

Manuel d'utilisation

Lonely Runner :

Le but du jeu est de ramasser tous les trésors sans se faire attraper par les gardes !

Commandes :

- “q” - pour se déplacer à gauche
- “s” - pour se déplacer vers le bas
- “d” - pour se déplacer à droite
- “z” - pour se déplacer vers le haut
- “4” - pour creuser à gauche
- “6” - pour creuser à droite

Déroulement d'une partie :

Chaque commande entrée par l'utilisateur dans le terminal déclenche un step et mets à jour l'affichage, c'est au fil des steps que la partie se déroule quand le joueur ne fait rien il ne se passe rien et peut réfléchir à ses prochains coups. Quand il entre une commande non valide (qui n'est pas définis plus haut, un step s'écoule, il faut faire attention à ce que l'on entre).

L'affichage est fait en ASCII dans le terminal, chaque type de case est représentée par son caractère :

- “P” - représente le joueur
- “G” - représente un garde
- “*” - représente un trésor
- “ ” - représente une case vide
- “H” - représente une échelle
- “T” - représente une rampe
- “X” est une case en métal
- “=” est une plateforme
- “_” est un trou

Lancement d'une partie

Pour lancer une partie, il suffit de lancer le fichier “*LonelyRunnerMain.java*” sur eclipse.