

# **Manuel utilisateur de KFourInLine**

**Martin Heni**

**Eugene Trounev**

**Benjamin Meyer**

**Johann Ollivier Lapeyre**

**Anton Brondz**

**Traduction française : Éric Bischoff**

**Traduction française : Stanislas Zeller**

**Relecture de la documentation française : Ludovic Grossard**



## Manuel utilisateur de KFourInLine

# Table des matières

<b>1</b>	<b>Introduction</b>	<b>5</b>
<b>2</b>	<b>Comment jouer</b>	<b>6</b>
<b>3</b>	<b>Règles du jeu, stratégies et astuces</b>	<b>7</b>
3.1	Connexions distantes . . . . .	7
<b>4</b>	<b>Vue d'ensemble de l'interface</b>	<b>8</b>
4.1	Éléments de menu . . . . .	8
<b>5</b>	<b>Configuration du jeu</b>	<b>10</b>
<b>6</b>	<b>Foire aux questions</b>	<b>11</b>
<b>7</b>	<b>Remerciements et licence</b>	<b>12</b>

## Résumé

KFourInLine est un jeu de Puissance 4 pour KDE.

# Chapitre 1

## Introduction

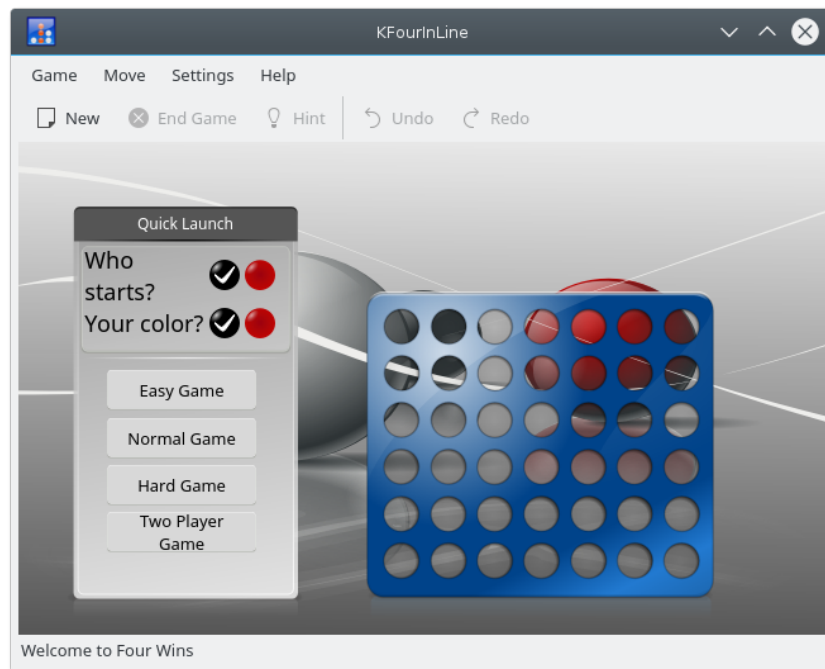
Type de jeu, stratégie, plateau

KFourInLine est un jeu de plateau pour deux joueurs utilisant le jeu Puissance 4™.

Les joueurs essaient de construire une rangée de quatre jetons en utilisant différentes stratégies. Les jetons sont placés sur le plateau. Le jeu peut aussi être joué contre l'ordinateur.

## Chapitre 2

# Comment jouer



Quand KFourInLine se charge, vous pouvez sélectionner la difficulté ou démarrer une partie à deux joueurs. Si vous le souhaitez, vous pouvez aussi choisir votre couleur et choisir laquelle débute la partie.

Chaque joueur est représenté par une couleur (par exemple jaune ou blanche pour le joueur 1 et rouge pour le joueur 2). Le but du jeu est d'avoir quatre jetons de votre couleur sur une ligne, une colonne ou une diagonale. Les joueurs placent un jeton à chaque tour. À chaque tour, le joueur peut placer un de ses jetons sur n'importe quelle des sept colonnes où chaque jeton tombera le plus bas possible vers l'emplacement libre. Le jeton tombera jusqu'à ce qu'il atteigne le bas du plateau ou un autre jeton.

Quand le premier joueur a placé son jeton, le deuxième joueur peut placer le sien. Cette action se répète jusqu'à la fin de la partie, quand un des joueurs a quatre jetons sur une ligne, une diagonale ou une colonne, ou que plus aucun placement de jetons n'est possible (plateau rempli).

Un joueur qui réussit à aligner quatre jetons sur une ligne, colonne ou diagonale gagne la partie. Si aucun coup ne peut être effectué mais qu'aucun joueur n'a gagné la partie, celle-ci est considérée comme nulle.

## Chapitre 3

# Règles du jeu, stratégies et astuces

Le plateau de jeu est divisé en plusieurs régions.

Le *plateau de jeu* est constitué d'une grille de 7 cases sur 6 qui sera remplie de jetons de bas en haut. Les cases sont coloriées dans la couleur du joueur dont c'est le tour. Au sommet de chaque rangée verticale, une flèche de couleur indique à quel endroit les derniers jetons ont été joués.

L'*affichage d'état* affiche quel joueur est contrôlé pour une entrée de périphérique. Un joueur local peut utiliser la souris ou le clavier. Un joueur distant est affiché sur le réseau. Finalement l'ordinateur peut contrôler le joueur. L'affichage de l'état affiche de plus, les noms des joueurs et le niveau de l'ordinateur. De plus, le nombre de victoires, nulles, perdues, terminées et abandonnées est noté pour les deux joueurs. Le prochain joueur à placer son jeton est indiqué par le surlignement de son nom.

La *barre d'état* en bas de l'écran affiche l'état de la partie et quel joueur est le prochain à jouer.

### 3.1 Connexions distantes

Il est possible de jouer en réseau avec un autre ordinateur. Un des ordinateurs se comportera comme serveur de jeu. C'est lui qui déterminera qui joue avec quelle couleur. Vous pouvez configurer les options de réseau dans la boîte de dialogue de réseau du menu **Configuration** → **Configuration réseau...**. Dans le menu **Jeu** → **Discussion réseau...**, vous trouverez une boîte de dialogue de discussion qui vous permet de parler avec votre ami(e).

Quand une connexion en réseau se met en place, il vous est demandé de saisir un nom d'hôte distant et un port. Le port peut en général rester inchangé, mais si vous savez ce que vous faites, remplacez-le par un autre nombre, qui devra bien entendu être le même pour les deux joueurs. Le nom d'hôte doit être le nom de l'hôte distant vers lequel vous vous connectez. Seul le client de cette connexion doit fournir un nom d'hôte. Il est recommandé que le joueur placé derrière un pare-feu choisisse d'être le client car le pare-feu pourrait ne pas autoriser de connexions entrantes.

## Chapitre 4

# Vue d'ensemble de l'interface

### 4.1 Éléments de menu

**Jeu → Nouveau (Ctrl+N)**

Démarre une nouvelle partie. Dans une partie en réseau, cette option n'est disponible que pour le serveur réseau. Le client réseau sera démarré automatiquement par le serveur.

**Jeu → Ouvrir... (Ctrl+O)**

Charge une partie enregistrée.

**Jeu → Enregistrer (Ctrl+S)**

Enregistre le jeu actuel.

**Jeu → Terminer la partie (Ctrl+Fin)**

Termine une partie en cours.

**Jeu → Discussion réseau...**

Fait apparaître un composant graphique de discussion qui vous permet d'envoyer un message au joueur distant.

**Jeu → Afficher les statistiques**

Affiche la boîte de dialogue contenant les informations à propos de toutes les statistiques du jeu qui sont les parties gagnées, perdues ou abandonnées par les deux joueurs. La boîte de dialogue permet d'effacer toutes les statistiques.

**Jeu → Quitter (Ctrl+Q)**

Quitte le programme.

**Déplacer → Annuler (Ctrl+Z)**

Annule le dernier coup. Si le joueur précédent est joué par l'ordinateur, on remonte deux coups en arrière de sorte que c'est au tour du joueur humain à nouveau.

**Déplacer → Refaire (Ctrl+Maj+Z)**

Rejoue un coup qui a été annulé. Si un des joueurs est dirigé par l'ordinateur, deux coups sont rejoués. C'est ensuite au tour du joueur de placer son jeton.

**Déplacer → Conseils (H)**

L'ordinateur calculera le meilleur coup possible et l'indiquera au moyen d'un petit cercle sur le terrain de jeu. La qualité de ce coup dépend du niveau choisi pour l'ordinateur.

**Configuration → Thème**

Choisir un thème graphique pour le jeu. Les thèmes disponibles dépendent de votre installation actuelle.



**Configuration** → **Configuration réseau...**

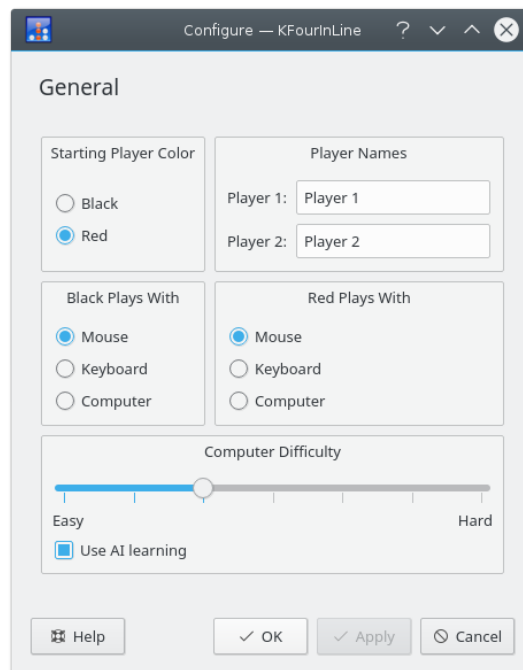
Fait apparaître une boîte de dialogue de configuration des options réseau. Vous pouvez choisir d'être client ou serveur. Si vous êtes le serveur vous pouvez choisir quelle couleur le joueur distant doit adopter. Si un jeu réseau est en cours vous pouvez également le déconnecter dans ce menu.

De plus, KFourInLine possède des éléments communs de menu KDE **Configuration** et **Aide**. Pour plus d'informations, veuillez consulter les sections [Menu de configuration](#) et [Menu d'aide](#) des fondamentaux de KDE.

## Chapitre 5

# Configuration du jeu

KFourInLine peut être configuré en utilisant la boîte de dialogue de configuration avec **Configuration** → **Configurer KFourInLine...**



**Premier joueur** : détermine quel joueur (**rouge** ou **noir**) ouvre le premier coup à la prochaine partie.

**Noms des joueurs** : modifier les noms des joueurs.

**Les noirs sont joués par** : choisissez qui est le joueur 1. Cela peut être la **souris** ou le **clavier**, c'est-à-dire un joueur local utilisant la souris ou le clavier comme périphérique d'entrée ou **ordinateur**, c'est-à-dire l'ordinateur joue pour ce joueur.

**Les rouges sont joués par** : identique à **Les noirs sont joués par** mais pour le joueur 2 (rouge).

**Niveau de l'ordinateur** : sélectionner le niveau de l'ordinateur.

**Utiliser l'apprentissage de l'IA** : l'ordinateur peut apprendre de ses erreurs réalisées pendant la partie.

## Chapitre 6

# Foire aux questions

1. *Je veux modifier la façon dont le jeu s'affiche. Est-ce possible ?*  
Vous pouvez modifier la couleur des jetons en ouvrant **Configuration** et en choisissant **Thème**.
2. *Puis-je utiliser le clavier pour jouer à ce jeu ?*  
Vous ne pouvez pas utiliser le clavier pour contrôler les pièces.
3. *Je ne sais plus qui est en tête. Puis-je le retrouver ?*  
Oui, vous pouvez voir les statistiques en ouvrant le menu **Jeu** et en choisissant **Afficher les statistiques**.

## Chapitre 7

# Remerciements et licence

KFourInLine

Copyright du programme 1995-2007 Martin Heni [martin@heni-online.de](mailto:martin@heni-online.de) et Benjamin Meyer.

Graphics copyright 2007 Eugene Trounev [eugene.trounev@gmail.com](mailto:eugene.trounev@gmail.com) and Johann Ollivier Lapeyre.

Copyright de la documentation 2007 Martin Heni [martin@heni-online.de](mailto:martin@heni-online.de) et Benjamin Meyer.

Traduction française par Éric Bischoff [e.bischoff@noos.fr](mailto:e.bischoff@noos.fr) et Stanislas Zeller [uncensored.assault@gmail.com](mailto:uncensored.assault@gmail.com). Relecture par Ludovic Grossard [grossard@kde.org](mailto:grossard@kde.org).

Cette documentation est soumise aux termes de la [Licence de Documentation Libre GNU \(GNU Free Documentation License\)](#).

Ce programme est soumis aux termes de la [Licence Générale Publique GNU \(GNU General Public License\)](#).