

Manuel d'utilisateur

Il faut avoir une version Java entre 11 et 18 pour pouvoir lancer le jeu. Pour voir la version : « java -version »

Ensuite pour lancer le jeu : « ./gradlew desktop:run »

Une fois le jeu lancé, l'utilisateur arrive sur un écran d'accueil. Il peut interagir avec 3 boutons :

- Jouer
- Nouvelle Partie
- Quitter

Joueur et Nouvelle Partie ont pour l'instant le même effet, à savoir passer de l'écran d'accueil à l'écran de jeu. L'utilisateur peut également accéder à l'écran de jeu en appuyant sur la barre espace.

Quitter permet ici d'arrêter le jeu.

Une fois dans l'écran de jeu, l'utilisateur peut :

- Déplacer la caméra avec les touches directionnelles ;
- Zoomer/dézoomer avec respectivement les touches « a » et « e » (azerty) ou « q » et « e » (qwerty) ;
- Poser des blocs avec le clic gauche de la souris ;
- Retirer des blocs avec le clic droit de la souris ;
- Revenir à l'écran d'accueil avec la touche « Echap ».

Pour poser une route : → mettre la souris sur la tuile voulue ;
→ appuyer sur r ;

pour poser un bâtiment : → cliquer sur menu/bâtiments
→ choisir le type de bâtiments à construire
→ choisir le bâtiment à construire
→ cliquer sur la tuile où vous voulez poser le bâtiment

coût et production des différents bâtiments:

centrale: coûts : création (prix) : 200
 argent (maintenance): 20
 bonheur : 5
 travailleur : 5
 production: électricité : 50

pompe à eau: coûts : création (prix) : 200
 argent (maintenance): 20
 bonheur : 5
 travailleur : 5
 production: eau : 50

école: coûts : création (prix) :300
 électricité : 5
 argent : 10
 eau : 5
production: bonheur : 5
 travailleur : 10

maison: coûts : création (prix) :300
 électricité : 5
 eau : 5
production: bonheur : 5
 argent : 60
 travailleur : 25

immeuble: coûts : création (prix) :1000
 électricité : 10
 eau : 10
 bonheur : 5
production: argent : 200
 travailleur : 25