

Jérémy Liot

Gabriel Theuws

Projet Barman

Documentation

Prérequis :

Posséder l'apk et avoir installer le jeu

Utilisation :

Lancez l'application Barman, vous arriverez devant la page d'accueil



Pour jouer, cliquer sur le bouton « Lancer le jeu » vous serez donc sur la page de jeu



Ensuite cliquez sur « Commencer », le jeu commence directement, vous devez faire un certain score, le score est calculé selon le temps et la force de secouage que vous réalisez.

Le jeu commence tout de suite après avoir cliqué, un timer de 7 secondes est déclenché après avoir cliqué donc secouez sans attendre !

Votre score et votre temps actuel sera mis à jour en bas de cette activité.

Fin d'un niveau :

- **Gagner :**

Si vous gagnez alors vous aurez le choix entre « continuer » et « quitter ».



En cliquant sur « niveau suivant » vous retournerez sur la vue de jeu et vous passerez au niveau suivant. En cliquant sur « quitter », vous quitterez le niveau et la partie ne sera pas sauvegardée, vous serez redirigé vers l'activité d'accueil.

- **Perdre :**

Si malheureusement vous avez perdu, alors vous devrez soit recommencer le niveau, soit quitter la partie.



En cliquant sur « recommencer », vous recommencerez au niveau où vous avez perdu. En cliquant sur « quitter », vous quitterez le niveau et la partie ne sera pas sauvegardée, vous serez redirigé vers l'activité d'accueil.

Sauvegarde :

Vous pouvez sauvegarder en plein jeu à tout moment grâce au bouton « sauvegarder » sur l'activité de jeu.

Vous n'avez pas besoin d'explicitement le nom du fichier sauvegarder, il ne peut y en avoir qu'une.

Lorsque que sur l'activité d'accueil vous cliquez sur le bouton « Charger une partie » vous chargerez l'unique partie sauvegardée s'il y en a une.

De même le bouton « Effacer une partie » supprime l'unique fichier de sauvegarde.