

OpenChibre : manuel d'utilisation

4 septembre 2006

CE MANUEL d'utilisation est basé sur la version 0.8.8 du logiciel. Les versions ultérieures peuvent présenter des innovations et/ou des changements majeurs non couverts par ce manuel.

1 Téléchargement et installation

Les liens nécessaires au téléchargement du logiciel se trouvent sur la page d'accueil d'OpenChibre : <http://chibre.sourceforge.net/>.

Si vous travaillez dans l'environnement Microsoft Windows, vous obtiendrez ainsi un programme d'installation qu'il vous suffira d'exécuter. Une fois ceci effectué, s'il s'agit de la toute première installation, utilisez préalablement le raccourci *Install Visual C++ DLLs* qui a été créé dans le menu Démarrer. Pour jouer, utilisez le raccourci *Play Chibre !*.

Si vous travaillez avec un environnement GNU/Linux, vous pouvez télécharger et compiler les sources. Notez qu'il vous faudra préalablement installer Qt 4.

2 Utilisation basique

2.1 Jeu en solitaire

Pour jouer en solitaire, il suffit de choisir l'option *Démarrage rapide* du menu *Jeu*.

2.2 Jeu en réseau local

Sur un des ordinateurs du réseau local, démarrez un serveur privé au moyen de l'option *Start a Private Server* du menu Démarrer (en ligne de commande : `chibreserver --udp`). Ensuite, chaque joueur démarre une session de chibre sur son poste et se connecte au serveur par l'option *Jeu -> Connexion...*. Le serveur privé devrait apparaître automatiquement en première position de la liste des serveurs disponibles.

Ensuite, chaque joueur rejoint la même partie via l'option *Jeu -> Rejoindre une partie*.

S'il n'y a pas 4 joueurs humains, un des participant complètera la partie avec des joueurs automatiques au moyen de l'option *Jeu -> Compléter la partie*. Il est conseillé d'effectuer cette opération sur l'ordinateur le plus puissant.

2.3 Jeu via internet

Chaque joueur démarre une session de chibre sur son poste et se connecte à un serveur public par l'option *Jeu -> Connexion...*

Si aucun serveur public ne figure dans la liste, vous pouvez lancer le votre en utilisant le lien *Start a Public Server* du menu Démarrer (en ligne de commande : `chibreserver --public <description>`). Votre serveur public sera enregistré et transmis automatiquement à toute personne en quête d'un serveur public.

Si l'ordinateur sur laquelle le serveur public est lancé se trouve derrière un parefeu et/ou un routeur, vous devez configurer ce dernier afin de permettre l'accès au port TCP 10023.

Lorsque la connexion avec un serveur public est effectué, le jeu commence de la même manière que lors d'un jeu en réseau local.

3 Description détaillée

3.1 Serveur de chibre

Le nom de l'exécutable est `chibreserver`. Par défaut, le serveur attend les connexions sur le port TCP 10023 de toutes les interfaces réseau de la machine, mais ne publiera sa présence d'aucune manière.

Les options de ligne de commande sont les suivantes :

- `--local` Le serveur n'attend les connexions que sur l'interface *loopback* et l'application se ferme automatiquement lorsque plus personne n'est connecté. Ce mode est utilisé en interne lorsque l'option *Démarrage rapide* du client est choisie.
- `--public <description>` Le serveur attend les connexions sur toutes les interfaces réseau et s'annonce aux clients potentiels en s'inscrivant sur une liste publique. Ce mode est utile pour jouer avec des amis sur internet.
- `--udp` Le serveur attend les connexions sur toutes les interfaces réseau et s'annonce aux clients potentiels au moyen de messages UDP. Ce mode est utile pour jouer à l'intérieur d'un réseau local. Le serveur sera également accessible depuis l'extérieur du réseau local si la configuration du routeur le permet, mais ne publiera pas sa présence.

3.2 Client graphique

Le nom de l'exécutable est `humanclient`.

3.2.1 Ligne de commande

Les options de ligne de commande sont les suivantes :

- background Fonctionne en arrière plan (aucune fenêtre ne s'affichera) et se ferme automatiquement à la perte de la connexion. A utiliser de concert avec les options de connexion automatique.
- mode ia-ab Démarre un agent automatique.
- connect <serveur> Se connecte au serveur en question.
- join <id> Rejoins la partie demandée après la connexion.

3.2.2 Menus

Une fois démarré, les options sont accessible au travers des menus. Voici une description sommaire de chaque fonction.

Menu Jeu

Démarrage rapide... Lance un serveur en arrière-plan, démarre trois agents automatiques et commence la partie.

Connexion... Permet de se connecter à un serveur. Une liste propose de choisir parmi les serveurs connus (identifiés au travers de messages UDP ou grâce à la liste publique). Il est également possible de taper une adresse IP ou un nom de serveur. Le pseudo est également défini à cet instant.

Déconnexion Ferme la connexion avec le serveur et interrompt l'éventuelle partie en cours.

Rejoindre une partie... Permet de sélectionner la partie dans laquelle on souhaite jouer et de définir sa position. La liste indique qui se trouve dans quelle partie.

Quitter la partie Quitte la partie en cours et interrompt le déroulement du jeu. Si le jeu est en cours, l'action ne sera pas nécessairement immédiate.

Compléter la partie Ajoute autant d'agents automatiques que nécessaires au déroulement de la partie.

Quitter Quitte le programme.

Menu Options

Informations Affiche ou masque le panneau d'informations indiquant les scores, les annonces, etc.

Discussion Affiche ou masque le panneau de *chat*.

Afficher les cartes de l'adversaire Affiche ou masque les cartes des trois autres joueurs.

Activer les sons Active ou désactive les sons lors des annonces et des réceptions de messages.

Afficher le dernier pli Affiche ou masque les cartes jouées lors du dernier pli.

Ordre de tri des cartes Permet de choisir dans quel ordre les cartes sont triées dans la main, ou de désactiver le tri.

Type de cartes Permet de choisir l'aspect graphique des cartes utilisées.

La plupart des options sont mémorisées d'une session à l'autre.

3.2.3 Jeu

Le choix de l'atout (respectivement le chibre) se fait en appuyant sur le bouton *Choisir l'atout* au centre de la table. Il est également possible de jouer sa première carte pour définir l'atout, pour autant que l'on soit le premier à choisir.

Le jeu d'une carte se fait par glisser-déposer à l'aide du bouton gauche de la souris. Pour que la carte soit jouée, le pointeur de la souris doit être positionné sur la table brune lors du lâché de carte.

Par glisser-déposer, il est également possible de réordonner les cartes.