

# T4

Copyright © 1995 by Didier Frick

(English version available, contact the author)

Ce programme peut être copié et redistribué librement sous sa forme originale  
(exécutable **et** fichier d'aide).

Il ne peut pas être vendu. et il est fourni "en l'état", sans aucune garantie implicite ou explicite.

Règles du jeu

Utilisation du programme

Configuration

Enregistrement

L'auteur

Versions disponibles pour Windows 3.x (16 bits) ou Windows NT et Windows 95 (32 bits).

Consultez votre serveur préféré ou contactez l'auteur pour obtenir la version idéale pour votre système.

## **Important:**

Développer un logiciel, cela prend du temps. Les auteurs de logiciels doivent gagner leur vie. S'ils ne peuvent pas le faire en écrivant du shareware, ils feront autre chose, et il n'y aura plus de shareware. Juste des logiciels plus chers, que vous ne pourrez pas essayer avant d'acheter. Donc, si vous appréciez ce programme, enregistrez votre copie !!!

# Règles du jeu

Ce jeu se joue avec des pièces carrées divisées en 4 triangles. Chacun de ces triangles peut être blanc ou noir. Au total, il y a  $2^4=16$  pièces possibles.

Voici un exemple de pièce:



Il y a exactement un exemplaire de chaque pièce possible dans le jeu.

Un tour se déroule de la façon suivante:

- 1) Un joueur choisit une pièce et **la donne** à l'autre joueur.
- 2) L'autre joueur pose la pièce dans une case vide du jeu.
- 3) Si ce dernier coup n'était pas gagnant, les rôles des joueurs sont échangés et un autre tour est joué.

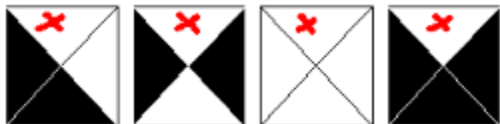
Un coup est gagnant si ce coup crée un **alignement gagnant**.

Un alignement gagnant est constitué de **4 pièces comportant au moins un triangle de la même couleur à la même place**.

Voici deux exemples d'alignements gagnants:



Dans ce cas, les quatre pièces comportent un triangle noir à droite.



Dans ce cas, les quatre pièces comportent un triangle blanc en haut.

Pour des raisons pratiques, ces deux exemples sont horizontaux, mais souvenez-vous qu'un alignement gagnant peut aussi être horizontal ou diagonal.

## Règle du jeu du shareware:

Si le programme vous plaît et que vous l'utilisez, enregistrez votre copie !  
Tout le monde y gagnera.

# Utilisation du programme


La fenêtre principale contient deux sous-fenêtres, la fenêtre "Pièces" et la fenêtre "Jeu".


La fenêtre "Pièces" contient toutes les pièces qui n'ont pas encore été jouées. Au début du jeu, toutes les pièces s'y trouvent. Quand une pièce a été sélectionnée pour être déposée par le prochain joueur, elle est entourée d'un cadre coloré, comme ceci:



La fenêtre "Jeu" est l'endroit où chaque joueur place les pions qui lui sont données pour essayer de former un alignement gagnant.

Au démarrage du programme, la fenêtre "Pièces" et la fenêtre "Jeu" sont vides.


Pour démarrer une nouvelle partie avec la configuration actuelle, cliquez sur le bouton . L'ordinateur va vous donner une pièce à jouer et la partie va commencer.

Quand vous avez sélectionné une pièce que l'ordinateur doit jouer, vous devez cliquer sur le bouton  pour indiquer au programme que vous avez fait votre choix.

Si le programme détecte un alignement gagnant, il le marque par un trait coloré et vous annonce le nom du joueur gagnant.

N'oubliez pas de suivre ce qui se passe dans la barre des messages du programme: des indications utiles vous y sont données.

# Configuration


Vous pouvez modifier la configuration du jeu, soit par le menu "Options", soit en cliquant sur les boutons ,

, et

.

Le jeu reconnaît les options suivantes:

 et

 : options des joueurs:

## **Nom**

le nom du joueur apparaît en haut du dialogue et peut être modifié

## **Type**

"Humain" ou "Ordinateur"

## **Niveau**

pour les joueurs de type "Ordinateur", définit le niveau de jeu.


Plus le niveau est élevé, plus le programme est lent !

 : Options du jeu:

## **Qui commence ?**

le joueur qui posera la première pièce (après que son adversaire l'ait choisie)

## **Ordinateur contre ordinateur**

vous pouvez choisir si vous voulez cliquer sur  après chaque coup, ou si vous préférez laisser tourner le programme sans intervention. Cette option n'est utile que quand l'ordinateur joue contre lui-même.

# Enregistrement de votre copie

Développer un logiciel, cela prend du temps. Les auteurs de logiciels doivent gagner leur vie. S'ils ne peuvent pas le faire en écrivant du shareware, ils feront autre chose, et il n'y aura plus de shareware. Juste des logiciels plus chers, que vous ne pourrez pas essayer avant d'acheter. Donc, si vous appréciez ce programme, **enregistrez votre copie !!!**

Les utilisateurs enregistrés auront droit à:

- Un **code secret** pour désactiver l'affichage de ce message au démarrage du programme
- **La mise à jour gratuite** pour toute nouvelle version de T4
- Etre **notifiés** de nouvelles versions ou de nouveaux programmes
- Obtenir le **code source** sur demande
- **3 mois** de service gratuit en cas de problèmes d'installation
- La possibilité de **proposer des changements** et des **extensions** pour T4
- **La Satisfaction du Devoir Accompli !**

Aucun service ne sera fourni aux utilisateurs non enregistrés !

Taxe d'enregistrement:

CHF	20	(Suisse)
FF	80	(France)
DM	20	(Deustchland)
US\$	15	(Other)

Veuillez faire parvenir ce montant à l'auteur par mandat postal, EuroCheque, ou en liquide. Si vous envoyez de l'argent liquide, utilisez du courrier inscrit / recommandé.

En Suisse, la méthode la plus simple est d'effectuer un versement sur le **CCP 20-40611-9**.

Dans tous les cas, assurez vous que vos nom et adresse soient communiqués à l'auteur, avec la mention "Enregistrement T4". Si vous disposez d'une adresse électronique, n'oubliez pas de la mentionner.

Utilisateurs CompuServe:

Ce logiciel peut être enregistré sur CompuServe, grâce au service **SWREG**.

Pour ce faire:

- Connectez-vous à CompuServe
- Entrez dans le forum "Enregistrement shareware" (Aller à (go) **SWREG**)
- Suivez les instructions
- Quand le numéro du programme à enregistrer vous est demandé, entrez

**7056**

- Confirmez l'enregistrement.
- C'est tout ...

# L'auteur



Didier Frick  
ing. inf. dipl. EPFL  
Fbg. du Lac 6  
CH-2000 Neuchâtel  
Suisse

Téléphone: +41 (38) 21 15 08  
(après le 15.11.96: +41 (32) 721 15 08)  
Internet : **dfrick@dial.eunet.ch**  
CompuServe user ID: **100346,3030**

## Pub:

Je suis un **ingénieur logiciel indépendant**, actif dans le développement de logiciels sur mesure ainsi que dans le conseil et la formation relatifs aux outils et plate-formes logiciels tels que:

- MS-**Windows** (TM) 16/32 bits
- **Unix**(TM) (AIX, HP-UX, Linux ,Solaris)
- Langages de programmation : **C++**, **Objective-C**, **TCL**, **Smalltalk**, Ada, Modula-2 , ...
- Librairies: OWL, **STL**, libg++, ...
- Méthodologies de développement: **Booch** (OOD)
- Bases de données: **ObjectStore**, ODBC
- Standards: **CORBA**, **ODMG**
- Configuration et développement de réseaux et d'applications **TCP/IP**

Je bénéficie d'une formation solide (**EPFL**) et de plusieurs années d'expérience dans le développement d'applications industrielles, de télécommunications et bancaires. Depuis 1993, je me suis concentré sur les avantages importants offerts par les **approches orientées objet**.

Je suis également à même d'effectuer des **traductions** de documents techniques d'anglais en français, particulièrement dans le domaine informatique.

Si vous recherchez un partenaire capable d'effectuer des travaux sous contrat à un prix raisonnable et avec une qualité assurée, **contactez moi** !

