

## Mode d'emploi : Beat the Dungeon

### Mode d'emploi console :

- Pour démarrer une partie en mode console il faut exécuter le code *JeuMVC* et de regarder la console ;
- Dans la console, trois options sont alors disponibles :
  - Jouer (taper 1 + *Enter*) permet de lancer la partie ;
  - Charger (taper 2 + *Enter*) permet de charger une partie précédemment entamée ;
  - Quitter (taper 0 + *Enter* à tout moment pendant ou hors partie) permet de quitter le jeu.
- Une fois la partie lancée, les deux joueurs choisissent à tour de rôle l'une des quatre classes disponibles (Elfe, Nain, Orque ou Humain). Les deux joueurs sont autorisés à choisir la même classe ;
- Une fois les personnage choisis, vous voilà arrivés dans le premier des cinq donjons. Chaque donjon possède trois salles. La première aura une vague de deux ennemis, la seconde une vague de trois ennemis et la troisième une vague de cinq ennemis. Les ennemis sont choisis de manière aléatoire. A la dernière salle du cinquième donjon se trouve un *boss* qui est l'ultime ennemi du jeu, une fois battu vous avez gagné la partie ;
- C'est un mode de jeu tour par tour, les joueurs choisissent leur cible en écrivant le numéro de l'ennemi puis en appuyant sur *Enter*. Lorsque les deux joueurs ont attaqué, c'est au tour des ennemis ;
- A la fin de chaque donjon il est possible de choisir parmi une liste (dépendant du donjon dans lequel on est) de *loot* (armes ou objets) générée aléatoirement ;
- Il est possible à presque tout moment d'accéder aux fiches de personnages en tapant 9 + *Enter*, et ensuite le numéro du joueur + *Enter* ;
- Chaque personnage possède des points de vie. Lorsqu'il n'a plus de vie, le personnage meurt et ne joue plus. Si les deux personnages meurent, la partie est terminée et considérée comme perdue ;
- Chaque personnage possède un niveau. Durant le combat, les joueurs gagnent de l'expérience quand ils tuent des ennemis et en ramassant des objets. Une fois un plafond atteint, les joueurs passent au niveau suivant, ce qui leur rend des points de vie et augmente les dégâts qu'il infligent.

### Mode d'emploi GUI :

- Pour démarrer une partie en mode interface graphique il suffit d'exécuter *JeuMVC* et de regarder la fenêtre qui va apparaître.
- Dans le menu de départ, trois options sont alors disponibles :
  - Jouer : permet de lancer la partie
  - Charger : permet de charger une partie précédemment entamée.
  - Quitter : permet de quitter le jeu.
- Une fois la partie lancée, les deux joueurs choisissent, à leur tour de rôle, l'une des quatre classes disponible (Elfe, Nain, Orque ou Humain). Les deux joueurs sont autorisés à choisir la même classe.

- Une fois les personnage choisis, vous voilà arrivés dans le premier des cinq donjons. Chaque donjon possède trois salles. La première aura une vague de deux ennemis, la seconde une vague de trois ennemis et la troisième une vague de cinq ennemis. Les ennemis sont choisis de manière aléatoire. A la dernière salle du cinquième donjon se trouve un *boss* qui est l'ultime ennemi du jeu, une fois battu vous avez gagné la partie ;
- C'est un mode de jeu tour par tour, les joueurs choisissent leur cible en cliquant sur les boutons à droite de la *map*. Lorsque les deux joueurs ont attaqué, c'est au tour des ennemis ;
- A la fin de chaque donjon il est possible de choisir parmi une liste (dépendant du donjon dans lequel on est) de *loot* (armes ou objets) générée aléatoirement. Elle arrivera sous forme de popup avec une liste déroulante ;
- Il est possible à presque tout moment d'accéder aux fiches de personnages en utilisant le bouton dédié à gauche de la *map* en double cliquant dessus;
- Chaque personnage possède des points de vie. Lorsqu'il n'a plus de vie, le personnage meurt et ne joue plus. Si les deux personnages meurent, la partie est terminée et considérée comme perdue ;
- Chaque personnage possède un niveau. Durant le combat, les joueurs gagnent de l'expérience quand ils tuent des ennemis et en ramassant des objets. Une fois un plafond atteint, les joueurs passent au niveau suivant, ce qui leur rend des points de vie et augmente les dégâts qu'ils infligent.