer le jeu

Il vous suffit de sélectionner le jeu « puissance 4 », et d'appuyer sur la touche de validation.

D) Arrêter le jeu

Il est possible de quitter le jeu à tout moment en appuyant sur la touche de validation (la même qui vous sert à le lancer).

Le jeu s'arrête aussi lorsqu'un joueur gagne la partie, ou que la partie débouche sur un match nul.