

*PROJET SOKOBAN IMDS4A*  
*Année 2021/2022*

# Manuel Utilisateur

*Réalisé par :*

Simon AMBLARD  
Alexandre CANCEL

# SOMMAIRE

## Table des matières

1.	Présentation du jeu	3
2.	Fonctionnalités du logiciel	3
2.1	Menu principale	3
2.2	Fenêtre « Niveau »	4
2.3	Fenêtre Règles	4
2.4	Interface de jeu	4
2.5	Fenêtre de victoire	5

## Tables des illustrations

Figure 1 : Menu Principal	3
Figure 2 : Fenetre « Niveau »	4
Figure 3 : Fenetre « Regles »	4
Figure 4 : Niveau 1	5
Figure 5 : Fenetre « Resultats »	5

# 1. Présentation du jeu

Notre jeu Sokoban est composé de 4 niveaux de casse-tête différents. Voici les règles comme elles sont affichées dans la fenêtre règle du jeu.

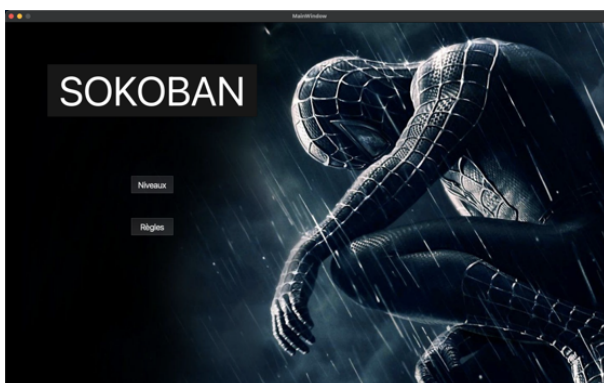
Le but du jeu est de ranger toutes les caisses dans les emplacements marqués par un symbole différent des autres cases.

- il y a toujours autant de cases cibles que de caisses.
- le joueur peut se déplacer dans les quatre directions cardinales.
- le joueur a uniquement le droit de se déplacer vers une case inoccupée (et qui n'est pas un mur) ou de pousser une caisse et de se déplacer ainsi sur la case libérée. Il n'a pas le droit de tirer une caisse ni de passer par-dessus.
- pour pousser une caisse, la case adjacente de la caisse dans la direction de poussé doit être libre ! Le joueur ne peut pas pousser deux caisses en même temps.
- le joueur gagne lorsque toutes les caisses sont sur les cases cibles, dans n'importe quel ordre. Il n'y a pas de caisses assignées à des points cibles particuliers.

## 2. Fonctionnalités du logiciel

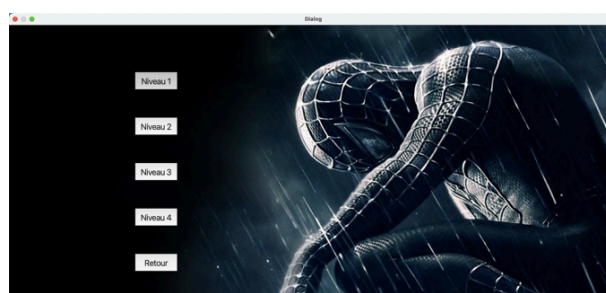
Après le lancement du jeu, le logiciel affiche une première fenêtre à l'écran qui correspond au menu principal.

### 2.1 Menu principal



Cette fenêtre affiche deux boutons comme on le voit sur la figure ... Le premier bouton correspond au bouton niveau qui va donc afficher une nouvelle fenêtre où l'on choisit les niveaux auquel jouer. Quant au second il permet d'afficher les règles du jeu Sokoban et donc permet à l'utilisateur de comprendre le jeu.

### 2.2 Fenêtre « Niveau »



Dans la fenêtre niveau on a 5 boutons. 4 qui correspondent aux 4 niveaux du jeu. Donc lorsque l'on appuie sur l'un de ces niveaux on va afficher le niveau correspondant et l'utilisateur pourra ainsi jouer. L'autre bouton est celui en haut à gauche qui permet simplement de revenir au menu principal.

## 2.3 Fenêtre Règles

La fenêtre Règles affiche tout simplement les règles du jeu.

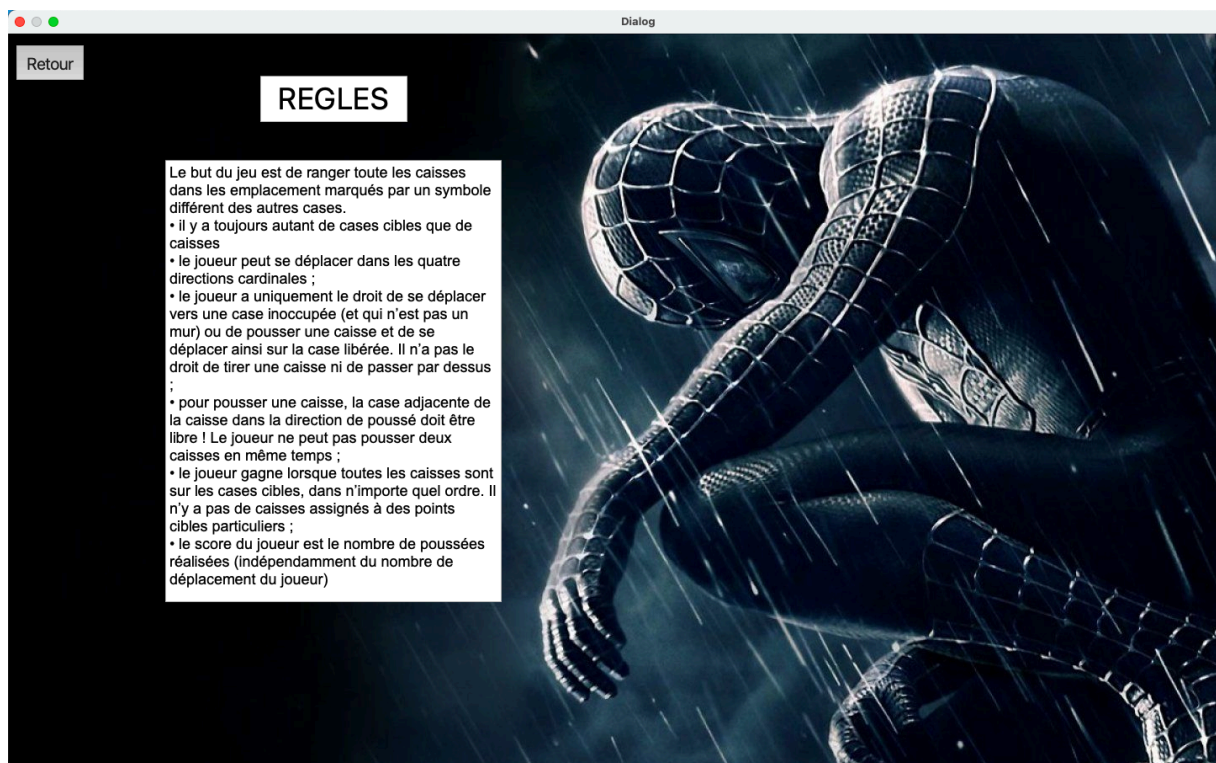



Figure 3 : Fenêtre « Règles »


## 2.4 Interface de jeu


Voici le jeu en lui-même. En fait ce plateau est composé des différents éléments bien distincts :


Le personnage : 


Les caisses : 

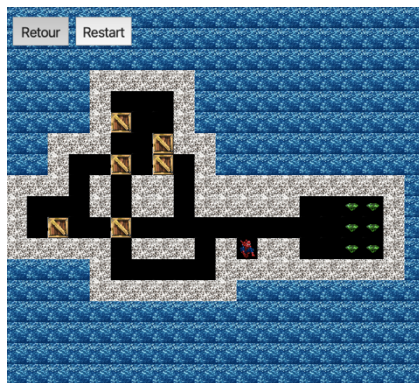
Les caisses sur une case colorée : 

Les cases vides ou le personnage peut avancer : 

Les cases cibles ou l'on doit déposer les caisses pour gagner le niveau : 

Les murs : 

Les cases néants : 



L'utilisateur va pouvoir déplacer le personnage ou il est autorisé à aller grâce aux flèches du clavier. Il pourra alors aller en haut, en bas, à gauche et à droite. Enfin il y a deux boutons en haut de l'écran qui correspondent à retour et restart. Retour va permettre à l'utilisateur de pouvoir retourner sur la fenêtre Niveau et le bouton Restart va permettre à l'utilisateur s'il est bloqué ou s'il en a envie de pouvoir remettre les éléments personnage et les caisses à leur place de départ.

## 2.5 Fenêtre de victoire

Lorsque l'utilisateur réussit le niveau il affiche un message de félicitation ainsi qu'un bouton permettant de revenir dans la fenêtre niveau, un autre permettant de restart le niveau, puis un autre permettant de directement aller au niveau suivant.

